



POCKET MARS

INSTRUKCJA

Zawartość:

- 35 Kart projektów (5 rodzajów po 7 kart)
- 5 Kart Budynków
- 4 Karty Statków graczy
- 4 Karty pomocy gracza
- 1 Karta pierwszego gracza
- 28 Znaczników kolonistów
(po 7 znaczników w 4 kolorach graczy)
- 4 Znaczniki energii

Cel gry:

Głównym celem graczy w Pocket Mars jest przygotowanie tytułowej planety na przybycie większej ilości ludzi. W tym celu będą oni wysyłać kolonistów i projekty architektoniczne do Budynków już znajdujących się na czerwonej planecie. Budowle trzeba będzie z kolei rozbudowywać, tworząc nowe, nadające się do zamieszkania konstrukcje.

Gracze będą korzystać ze swoich kart projektów na różne sposoby, wykorzystując przy okazji specjalne umiejętności istniejących już na Marsie Budynków. Gracz, który rozlokuje swoich kolonistów na planecie nie tylko najszybciej, ale i najlepiej, otrzyma najwięcej punktów i sięgnie po zwycięstwo.

Przygotowanie rozgrywki [Rys. 1]:

1. Każdy z graczy dobiera kartę Statku i kładzie ją przed sobą **1**.
2. Następnie dobiera 7 kostek kolonistów w kolorze swojego Statku. Jednego kolonistę kładzie na swoim Statku **2** a pozostałe kostki wszyscy umieszczają w wybranym miejscu na stole **3**.
3. Każdy z graczy pobiera również znacznik energii i umieszcza go na swoim Statku na poziomie startowym oznaczonym **1** **4**.
4. Karty Budynków układamy w dowolnej kolejności jedna obok drugiej, pozostawiając pod nimi miejsce na karty dokładane w trakcie gry **5**.
5. Karty projektów należy potasować i rozdać po 4 z nich każdemu z graczy.
Draft: Jeżeli gracze są zaznajomieni z rozgrywką w Pocket Mars, powinni skorzystać z opcji Draftu opisanego na końcu tej instrukcji.
6. Pozostałe karty projektów połóż w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy **6**. Obok talii projektów pozostaw miejsce na stos kart odrzuconych.
7. Z kart projektów na ręce każdy gracz wybiera dwie, które pozostawi na ręce **7**. Pozostałe dwie umieszcza przed sobą awersem do dołu, tworząc w ten sposób swój moduł przygotowawczy **8**.
8. Jeden z graczy, wybrany w dowolny sposób, otrzymuje kartę pierwszego gracza **9** i można rozpocząć kolonizację Marsa!

Rys. 1



Kluczowe pojęcia pojawiające się w grze:

STATEK GRACZA [Rys. 2]: Jest to karta, na której każdy z graczy będzie umieszczał swoich kolonistów za każdym razem, gdy zostanie poinstruowany do wzięcia ich z Ziemi ①. Ze Statku koloniści będą trafiać do Budynków. Dodatkowo na karcie Statku każdy z graczy będzie zaznaczał posiadany poziom energii ⚡ ②.

Rys. 2



BUDYNKI [Rys. 3]: W grze znajduje się 5 kart, które będziemy nazywać Budynkami. Do 4 Budynków każdy z graczy będzie przenoślił swoich kolonistów, by pod koniec gry otrzymać za każdego z nich 2 lub 4 punkty

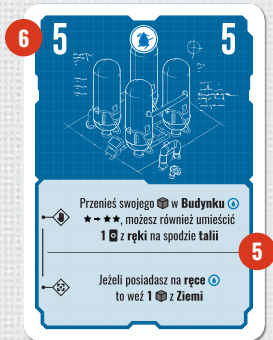
zwycięstwa – w zależności od tego, na którym polu w Budynku będą się znajdować ③. Pole oznaczone ★★ posiada ograniczoną liczbę miejsc, która zależy od liczby graczy. Przy 2 graczach jest tam miejsce tylko na jednego kolonistę, a przy większej liczbie graczy zmieści się tam już dwóch – zostało to oznaczone w lewym dolnym rogu pola. Wyjątkiem jest Budynek Budownictwa (czarny), który nie przechowuje kolonistów. Dodatkowo każdy z Budynków posiada swoją zdolność specjalną, która zostaje aktywowana za każdym razem, gdy dołączona zostanie do niego karta projektu z jednego z modułów przygotowawczych. Cztery typy Budynków posiadają swoją stałą wartość "3" ④.

Rys. 3



KARTY PROJEKTÓW [Rys. 4]: Są głównym elementem gry, dzięki nim będziemy przenosić kolonistów z Ziemi na Statek, a następnie ze Statku na Marsa. Każda karta projektu posiada dwie akcje. Zależnie od tego, czy kartę zagramy z ręki  czy z modułu przygotowawczego , wykonamy jedną z tych akcji **5**. Karty projektów posiadają również wartości od 0-7 **6**, wartość ta ma znaczenie wyłącznie podczas zagrywania ich z własnego modułu przygotowawczego.

Rys. 4



ZIEMIA: Miejsce, w którym znajdują się pozostali koloniści wszystkich graczy. To właśnie z Ziemi gracze będą przenosić swoich kolonistów na Statki **[Rys. 1 3]**.

MODUŁ PRZYGOTOWAWCZY: Tworzą go dwie karty projektów, umieszczone jedna obok drugiej przed każdym z graczy **[Rys. 1 8]**. Projekty te są zakryte w trakcie gry, ale każdy z graczy w dowolnym momencie może podejrzeć własne karty projektów.

Zasada 4 kart w strefie gracza:

Gdy aktywny gracz zakończy swoją turę, wszyscy gracze upewniają się, czy posiadają w swojej strefie 4 karty projektów: dwie na ręce oraz dwie w module przygotowawczym. Następnie, zaczynając od aktywnego gracza, każdy z graczy (zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara), który nie posiada takiego układu wykonuje jedną z dwóch czynności zależnie od swojej sytuacji:

- Jeżeli posiada mniej niż 4 karty projektów w swojej strefie gracza, to brakujące karty dociąga z talii projektów na rękę i decyduje, które z kart projektów na rękę umieści w module przygotowawczym tak, by mieć dwie karty na rękę i dwie w module przygotowawczym.

- Jeżeli posiada więcej kart projektów w swojej strefie gracza musi zdecydować, które z kart projektów z ręki umieści na stosie kart odrzuconych.

Pamiętaj, że raz umieszczona karta projektu w module przygotowawczym pozostanie tam dopóki nie zostanie wykorzystana, tak więc każdy powinien przemyśleć swój wybór przed umieszczeniem karty projektu w swoim module przygotowawczym! Kolejność ma tutaj kluczowe znaczenie - dopóki jeden z graczy nie zakończy uzupełniać/rozmieszczać karty projektów w swojej strefie gracza, kolejni czekają na swoją kolej.

Złota zasada:

Jeżeli zasady na jakiegokolwiek karcie stoją w sprzeczności z zasadami w tej instrukcji, to zasady na karcie mają nad nimi pierwszeństwo.

Przebieg rozgrywki:

Gra składać się będzie z serii rund, podzielonych na tury graczy. W każdej rundzie pierwszym graczem jest gracz rozpoczynający. W swojej turze gracz musi wykonać jedną z pięciu dostępnych akcji. Następnie gracze dociągają z talii projektów brakujące karty projektów (Zasada 4

kart w strefie gracza) i swoją turę rozpoczyna kolejny gracz zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Runda zakończy się w momencie, gdy ostatni gracz zakończy swoją turę. Należy sprawdzić, czy nie został spełniony warunek końca gry i ewentualnie zakończyć grę lub rozpocząć nową rundę.

Dostępne akcje w grze:

- Zagranie karty projektu z ręki.
- Zagranie karty projektu ze swojego modułu przygotowawczego.
- Zagranie karty projektu z modułu przygotowawczego dowolnego gracza.
- Wzięcie kolonisty z Ziemi.
- Odrzucenie karty projektu z ręki lub swojego modułu przygotowawczego i zwiększenie energii o 1.

Zagranie karty projektu z ręki

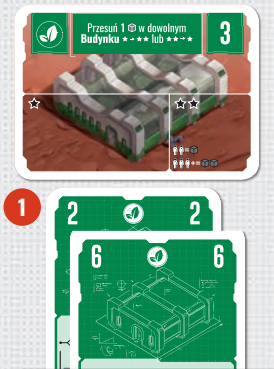
Gracz zagrywa wybraną kartę projektu z ręki i wykonuje akcję opisaną w górnej części , po czym odrzuca zagra-
ną kartę projektu na stos kart odrzuconych.

Przykład: Filip zagrywa kartę projektu  o wartości „6”,

która mówi 'Dobierz 2 karty'. Dociąga 2 karty projektów i posiada teraz 3 w ręce i 2 w module przygotowawczym. Tak więc dowolną z 3 kart projektów na ręce (Zasada 4 kart w strefie gracza) umieszcza razem z zagrąną w tej turze kartą projektu  na stosie kart odrzuconych.

Zagranie karty projektu ze swojego modułu przygotowawczego [Rys. 5]:

Rys. 5



Gracz zagrywa wybraną kartę projektu ze swojego modułu przygotowawczego awerssem do góry i dołącza ją do Budynku w tym samym kolorze, kładąc ją bezpośrednio pod Budynkiem, o ile nie ma tam żadnych kart projektów, lub na wcześniej zagranej karcie projektu, przykrywając ją tak, aby było widać jedynie wartość poprzedniej karty projektu **1**. Następnie rozpoczyna się sekwencja 3 czynności, którą gracz wykonuje w kolejności podanej poniżej:

1. Należy porównać wartość zagranej przez gracza karty projektu z wartością tej, na której umieścił on właśnie swój projekt lub wartością Budynku, o ile jest to pierwsza karta projektu dołączona do tego Budynku. Jeżeli wartość karty projektu zagranej przez gracza jest wyższa, może przenieść jednego ze swoich **kolonistów na Statku** do tego Budynku na pole oznaczone ★. **Uwaga! Budownictwo nie posiada pól przeznaczonych dla kolonistów, więc pomijamy ten krok, podłączając karty projektów do tego Budynku.**
2. Gracz może wykonać akcję opisaną w dolnej części karty projektu . Jeżeli nie jest w stanie spełnić wymagań tej akcji, nie może jej aktywować (np. nie po-

siada wystarczającego poziomu energii do opłacenia akcji itp.)

3. Gracz może skorzystać z umiejętności specjalnej Budynku.

Powyższe czynności są niezależne od siebie i każda rozpatrywana jest osobno w podanej kolejności.

Pamiętaj: jeżeli nie uda Ci się przebić poprzedniej wartości karty projektu, to i tak możesz skorzystać z pozostałych dwóch opcji!

Przykład: Matt odkrywa kartę projektu  ze swojego modułu przygotowawczego i umieszcza ją na wcześniej zagranej tam karcie projektu  o wartości „7”. Przykrywa ją tak, aby widzieć jedynie „7” z poprzedniej karty projektu i po kolei wykonuje czynności tej akcji. Wartość zagranej przez niego karty projektu wynosi „1”, więc nie udało się przebić wartości poprzedniej karty projektu, nie może więc przenieść swojego kolonisty ze Statku na Budynek . Akcja na karcie projektu mówi, że jeśli nie posiada w Budynku  żadnego kolonisty, może przenieść 2 z Ziemi na Statek. Matt wykorzystuje tę akcję, ponieważ w Budynku  jest tylko 1 kolonista, należący do Filipa. Na koniec wykorzystuje specjalną umiejętność Bu-

dynku i podnosi swój poziom Energii o 1. Po akcji dociąga kartę projektu z talii projektów (Zasada 4 kart w strefie gracza) i decyduje się dołożyć kartę projektu  z ręki do swojego modułu przygotowawczego awerssem w dół.

Zagranie karty projektu z modułu przygotowawczego dowolnego gracza

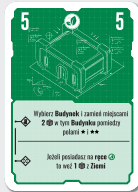
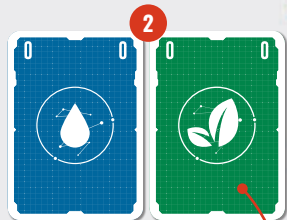
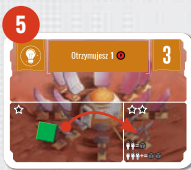
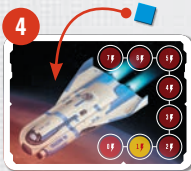
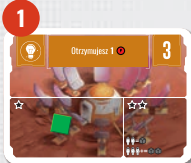
Gracz może zdecydować się zagrać jedną z kart projektu leżącą w module przygotowawczym innego gracza, odkrywa wtedy kartę projektu leżącą przed innym graczem i dołącza ją do odpowiedniego Budynku – tak, jak w przypadku zagrania karty projektu z własnego modułu przygotowawczego. W odróżnieniu od poprzedniej akcji, należy wykonać jedynie 2 czynności w podanej kolejności:

1. Gracz, do którego należała karta projektu, może wykorzystać akcję opisaną na jej dolnej części  w taki sposób, jakby sam zagrał tę kartę projektu ze swojego modułu przygotowawczego. Musi więc w normalny sposób spełniać warunki aktywowania tej akcji lub w pełni opłacić jej koszt w Energii, jeżeli karta projektu tego wymaga.

2. Gracz, który zagrał kartę projektu z modułu przygotowawczego innego gracza, może skorzystać ze specjalnej umiejętności Budynku.

Przykład [Rys. 6]: Filip chciałby przenieść swojego kolonistę na Budynek ② 1 z pola oznaczonego ★ na pole oznaczone ★★, ponieważ kolonista na tym polu daje więcej punktów zwycięstwa. Widzi po rewersie karty, że Matt umieścił kartę projektu ④ w swoim module przygotowawczym ②. Decyduje się więc odkryć tę kartę projektu i dołączyć ją do Budynku ③, pod którym nie było jeszcze żadnej karty projektu. Wartość karty projektu ④ wynosi „5” i przebija wartość Budynku ③, ale nie ma to najmniejszego znaczenia w tym przypadku. Akcja opisana na dole karty projektu mówi, że jeśli gracz posiada symbol ④ w ręce, może przenieść 1 kolonistę z Ziemi na Statek. Na szczęście Matt posiada kolejną kartę projektu ④ na ręce i bierze jednego kolonistę z Ziemi ④. Następnie Filip korzysta ze specjalnej umiejętności Budynku ④ i przenosi swojego kolonistę z pola ★ na pole ★★ w Budynku ② - tak, jak planował ⑤. Po akcji Filipa Mattowi brakuje jednej karty projektu w module przygotowawczym, więc bierze jedną kartę projektu z talii projektów i musi umieścić jedną z 3 kart na ręce w module przygotowawczym zanim kolejny gracz rozpocznie swoją turę (Zasada 4 kart w strefie gracza).

Rys. 6



Wzięcie kolonisty z Ziemi

Gracz może zdecydować się na niewykorzystanie żadnej karty projektu i jako swoją akcję, przenieść jednego ze swoich kolonistów z Ziemi na swój Statek. Gracz nie może wykonać tej akcji, jeżeli nie posiada już kolonistów na Ziemi.

Gracz w ten sposób nie pobiera żadnych nowych kart na koniec swojej tury.

Odrzucenie karty projektu z ręki lub swojego modułu przygotowawczego i zwiększenie energii o 1

Gracz może zdecydować się odrzucić jedną z 4 swoich kart projektów i podnieść swój poziom energii o 1 poziom. Odrzucona karta projektu trafia na stos kart odrzuconych, a gracz dobiera jedną kartę projektu z talii projektów na rękę. Jeżeli odrzucił kartę projektu z modułu przygotowawczego, uzupełnia go jedną z 3 kart projektów na ręce zgodnie z Zasadą 4 kart w strefie gracza.

Jeżeli w dowolnym momencie któryś z graczy dociągnie ostatnią kartę projektu z talii projektów, należy natychmiast stworzyć nową talię projektów. W tym celu należy zebrać karty znajdujące się pod Budynkami, pozostawia-

jąc jedynie te, które aktualnie są na samym dole. Dodać do nich karty ze stosu odrzuconych kart i wszystkie przetasować.

Zakończenie rozgrywki i końcowe podliczanie punktów:

Pod koniec każdej rundy należy sprawdzić, czy nie został spełniony warunek końca gry. Jeżeli w tej rundzie któryś z graczy przeniósł swojego siódmego kolonistę ze Statku na Marsa, należy natychmiast zakończyć rozgrywkę i przejść do podliczania punktów.

Punkty zwycięstwa na koniec gry:

1. **Za każdego kolonistę na swoim Statku** gracz otrzymuje **1** punkt zwycięstwa.
2. **Za każdego kolonistę w Budynkach** na Marsie gracz otrzymuje **2** punkty zwycięstwa - jeżeli znajduje się on na polu oznaczonym ★ oraz **4** punkty zwycięstwa - jeżeli znajduje się on na polu oznaczonym ★★.
3. Gracz posiadający **największy poziom energii** otrzymuje **1** punkt zwycięstwa, w przypadku remisu, wszyscy remisujący w tej kategorii otrzymują **1** punkt.

4. Na koniec, jeżeli graczowi udało się umiejętnie rozstać kolonistów na Marsie, otrzyma dodatkowe punkty zwycięstwa:

- Jeżeli posiada **przynajmniej jednego kolonistę we wszystkich 4 Budynkach**, które mogą pomieścić kolonistów, otrzymuje 2 punkty zwycięstwa.
- Jeżeli uda mu się zgromadzić **co najmniej czterech kolonistów w jednym Budynku**, otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.

Koloniści, którym nie udało się opuścić Ziemi, nie przynoszą żadnych punktów zwycięstwa.

W razie remisu zwycięża gracz posiadający więcej kolonistów na polach oznaczonych ★★. Jeżeli nadal jest remis, zwycięża gracz posiadający więcej kolonistów na Marsie. Jeżeli w tym wypadku również nie ma zwycięzcy, trzeba zagrać jeszcze raz!

Opis umiejętności Budynków:

Budynek ekosystemu 🌿 - pozwala na przeniesienie kolonisty dowolnego gracza w wybranym przez niego Budynku z pola z ★ na pole z ★★ lub na odwrót.

Budynek energii ⚡ - zwiększa poziom energii gracza o 1 poziom, należy to zaznaczyć na karcie Statku.

Budynek nauki 🧠 - umożliwia przeniesienie jednego ze swoich kolonistów z Ziemi na kartę swojego Statku.

Budynek wody 💧 - pozwala graczowi na odłożenie wybranej karty z ręki lub modułu przygotowawczego pod spód talii projektów.

Budynek budownictwa 🏠 - pozwala graczowi na przeniesienie jednego ze swoich kolonistów z własnej karty Statku na dowolny Budynek wybrany przez niego i umieszczenie go w polu oznaczonym ★.

Wariant dla zaawansowanych graczy – draft:

Należy rozdać każdemu z graczy po 5 kart projektów. Następnie każdy decyduje w tajemnicy, którą z kart projektów na ręce chce zachować (umieszcza ją awersem w dół przed sobą). Gdy wszyscy podejmą już decyzję, pozostałe karty należy przekazać graczowi po lewej stronie. Z pozostałych 4 kart projektów znów każdy wybiera jedną, którą zachowa, umieszczając ją na wcześniej odłożonej karcie i wszyscy na raz ponownie przekazują pozostałe karty projektów graczowi po swojej lewej stronie. Powtarzamy tę czynność jeszcze jeden raz. Teraz, gdy wszyscy otrzymali od gracza po swojej prawej stronie 2 karty projektów, każdy decyduje, którą kartę projektu zachowa, a którą odrzuci. Gdy każdy z graczy dokona wyboru, wszystkie odrzucone karty należy wstawić z powrotem do talii projektów.

W tym momencie faza draftu dobiegła końca. Każdy z graczy decyduje, które 2 z posiadanych 4 kart projektów zachowa na ręce, a które umieści w swoim module przygotowawczym.



BOARD&DICE

ul. Ryszarda Wagnera 34/14, 52-129 Wrocław

boardanddice.com

biuro@boardanddice.com

 [boardanddice](#)

 [boardanddice](#)

AUTOR

MICHAŁ JAGODZIŃSKI

GRAFIKA

JAROSŁAW WAJS

patronat medialny



10+



2-4



15-30