

C - HRA S ROZŠÍŘENÍMI

Zde najdete změny v přípravě hry a úpravy pravidel pro hru *Mars: Teraformace* s jednotlivými rozšířeními v sólovém režimu.


Všechna rozšíření lze libovolně kombinovat, úpravy jsou uvedeny pro každé rozšíření zvlášť.

PŘEDEHRA A PŘEDEHRA 2

Příprava hry

1. Při hře s rozšířením *Předehra 2* vyřadte ze hry kartu předehry *Recese (P59)*. V sólové hře ji nelze použít.
2. Při tvorbě MARSBOTova akčního balíčku do něj přidejte namísto karet předehry o 3 karty projektů navíc (takže balíček bude na střední úrovni obtížnosti obsahovat celkem 7, výjimečně 8 karet).

Průběh hry

Při vyhodnocování karty projektu s žolíkovým symbolem kategorie  za MARSBOT vždy posuňte o 1 políčko vpřed jeho kostičku na stupnici, kde je jeho aktuální stav nejnižší (v případě shody stupnice na desce výše).

Konec hry

Hru prohráváte už v okamžiku, kdy by měla začít 18. generace (namísto 20.).

MARSBOT získá VB za své zbývající peníze podle toho, v které generaci hra skončila, takto:

generace	VB / € (zaokrouhluje dolů)
≤10	1 VB za každých 8 €
11	1 VB za každých 7 €
12	1 VB za každých 6 €
13	1 VB za každých 5 €
14	1 VB za každé 4 €
15	1 VB za každé 3 €
16	1 VB za každé 2 €
17	1 VB za každé 1 €
18	Vítězem je MARSBOT



Příprava hry

1. Lištu Venuše MARSBOTA položte vedle jeho desky. Na políčko 0 stupnice *Venuše* položte čirou kostičku.
2. Nahraďte bonusovou kartu *Lobbisté* (B06) bonusovou kartou *Lobbisté* (B15), určenou pro hru s rozšířením *Venuše*.
3. Připravte si stranou bonusovou kartu *Vládní zásah* (B16).


Průběh hry

Pokud je už čestný titul *Král plošin* zabraný a MARSBOTA má alespoň 5 J plošin, proveďte na konci fáze výzkumu následující kroky:

- Hra s variantou *Výběr z karet*: Odhodte 5 J plošin MARSBOTA a za to neodhazujte žádnou jeho kartu při přípravě akčního balíčku.
- Hra bez varianty *Výběr z karet*: Odhodte 5 J plošin MARSBOTA a za to mu přidejte 4. kartu projektu při přípravě akčního balíčku.
- Hra na úrovni obtížnosti brutálně vysoká: Odhodte 5 J plošin MARSBOTA a za to mu přidejte 5. kartu projektu při přípravě akčního balíčku.

Po sestavení akčního balíčku MARSBOTA do něj přidejte bonusovou kartu *Vládní zásah* (B16 – i v prvním kole).

Průběh tahu MARSBOTA

Vyhodnocujete-li za MARSBOTA v jeho tahu kartu se symbolem kategorie Venuše , posuňte jeho kostičku na stupnici *Venuše* o 1 políčko vpřed. Symboly akcí na této stupnici mají stejný význam jako na ostatních stupnicích.

Nové akce na deskách MARSBOTA



Zvýšení stavu Venuše

Zvyšte stav Venuše o 1 a TR MARSBOTA o 1 jako vždy.



Získání plošiny




Umístěte J plošin do zásoby MARSBOTA vpravo vedle jeho lišty Venuše.

Podmínky čestných titulů

Král plošin: Beze změny (musíte mít alespoň 7 J plošin).

Při vyhodnocování postupu v případě shody považujte tento titul za titul nejvíce vpravo.

Změny titulů

- **Plánovač** (Tharsis): Stav MARSBOTA na každé stupnici kromě stupnice Venuše  musí být min. 4.
- **Univerzál** (Hellas): Stav MARSBOTA na alespoň 7 stupnicích (včetně stupnice Venuše) musí být min. 3. (tj. stupnice  může nahradit jednu jinou stupnici).
- **Ekonom** (Elysium): Stav MARSBOTA na každé stupnici kromě stupnice Venuše  musí být min. 2.

Vyhodnocení soutěží


Expert na Venuši: Aktuální stav MARSBOTA na stupnici Venuše .

Při vyhodnocování postupu v případě shody považujte tuto soutěž za soutěž nejvíce vpravo.

Solární fáze

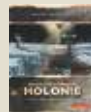
Tento krok (*akce Světové vlády*) odpadá. Je nahrazen efekty bonusové karty *Vládní zásah* (B16). Připomínáme, že při hře s rozšířením Venuše musí být tato karta vždy ve hře, přestože ve hře více hráčů není krok Solární fáze povinný.

Nové bonusové karty






- **Lobbisté (B15):** Vyhodnoťte vždy pouze první proveditelný efekt shora:
 - Je-li teplota max. o 1 nebo 2 políčka pod dosažením maximální hodnoty nebo hodnoty poskytující bonus, zvyšte za MARSBOTA teplotu o 2 a tuto kartu vyřadte ze hry.
 - Je-li obsah kyslíku max. o 1 nebo 2 políčka pod dosažením maximální hodnoty nebo hodnoty poskytující bonus, umístěte 1 destičku zeleně MARSBOTA, zvyšte za MARSBOTA obsah kyslíku celkem o 2 (o 1 za destičku zeleně jako vždy plus o 1) a tuto kartu vyřadte ze hry.
 - Je-li stav Venuše max. o 1 nebo 2 políčka pod dosažením maximální hodnoty nebo hodnoty poskytující bonus, zvyšte za MARSBOTA stav Venuše o 2 (tuto kartu ponechte ve hře).
 - Zvyšte za MARSBOTA stav hlavního faktoru, jehož hodnota je nejnižší. V případě shody platí prioritita obsah kyslíku > umístění destičky oceánu > teplota.
 - Nezapomeňte při zvyšování hodnot hlavních faktorů za MARSBOTA zvyšovat jeho TR jako obvykle.
- **Vládní zásah (B16):** Vyhodnoťte vždy pouze první proveditelný efekt shora. Pozor, v důsledku efektů této karty se při zvyšování hodnot hlavních faktorů TR MARSBOTA **nezvyšuje**, ani **nezískává** žádné peníze.
 - V každé SUDÉ generaci nebo v případě, že stav Venuše dosáhl cílové hodnoty, zvyšte za MARSBOTA stav hlavního faktoru, jehož hodnota je nejnižší. V případě shody platí prioritita obsah kyslíku > umístění destičky oceánu > teplota.
 - Ve všech ostatních případech zvyšte za MARSBOTA stav Venuše o 1.
- **Soutěž korporací (B08–B14):** Pro všechny varianty této karty navíc platí následující pomocná akce:
 - Expert na Venuši: Zvyšte MARSBOTŮV stav na stupnici  o 1.



KOLONIE



Příprava hry

1. Rozšíření Kolonie připravte jako pro hru dvou hráčů, bílou kostku ale položte na zvýrazněné druhé pole lišty každé destičky kolonie (včetně kolonií Titan, Enceladus a Miranda).
2. Nahraďte bonusovou kartu *Urychlená výstavba* (B05) bonusovou kartu *Urychlená výstavba* (B17) určenou pro hru s rozšířením Kolonie.
3. Do balíčku bonusových karet přidejte kartu *Opora vnějšího systému* (B18).
4. Vedle desky MARSBOTA připravte desku úložišť kolonií.
5. Na destičku flotil položte jednu svoji loď a jednu loď MARSBOTA. Jeho druhou loď položte na 9. políčko jeho stupnice  (na stupnici   při hře na herních plánech Tharsis a Utopia Planitia, na stupnici   při hře na plánu Vastitas Borealis).
6. Připravte si bonusovou kartu *Přepravení linky* (B19) a *Rozšířené přepravení linky* (B20).

Průběh hry

Při hře s rozšířením Venuše platí pravidla o odhazování J plošin uvedená výše.

Jinak platí pro odhazování J plošin výše popsaná pravidla pro případ, jako by byl čestný titul *Král plošin* už zabraný.

Po sestavení akčního balíčku do něj vždy **kromě prvního kola** přidejte bonusovou kartu *Přepravení linky* (B19), a pokud má MARSBOT už svou druhou loď (viz níže), přidejte do něj navíc bonusovou kartu *Rozšířené přepravení linky* (B20).

Pokud je v kdykoli v MARSBOTově tahu v kterémkoli jeho úložišti (viz dále) alespoň 5 J zdrojů, odhodte z něj 5 J zdrojů a posuňte kostičku na příslušné stupnici MARSBOTA o 1 políčko dále. Toto pravidlo se nevztahuje na úložiště Titanu / plošin.

Nové akce na deskách MARSBOTA

Zvýšení stavu Venuše




Nehrajete-li s rozšířením Venuše, tyto symboly ignorujte. Jinak postupujte dle pravidel pro toto rozšíření popsaných výše.



Získání plošiny

Nehrajete-li s rozšířením Venuše, přidejte 1 J zdroje na úložiště Titanu na desce úložišť kolonií. Jinak se řiďte pravidly pro hru s rozšířením Venuše na str. 2.

Nové bonusové karty

- **Urychlená výstavba** (B05): Vyhodnoťte vždy pouze první proveditelný efekt shora:
 - Umístěte za MARSBOTA destičku města tak, aby sousedila s alespoň 2 destičkami zeleně a/nebo oceánu (v případě více možností rozhoduje jejich celkově větší počet, jinak viz algoritmus pro případ shody). Pro umístění destičky města platí všechna obvyklá pravidla. Dojde-li k umístění destičky města, vyřadte tuto kartu ze hry.
 - Pokud má MARSBOT ve hře celkem nejvýše 1 stanici () , založte jeho stanici v náhodně určené kolonii, kde svou stanici ještě nemá.
 - » Kolonii určete podobně jako pole pro umístění destičky: otočte vrchní kartu projektu z balíčku, podle výše nákladů odpočítávejte destičky kolonií popořadě, dojdete-li na konec, začněte od začátku atd. Použitou otočenou kartu odhodte.
 - » MARSBOT poté získá 2 J zdrojů do odpovídajícího úložiště na své desce úložišť.
 - » Pozor, v tomto případě se tato bonusová karta ze hry **nevyrázuje**.

- Jinak nemá tato bonusová karta žádný efekt.
- **Opora vnějšího systému (B18):** Založte stanici (▲) MARSBOTA v náhodně určené kolonii, kde svou stanici ještě nemá (způsob určení viz výše). Poté položte 2 J zdrojů do odpovídajícího úložiště na jeho desce úložišť kolonií. Poté odhodte vrchní kartu z balíčku bonusových karet (pozor, nikoli z akčního balíčku!) bez efektu. Musíte-li při tom vytvářet nový balíček, nemíchejte do něj znovu tuto kartu *Opora vnějšího systému* (B18).
- **Přepravní linky (B19) a Rozšířené přepravní linky (B20):** Vyberte destičku kolonie, kde je ukazatel nejdále. V případě shody vyberte kolonii, kde má MARSBOT stanici (▲), trvá-li shoda, vyberte ji náhodně (viz výše). Odhodte 1 € MARSBOTA a proveďte za MARSBOTA obchod s vybranou kolonií (▲), jak je popsáno níže.

Deska úložišť kolonií a Obchod s kolonií ▲

- Na desce úložišť kolonií je vyznačeno 11 úložišť, pro každou kolonii jedno.
- Při založení stanice MARSBOTA dle karet *Urychlená výstavba* (B05) nebo *Opora vnějšího systému* (B18) popsaných výše nezískává MARSBOT odměnu uvedenou na destičce kolonie, ale namísto toho 2 J zdrojů do úložiště odpovídající kolonie (jak je uvedeno na zmíněných bonusových kartách).
- Při provádění Obchodu s kolonií dle karet *Přepravní linky* (B19) nebo *Rozšířené přepravní linky* (B20) popsaných výše nezískává MARSBOT odměnu uvedenou na destičce kolonie, ale namísto toho 2 J zdrojů do úložiště odpovídající kolonie (jak je uvedeno na zmíněných bonusových kartách). Má-li v této kolonii stanici, získá další 1 J zdroje do téhož úložiště. Pokud na této destičce kolonie máte stanici vy, obdržíte uvedenou provizi dle obvyklých pravidel.
- Vy při provádění Obchodu s kolonií obdržíte výnos jako obvykle. Má-li v dané kolonii stanici MARSBOT, přidejte 2 J zdrojů do jeho úložiště této kolonie.
- Pravidlo o tom, že na destičce kolonie smí být maximálně 1 loď každého hráče, platí jako obvykle.

Destičky kolonií

- Úložiště **Titanu** se používá, pouze pokud hrajete bez rozšíření *Venuše*. Odhazování J plošin MARSBOTA probíhá podle pravidel popsaných výše.
- Pro kolonii **Europa** platí odlišná pravidla než pro ostatní kolonie:
 - Při založení stanice MARSBOTA na Europě umístěte za MARSBOTA destičku oceánu (s obvyklým zvýšením TR), místo aby MARSBOT získal 2 J zdrojů. Pokud to není možné, provede MARSBOT **neúspěšnou akci**.
 - Při provádění Obchodu s touto kolonií zaplatí MARSBOT 1 € jako obvykle, ale namísto získání 2 J zdrojů zvýše jeho TR o 1.
 - Když MARSBOT obdrží provizi za stanici na Europě, namísto 1 J zdroje získá 1 €.
 - Do úložiště Evropy se nikdy neumísťují J zdrojů.
- Zdroje na koloniích **Ceres, Měsíc, Io, Enceladus, Ganymedes, Callisto, Miranda a Triton** se pro účely vašich karet považují za zdroje uvedeného druhu. Můžete je krást/odhazovat jako obvykle.
- Na kolonii **Pluto** nezískává MARSBOT karty, ale namísto toho J zdroje ❄ do příslušného úložiště.

Druhá loď MARSBOTA

Dosáhne-li stav MARSBOTA na stupnici 🌀 hodnoty 9, po vyhodnocení všech efektů navíc umístěte jeho druhou loď na destičku obchodních flotil. Od následující generace po zbytek hry přidávejte do akčního balíčku MARSBOTA i kartu *Rozšíření přepravní linky* (B20) (navíc ke kartě *Přepravní linky* (B19)). MARSBOT bude provádět v každé následující generaci Obchod s kolonií dvakrát.

NEKLID



Příprava hry

1. Rozšíření *Neklid* připravte jako obvykle, všech 7 delegátů v barvě MARSBOTA ovšem umístěte do kuloárů.
2. Jako obvykle začínáte s TR 20, MARSBOT s TR jen 10.
3. Do akčního balíčku MARSBOTA přidejte bonusovou kartu *Stranická politika* (B21).

Průběh hry

Pro vás platí veškerá pravidla rozšíření *Neklid* a s jeho herním materiálem pracujete jako obvykle. Dále popisujeme změny platné pro MARSBOTA.

Vládní politika na MARSBOTA nijak **nepůsobí**.

Po fázi výzkumu v každé generaci do akčního balíčku MARSBOTA znovu zamíchejte bonusovou kartu *Stranická politika* (B21).

Nová bonusová karta

Stranická politika (B21): Pokud má MARSBOT v kuloárech alespoň 1 delegáta, zařaďte 1 jeho delegáta z kuloárů jako řadového člena jedné strany a poté ověřte, zda kvůli tomu dojde k výměně předsedy strany nebo změně dominantní strany. Stranu, kam delegáta zařadíte, určete pomocí tohoto algoritmu:

1. Strana, kde MARSBOT po zařazení svého delegáta získá předsedu a zároveň se strana stane stranou dominantní.
2. Strana, kde MARSBOT po zařazení svého delegáta získá předsedu.
3. Strana, kde již MARSBOT předsedu má a strana se stane stranou dominantní.
4. Strana, kde vy máte nejméně delegátů (vč. předsedy).
5. Strana, v níž má nejméně delegátů (včetně předsedy) MARSBOT.
6. První strana následující po směru hodinových ručiček od dominantní strany.

Poté postupujte takto: Má-li MARSBOT alespoň 5 € a v kuloárech alespoň 1 delegáta, otočte vrchní kartu projektu a zjistíte její náklady. Jsou-li **dělitelné třemi**, zaplatí MARSBOT 5 € a umístí dalšího delegáta z kuloárů do strany dle postupu popsáno výše. Otočenou kartu poté odhodte.

Politická fáze

1. **Pokles TR:** Váš TR se sníží o 1 jako obvykle. **TR MARSBOTA zůstane beze změny.**
2. **Globální událost:** Vyhodnoťte aktuální globální událost (včetně bodů vlivu) jako obvykle, ta ovšem **působí pouze na vás**.
 - Má-li něco provést začínající hráč, vždy to provedete vy.
 - V případě globálních události *Revoluce* (G19) a *Volby* (G07) vyhodnoťte efekt pro sólovou hru uvedený na kartě (namísto porovnávání vaší situace s MARSBOTOVOU).

3. **Určení (nové) vládnoucí strany:** Tento krok proveďte jako obvykle s následujícími změnami:
 - Bonus při převzetí vlády pro MARSBOTA neplatí.
 - Stane-li se delegát MARSBOTA prezidentem, jeho TR **stoupne** o 1.
 - Neumísťujte žádné MARSBOTovy delegáty do lobby.
4. **Nové okolnosti:** Tento krok proveďte jako obvykle.

Konec hry

Při závěrečném vyhodnocení vy i MARSBOT získáte po 1 VB za prezidenta i za každého předsedu strany.

Zvýšení obtížnosti

Pokud se vám zdá, že lze MARSBOTův postup na desce výboru pro teraformaci předvídat příliš snadno, můžete obtížnost hry zvýšit jedním z těchto způsobů:

- Nastavte počáteční TR MARSBOTA na 13 namísto na 10.
- Po umístění neutrálních delegátů během přípravy hry umístěte 1 dalšího delegáta MARSBOTA do náhodně určené strany (viz výše) – může se stát předsedou. Pro další zvýšení obtížnosti tento postup ještě jednou zopakujte.






HELLAS, ELYSIUM, TERRA CIMMERIA, UTOPIA PLANITIA A VASTITAS BOREALIS







Příprava hry











1. Do rámečku vložte desku MARSBOTA určenou pro zvolený herní plán. Poblíž vyložte příslušnou přehledovou kartu.
2. Bonusovou kartu *Soutěž korporací* (B08) nahraďte stejnojmennou kartou určenou pro vybraný herní plán (B09–B13).

Průběh hry

Každému hernímu plánu přísluší jiná deska MARSBOTA s upravenými stupnicemi a jiné čestné tituly a soutěže.

Hellas a Elysium: Stupnice kategorie  je společná s kategorií , ne s  (jako na herním plánu Tharsis).

Terra Cimmeria: Stupnice kategorie  je společná s kategorií , ne s , a stupnice kategorie  je společná s kategorií , ne s .

Vastitas Borealis: Stupnice kategorie  je společná s kategorií , ne s  , stupnice kategorie  je společná s kategorií , ne s , a stupnice kategorie  je společná s kategorií , ne s .

Nové akce na deskách MARSBOTA

Na desce MARSBOTA určené pro herní plán Utopia Planitia se objevuje tato nová akce:

Založení stanice






Pokud hrajete s rozšířením *Kolonie*, založte MARSBOTOVU stanici způsobem uvedeným u podrobného vysvětlení karet bonusů *Opora vnějšího systému* a *Urychlená výstavba* (včetně získání 2 J zdrojů do odpovídajícího úložiště).





MILNÍKY A SOUTĚŽE NA TĚCHTO HERNÍCH PLÁNECH




Podmínky čestných titulů – Hellas

- **Univerzál** – Stav MARSBOTA na všech stupnicích je min. 3.
- **Taktik** – MARSBOT má alespoň 35 €.
- **Polárník** – Beze změny.
- **Energetik** – Stav MARSBOTA na stupnici  je min. 6.
- **Expert na Jupiter** – Stav MARSBOTA na stupnici   je min. 6.


Vyhodnocení soutěží – Hellas

- **Zúrodnovač** – Beze změny.
- **Budovatel** – Beze změny (zelené karty v MARSBOTově hromádce zahraniých karet).
- **Dobývateľ vesmíru** – Aktuální stav MARSBOTA na stupnici .
- **Sběratel** – Každých MARSBOTOVÝCH 5 € se počítá jako 1 J.
- **Developer** – Aktuální stav MARSBOTA na stupnici .

Podmínky čestných titulů – Elysium










- **Ekonom** – Stav MARSBOTA na všech stupnicích je min. 2.
- **Specialista** – Stav MARSBOTA na kterékoli stupnici je min. 10.
- **Biolog** – Stav MARSBOTA na stupnici    je min. 4.
- **Projektový guru** – Beze změny (15 zelených/modrých karet v MARSBOTově hromádce zahraniých karet).
- **Legenda** – Beze změny (5 červených karet v MARSBOTově hromádce zahraniých karet).

Vyhodnocení soutěží – Elysium





- **Honorece** – Jako obvykle, MARSBOTovi se však na rozdíl od vás počítají i karty událostí.
- **Průmyslník** – Aktuální stav MARSBOTA na stupnici  plus 5.
- **Pouštní liška** – Beze změny.
- **Realitní makléř** – Beze změny.
- **Autorita** – Pro vyhodnocení této soutěže se snižuje TR MARSBOTA o 15.

Poznámka: Při vyhodnocování soutěže Průmyslník se síla MARSBOTA počítá jako součet vašich J oceli, stupně produkce oceli a stupně produkce energie. K vašemu počtu J energie se nepřihlíží.









Podmínky čestných titulů – Terra Cimmeria

- **Planetolog** – Součet stavů MARSBOTA na stupnicích   a  je min. 5.
- **Architekt** – Stav MARSBOTA na stupnici   je min. 6.
- **Pobřežní stráž** – Beze změny.
- **Lesník** – Stav MARSBOTA na stupnici    je min. 10.
- **Výběřčí** – Stav MARSBOTA na stupnici  je min. 10.






Vyhodnocení soutěží – Terra Cimmeria

- **Elektrotechnik** – Aktuální stav MARSBOTA na stupnici .
- **Pozorovatel** – Beze změny, ovšem destička CMM se počítá jako zvláštní destička pro MARSBOTA, ale ne pro vás!
- **Velkoprůmyslník** – Nejvyšší hodnota, které stav MARSBOTA na kterékoli stupnici dosáhl, krát 2.
- **Zoolog** – Aktuální stav MARSBOTA na stupnici    plus 5.
- **Prorok** – Každých MARSBOTOVÝCH 7 € se počítá jako 1 karta s podmínkou.










Podmínky čestných titulů – Utopia Planitia

- **Geodet** – Jsou vyřazeny ze hry alespoň 3 MARSBOTovy bonusové karty. Karty vyřazené během přípravy hry se nepočítají.
- **Průkopník** – Beze změny.
- **Obchodník** – Stav MARSBOTA na všech těchto stupnicích: , , , ,  je min. 2.
- **Metalurg** – Součet stavu MARSBOTA na stupnicích  a  je min. 7.
- **Výzkumník** – Stav MARSBOTA na stupnici  je min. 4.






Vyhodnocení soutěží – Utopia Planitia

- **Průzkumník** – Beze změny.
- **Investor** – Stav MARSBOTA na stupnici  a .
- **Botanik** – Stav MARSBOTA na stupnici ,  a  minus 2.
- **Mikroinvestor** – Jako obvykle, MARSBOTU se však (na rozdíl od vás) započítávají i karty událostí.
- **Primátor** – Beze změny.

Podmínky čestných titulů – Vastitas Borealis

- **Agronom** – Stav MARSBOTA na stupnici  a  je min. 4.
- **Kosmonaut** – Stav MARSBOTA na stupnici  je min. 5.
- **Geolog** – Beze změny.
- **Projektant** – Součet stavu MARSBOTA na stupnicích ,  a  je min. 10.
- **Farmář** – Stav MARSBOTA na stupnici  nebo na stupnici  a  je min. 6.

Vyhodnocení soutěží – Vastitas Borealis

- **Cestovatel** – Stav MARSBOTA na stupnici  a  plus 5.
- **Kolektivizátor** – Beze změny.
- **Vnitrozemec** – Beze změny.
- **Promotér** – Stav MARSBOTA na stupnici .
- **Kovář** – Vyšší z hodnot stavu MARSBOTA na stupnicích  NEBO .

Algoritmus postupu v případě shody: zde pro všechny herní plány, na přehledových kartách pro jednotlivé herní plány.

1. **Hellas, Elysium, Terra Cimmeria a Utopia Planitia:** Co nejvíce sousedících destiček oceánu.
2. **Hellas: Polární oblast** (spodní dvě řady).
3. **Terra Cimmeria: Sousedství co nejvíce zvláštních destiček** (včetně CMM).
4. **Překrytí co nejvíce bonusů za umístění.**
 - Na herním plánu **Utopia Planitia** se **okrajová pole** považují za pole obsahující **1 bonus za umístění navíc**.
 - Na herním plánu **Vastitas Borealis** se pole **vulkánu** a pole s nimi sousedící považují za pole obsahující **1 bonus za umístění navíc**.
5. **Elysium: Jižní oblast** (spodní čtyři řady).
6. **Vastitas Borealis:** Okrajová pole, je-li to možné, v opačném případě sousedství co nejvíce destiček oceánu.
7. Otočte vrchní kartu projektu z balíčku. Rozpočítejte „en-ten-tý-ky“ všechna zbývající relevantní pole, zleva doprava, odshora dolů (a cyklicky znovu od začátku). Destičku umístěte na pole, kam se dopočítáte dle nákladů otočené karty, tu poté odhodte.

PRAVIDLA BONUSŮ ZA UMÍSTĚNÍ

Jižní pól (Hellas)

Pole jižního pólu s bonusem položení destičky oceánu a –6 €:

- Pokud v zásobě zůstávají destičky oceánu a MARSBOT má alespoň 6 €, má toto pole vyšší prioritu než ostatní pole se 2 bonusy za umístění, pro ostatní podmínky vyhodnocování shody má ale stejnou prioritu. Pokud na toto pole umístíte MARSBOTovu destičku, *nezíská* 2 J zdrojů, ale umístí destičku oceánu (jeho TR se zvýší o 1) a zaplatí 6 €.
- Pokud již v zásobě nejsou destičky oceánu nebo MARSBOT nemá 6 €, pro účely vyhodnocování shody se toto pole považuje za pole bez bonusu. Pokud na toto pole umístíte MARSBOTovu destičku, nic nezíská ani neztratí.

MSL Curiosity (Terra Cimmeria)

Pole s bonusem založení stanice a –5 €:

- Pokud na některé destičce kolonie MARSBOT dosud nemá stanici a má alespoň 5 €, má toto pole vyšší prioritu než ostatní pole se 2 bonusy za umístění (ale nižší než pole se 3 bonusy), pro ostatní podmínky vyhodnocování shody má ale stejnou prioritu. Pokud na toto pole umístíte MARSBOTovu destičku, *nezíská* 2 J zdrojů, ale jeho stanice je založena (způsobem uvedeným u podrobného vysvětlení karty bonusu *Urychlená výstavba (B05)* v sekci rozšíření *Kolonie*, včetně získání 2 J zdrojů) a zaplatí 5 €.
- Pokud již je na každé destičce kolonie MARSBOTova stanice nebo MARSBOT nemá 5 €, pro účely vyhodnocování shody se toto pole považuje, jako by nemělo žádný bonus za umístění. Pokud na toto pole umístíte MARSBOTovu destičku, nic nezíská ani neztratí.
- Pokud hrajete bez rozšíření *Kolonie*, pro vás i MARSBOTA se toto pole považuje za pole bez bonusu za umístění.

Severní pól (Vastitas Borealis)

Pole severního pólu s bonusem zvýšení teploty a –4 €:

- Pokud faktor teploty nedosáhl cílové hodnoty a MARSBOT má alespoň 4 €, má toto pole vyšší prioritu než ostatní pole se 2 bonusy za umístění, pro ostatní podmínky vyhodnocování shody má ale stejnou prioritu. Pokud na toto pole umístíte MARSBOTovu destičku, *nezíská* 2 J zdrojů, ale zvýší teplotu (jeho TR se zvýší o 1) a zaplatí 4 €.
- Pokud již je faktor teploty dokončen nebo MARSBOT nemá 4 €, pro účely vyhodnocování shody se toto pole považuje, jako by nemělo žádný bonus za umístění. Pokud na toto pole umístíte MARSBOTovu destičku, nic nezíská ani neztratí.















Viking 1 a 2 (Vastitas Borealis)

Pole s bonusem umístění delegáta:

- Pokud hrajete s rozšířením *Neklid*, po umístění destičky na toto pole smíte umístit svého delegáta, zatímco MARSBOT jen získá 1 € jako za jiné bonusy za umístění.
- Pokud hrajete bez rozšíření *Neklid*, toto pole se pro účely MARSBOTova vyhodnocování shody považuje za pole bez bonusu a při umístění destičky na toto pole nic nezíská.


POMOCNÉ AKCE SOUTĚŽE KORPORACÍ

Na upravených kartách *Soutěž korporací* se vyskytují tyto pomocné akce:

- **Hellas (B09)**
 - **Zúrodnovač:** Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně a zvyšte obsah kyslíku o 1.
 - **Budovatel:** Otáčejte lícem vzhůru karty projektů z balíčku, dokud neotočíte zelenou kartu. Vyhodnoťte ji za MARSBOTA a ostatní karty odhodte.
 - **Dobytel vesmíru:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
 - **Sběratel:** Musíte (vy, tj. hráč) ze svých vyložených karet odhodit 1 J zvířat/mikrobů, která vám přináší nejvíce VB, je-li to možné.
 - **Developer:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Elysium (B10)**
 - **Honorec:** Otáčejte karty projektů z balíčku, dokud neotočíte kartu s náklady alespoň 20 €. Vyhodnoťte ji za MARSBOTA a ostatní karty odhodte.
 - **Průmyslník:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
 - **Pouštní liška:** Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně na pole v jižní oblasti (na jih od rovníku) a zvyšte obsah kyslíku o 1. Pokud MARSBOT nemůže v souladu s pravidly umístit destičku zeleně do jižní oblasti, tuto akci nelze provést.
 - **Realitní makléř:** Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně tak, aby sousedila s oceánem, a zvyšte obsah kyslíku o 1. Pokud to v souladu s pravidly nelze, tuto akci nelze provést.
 - **Autorita:** MARSBOTŮV TR se zvyšuje o 2.
- **Terra Cimmeria (B12)**
 - **Elektrotechnik:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
 - **Pozorovatel:** Umístěte MARSBOTOVU destičku města (v souladu s obvyklými pravidly) tak, aby sousedila se zvláštní destičkou (včetně destičky CMM). Pokud MARSBOT nemůže takto destičku města v souladu s pravidly umístit, tuto akci nelze provést.
 - **Velkoprůmyslník:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav na té stupnici, kde je aktuálně stav nejvyšší, v případě shody na té uvedené výše (ze stupnic ve shodě).
 - **Zoolog:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice   , jako by se vyhodnocoval symbol .
 - **Prorok:** Otáčejte lícem vzhůru karty z balíčku projektů, dokud neotočíte kartu s podmínkou. Vyhodnoťte ji a ostatní karty odhodte. Tato možnost MARSBOTA nestojí 5 €.
- **Utopia Planitia (B11)**
 - **Průzkumník:** Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně na okraj herního plánu a zvyšte obsah kyslíku o 1. Nelze-li v souladu s pravidly destičku takto umístit, tuto akci nelze provést.
 - **Investor:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
 - **Botanik:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
 - **Mikroinvestor:** Otáčejte lícem vzhůru karty z balíčku projektů, dokud neotočíte kartu s náklady 10 € či méně. Vyhodnoťte ji za MARSBOTA a ostatní karty odhodte.
 - **Primátor:** Umístěte MARSBOTOVU destičku města.
- **Vastitas Borealis (B13)**
 - **Cestovatel:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
 - **Kolektivizátor:** Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně a zvyšte obsah kyslíku o 1.
 - **Vnitrozemec:** Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně tak, aby **nesousedila** s oceánem ani polem vyhrazeným pro oceán, a zvyšte obsah kyslíku o 1. Nelze-li destičku takto umístit, tuto akci nelze provést.
 - **Promotér:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
 - **Kovář:** Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice  nebo , podle toho, kde je stav vyšší.

ROZŠÍŘENÍ SOUTĚŽE A TITULY














Změny přípravy hry














1. Použijte desku MARSBOTA a přehledovou kartu pro herní plán Tharsis (základní hra) bez ohledu na to, na kterém herním plánu hrajete.
2. Bonusovou kartu *Soutěž korporací* (B08) nahraďte stejnojmennou kartou se symbolem  v pravém horním rohu (B14).

Níže naleznete seznam všech čestných titulů a soutěží z tohoto rozšíření včetně postupu, jak je vyhodnocovat za MARSBOTA.










Doporučujeme, abyste v žádné partii nekombinovali čestné tituly a soutěže, které se za MARSBOTA vyhodnocují stejně nebo podobně. Vzhledem k mechanikám fungování MARSBOTA by to mohlo vést k výraznému kolísání obtížnosti hry. Doporučujeme zvážit úpravy navržené na str. 11 pravidel hry (brožury A) pro úroveň obtížnosti vysokou.












ČESTNÉ TITULY

- **Biolog** – MARSBOT má stav alespoň 4 na stupnici .
- **Ekolog** – Jako obvykle (MARSBOT má alespoň 3 destičky zeleně).
- **Ekonom** – MARSBOT je alespoň na políčku 2 každé stupnice kromě .
- **Energetik** – MARSBOT má stav alespoň 6 na stupnici .
- **Expert na Jupiter** – MARSBOT má stav alespoň 5 na stupnici .
- **Farmář** – MARSBOT má stav alespoň 7 na stupnici .
- **Filantrop** – Jako obvykle (v MARSBOTově hromádce zahraničních karet je alespoň 5 karet s nezápornou (tj. pozitivní či nulovou) hodnotou VB)
- **Geolog** – Jako obvykle (MARSBOT má alespoň 3 destičky na nebo sousedící s poli vulkánu).
 - Pole vulkánu a sousedící pole se považují, jako by měla 1 bonus za umístění navíc.
- **Hydrolog** – Jako obvykle (umístili jste alespoň 4 MARSBOTovy destičky oceánu).
 - Odděleně sledujte, kolik destiček oceánu jste umístili za sebe a kolik za MARSBOTA.
- **Kosmonaut** – MARSBOT má stav alespoň 4 na stupnici .
- **Krajinář** – MARSBOT má alespoň 1 destičku města, alespoň 1 destičku zeleně a má stav alespoň 5 na stupnici .
- **Legenda** – Jako obvykle (v hromádce MBOtových zahraničních karet jsou alespoň 4 červené).
- **Lesník** – MARSBOT má stav alespoň 6 na stupnici .
- **Lobbista** – MARSBOT má prezidenta a alespoň 2 předsedy strany.
- **Metalurg** – Součet stavu MARSBOTA na stupnicích  a  je alespoň 9.
- **Nákupčí** – MARSBOT je alespoň na políčku 2 každé stupnice kromě .
- **Obchodník** – MARSBOT je alespoň na políčku 2 stupnic , , .
- **Oteplovač** – Jako obvykle (MARSBOT alespoň 5krát zvýšil teplotu).
 - Odděleně sledujte, kolikrát jste zvýšili teplotu vy a kolikrát MARSBOT.























- **Planetolog** – MARSBOT je alespoň na políčku 3 dvou z těchto stupnic: , , .
- **Plánovač** – MARSBOT je alespoň na políčku 4 každé stupnice kromě .
- **Pobřežní stráž** – MARSBOT má alespoň 4 destičky terénu sousedící s destičkami oceánu.
- **Pozemšťan** – MARSBOT má stav alespoň 5 na stupnici .
- **Producent** – Součet MARSBOTOVÝCH stavů na libovolných tří stupnicích (kromě ) je alespoň 16.
- **Projektant** – Součet MARSBOTOVÝCH pozic na stupnicích  a  je alespoň 10.
- **Projektový guru** – Jako obvykle (v MARSBOTOVĚ hromádce zahraničích karet je alespoň 10 modrých/zelených karet).
- **Průkopník** – Jako obvykle (MARSBOT má alespoň 4 stanice).
 - Položte po 1 kostičce na políčka 7 a 10 stupnice  a na políčko 8 stupnice . Kdykoli MARSBOT dosáhne jedné z těchto kostiček, utratí 5 € a provede akci založení stanice dle sekce *Kolonie* těchto pravidel. Poté kostičku odstraňte.
- **Sponzor** – V hromádce MARSBOTOVÝCH zahraničích karet jsou alespoň 3 s náklady 20 € či více, včetně událostí.
- **Starosta** – Jako obvykle (MARSBOT má alespoň 3 destičky měst).
- **Stavitel** – MARSBOT má stav alespoň 7 na stupnici .
- **Taktik** – MARSBOT má alespoň 30 €.
- **Teraformer** – TENTO ČESTNÝ TITUL NELZE VE HŘE S MARSBOTEM POUŽÍT.
- **Univerzál** – MARSBOT je alespoň na políčku 3 sedmi či více stupnic.
- **Úplatkář** – MARSBOT má alespoň 20 €, zaplatí 12 €.
- **Výběrčí** – MARSBOT má stav alespoň 8 na stupnici .
- **Výzkumník** – MARSBOT má stav alespoň 4 na stupnici .

SOUTĚŽE

- **Autorita** – Pro vyhodnocení této soutěže snižte MARSBOTŮV TR o 15.
- **Bankéř** – Součet MARSBOTOVA aktuálního stavu na stupnicích  a .
- **Botanik** – MARSBOTŮV aktuální stav stupnice  minus 2.
- **Budovatel** – Jako obvykle (počet modrých a zelených karet v MARSBOTOVĚ hromádce zahraničích karet).
- **Cestovatel** – MARSBOTŮV aktuální stav stupnice  NEBO , podle toho, kde je stav vyšší, plus 5.
- **Developer** – MARSBOTŮV aktuální stav stupnice .
- **Dobytel vesmíru** – MARSBOTŮV aktuální stav stupnice .
- **Elektrotechnik** – MARSBOTŮV aktuální stav stupnice .
- **Honorec** – Počet karet v MARSBOTOVĚ hromádce zahraničích karet s náklady alespoň 20 €, včetně karet událostí.
- **Investor** – MARSBOTŮV aktuální stav stupnice .

- **Kolektivizátor** – Jako obvykle (počet MARSBOTových propojených destiček terénu).
- **Konstruktér** – Jako obvykle (počet MARSBOTových destiček měst a stanic).
 - Položte po 1 kostičce na políčka 7 a 10 stupnice  a na políčko 8 stupnice . Kdykoli MARSBOT dosáhne jedné z těchto kostiček, utratí 5 € a provede akci založení stanice dle sekce *Kolonie* těchto pravidel. Poté kostičku odhodte.
- **Mikroinvestor** – Počet karet v MARSBOTově hromádce zahraničích karet s náklady nejvýše 10 €, včetně událostí.
- **Přírodovědec** – MARSBOTův aktuální stav stupnice  plus 5.
- **Politik** – pro vyhodnocení této soutěže má MARSBOT vždy 5.
- **Pozorovatel** – Jako obvykle, ale pro MARSBOTA se destička CMM také počítá jako zvláštní destička.
 - Pole sousedící se zvláštními destičkami (včetně CMM) se počítají, jako by měla 1 bonus za umístění navíc.
- **Primátor** – Jako obvykle (počet MARSBOTových destiček měst).
- **Producent tepla** – MARSBOTův aktuální stav stupnice  plus 5.
- **Promotér** – MARSBOTův aktuální stav stupnice .
- **Prorok** – Každých MARSBOTových 7 € = 1 podmínka.
- **Průmyslník** – MARSBOTův aktuální stav stupnice  plus 5.
- **Průzkumník** – Jako obvykle (počet MARSBOTových destiček terénu na okraji herního plánu).
 - Pole na okraji herního plánu se počítají, jako by měla 1 bonus za umístění navíc.
- **Sběratel** – Každých MARSBOTových 5 € = 1 podmínka.
- **Skladník** – Počet stupnic, na kterých MARSBOT dosáhl alespoň stavu 3.
- **Správce** – Počet karet bez symbolů kategorií v MARSBOTově hromádce zahraničích karet plus 2
- **Zúrodnovač** – Jako obvykle (počet MARSBOTových destiček zeleně).
- **Realitní magnát** – Jako obvykle (počet MARSBOTových destiček terénu na herním plánu).
- **Realitní makléř** – Jako obvykle (počet MARSBOTových destiček sousedících s oceánem).
- **Těžař** – MARSBOTův aktuální stav stupnice  plus 5.
- **Velkopřůmyslník** – MARSBOTův aktuální stav stupnice, kde je stav nejvyšší, vynásobeno 2.
- **Vědecká kapacita** – MARSBOTův aktuální stav stupnice .
- **Vizionář** – MARSBOTův aktuální stav stupnice, kde je jeho stav nejnižší (resp. druhý nejnižší, pokud hrajete s rozšířením *Venuše*), vynásobeno 2.
- **Vnitrozemec** – Jako obvykle (počet MARSBOTových destiček terénu, které nesousedí s oceánem).
 - Podmínka vyhodnocování shody „sousedství s oceánem“ má nižší prioritu než podmínka „nejvíce bonusů za překrytí“.
- **Výrobce** – Součet MARSBOTova aktuálního stavu na stupnicích  a .
- **Zoolog** – MARSBOTův aktuální stav stupnice  plus 5.

POMOCNÉ AKCE SOUTĚŽE KORPORACÍ

- **Autorita** – MARSBOTŮV TR se zvyšuje o 2.
- **Bankéř** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice  nebo , dle toho, kde je stav nižší (v případě shody ).
- **Botanik** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Budovatel** – Otáčejte karty projektů z balíčku, dokud neotočíte zelenou. Vyhodnoťte ji za MB.
- **Cestovatel** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice  nebo  (té, kde je stav vyšší).
- **Developer** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Dobytel vesmíru** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Elektrikář** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Honorece** – Otáčejte karty projektů z balíčku, dokud neotočíte kartu s náklady alespoň 20 €. Vyhodnoťte ji za MARSBOTA.
- **Investor** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Kolektivizátor** – Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně a zvyšte obsah kyslíku o 1.
- **Konstruktér** – Umístěte MARSBOTOVU destičku města.
- **Mikroinvestor** – Otáčejte lícem vzhůru karty projektů z balíčku, dokud neotočíte kartu s náklady nejvýše 10 €. Vyhodnoťte ji za MARSBOTA a ostatní karty odhodte.
- **Politik** – (Nemá žádnou pomocnou akci.)
- **Pozorovatel** – Umístěte MARSBOTOVU destičku města vedle zvláštní destičky.
- **Primátor** – Umístěte MARSBOTOVU destičku města.
- **Producent tepla** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Promotér** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Prorok** – Otáčejte karty projektů z balíčku, dokud neotočíte kartu s podmínkou. Vyhodnoťte ji za MARSBOTA, navíc získá 5 €.
- **Průmyslník** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Průzkumník** – umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně na okraj herního plánu a zvyšte obsah kyslíku o 1.
- **Přírodovědec** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Realitní magnát** – Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně a zvyšte obsah kyslíku o 1.
- **Realitní makléř** – Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně vedle oceánu a zvyšte obsah kyslíku o 1.
- **Sběratel** – Odhodte 1 J  nebo 1 J  (tu, jež vám přináší více VB).
- **Skladník** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav na stupnici, kde je aktuálně stav nejnižší.
- **Správce** – Otáčejte karty projektů z balíčku, dokud neotočíte kartu bez symbolů kategorie. Vyhodnoťte ji za MARSBOTA, navíc získá 5 €.
- **Těžař** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Velkopřůmyslník** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice, kde je aktuálně stav nejvyšší.
- **Vědecká kapacita** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Vizionář** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice, kde je stav nejnižší, kromě Venuše.
- **Vnitrozemec** – Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně **ne** vedle oceánu a zvyšte obsah kyslíku o 1.
- **Výrobce** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice  nebo , podle toho, kde je aktuálně stav nižší (v případě shody .
- **Zoolog** – Zvyšte o 1 MARSBOTŮV stav stupnice .
- **Zúrodnovač** – Umístěte MARSBOTOVU destičku zeleně a zvyšte obsah kyslíku o 1.