



ENHANCE
GAMES

**MANUALE DI
SOPRAVVIVENZA**

ITALIANO

MIGRATION:  N

MARS



SI RACCONTA CHE...

I PRIMI umani a mettere orgogliosamente piede su Marte cercarono il punto adatto per fondare una base. Una grande regione prevalentemente piatta fu designata per la potenziale colonizzazione e il team iniziò a convertire una delle navi da trasporto in una struttura di supporto vitale centrale.

A causa delle impraticabilità del trasporto di grandi quantità di materiale dalla Terra, gran parte delle future risorse edili devono essere scavate dalla terra marziana.

Durante l'esame dei giacimenti minerari, il team di esploratore scoprì ciò che sembrano essere antiche rovine. All'interno di queste rovine furono trovate strutture e simboli in pietra disposti in modo tale da suggerire che la vita intelligente potesse essere stata precedentemente presente.

Più all'interno di queste infide catacombe, un letto di formazioni cristalline uniche illuminava le gallerie tentacolari. Campioni di questo cristallo furono prelevati per ulteriori studi.

Il team uscì dalle rovine appena in tempo per assistere all'impatto di una meteora a un chilometro dal loro trasporto ROVER. Scosso, il team di esploratori mappò in fretta il terreno designato, impostò quattro fari di trasmissione per i successivi esploratori in arrivo e iniziò il loro viaggio di ritorno sulla Terra.

I campioni di **CRISTALLO** furono inviati ai migliori scienziati del mondo per la ricerca. Nessun altro minerale sulla Terra si dimostrò avere proprietà simili. Quando piccole quantità di energia vennero applicate ai cristalli, i loro poteri aumentarono in modo esponenziale. Sebbene ogni laboratorio concluse la propria ricerca nessun gruppo condivise i risultati con gli altri, ne diede una spiegazione su come aveva realizzato tale impresa. Tuttavia, una cosa fu chiara. Marte dimostrò di avere le risorse per sostenere gli abitanti umani a lungo termine.

Il meraviglioso cristallo è stato ufficialmente chiamato **Olympium**.

Con una rotta sicura e collaudata per Marte e la scoperta dell'Olympium sotto la superficie, il territorio marziano è ora la risorsa più ambita sulla Terra.

CON LA TERRA che diventava sempre più sovrappopolata, contaminata e povera di risorse, il progetto per iniziare a costruire su Marte fu accelerato.

Quattro grandi organizzazioni hanno vinto la gara per sponsorizzare i primi pionieri a stabilirsi permanentemente su Marte. È stato firmato un accordo. La prima organizzazione che popolerà con successo una città sana e funzionale su Marte sarebbe stata eletta come organo di governo sul nuovo pianeta. Mentre queste squadre costruiscono con successo alloggi e edifici di supporto per sostenere la crescita delle colonie, la Terra continuerà a inviare ondate di volontari perché diventino i primi cittadini di Marte.

ORA, sei stato scelto per guidare una di queste quattro Fazioni in competizione, in una corsa, per stabilire la prima colonia umana permanente.

Ti verrà data la quantità iniziale di forniture sufficiente per stabilire una base e iniziare ad estrarre le risorse. Sta a te far crescere la tua struttura, espandere le operazioni e rimanere in vita!

I tuoi sponsor invieranno una navetta trimestrale con rifornimenti e persone aggiuntive per aiutare la tua missione. Se riesci a esportare Olympium sulla Terra, riceverai ulteriore supporto.

BUONA FORTUNA, NE AVRETE BISOGNO!

PANORAMICA

Obiettivo: far crescere la tua colonia per ospitare più cittadini dalla Terra. Il primo giocatore che raggiunge 5 abitanti, quindi completa un rifornimento finale, vince la partita!

Avvertenza: l'area è soggetta a piogge di meteore. Possono verificarsi eventi che ostacolano la tua strategia. Costruisci il tuo sistema di supporto e preparati a danni e perdita di risorse.

Il Tabellone: Il tracciato di Esplorazione viaggia attorno al bordo del tabellone. Qui è dove il tuo team ROVER passerà a raccogliere risorse estratte, cimentarsi nelle rovine e sperimentare eventi.

La griglia esagonale al centro è il terreno. Qui è dove costruisci le tue colonie.

Costruzione: Strutture diverse producono determinati beni e/o consentono funzioni specifiche.

Costruisci il tuo QUARTIER GENERALE, ma fai attenzione ai criteri di costruzione (*Regole di costruzione p7*). Alcune strutture richiedono parametri diversi per funzionare.

Puoi costruire solo una volta per turno, quindi agisci in modo rapido e saggio. Ricorda che questa è una gara!

Raggiungi l'AMBASCIATA e apri (1) alloggi aggiuntivi per la tua fazione. Raggiungi uno qualsiasi dei PASSAGGI TRA LE ROVINE e aumenta la raccolta di Olympium.

L'Olympium è una risorsa unica. Può essere acquisito in un'antica rovina. Può essere usato come jolly per qualsiasi 1 risorsa (**metallo, acqua, o pietra**).

L'Olympium può anche essere scambiato utilizzando una STAZIONE DI ESPORTAZIONE per acquisire altri beni:

2x Olympium = 1 fornitura (Pacchetto medico, RCU o CELLA A COMBUSTIBILE)

4x Olympium = 1 popolazione

Colonna di riferimento



ROVER



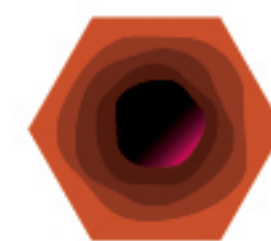
Una BANDIERINA rappresenta 1 POPOLAZIONE



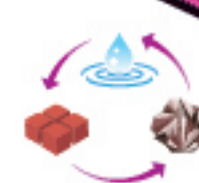
STAZIONE DI ESPORTAZIONE



AMBASCIATA



PASSAGGIO TRA LE ROVINE



CARTA OLYMPIUM

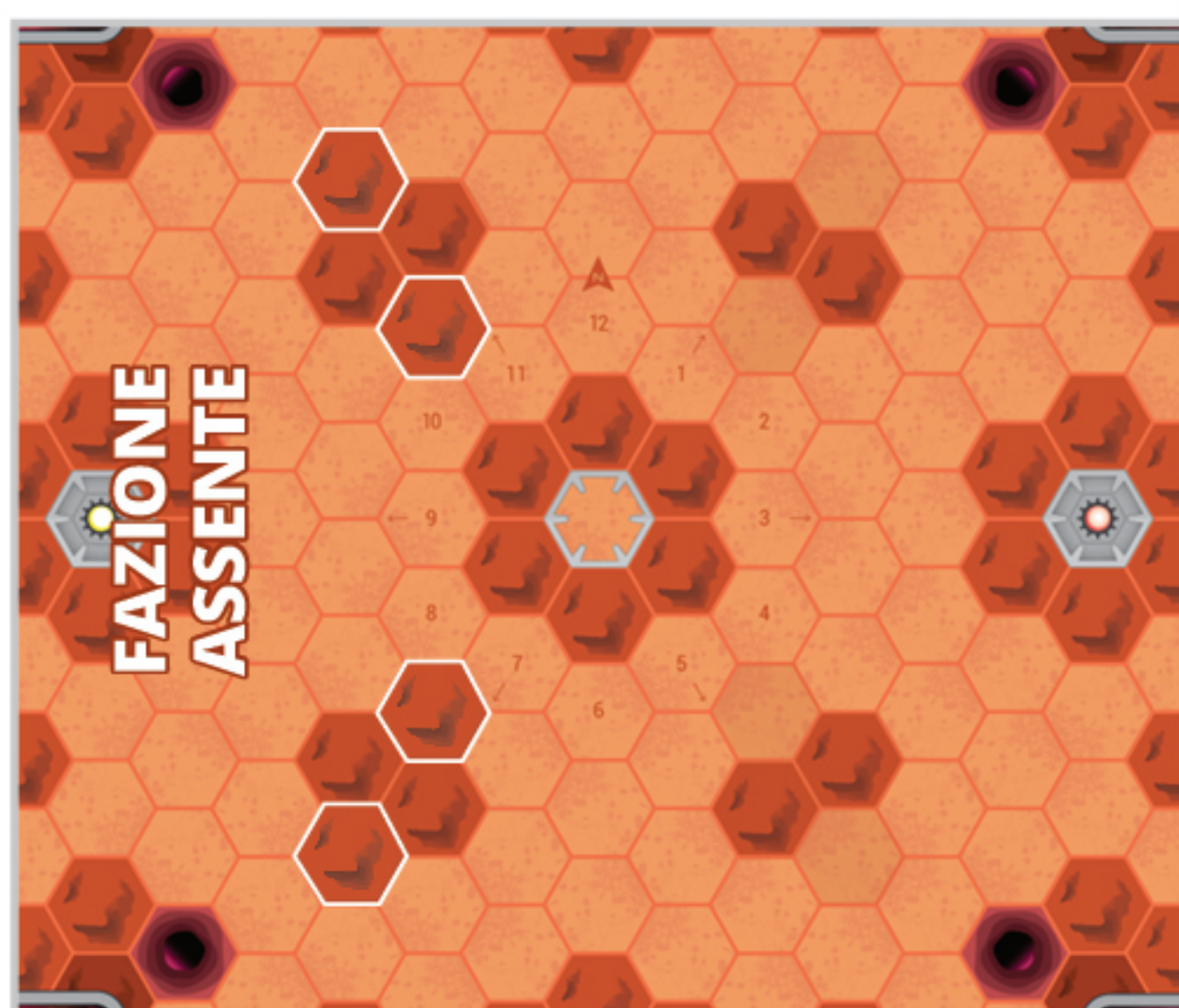
QUANTI GIOCATORI

Migration Mars è un gioco per 2, 3 o 4 giocatori.

Se giochi con meno di 4 giocatori, applica le TESSERE COL TERRENO (roccioso) alle aree ombreggiate sul tabellone.

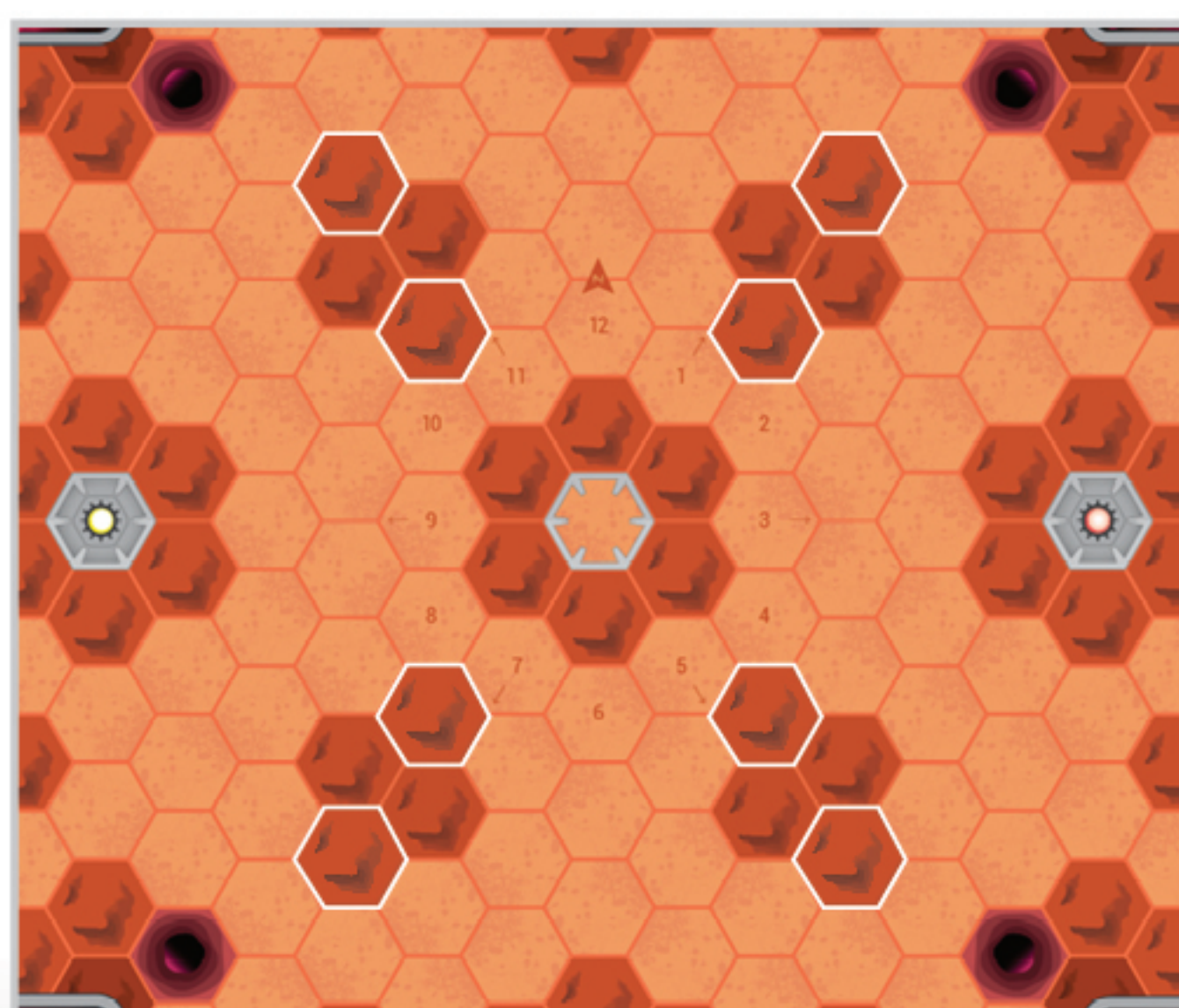
4 GIOCATORI Non vengono utilizzati tessere col terreno modificato.

3 GIOCATORI aggiungono solo **quattro** tessere col terreno (roccioso) sul lato della fazione assente.



Esempio di installazione a 3 giocatori con **4 tessere col terreno modificato**.

2 GIOCATORI aggiungono otto tessere col terreno (roccioso) sul lato della fazione assente. 2 giocatori possono scegliere qualsiasi fazione (frontalmente o affiancati)



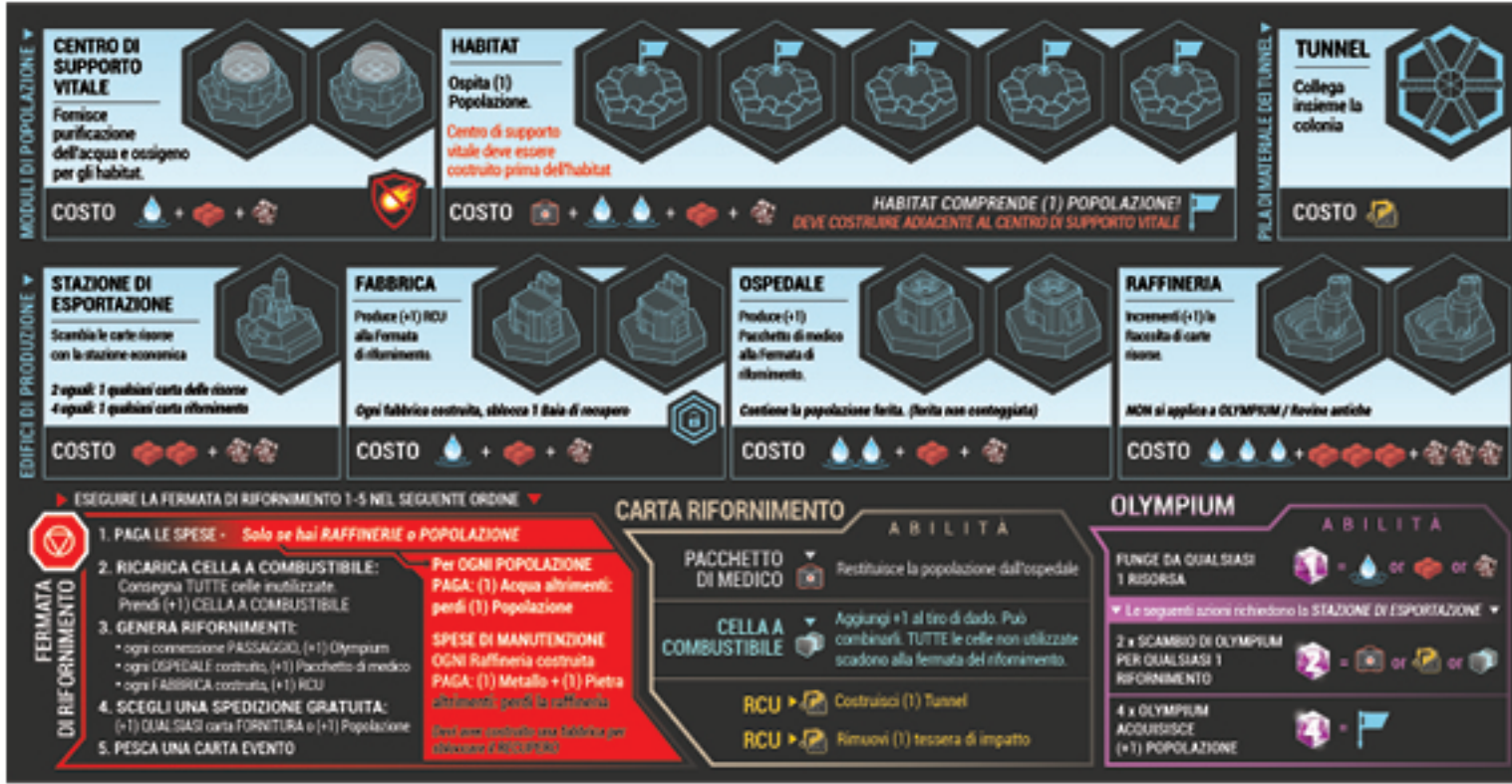
Esempio di installazione a 2 giocatori con **8 tessere col terreno modificato**.



TESSERA COL
TERRENO
MODIFICATO

PREPARAZIONE

- Posiziona ciascuna **Fortezza Antica** nelle 4 basi delle rovine.
- Posiziona tutti gli **edifici HQ** sulla loro base di atterraggio.
- Posiziona l'**Ambasciata** nel spazio centrale sul terreno.
(Per la funzione Ambasciata vedi Popolazione p10)
- Mischia le **carte Evento** e posiziona le carte a faccia in giù.
- Caricare le carte beni nel porta-carte **STAZIONE ECONOMICA**.
- I giocatori scelgono le fazioni e posizionano il loro set di edifici sui loro tappetini per gli acquisti successivi.



FORTEZZA ANTICA



POSIZIONE DELLA ROVINA



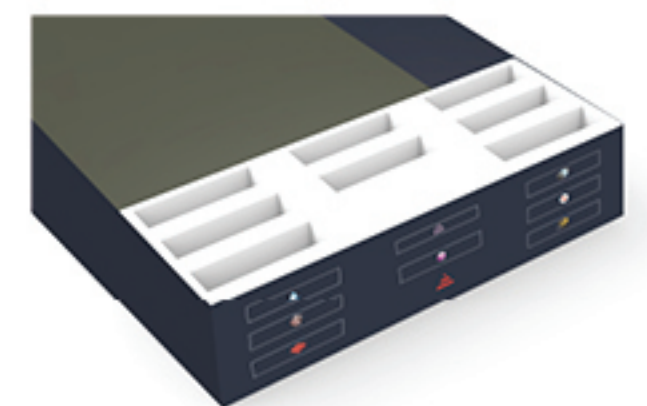
QUARTIER GENERALE (HQ)



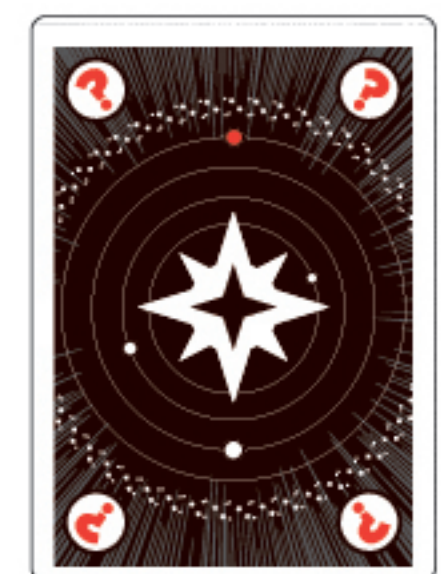
BASE DI ATTERRAGGIO HQ



AMBASCIATA



STAZIONE ECONOMICA



CARTE EVENTO



d12 rosso

FORNITURE DI ARRIVO

Ogni giocatore inizia con le seguenti risorse:

- 2 - Carte risorse di pietra
- 2 - Carte risorse metalliche
- 2 - Carte risorse d'acqua
- 1 - Carta Olympium
- 1 - Carta Pacchetto medico
- 1 - Carta di rifornimento RCU
- 1 - Carta rifornimento cella a combustibile
- 1 - Inizio del Tunnel (da costruire all'inizio del gioco)

INIZIO

- Tutti i giocatori, costruiscono l'inizio del TUNNEL in uno dei spazi adiacenti al loro HQ. *(vedi Regole di costruzione p7)*
- Posiziona ogni ROVER sulla Fermata di rifornimento della sua fazione.
- Tutti, lanciano il d12 rosso. Il valore più alto inizia per primo. Quindi continua il giocatore in senso orario.

SUL TUO TURNO

Le fasi del turno 1, 2, 3 devono essere eseguite nell'ordine:

1. AZIONE COLONIA: ILLIMITATA

Durante questa fase puoi: trasferire la popolazione, utilizzare gli eventi salvati, esportare / scambiare risorse e/o proporre scambi. *(vedi Commercio p8)*

2. AZIONE COSTRUZIONE: 1 PER TURNO

Durante questa fase puoi anche: acquistare e costruire strutture, rimuovere tessere impatto di una meteora, o costruire un tunnel. **UNA VOLTA CHE COSTRUISCI NON PUOI EFFETTUARE AZIONI COLONIA FINO AL PROSSIMO TURNO.**

3. AZIONE LANCIO DADI: UNA VOLTA CHE TIRI I DADI, NON PUOI EFFETTUARE ALTRE AZIONI FINO AL PROSSIMO TURNO.

Tira contemporaneamente il DADO NUMERATO e il DADO RACCOLTA RISORSE. Muovi il tuo ROVER ESPLOAZIONE in senso orario attorno al Tracciato di Esplorazione. Il DADO RACCOLTA RISORSE indica la quantità di risorse raccolte, INOLTRE prendi una carta risorsa aggiuntiva per ogni RAFFINERIA che hai costruito. *(Esempio: 2 sul Dado di Raccolta + 1-Raffineria costruita = 3 risorse)* **NOTA: I risultati di RAFFINERIA e DADO RACCOLTA RISORSE NON si applicano alle Rovine Antiche o alle Fermate di rifornimento.**



DADO NUMERATO



DADO DI RACCOLTA RISORSE



ROVER DI ESPLOAZIONE



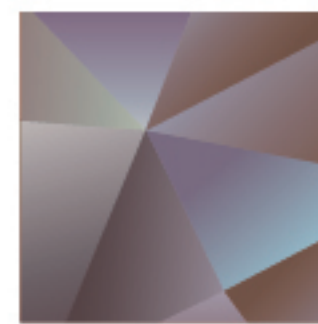
RAFFINERIA



Risorsa
mineraria
acqua



Risorsa
mineraria
pietra



Risorsa
mineraria
metallo



Se atterri sulla Fermata di rifornimento di un altro giocatore, scegli SOLO UNA fra le risorse, quindi pesca una carta Evento.

Una volta completato l'Evento, metti la carta usata in fondo al mazzo degli Eventi.



Atterra in un angolo delle Rovine, segui la carta guida delle Rovine antiche per avere la possibilità di ottenere un bonus speciale.

(vedi Rovine antiche p14, o carta guida per i bonus)



Puoi usare una CELLE A COMBUSTIBILE per aggiungere +1 al tuo tiro di dado NUMERATO.

È possibile combinare più CELLE A COMBUSTIBILE con un tiro di dadi.

Passa i DADI al giocatore alla tua sinistra quando il tuo turno è completato.

CRITERI DI COSTRUZIONE

SOLO (1) azione costruzione per turno.

TERRENO



Terreno pianeggiante - spazi rosso-chiaro

Tutte le strutture possono essere costruite su terreno pianeggiante.



Terreno roccioso - spazi rosso-scuro

Solo TUNNEL / FORTEZZA possono essere costruiti sul terreno roccioso.

PASSAGGIO TRA LE ROVINE



Qui non è possibile costruire nulla. Quando una colonia raggiunge un spazio adiacente a un passaggio, guadagna +1 Olympium alle Fermate di rifornimento e alle rovine specifiche.

TESSERE IMPATTO DI UNA METEORA

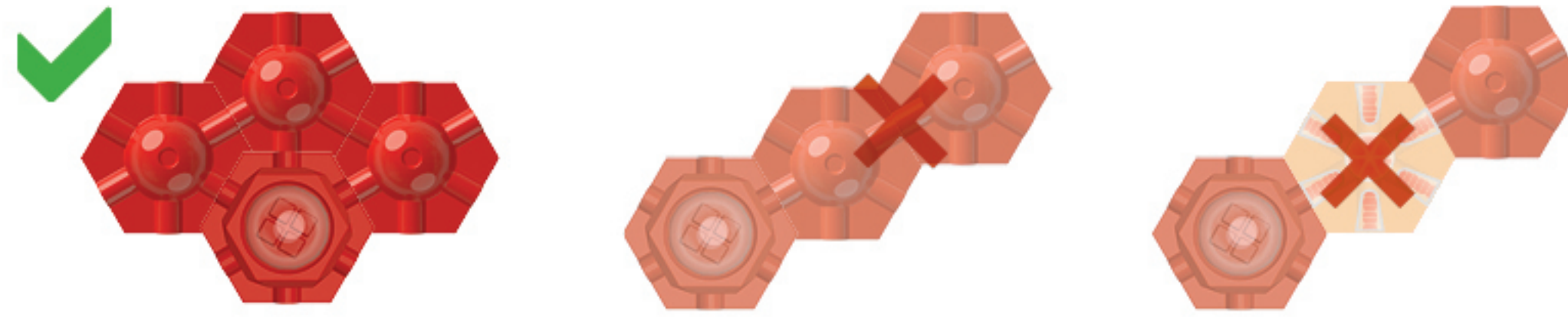


Nulla può essere costruito su "Tessere impatto di meteore". Rimuovi una tessera impatto con (1) RCU carta.

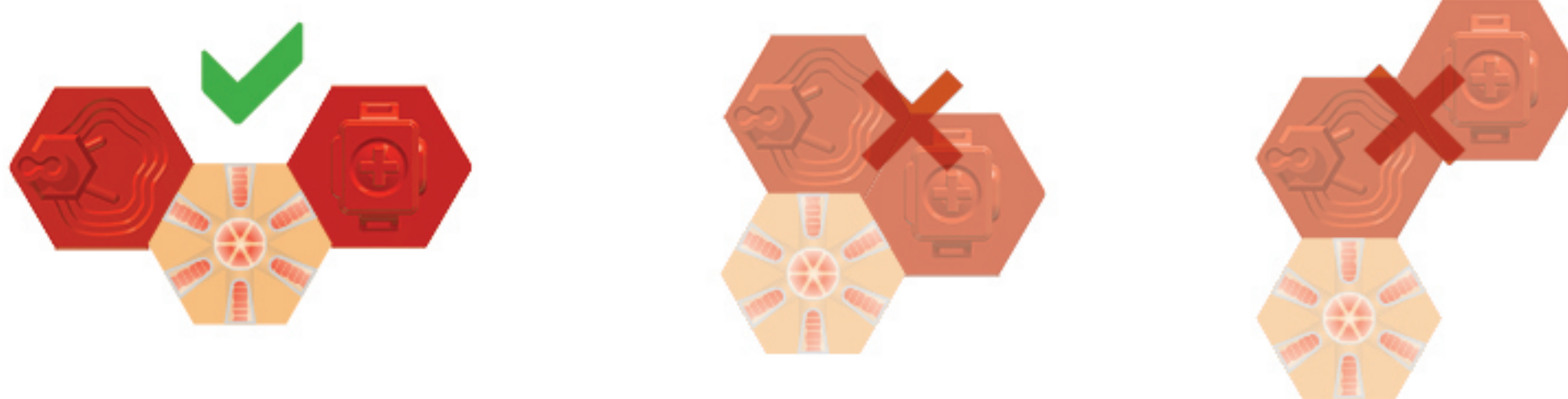
POSIZIONAMENTO

La tua colonia deve essere costruita al di fuori al tuo HQ e collegata tramite un sistema di tunnel.

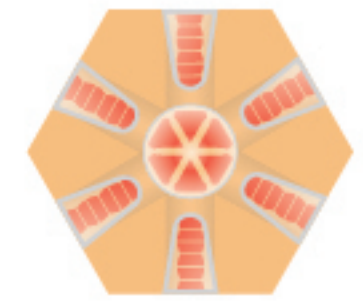
- **Moduli abitativi** = Gli HABITAT devono essere **DIRETTAMENTE** collegati a un CENTRO SUPPORTO VITALE (un HABITAT non può essere costruito senza essere collegato a un CENTRO SUPPORTO VITALE)



- **Edifici di produzione** = OSPEDALI, FABBRICHE, STAZIONI DI ESPORTAZIONE, RAFFINERIE NON possono toccare NESSUN altro edificio. Devono essere separati da almeno (1) TUNNEL.



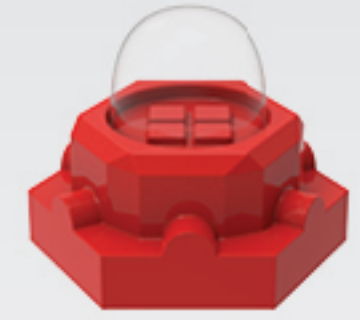
- I tuoi edifici NON possono toccare direttamente gli edifici di un'altra colonia. Lascia almeno 1 spazio.
- Tuttavia, i TUNNEL possono toccare QUALSIASI edificio della colonia per bloccare lo sviluppo.



TUNNEL

Può costruire su qualsiasi terreno e può toccare qualsiasi edificio

Moduli abitativi

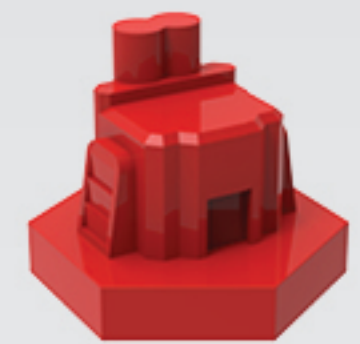


CENTRO DI SUPPORTO VITALE

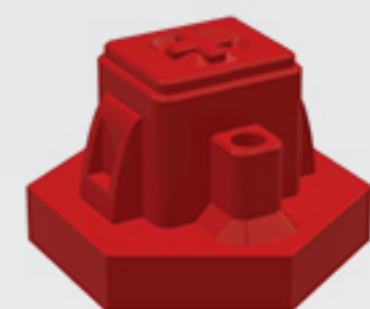


HABITAT

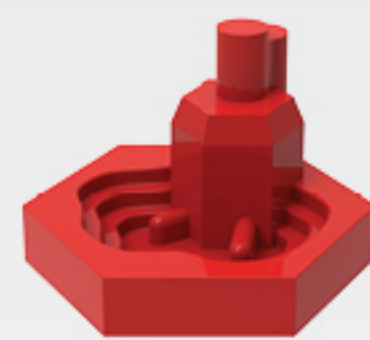
Edifici di produzione



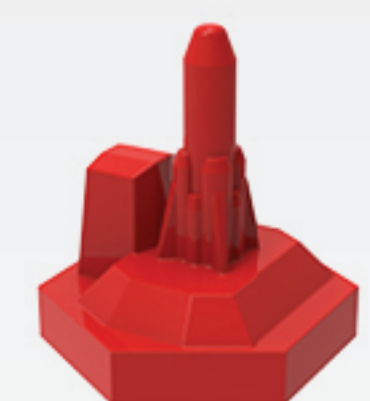
FABBRICA



OSPEDALE



RAFFINERIA



STAZIONE DI ESPORTAZIONE

COMMERCIO CON ALTRI GIOCATORI

Puoi proporre uno scambio SOLO durante l'AZIONE COLONIA del tuo turno.

Devi indirizzare la tua proposta commerciale a un giocatore specifico alla volta.

Quando viene presentato uno scambio, quel giocatore può accettare, negoziare o rifiutare lo scambio.

Se NON è il tuo turno, NON puoi iniziare alcuna negoziazione o sarai squalificato da tutte le negoziazioni fino al turno successivo.

Le ATTIVITÀ COMMERCIALI comprendono TUTTE le carte: RISORSE, FORNITURE, PROGETTI e CARTE EVENTO ottenute. NON puoi includere strutture o popolazione.

SCAMBIO CON IL TESORO

Puoi scambiare carte con la stazione economica SOLO se hai costruito una STAZIONE DI ESPORTAZIONE.

TARIFFE DI SCAMBIO DELLA STAZIONE DI ESPORTAZIONE:

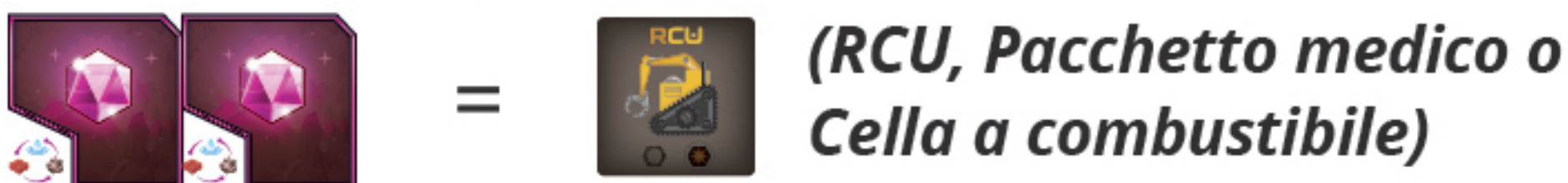
(2) delle STESSE carte risorse per qualsiasi (1) carta RISORSA



(4) delle STESSE carte risorse per qualsiasi (1) carta RINFORNIMENTO



(2) OLYMPIUM per qualsiasi (1) carta RINFORNIMENTO



(4) OLYMPIUM per (1) popolazione



CARTA RISORSE



CARTA DI RINFORNIMENTO



(unità robotica di costruzione)



STAZIONE DI ESPORTAZIONE

FERMATE DI RINFORNIMENTO

Ogni volta che ritorni alla Fermata di rifornimento della tua fazione, atterra direttamente alla Fermata: NON passare oltre fino al tiro di dadi successivo.

Eseguire le sequenze delle Fermate di rifornimento 1-5 nell'ordine seguente:

1. PAGA LE SPESE* (*se presenti*)

Costi di manutenzione:

Per OGNI **RAFFINERIA** costruita, paga (1) metallo + (1) pietra. Le RAFFINERIE non pagate vengono rimosse dal tabellone o inserite in **RECUPERO**. (*vedi Recupero p11*)

Spesa della popolazione:

Per OGNI **popolazione** che hai (anche in OSPEDALE), paga (1) Acqua. OGNI (1) popolazione non pagata, MUORE (non può essere salvata)

2. RICARICA CELLE A COMBUSTIBILE

Consegnare TUTTE le celle a combustibile non utilizzate. Prendi +1 Cella a combustibile.

3. GENERARE RIFORMIMENTI

Per ogni connessione ad un **Passaggio tra le rovine**, raccogli +1 OLYMPIUM

Per ogni **FABBRICA** costruita, raccogli +1 RCU.

Per ogni **OSPEDALE** costruito, raccogli +1 **pacchetto medico**.

4. SPEDIZIONE GRATUITA - Scegli UNO tra:

+1 **pacchetto medico** o,

+1 **RCU** o,

+1 **Cella a combustibile** o,

+1 nuova **Popolazione**

Se si acquisisce la quinta popolazione in una fermata di rifornimento, non è necessario tornare. Sopravvivi al prossimo, ultimo evento e vinci!

5. PESCARE UNA CARTA EVENTO

Fermata di rifornimento completata.

*** NON è possibile esercitare scambi o azioni di STAZIONE di ESPORTAZIONE a una fermata di rifornimento.**

Quelli devono essere completati prima dell'arrivo.



Fermata di rifornimento

POPOLAZIONE

Il conteggio della popolazione è indicato da bandiere posizionate nelle unità abitative — HABITAT ed AMBASCIATA.

Per accettare la popolazione, è necessario disporre di alloggi disponibili.

ALLOGGI PER LA POPOLAZIONE

Innanzitutto costruisci un CENTRO DI SUPPORTO VITALE (provveda alla depurazione di ossigeno e acqua). Quindi collega direttamente gli HABITAT che forniscono e ospitano (1) popolazione ciascuno.

Se la tua colonia è collegata all'**AMBASCIATA**, ogni Fazione può ospitare fino a (1) Popolazione. **È necessario acquisire la popolazione AMBASCIATA separatamente.**

Puoi trasferire liberamente 1 Popolazione da HABITAT all'AMBASCIATA durante la Fase Colonia del tuo prossimo turno.

FERITE E MORTE

Se un esploratore resta **FERITO**, è necessario spostare immediatamente una popolazione in un OSPEDALE. Se non hai un OSPEDALE, la popolazione **MUORE** e viene rimossa dal tabellone e il tuo HABITAT resta vuoto.

Puoi spostare una Popolazione da un OSPEDALE a un HABITAT al tuo prossimo turno con (1) PACCHETO MEDICO.

Se una meteora colpisce un HABITAT popolato, è possibile evacuare immediatamente la popolazione in un'altra unità abitativa aperta o OSPEDALE, altrimenti questa MUORE.

Se una meteora colpisce un OSPEDALE popolato, puoi evacuare in un altro OSPEDALE aperto, altrimenti questa MUORE.

TUTTA la popolazione (ferita o meno) deve essere fornita di (1) ACQUA alle Fermate di rifornimento oppure MUORE e NON PUÒ essere salvata.

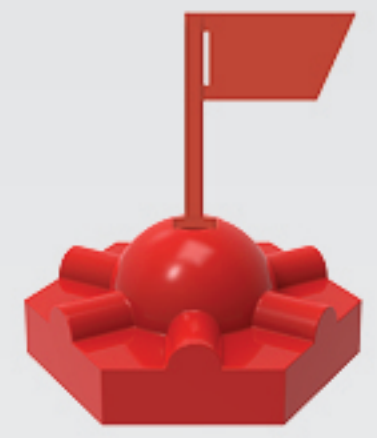
Popolazione ferita non è conteggiata verso la vittoria.

RIGENERARE LA POPOLAZIONE

Puoi rigenerare la popolazione in un posto vuoto di un HABITAT o una AMBASCIATA nel modo seguente:

- Scambia (4) OLYMPIUM tramite STAZIONE di ESPORTAZIONE.
- Scelta di una nuova popolazione come tua spedizione gratuita alle Fermate di rifornimento.

Unità abitative



HABITAT

Include e contiene
1 Popolazione al
momento della
costruzione!



AMBASCIATA

Contiene 1 popolazione
per fazione

È necessario acquisire
la popolazione
separatamente.

Popolazione
ferita



OSPEDALE



CARTA PACCHETO
MEDICO

RECUPERO

Recupera un edificio per salvarlo dalla distruzione. È necessario costruire una **FABBRICA** per sbloccare (1) BAIA DI RECUPERO. Per OGNI FABBRICA sul terreno, hai (1) baia aperta.

BAIE si trovano vicino al tua Fermata di rifornimento sul tabellone e possono contenere edifici che hanno subito l'impatto di una meteora o un mancato costo di manutenzione.

Durante il Recupero: gli edifici NON funzionano. Puoi "demolire" un edificio sul tappetino del giocatore in qualsiasi momento. Se demolito, deve essere riacquistato a prezzo pieno per poterlo riusare.

RIUSARE UN EDIFICIO RECUPERATO DAL TERRENO DI GIOCO

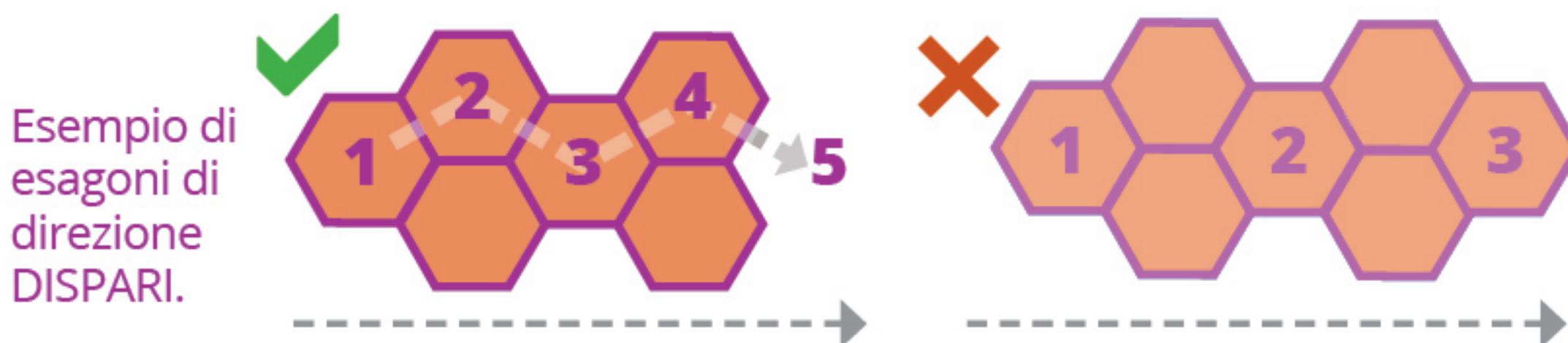
Nel turno successivo, puoi concentrare la forza lavoro della tua colonia per riportare l'edificio recuperato in uno spazio idoneo sul terreno. **Tuttavia, questa azione ti fa rinunciare a tutte le altre azioni del tuo turno. NON puoi scambiare, costruire, lanciare o andare avanti fino al tuo prossimo turno.**

METEORE

Gli impatti di meteore sono indicati da una **tessera Impatto di una meteora**. Tira i 3 **DADI METEORA** (d12, d6 rosso e d6 nero)

Il **d12** indica la DIREZIONE in cui si dirige la meteora. Usa i 12 spazi esagonali intorno all'Ambasciata centrale per trovare l'**esagono di direzione**. Fare riferimento alla scheda guida.

The **d6 rossa** indica fino a che punto contare in quella direzione. Segui le frecce direzionali sulla guida per rimanere in rotta. Se l'**esagono di direzione** era di un numero dispari (1,3,5,7,9,11), conta in una fila adiacente, posta a sinistra, per rimanere in direzione.



Se l'**esagono di direzione** era di un numero pari (2,4,6,8,10,12), conta andando dritto.



BAIA DI RECUPERO 1



BAIA DI RECUPERO 2



METEORA - FRONTE



TESSERA IMPATTO - INDIETRO

3 - DADI METEORA



d12

Indica la direzione



d6 Rosso

Indica la distanza



d6 Nero

Indica i danni causati dall'attacco

Il **d6 nero** indica la posizione esatta dell'impatto della meteora. Il primo esagono a nord **dell'esagono della distanza** è la numero 1. Conta attorno **all'esagono della distanza** in senso orario fino ad arrivare alla posizione dell'impatto. Posiziona qui la tessera impatto di una meteora.

Vedi la guida alle Meteore qui sotto:

Tira tutti i 3 dadi Meteora per determinare la posizione dell'impatto



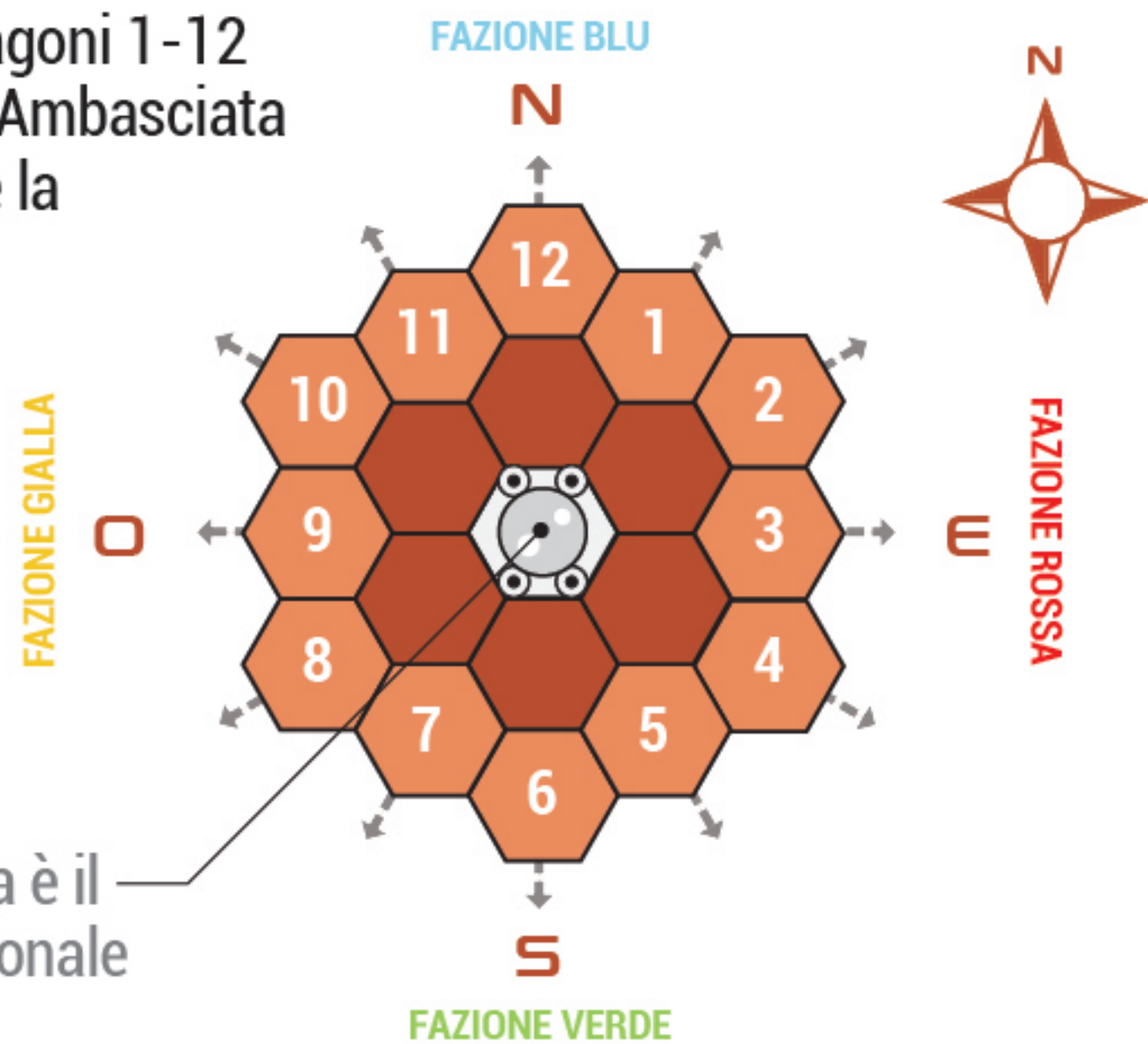
1. DIREZIONE

Per prima cosa, trova l'esagono di DIREZIONE.

GUIDA ALLE METEORE

il punto di impatto è determinato da Direzione + Distanza + Impatto

Usa gli esagoni 1-12 intorno all'Ambasciata per trovare la direzione.



L'Ambasciata è il centro direzionale

1-6

2. DISTANZA

Quindi, trova l'esagono DISTANZA

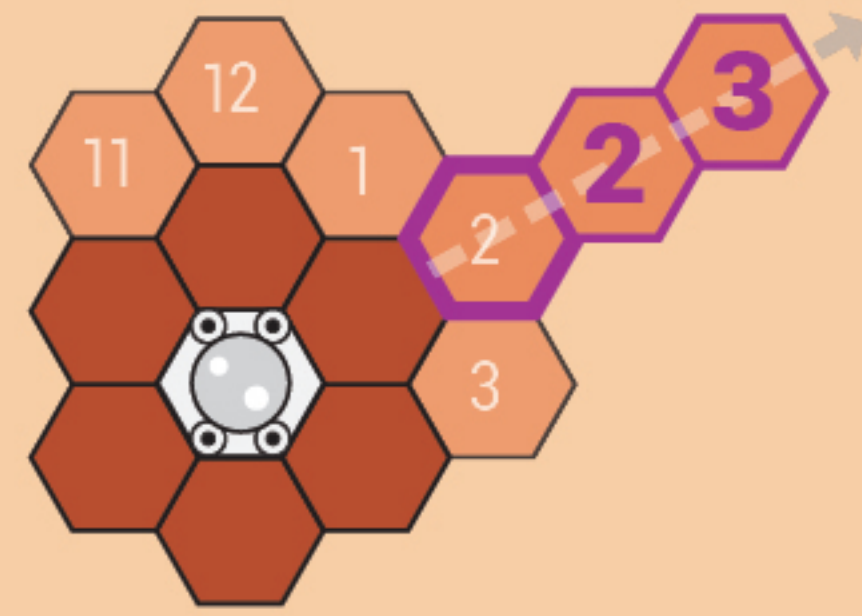
Parti dall'esagono DIREZIONE e conta verso l'esterno

Esempio per Direzione = 1



Se la direzione inizia su un numero **DISPARI**, CONSIDERARE la linea di esagoni a sinistra verso l'esterno.

Esempio per Direzione = 2



Se la direzione inizia su un numero **PARI**, contare andando dritti.

1-6

3. IMPATTO

Infine, trova la posizione dell'impatto. La tessera viene posizionata qui.

Per trovare l'impatto conta la DISTANZA intorno all'esagono risultante.

Vedi la sezione Meteore per i risultati dell'impatto



POSIZIONA LA TESSERA



DI IMPATTO

L'esplosione distrugge eventuali strutture adiacenti a meno che non siano protette dalla cupola protettiva.

RISULTATI DI UN IMPATTO DA METEORA

L'esplosione distrugge eventuali strutture adiacenti a meno che non siano protette dalla cupola protettiva o FORTEZZA.

L'esplosione non ha alcun effetto sui tunnel.

LE METEORE NON POSSONO COLPIRE

Qualsiasi edificio con una cupola protettiva.



Gli HQ, I CENTRI DI SUPPORTO VITALE e L'AMBASCIATA sono immuni dall'impatto di una meteora.

Le meteore NON possono cadere entro un raggio di protezione dagli urti di 1 spazio esagono di una **ANTICA FORTEZZA**.

Se una Meteora colpisce un'area protetta, la Meteora si rompe all'impatto e non ha alcun effetto. Scarta la tessera di impatto.

RISULTATI DI UN IMPATTO DA METEORA

COLPISCE UN TERRENO APERTO: lo spazio del terreno non è più disponibile per la costruzione.

COLPISCE UN EDIFICIO: (RAFFINERIA, OSPEDALE, FABBRICA, STAZIONE DI ESPORTAZIONE, HABITAT) Rimuovi l'edificio e posiziona una tessera di IMPATTO DI UNA METEORA.

Il proprietario dell'edificio ha la possibilità di mettere l'edificio in **RECUPERO** se ha una BAIA aperta e sbloccata. Altrimenti, viene restituito al tappetino del giocatore e deve essere riacquistato per essere ricostruito.

Se una meteora colpisce un HABITAT con una popolazione: quella popolazione può evacuare in un'altra unità abitativa aperta o in un OSPEDALE, altrimenti MUORE.

Se una meteora colpisce un OSPEDALE con una popolazione: evacuare in un altro OSPEDALE aperto, altrimenti MUORE.

Se una meteora rimuove un edificio scollegando altri edifici dall'HQ: TUTTI gli edifici che rimangono sul terreno possono continuare a funzionare normalmente.

Se un meteora colpisce un TUNNEL con un'estremità aperta: una tessera di impatto di una meteora viene posizionata sopra il TUNNEL. Non è possibile effettuare NUOVE connessioni fino alla rimozione della tessera impatto di una meteora.

RIMUOVERE LE TESSERE IMPATTO DI UNA METEORA

Puoi rimuovere QUALSIASI (1) tessera IMPATTO dal terreno nel tuo prossimo turno di Costruzioni con un (1) pagamento RCU.



ANTICA FORTEZZA

ANGOLI DI ROVINE ANTICHE

Le RAFFINERIE e il DADO DI RACCOLTA NON si applicano alle Rovine. Quando il tuo ROVER si ferma su un angolo in rovina eseguire la sequenza:

1. Innanzitutto, scegli quale carta rovine raccogliere



CARTA CIANOGRAFIE

Utilizzala per acquistare una FORTEZZA ANTICA se puoi farlo

O,



Raccogli (+1) OLYMPIUM

Se la tua colonia è collegata a questo Passaggio tra rovine, raccogli (+2) OLYMPIUM.

2. In secondo luogo, lancia il DADO DI ESPLORAZIONE.



Hai scoperto più Olymrium!

Collezione un altro (+1) Olymrium.



Hai ricevuto un messaggio dall'HQ mentre esploravi le rovine Pesca una carta EVENTO ora.



Hai attivato un antico altare dell'asteroide.

Usa la Guida alle Meteore per piazzare una tessera impatto sul terreno.



Esploratore ferito! Invia (1) Popolazione in OSPEDALE o (1) MUORE. Se non possiedi popolazioni restituire un carta Olymrium o Cianografie.

Fare riferimento alla SCHEDA GUIDA delle Rovine Antiche per riferimento rapido.

ANTICHE FORTEZZE

Se acquisisci una CARTA CIANOGRAFIE, puoi acquistare e costruire una FORTEZZA ANTICA in un'azione di costruzione successiva.

COSTO:

(1) **Cianografie**, (1) **Olymrium**, (1) **metallo**, (1) **acqua**, (1) **pietra**

POSIZIONAMENTO FORTEZZA Posizionare la FORTEZZA su qualsiasi spazio aperto sul terreno. Possono fungere da tunnel e collegare insieme altri edifici. Non devono essere collegati a nessun HQ in gioco e possono toccare qualsiasi edificio.

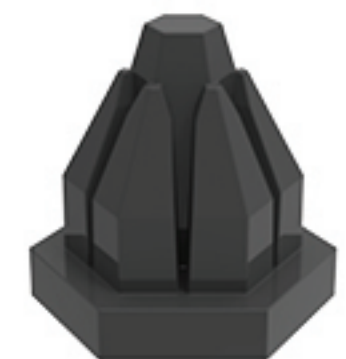
POTERI DELLE ANTICHE FORTEZZE LE FORTEZZE forniscono una protezione dagli impatti di meteore in 1 raggio di esagoni.



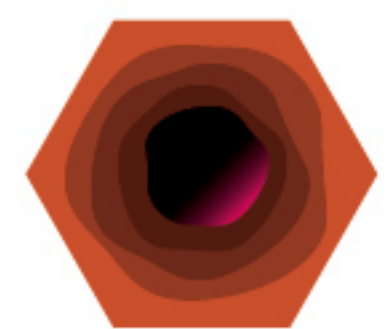
SCHEDA GUIDA DELLE ROVINE ANTICHE



Angolo di Rovine Antiche



ANTICA FORTEZZA



PASSAGGIO TRA LE ROVINE



DADO DI ESPLORAZIONE

VINCERE IL GIOCO

Quando acquisisci (5) di Popolazione, al tuo prossimo turno puoi spostare il tuo ROVER alla tua Fermata di rifornimento, e completare la sequenza 1-5 finale.

Puoi anche scegliere di proseguire verso la tua fermata finale a ritmo normale per raccogliere più risorse fino al termine del gioco.

Se sopravvivi all'ultimo rifornimento e mantieni ancora 5 abitanti, vinci la partita!

Se perdi popolazione durante la sequenza finale, il gioco continua e non hai più titolo per vincere.

Se acquisisci la tua quinta popolazione a una Fermata di rifornimento, non è necessario completare un nuovo in giro. Sopravvivi all'evento finale e vinci!

NON è possibile esercitare scambi commerciali o azioni STAZIONE DI ESPORTAZIONE a una Fermata di rifornimento. Questi devono essere completati prima dell'arrivo.

FAQ

D: Cosa succede se una risorsa della stazione economica è esaurita?

R: Quella risorsa è temporaneamente esaurita e questa volta non la raccogli. Non sono consentiti prestiti e debiti fra giocatori.

D: Cosa succede se non c'è spazio attorno ai miei Centri di supporto vitale per costruire Habitat aggiuntivi?

R: Come vostra azione di costruzione potete spendere 1-RCU e rimuovere un meteorite o rimuovere uno dei vostri edifici dal terreno e restituirlo al tappetino del giocatore.

**Non limitarti a costruire,
mantieni le tue strutture operative.**

**Non limitarti a crescere,
mantieni viva la tua gente.**

**Non limitarti a sopravvivere,
sii il primo a rivendicare il
governatorato di Marte!**



Il team Migration Mars

Ryan Gösche
Adam Gilleland
Trevor Lambert
Kathryn Elder

Concept di

Collin Bramigk

Traduzione

Danilo Serpe
Lisa M. Hunt
Walter H. Hunt

Cover and Faction Art by

Joy Sun

MIGRATION MARS™™ e tutte le opere
d'arte sono marchi registrati di EPD e
EnhanceGames

migrationmars.com