

ÁRÉSZ-EXPEDÍCIÓ: KRÍZISHELYZET

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

VÉSZHELYZETI ADÁS:

Mars népe, krízishelyzet alakult ki. Ma reggel, 2775. október 3-án, egy hatalmas, C-osztályú aszteroida ütközött a C/2214 B1 üstökössel, aminek hatására megváltozott a röppályája. Két órája a Valles Marineristól ötven mérföldre délre a bolygónkba csapódott. Az aszteroida lyukat ütött a légkörbe, és a szeizmikus utóregések a marsi életünkhöz nélkülözhetetlen infrastruktúra nagy részét tönkretették. A becsapódás következtében kialakult porfelhő egyre nagyobb és sűrűbb, eltakarja a napot és elsorvasztja a növényeket. Az első jelentések, amik a még néhány működő kutatóállomásra érkeztek, katasztrofálisak. A légkörben keletkezett rész felborítja az üvegházhatást, a vízpára pedig folyamatosan szökik. Minél tovább várunk, a bolygón annál jobban lehül. Nincs idő a lakosság evakuálására. Az egyetlen lehetőségünk versenyre kelni az idővel.

Mars népe, kérem, ne essetek pánikba. A nagyvállalataink már megkezdték a bolygón való élethez nélkülözhetetlen infrastruktúra helyreállítását. A Mars egy kietlen pusztaság volt, amikor rátaláltuk, de nem adtuk fel. Olyan helyen alakítottuk ki új otthonunkat, ahol korábban lehetetlennek tartották az életet. Nem engedjük, hogy elvegyék tőlünk. Ismét bebizonyítjuk, hogy képesek vagyunk a lehetetlenre.

Anaya N'Gomo, az Egyesült Marsi Nemzetek megbízottja

ÁTTEKINTÉS

Az **Árész-expedíció: Krízishelyzet** kiegészítőben az **Árész-expedíció** alapjátékhoz hasonlóan egy-egy cégbirodalmat vezettek. A fázisválasztás, illetve a projektkártyák kijátszása a megszokottak szerint zajlik. A különbség azonban az, hogy ezúttal egy természeti katasztrófa miatti krízishelyzetben együtt kell dolgoznotok a Mars lakhatóvá tételéért. Minden fordulóban újabb kríziskártyát kell húznotok, és ahhoz, hogy azt eltávolíthassátok a játékból, teljesítenetek kell az azon látható meghatározott célt. Minden alkalommal, amikor nem sikerül maradéktalanul teljesíteni a kríziskártya célját, a Mars lakhatóságát biztosító egy vagy több globális jellemző csökkenni fog.

Kezelnetek kell a kialakult krízishelyzeteket. Az egyik felhúzott kríziskártya pedig végül lehetővé teszi, hogy megnyerjétek a játékot a Mars újraterraformálása után.

JÁTÉKELEMELK

4 cégbirodalom-
kártya



85 kríziskártya



3 kétoldalas
kártya



10 MI (mesterséges
intelligencia) segédkártya



7 kártyaelvlasztó



16 krízisjelölő



22 GyP-jelölő



1 kooperatív játéktábla



1 krízistábla



9 óceánlapka 4 játékos segédlet



ELŐKÉSZÜLETEK

Kövessétek az Árész-expedíció alap előkészületeit a következő módosításokat figyelembe véve:

1. Helyezzétek az alapjáték játéktáblája helyett az ebben a dobozban található kooperatív játéktáblát a játéktér közepére. Helyezzétek a közelébe a krízistáblát.
2. Helyeztetek egy-egy áttetsző kockát a hőmérséklet- és az oxigénsáv legmagasabb értékére.
3. Helyezzétek az alapjáték óceánlapkái helyett az új óceánlapkákat a játéktábla kilenc óceánmezőjére a narancssárga színű oldallal lefelé.
4. A projektpakli megkeverése előtt távolítsátok el azokat a kártyákat, amelyeknek hőmérséklethez, oxigénszinthez, óceánhoz kötődő kijátszási feltétele van. Emellett pedig, ha a díjakat és mérföldköveket használó kiegészítőhöz tartozó kártyák vannak a pakliban, távolítsátok el a mérföldkövekhez tartozókat, ezeken a kártyaszám mellett **D** jelölés látható. Végezetül pedig távolítsátok el a következő kártyákat: Adaptációs technológia, Megőrzött biom és Különleges tervezés. *(Ha szeretnétek, azt is megtehetitek, hogy nem távolítjátok el előre a kártyákat, egyszerűen csak dobjátok el akkor őket, amikor felhúzzátok.)*
5. Válogassátok szét a kríziskártyákat a hátoldalukon látható játékoszám alapján. Tegyétek vissza a játék dobozába azokat a kríziskártyákat, amelyeken nem látható az aktuális játékoszámmal megegyező jelölés.
6. Válogassátok szét a játékoszámotokhoz szükséges kártyákat a hátoldalukon látható szintek szerint. Keverjétek meg az 5-ös szintű kártyákat, és helyezzétek azokat a

JÁTÉK MENET

A játék a megszokott módon zajlik a következő módosításokat figyelembe véve:

KOMMUNIKÁCIÓ

Nincs korlátozás, bármit elmondhattok egymásnak.

EGY FORDULÓ MENETE:

A krízishelyzet kooperatív játékmódja további lépéssel bővíti a fordulót. Az új fordulóstruktúra a következő lépésekből áll:

- 1.** KRÍZISHELYZET (ÚJ)
 - a. Globális jellemzők ellenőrzése
 - b. Az állandó krízishelyzet végrehajtása
 - c. Kríziskártya húzása
 - d. Kártyahúzás a MI segédpakliból
- 2.** TERVEZÉS
- 3.** A FÁZISOK VÉGREHAJTÁSA
- 4.** A FORDULÓ VÉGE
 - a. GyP-jelölők elköltése (ÚJ)

KRÍZISHELYZET

A krízishelyzet egy új lépés, amire minden forduló kezdetekor sor kerül. Ennek a lépésnek a során ellenőriztétek le a globális jellemzőket, hogy megállapítsátok, az aktuális fordulóban lesz-e valamilyen érvényben lévő akadályozó körülmény, majd hajtsátok végre a még nem teljesített kríziskártyáknak az állandó hatásait, ezt követően pedig húzzatok egy új kríziskártyát.

a GLOBÁLIS JELLEMZŐK ELLENŐRZÉSE

- Minden forduló kezdetekor ellenőriztétek az aktuális hőmérsékletet és oxigénszintet. Ha ezek közül bármelyik jellemző aktuálisan a sárga vagy piros zónához tartozó értéken áll, vegyétek el a megfelelő kárjelölőt, fordítsátok az aktuális zónával megegyező színű oldalra, és helyeztétek a játéktér közepére.
- A kárjelölők hőmérséklet és oxigénszint miatti hatása mindnyájatokat érint a teljes forduló során.
- Használjátok a fő játéktáblán található óceánzónához tartozó sávot az óceánlapkák aktuális állapotának jelölésére. Ha szükséges, helyeztétek le, és azonnal hajtsátok végre a sárga vagy piros kárjelölőt.

Ha ennek a három globális jellemzőnek bármelyike aktuálisan a lila zónába kerül a saját sávján, azonnal elveszítitek a játékot.

Megjegyzés: Használjátok a fő játéktábla óceánzónasávját, hogy folyamatosan követhető legyen, hogy az óceánzóna fehér/sárga/piros/lila szinten áll-e.

B AZ ÁLLANDÓ KRÍZISHELYZET VÉGREHAJTÁSA

Ezen a ponton hajtátok végre az összes jelenleg játékban lévő kríziskártya állandó hatását a játékba kerülésük sorrendjében. Ha emiatt bármelyik jellemző szintje a lila zónába kerül, azt a következő forduló kezdetéig növelnetek kell.



C KRÍZISKÁRTYA HÚZÁSA

Húzzatok egy új kríziskártyát a krízispakliból, és hozzátok azt játékba. Nincs korlátozva, hogy mennyi kríziskártya lehet játékban egyidejűleg. Hajtátok végre az újonnan kijátszott kríziskártya "AZONNALI" szövegdobozában szereplő hatásokat. Helyeztetek az újonnan kijátszott kríziskártyára, a kártya jobb alsó sarkában látható számmal megegyező mennyiségű krízisjelölőt. Az újonnan kijátszott kríziskártya állandó hatását NE hajtátok végre ebben a fordulóban.



KRÍZISKÁRTYÁK

A kríziskártyák jelképezik annak az aszteroidának az utóhatásait, ami krízishelyzetbe taszította a Marsot. Annyiszor kell teljesítenetek a kríziskártyákon látható célokat, amennyi krízisjelölő van az adott kártyán, csak így tudjátok megoldani a kialakult krízishelyzeteket. Minden fordulóban, amiben nem sikerül egy-egy krízishelyzetet teljesen megoldani, az állandó hatások miatt egy vagy több globális jellemző csökkenni fog. A kríziskártyákon legfeljebb nyolc információ található meg:

1. A kártya neve.
2. Állandó hatás: Ha egy kríziskártya játékban van, ezt a hatást kell érvényesíteni az állandó krízishelyzet végrehajtása során. Ebben a mezőben az alábbi három ikon fordulhat elő. Ha az adott ikon előtt szám látható, akkor az adott hatást annyiszor kell végrehajtani, amennyit a szám mutat.
 - a. : Fordítsatok meg egy tetszőlegesen választott, képpel felfelé lévő óceánlapkát képpel lefelé.
 - b. : Csökkentsétek az oxigénszintet 1 értékkel.
 - c. : Csökkentsétek a hőmérsékletet 1 értékkel.
3. Azonnali hatás: Amikor egy kríziskártyát felhúztok a krízispakliból, az itt látható hatást azonnal végre kell hajtani, kizárólag most, egyszer. Ez a hatás pozitív és negatív kimenetelű is lehet.
4. Cél: Amikor valamelyikőtök végrehajtja az itt látható feladatot, távolítsón el erről a kártyáról egy krízisjelölőt. Amikor egy kríziskártyáról az utolsó krízisjelölő is lekerül, azonnal dobjátok el a kártyát.
5. Krízisjelölők: Itt látható, hogy mennyi krízisjelölőt kell helyezni a kártyára akkor, amikor az játékba kerül.
6. Kártyaszám.
7. A szint értéke: A játék előkészítése során a kártyákat még a megkeverésük előtt szintenként kell szétválogatni, így először az 1-es szintű krízishelyzetek kerülnek sorra, utána a 2-es szintűek, és így tovább.
8. Játékoszám: Csak azok a kártyákra van szükség a játék folyamán, amelyeken megegyezik a játékoszám a játékban résztvevő játékosok számával.



A CÉLOK TELJESÍTÉSE

Amikor olyan kártyát játszol ki vagy olyan akciót hajtasz végre, amivel teljesítesz egy célt, távolíts el egy krízisjelölőt a célt tartalmazó kártyáról. Egy kártya kijátszásával több kríziskártya célját is teljesítheted (tehát pl. egy új ikonos kék kártya kijátszásakor eltávolíthatsz egy krízisjelölőt arról a kríziskártyáról, amin célként kék kártya kijátszása szerepel, és egyet arról, amin új ikon szerepel).

Amikor egy kríziskártyáról az utolsó krízisjelölőt is eltávolítod, dobj el azt a kártyát.

Bizonyos kártyák lehetővé teszik, hogy kártyát, hőt vagy palántát dobj el azért, hogy krízisjelölőt távolíthass el. Ezekben az esetekben az akció fázisban a krízisjelölő eltávolításához egyetlen játékosnak kell eldobnia a szükséges mennyiséget, a játékosok nem oszthatják meg a költségeket egymás között. Ugyanakkor ugyanabban a fázisban külön-külön akár több játékos is kifizetheti a szükséges költséget, hogy több krízisjelölőt távolíthassatok el.



d KÁRTYAHÚZÁS A MI SEGÉDPAKLIBÓL

Ebben a lépésben a játékoszám alapján húzzatok egy vagy két kártyát a MI segédpakliból. A húzott kártyák hatása a játékoszám alapján változó:

- Egyszemélyes játék esetén húzz két kártyát az egyszemélyes MI segédpakliból. Ezekben a kártyákban két fázis szerepel. Húzd fel két kártyát, majd dönts el, hogy melyik kártya esetében melyik rajta szereplő fázist választod. Forgasd úgy a kártyákat, hogy a választott fázisok legyenek felül. Ebben a fordulóban mindkét kiválasztott fázist végre fogod hajtani, továbbá azt is, amit a saját fáziskártyáid közül kiválasztasz. A bónusz érvényesítése érdekében akár olyan fázist is választhatsz a saját fáziskártyáid közül, amelyet a MI segédkártya esetében is választottál, azonban az továbbra is igaz, hogy minden fázist kizárólag egyszer lehet végrehajtani.
- 2 fős játék esetén húzzatok egy kártyát a MI segédpakliból. Ezt a fázist mindketten végre fogjátok hajtani ugyanúgy, mintha egy hús-vér játékos választotta volna. A bónusz érvényesítése érdekében ugyanazt a fázist is választhatjátok, amit a fordulóra felfedtetek a MI segédpakliból, azonban minden fázist kizárólag egyszer lehet végrehajtani.
- 3 és 4 fős játékok esetén húzzatok egy kártyát a MI segédkliból. Egyikőtök sem választhatja a saját fáziskártyái közül ezt a felfedett fázist.

Miután a MI segédpakliból az utolsó kártyát is felfedtetek, a következő forduló kezdete előtt keverjétek meg az összeset, és alkossatok belőlük egy új MI segédpaklit. Ha egyszemélyes játék esetén úgy kell MI segédkártyát húznod, hogy már egy sincs a pakliban, keverd meg az előző fordulóban használt MI segédkártyákat (azt ne, amit erre a fordulóra fedtél fel), és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, majd húzz egy kártyát.

TERVEZÉS

Ez a lépés a megszokott módon zajlik, nincs szabályváltozás.

A FÁZISOK VÉGREHAJTÁSA

Csupán néhány változást kell figyelembe venni ennek a lépésnek a során, a részleteket alább olvashatjátok.

KÉPPEL LEFELE LÉVŐ ÓCEÁNLAJKÁK

Amikor olyan kártyát játszol ki, vagy olyan akciót hajtasz végre, amivel óceánlapkát fordítasz meg képpel felfelé, bármelyik képpel lefelé lévő óceánlapkát megfordíthatod. Az óceánlapkák mindkét oldalán szerepel az általuk biztosított jutalom, azonban csak akkor jár a jutalom, ha az óceánlapka a kék oldalára fordul át.

AKCIÓ FÁZIS

Nem kötelező elköltenetek a hűtőket és a palántákat, hogy az akció fázis során növeljétek a hozzájuk tartozó globális jellemzőt.

GYP BANK

A GyP bank a krízistábla melletti rész, ahol a megszerzett GyP-jelölőket tarthatjátok, a játék során szerzett GyP-eket helyezétek ide. A forduló vége lépés során ilyen jelölők elköltséssel krízisjelölőket távolíthatok el. Minden alkalommal, amikor valamelyikőtök 1 GyP értékű erdőjelölőt kapna, helyezzen helyette 1 GyP-jelölőt a GyP bankba. Minden alkalommal, amikor valamelyikőtök olyan kártyát játszik ki, amin GyP szerepel, vagy olyan kártyának a feltételeit teljesíti, amin változó GyP érték (*) szerepel (és így GyP-hez jut), helyezzen minden megszerzett GyP után egy-egy GyP-jelölőt a bankba. Nincs korlátozva, hogy egyidejűleg mennyi GyP-jelölő lehet a bankban. A forduló vége lépés során döntsétek el közösen, hogy elköltsétek-e az itt lévő jelölőket.

Ha egy erőforrásokat tároló kártyán változó GyP érték szerepel (*), amit az alapjáték szabályai szerint a játék végén kellene lepontosítani, azt mostantól folyamatosan figyelnetek kell, és minden alkalommal, amikor a feltétel szerint plusz GyP-t érne a kártya, távolítsatok el 1 GyP értékű erőforrást a kártyáról, és helyeztetek egy GyP-jelölőt a GyP bankba. Például, ha egy kártya minden két állat után 1-1 GyP-t érne a játék végén, amint ezen a kártyán legalább két állat lesz, távolítsatok el két állatot róla, és rakjatok egy GyP-jelölőt a GyP bankba.

Amikor növekszik a TR-etek, ne rakjatok jelölőt a GyP bankba.



KÁRTYÁK NEGATÍV GYP-VEL

Néhány kártyának negatív a GyP-értéke. Ahhoz, hogy ilyen kártyákat játszhattok ki, a negatív GyP-értékkel megegyező mennyiségű GyP-jelölőt kell elköltenetek a GyP bankból.

A FORDULÓ VÉGE

A forduló vége lépés során döntsétek el közösen, hogy elköltötök-e GyP-jelölket a GyP bankból, hogy kríziskártyákról krízisjelölket távolítsatok el. Egy krízisjelölő eltávolításához két GyP-jelölőt kell elkölteni. Ebben a lépésben akár több krízisjelölőt is eltávolíthattok. Ne feledjétek, amikor egy kríziskártyáról az utolsó krízisjelölőt is eltávolíthatjátok, dobjátok el a kártyát.

1

1



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az alábbi feltételek egyike bekövetkezik:

- 1.** Amikor a Fogatkozó készletek kríziskártya (ez az egyetlen 4-es szintű kártya) játékban van, és mindhárom globális jellemző eléri a maximális célértéket a forduló vége lépés során, egy csapatként, együtt nyertek.
- 2.** Amennyiben egy forduló elején a globális jellemzők ellenőrzése során az óceánlapkák, az oxigénszint vagy a hőmérséklet értékek valamelyike lila zónában van, egy csapatként, mind elveszítitek a játékot.
- 3.** Ha csökkentenetek kell a hőmérsékletet vagy az oxigénszintet, de nem lehet, mert a kocka már a legalacsonyabb értéken áll, azonnal elveszítitek a játékot. Ugyanez igaz akkor is, amikor egy óceánlapkát kell megfordítanotok képpel lefelé, de már mind képpel lefelé szerepel.
- 4.** Ha úgy kell kríziskártyát húznotok, hogy a krízispakliban már nincs kártya, a globális jellemzők pedig nem érik el a maximális célértéket, elveszítitek a játékot.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Az eddigi szabályok a Krízishelyzet kiegészítő használatakor az alap nehézségi szintre vonatkoznak. További három nehézségi szint közül választhatok: kezdő, tapasztalt és profi.

KEZD NEHÉZSÉGI SZINT - Az első néhány játszmatok során helyeztetek három 0-s szintű kríziskártyát a szabályban leírt paklialkotás után. Miután néhányszor sikeresen megnyeritek a játékot ilyen módon, próbáljátok meg ezek a kártyák nélkül, alap nehézségi szinten. Továbbá, amikor nehezebb nehézségi szinteken játszva úgy érzitek, hogy az már sok, visszarakhattok a pakli tetejére bármennyi 0-s szintű kártyát.

TAPASZTALT NEHÉZSÉGI SZINT - A tapasztalt szinten minden játékba kerülő kríziskártyára helyeztetek egy további krízisjelölőt a kártyán jelöltön felül.

PROFI NEHÉZSÉGI SZINT - A profi szint alapvetően ugyanaz, mint a tapasztalt nehézségi szint, azonban az előkészületek során csökkentsétek az oxigénszintet illetve a hőmérsékletet 2-2 értékkel, továbbá fordítsatok meg két óceánlapkát képpel lefelé.

Játéktervezők: Nick Little és Sydney Engelstein

Látványtervező: Bill Bricker

Illusztrátor: Nio Mendoza

Játéktesztelők: Marcus E. Burchers, Emily Scholten, Alex Hodgson, Russell Mott, Emma Mott, Leah Mott, Matt Maness, Leah Correll, Derek Morgan, Christina Arrington, Dustin Rainmond, Bastien Rainmond, Ryan McClernahan, Jordan Hamnum, Matt Asher, Caroline Marie-Louise Fallu, Ron Dobyns, Jason "the man" Mandell, Lalo Caballero, Ben Harmon, Joel French, Scott Marcy, Isabelle Marcy, Amy Marcy, Mason Marcy, Jon Ward, Heather Ward, Gero Ward, Matthew Boutell, Acissia Boutell, Travis Boutell, Alex "Wk" Kofford, Karina "Bog" Kofford, Douglas Mayfield, Jason Mayfield, David Mayfield, Richard Van Loon, Isabella Van Loon, Brett Chaiyawat, Honndrik Lianto, Jason Guy, Reylin Guy, Zane Guy, Tesere Guy, Hannah Sjöstedt, Fredrik Andersson, BJ Williams, Joe Ray, Katie Barnett, Patrick Harlan, Jess Matchan, Alestar Buchanan, Joanna Tai, Damian Brown, Pegine and Jonathan Lee és Camille Marvin

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



reflexshop