30 MARS

1-4 MÄNGIJAGA ELLUJÄÄMISMÄNG KOSMOSES



KADABRA

TEOSTATUD
DENNIS KOSTROMAN
YARL BRINGA
IGOR PUSHKAR

MÄNGUJUHEND

DESIGNEE GAMING

Mars on sealsamas ja ootab saabujaid.
/BUZZ ALDRIN

Sissejuhatus

Tähelepanu, Marsonaudid! Tere tulemast NASHA 30-to Mars kosmoseprogrammi – inimkonna ajaloo esimesele 30-päevasele ühesuunareisile Marsile. Teie teekond on hoolikalt läbi mõeldud ning meie järgmise põlvkonna loontõukurid koos Päikesepurjedega tagavad ühel või teisel viisil kosmoselaeva kohalejõudmise. Kuid võtke teadmiseks, et kosmos on karm kaaslane ka suurima õnnega Marsonautidele. Seal võib kõike juhtuda. Siin tulevad mängu igaühe isiklik taip ja treening. Oleme veendunud, et pole midagi, millega teie meeskond toime ei tuleks. Kindluse mõttes võite siiski vaadata ka Päevaplaneerijat (juhendi viimasel leheküljel), mis annab teile ülevaate parimast viisist, kuidas oma missiooni organiseerida.
Head reisi! Maa – side lõpp.

Mängu ülevaade

Lauamäng 30 to Mars™ on 60-minutiline 1-4 mängijaga koostööl põhinev ellujäämismäng kosmoses. 4 Marsonauti peavad tegema meeskonnana koostööd, et jõuda elusalt Marsile. Te kas võidate koos või kaotate koos.

Mängijate arv

Mängijaid võib olla 1 kuni 4. Mars30 missiooni meeskonda kuulub 4 Marsonauti, nii et kui mängijaid on vähem, võivad nad mängida mitme meeskonnaliikmega korraga.

Kuidas võita

Mängu võitmiseks peab Kosmoselaev jõudma vähemalt ühe aktiivse meeskonnaliikmega (mängunupp püsti) Marsile.
Kui kõik 4 Marsonauti on Minestunud (kõik 4 mängunuppu lebavad magamisruumis), on missioon läbi kukkunud!

Mängu komponendid



1 mängulaud,1 kosmoselaeva mudel, 1 reegliraamat, 6 mängulehte, 6 mängunuppu, 97 sündmuse- ja rollikaarti: 10 Punast "Õnnetuse" kaarti, 20 Kollast "Probleemi" kaarti, 59 Rohelist "Päevategevuse" kaarti, 3 Rohelist "Juhendi" kaarti, 4 Rollikaarti (Rolliteave),120 Ressursside nuppu: 30 Hapniku kuubikut, 30 Kütuse kuubikut, 30 Toidu kuubikut, 30 Varuosade kuubikut, 4 Mõistuse kuubikut, 4 Tervise kuubikut, 3 Õnnetuse žetooni, 24 Katkise Tööruumi žetooni, 4 Paranduskomplekti, 4 kuueküljelist täringut

Mängu komponentide ülevaade



Mängulaud:

1 - Mängulaud
2 - Mängu alguspunkt: Maa
3 - Päevade loendur
4 - Mängu lõpp-punkt: Marsi pind

Laeva osad:

5 - Laboratoorium
6 - Kokpit
7 - Taastumisruum
8 - Meditsiiniruum
9 - Magamisruum
10 - Lastiruum
11 - Kasvuhoone

Laevaosa sisu:

12 - Laevaosa nr
13 - Laevaosa nimi
14 - Laevaosa toodab
15 - Paranduskomplektide maht
16 - Töökoha maht

Alad:

A - Rohelise sündmuse ala
B - Kollase sündmuse ala
C - Punase sündmuse ala
D - Hapniku ala
E - Kütuse ala
F - Sündmuste Terminali ala
G - Varuosade ala
H - Toidu ala

Kaardid ja nupud:

I - Tegelase leht
J - Tegelase rollikaart
K - Punane "Õnnetuse" kaart
L - Kollane "Probleemi" kaart
M - Roheline "Päevategevuse" kaart
N - Paranduskomplekt
O - Punane "Õnnetuse" päeva žetoon
P - Katkise Tööruumi žetoon
Q - Varuosade kuubik
R - Hapniku kuubik
S - Toidu kuubik
T - Kütuse kuubik
U - Mõistuse kuubik
V - Tevise kuubik

Mängukaardid

Tegelase leht

1 - Nimi
2 - Lugu
A - Ameti nimi
B - Ameti boonus
Näidatud juhul: Maria toodab Kasvuhoones töötades ühe Toidu žetooni lisaks.
C - Erivõime
D - Ligipääs erivõimele
Näidatud juhul: Kui Maria Mõistuse tase on 10, võid teha täringuviske kuni kaks korda uuesti.
E - Selge Mõistuse näidik
F - Tervise näidik



Sündmused



Roheline "Päevategevuse" kaart

Kollane "Probleemi" kaart

Punane "Õnnetuse" kaart

Sündmuste kaardid

1 - Sündmuse nimi
2 - Sündmuse keerulisus
3 - Sündmuse asukoht (1-6)
4 - Positiivse tulemus pärast täringuviset
5 - Negatiivne tulemus pärast täringuviset
6 - Vältimatu Positiivse tulemus
7 - Vältimatu Negatiivne tulemus
8 - Sama korra ajal tuleb tõmmata punane kaart
9 - Positiivsed tagajärjed
10 - Negatiivsed tagajärjed

Kaartidel olevate sümbolite seletus:



Kuidas mängida

Valmistumine

Lauamängu **30 to Mars™** valmis seadmiseks järgige järgmisi samme selles järjekorras:

01. **Asetage paika mängulaud.** Voltige mängulaud lahti ja paigutage see mänguala keskele.

02. **02. Pange Kosmoselaeva mudel algusesse.** Asetage Kosmoselaeva mudel alguspunkti (Maa sümbolile).

03. **Pange valmis Sündmuste kaardid.** Segage ja asetage kõik Rohelised, Kollased ja Punased kaardid eraldi ning paigutage need mängulaual näidatud kohtadele.

NB! Esimese proovimängu või peresõbraliku mängu jaoks võtke mängu ka juhendavad rohelised kaardid. **Kasutage ainult 30 rohelist Päevategevuse kaarti, kaasa arvatud 3 juhendikaarti**. Ärge unustage juhendikaarte mängust eemaldada ja kasutada kõiki rohelisi kaarte, et läbida mäng harilikul, rohkem väljakutset pakkuval moel.

04. **Valige oma Marsonaudid ja nende rollid.** Valige 4 Marsonaudi Mängulehed. Jagage need mängijate vahel ära ja andke igaühele neist 1 Rollikaart. Andke igale mängijale 1 täring, asetades need iga Mängulehe juurde.

05. **Treenige oma meeskonda.** Veeretage 1 täringut ja liitke tulemusele 4. Saadud number on teie Marsonaudi Selge Mõistus mängu alguses. Asetage Selge Mõistuse kuubik vastavale numbrile Mängulehel. Tehke sama ka Tervisega.

06. **Vaadake Teekonda.** Veeretage 1 täringut ja asetage esimene Õnnetuse žetoon veeretatud numbrile vastavale päevale (Day). Veeretage uuesti 1 täringut, lahutage tulemus 30-st ja asetage teine Õnnetuse žetoon sama numbriga päevale (Day). Asetage kolmas Õnnetuse žetoon kahe eelmise vahele ligikaudu nende keskpunkti.

07. **Pange valmis ressursid.** Asetage 30 iga ressursi nuppu (Hapnik, Kütus, Toit ja Varuosad) mängulaual tähistatud Ressursside Aladesse. Asetage 24 Katkise Tööruumi žetooni ja 4 Paranduskomplekti žetooni mängulaua lähedale.

Olete minekuks valmis! Edu!



Mängkordade ülevaate

01. Kõik 4 Marsonauti alustavad oma päeva Magamisruumis.

02. Navigaator liigutab Kosmoselaeva mudeli mängulaual ühe päeva võrra Marsile lähemale.

03. Administraator eemaldab 1 Hapniku, 1 Toidu, 1 Kütuse ja 1 Varuosade kuubiku tähistatud ressursside aladest.

04. Operaator võtab ühe rohelise Sündmuse kaardi, asetab selle, kiri ülespoole, mängulaua keskel asuvasse Sündmuste Terminali ning teeb kindlaks, mis alas probleem on ja seletab tagajärgi meeskonnale. Hoidke kasutatud Sündmuste kaarte alati Sündmuste Terminalis, kiri ülespoole.
NB! Päeval, mille peal on punane Õnnetuse žetoon, tõmmake Rohelise sündmuste kaardi asemel Punane.

05. Kõik valivad, kuhu asetada Mängija žetoon. Mängijad, kes otsustavad asetada oma žetooni alale, kus esines probleem, üritavad seda probleemi parandada. Need, kes liiguvad teistele aladele, saavad koguda vastavaid ressursse. Kõik asetavad oma žetooni valitud kohta.

06. Tehakse täringuvise. Iga mängida, kes otsustas osaleda probleemi lahendamisel, veeretab sündmusekontrolliks oma kuuekülgset täringut. Liitke kokku kõikide samas laevaosas olevate Marsonautide tulemused. Kõik 4 Marsonauti võivad osaleda probleemi lahendamisel, v.a kui üks või mitu Tööruumi on katki.
NB! Probleemne laevaosa selle käigu ajal ressursse ei tooda.

07. Olenevalt täringuviske tulemusest võivad tekkida kas Positiivsed või Negatiivsed tagajärjed.

08. Toodetakse ressursse. Administraator taastab ressursid, mille tootsid teistes laevaosades töötavad Marsonaudid.

09. Koordinaator veendub, et kõik Marsonaudid oleks päeva lõpuks magamisruumis.

10. Päev lõppeb.

Korrake, kuni jõuate Marsile!

Ressursid otsas

Kui päeva alguses on Ressursside alal mõni ressurssidest otsas, kaasnevad sellega tagajärjed vastavalt puuduvale ressursile.

Hapnik otsas - iga Marsonaut kaotab ühe Mõistuse punkti iga puuduva hapniku eest

Kütus otsas - loobuge mõnest teisest ressursist iga puuduva kütuse eest

Varuosad otsas - hävitage omal valikul üks tööruumidest iga puuduva varuosa eest

Toit otsas - iga Marsonaut kaotab ühe tervise punkti iga puuduva toidu eest

Reeglid

Sündmuste Terminal

Spetsiaalne ala, kus hoiate kõiki möödunud sündmusi, kiri ülespoole.

Sündmuse asukoht

Laevaosas pole võimalik selle korra ajal töötada ja see ei tooda ressursse. Otsustage koos, kui paljud teist katsuvad õnne ja proovivad probleemi lahendada. Lahendamisest osa võtvate Marsonautide maksimumarv sõltub toimivate Tööruumide arvust.

Probleemi lahendamine

Iga Marsonaut, kes otsustas sellesse laevaossa minna, veeretab täringut. Tulemused liidetakse kokku. Kui veeretatud täringu(te) tulemus on Sündmuse kaardi raskusega võrdne või sellest kõrgem, loetakse täringuviset õnnestunuks. Kehtib kaardi positiivne tagajärg. Kui tulemus on madalam, siis on see ebaõnnestunud ning kehtib kaardi negatiivne tagajärg.

Sündmuse vahelejätmine

Sündmuse lahendamise võib vahele jätta ja töötada hoopis teistes laevaosades. Loomulikult kannatate te sel juhul sündmuse negatiivsete tagajärgede käes.

NB! Kui jätate vahele sündmuse, millel on mõistuse või tervise karistus, saavad kõik 4 marsonauti selle karistuse. *Soovitame saata vähemalt ühe marsonaudi lööki endale võtma.*



Tööruumide purunemine

Igal laevaosal on 4 Tööruumi, kus mängijad toodavad ressursse ja lahendavad päeva jooksul probleeme. Kui Tööruum puruneb, asetage sellele Katkise Tööruumi žetoon. Tööruum on katki ja ei ole kasutatav, kuni seda pole parandatud.



Tööruumide parandamine

Mängu jooksul on teil võimalik saada endale palju Paranduskomplekte. Asetage need Lastiruumi tähistatud aladele. Te saate neid kasutada mis tahes hetkel mängu ajal, et parandada Katkiseid Tööruume. Üks Paranduskomplekt parandab ühe Katkise Tööruumi. Laev suudab korraga kanda maksimaalselt 4 Paranduskomplekti, nii et kasutage neid targalt.

Ressursside tootmine

Igal laevaosal on 4 toimivat Tööruumi, mis Marsonaudi juuresolekul toodavad päeva lõpus ressursse. Töötav Tööruum annab ühe ressursi.

Laeva Kokpit	- toodab **1 Kütuse kuubiku** iga töötava Marsonaudi kohta
Laboratoorium	- toodab **1 Hapniku kuubiku** iga töötava Marsonaudi kohta
Kasvuhoone	- toodab **1 Mõistuse kuubiku** iga töötava Marsonaudi kohta
Meditsiiniruumis	- toodab **1 Toidu kuubiku** iga töötava Marsonaudi kohta
Medicinos sekcija	- toodab **1 Tervise kuubiku** iga töötava Marsonaudi kohta

Näide: 1 Marsonaut osaleb Sündmuses ja 3 Marsonauti veedavad päeva Laboratooriumis töötades. Päeva lõpus saab meeskond 3 Hapniku kuubikut.

Tervis ja Mõistus



Igal Marsonaudil on 1 kuni 10 Tervise punkti ja 10 Selge Mõistuse punkti. Nende algväärtus määratakse mängu alguses täringu veeretamisega, lisades tulemusele 4. Iga väärtust veeretatakse eraldi. Te kaotate ebaõnnestunud täringuvisete tõttu tihti Tervist ja Mõistust. Te saate tõsta oma Mõistuse ja Tervise väärtust, veetes päeva vastavalt kas Taastusruumis või Meditsiiniruumis. Mõistus ja Tervis ei saa langeda 1 allapoole.

NB! Kui peate kaotama Mõistuse punkte sellal kui teie Mõistuse väärtus on 1, siis kaotate hoopis sama palju Tervise punkte.

Näide: Johni Tervis on 6 ja Mõistus 1. Ta kaotas täringukontrolli ja peab kaotama 2 Tervise punkti ning 2 Mõistuse punkti. Johnil on 2 Tervise punkti ja 1 Mõistuse punkt.

Minestunud

Kui teie Tervis langeb alla 1, olete te Minestunud. Liigutage oma mängunupp kohe Magamisruumi pikaliasendisse. Jätke järgmine päev vahele, et taastada 1 Tervis. Pärast seda võite tavapäraselt jätkata.

Mängu kaotamine

Kui kõik 4 mängijat on üheaegselt Minestunud (4 mängunuppu lebavad magamisruumis), siis teie missioon ebaõnnestub ja mäng lõppeb.



Erivõimed

Marsonaudi erivõimet saate kasutada alles siis, kui tema Mõistus jõuab 10 punktini. Kasutage seda mis tahes mänguhetkel, kuid liigutage Mõistus 1 punkti peale, sest teie marsonaut on väsinud.

Marsonautide profiilid

Teie meeskond koosneb alati 4 Marsonaudist!



Larisa Ivanovna Pirogova

Amet: Arst

Meditsiiniruumis töötades saab mängija tõsta enda Tervist 1 punkti võrra ja anda ühe Tervise punkti laeva **mis tahes osas** asuvale meeskonnakaaslasele.

Erivõime: Vähendab Sündmuse raskust X võrra (X on täringuviske tulemus). Seda võimet saate kasutada mis tahes mänguhetkel, et vähendada Sündmuse kaardi raskust. Veeretage täringut ja lahutage tulemus Kaardi Raskuselt.



Stan Lee Kub Reek

Amet: Psühhiaater

Taastusruumis töötades saab mängija tõsta enda Mõistust 1 punkti võrra ja anda ühe Tervise punkti **mis tahes osas** asuvale meeskonnakaaslasele.

Erivõime: Hoiab ära sõbra Mõistuse vähenemise.

Seda võimet saate kasutada mis tahes mänguhetkel, et ära hoida teise meeskonnaliikme Mõistuse vähenemine. Isegi kui ta kasutab oma erivõimet.



Jean-Louis Cousteau

Amet: Teadlane

Laboratooriumis töötades toodab ta ühe lisa-Hapniku.

Erivõime: Kahekordistab täringu tulemust.

Seda võimet saate kasutada pärast iga täringuviset, et kahekordistada teiste või enda täringuviske tulemust.



John Fitzgerald Brown Jr.

Amet: Insener

Lastiruumis töötades toodab ta ühe lisa-Varuosa.

Erivõime: Lisab täringuviskele 1 lisaviske.

Seda võimet saate kasutada pärast iga täringuviset, et anda täringuviske tulemusele üks lisavise.



Maria Luiza Ambrosio

Amet: Botaanik

Lastiruumis töötades toodab ta ühe lisa-Varuosa.

Erivõime: Lubab täringuviset korrata. Lausa kaks korda!

Seda võimet saate kasutada pärast ükskõik kelle viset, et korrata täringuviset kuni 2 korda. Teine tulemus jääb kehtima.



Dieter Von Braun

Amet: Piloot

Kokpitis töötades toodab ta ühe lisa-Kütuse.

Erivõime: Lubab tõmmata uue Sündmuse kaardi. Toimib ka punase puhul.

Saate tõmmata uue sama värvi Sündmuse kaardi. Ärge arvestage eelmist Sündmust ja asetage selle kaart paki põhja.

NB! See võime on kasutatav siis, kui Sündmuse kaart on äsja tõmmatud ja Marsonaute pole veel laevaosadesse asetatud.

Võimet ei saa kasutada, kui täringut on juba veeretatud.

Tegijad ja tänud

Mängu idee: **Dennis Kostroman**
Disain & Arendus: **Dennis Kostroman, Yarl Bringa, Igor Pushkar**
Graafika, Brändimine, Kaartide ja Karbi Disain: **Dennis Kostroman**
Tekst ja Reeglid: **Yarl Bringa, Aleksey Nehoroshkin**
Korrektorid: **Aleksey Nehoroshkin, Yarl Bringa, Phil "Eagle-Eyes" Daley**
Kaardielementide kokkupanek: **Andrei Filimonov, Anna Shidlauskayte**
Marsonaudid 3D-s: **Milos Kojadinovic** - *Aitäh suure abi eest, sa oled parim! Taevaliku andega proff. Loodan, et naudid 30 to Marsi :)*
Kaane 3D-sisemus: **Anton Cermak** - *Cheerz man! Kui sa seda loed, siis said karbi kätte. Suured tänud :)*
Mängunupud 3D-s: - **Serge Nanovsky** - *Näed, nädalavahetustel töötamine polegi nii halb!*

Eriline tänu: Minu naisele ja pojale ning **Lena and Nikita Kostroman** - fet olite kohal, kui mind polnud! **Igor Pushkar** - üleinimlikult rohke mängutestimise eest. Turvalisuse kaalutlustel ärge paluge tal enam kunagi 30toMarsi mängida. **Pavel Pirogov** - esimeste mängutestide, soovituste ja 'Flying Church' 3D mudeli eest. **Aleksey Kalinin** - parima printimise eest! **Tim Bokarev** - Aitäh suurepärase Septikoni mängu eest, neil nuppudel oli küll teine saatus :)
Lokalisatsioon: **Aleksandr Juzov, Sevastian Sizõh**
Mängutestijad: **Pavel Pirogov, Alex Latoff, George Vader, Andrei Filimonov, Eugene Orekhov, Serge Nanovsky, Boris Borisson, Fred Moritz, Anna Shidlauskayte, Aleksey Nehoroshkin, Valentin Degterjov, Boriss Tsarjov, Kirill Lebedev, Vladimir Volotšajev, Aleksandr Nikandrov, Igor & Nikita Zahharov, Aleksandr Juzov, Nikolai Rezvõi, Edvard Michelson, Elena & Nikita Kostroman**

Päevaplaneerija

Reeglite kokkuvõte: Need juhised võtavad kokku mängu ettevalmistuse ja käigu.

Mängu ettevalmistus

01. Asetage paika mängulaud.
02. Pange Kosmoselaeva mudel algusesse.
03. Segage ja asetage kõik Rohelised, Kollased ja Punased kaardid eraldi ning paigutage need mängulaual näidatud kohtadele.
04. Valige 4 Marsonaudi Mängulehed. Jagage need mängijate vahel ära ja andke igaühele neist 1 Rollikaart. Andke igale mängijale 1 täring, asetades need iga Mängulehe juurde.
05. Veeretage 1 täringut ja liitke tulemusele 4. Saadud number on teie Marsonaudi Mõistus mängu alguses. Asetage Mõistuse kuubik vastavale numbrile Mängulehel. Tehke sama ka Tervisega.
06. Veeretage 1 täringut ja asetage esimene Õnnetuse žetoon veeretatud numbrile vastavale päevale. Veeretage uuesti 1 täringut, lahutage tulemus 30-st ja asetage teine Õnnetuse žetoon sama numbriga päevale. Asetage kolmas Õnnetuse žetoon kahe eelmise vahele ligikaudu nende keskpunkti.
07. Pange valmis ressursid. Asetage 30 iga ressursi nuppu (Hapnik, Kütus, Toit ja Varuosad) mängulaual tähistatud Ressursside Aladesse. Asetage 24 Katkise Tööruumi žetooni ja 4 Paranduskomplekti žetooni mängulaua lähedale.

Päeva (korra) ülevaade

01. Kõik 4 Marsonauti alustavad oma päeva Magamisruumis.
02. Navigaator liigutab Kosmoselaeva mängulaual ühe päeva võrra Marsile lähemale.
03. Administraator eemaldab 1 Hapniku, 1 Toidu, 1 Kütuse ja 1 Varuosa tähistatud Ressursside Alalt.
04. Operaator võtab ühe rohelise Sündmuse kaardi, asetab selle, kiri ülespoole, mängulaua keskele Sündmuste Terminali ja tuvastab, mis laevaosas on probleem ning teatab selle tagajärjed meeskonnale. Hoidke läbitud sündmuste kaarte alati Sündmuste Terminalis, kiri ülespoole.
05. Kõik otsustavad, kuhu asetada mängunupud.
06. Tehakse täringuvisked.
07. Olenevalt viske tulemusest kaasnevad kas Positiivsed või Negatiivsed tagajärjed.
08. Toodetakse ressursse. Administraator taastab teistes laevaosades töötavate Marsonautide toodetud ressursid.
09. Koordinaator veendub, et kõik Marsonaudid oleks päeva lõpuks Magamisruumis.
10. Päev lõppeb.

Meeldetuletus

- ◊ **Meeskond koosneb alati 4 Marsonaudist**
- ◊ **Mängu alustate ilma ühegi Paranduskomplektita.**
- ◊ Päeval, mille peal on Punane õnnetuse žetoon, tõmmatakse Rohelise asemel Punane Sündmuse kaart.
- ◊ Probleemne laevaosa ei tooda ressursse.
- ◊ Marsonauti ei saa paigutada Katkisesse Tööruumi.
- ◊ Toodetud ressursid saate päeva lõpus

Te võidate

Võitmiseks peab Kosmoselaev jõudma Marsile vähemalt ühe aktiivse meeskonnaliikmega (Mängijanupp püsti).

Te kaotate

Kui kõik 4 Marsonauti on **minestunud** (kõik 4 mängunuppu lebavad magamisruumis), on missioon läbi kukkunud!

Spetsiaalsed professiooni boonused:

- » PILOT 1 =
- » PSYCHIATRIST 2 = self any
- » PHYSICIAN 3 = self any
- » ENGINEER 4 =
- » BOTANIST 5 =
- » SCIENTIST 6 =

Kaartidel olevate sümbolite seletus:

- Vältimatu Positiivne
- Täringuvise Positiivne
- Vältimatu Negatiivne
- Täringuvise Negatiivne
- Sündmus laeva Kokpitis
- Sündmus Taastumisruumis
- Sündmus Meditsiiniruumis
- Sündmus Lastiruumis
- Sündmus Kasvuhoones
- Sündmuse Laboratooriumis
- Viska täringut, et kindlaks teha
- Hapniku kuubik
- Kütuse kuubik
- Varuosade kuubik
- Toidu kuubik
- Vabal valikul ressurss
- Terve Mõistuse punkt
- Tervise punkt
- Tuleb tõmmata kollane kaart
- Tuleb tõmmata punane kaart
- Tööruum puruneb
- Saad parandus-komplekti