

# 30 MARS

ВЫЖИВАНИЕ В КОСМОСЕ ОТ 1 ДО 4 ИГРОКОВ



KADABRA

РАЗРАБОТАНО  
DENNIS KOSTROMAN  
YARL BRINGA  
IGOR PUSHKAR

ПРАВИЛА

DESIGNEE  
GAMING

# 30 MARS

Марс там, ждет своего покорения.  
/Базз Олдрин

2

## Введение

**Внимание Марсонавты!** Добро пожаловать в космическую программу NASA's 30-to Mars – самый первый за всю историю человечества 30-дневный полет на Марс в один конец. Ваш путь был тщательно продуман, и наши запатентованные ионные двигатели нового поколения в сочетании со световыми парусами позаботятся о том, чтобы космический корабль достиг своего пункта назначения, несмотря ни на что. Но имейте в виду, космос безжалостный даже с самыми везучими марсонавтами. Там может случиться все, что угодно. Вот где пригодятся ваша сообразительность и профессиональная подготовка. Мы уверены, что в мире нет ничего, с чем ваша команда бы не справилась. Но для пущей уверенности, пожалуйста, обратите внимание на Распорядок дня (последняя страница в руководстве), который ознакомит вас с наилучшим способом прохождения вашей миссии.

**В добрый путь! До связи, Земля.**

## Компоненты игры

## Краткое описание

**30 to Mars™ это 60-минутная настольная игра по выживанию в космосе для 1-4 человек(а).** 4 марсонавта должны работать в команде, чтобы успешно завершить путешествие на Марс. Либо вы побеждаете как команда, либо проигрываете как команда.

## Количество игроков

**Игра предполагает разное количество игроков, от 1 до 4.** В миссии Mars30 команда состоит из 4 марсонавтов, поэтому если игроков меньше, то придется играть сразу за нескольких членов экипажа.

## Как победить

Для победы ваш космический корабль должен достичь Марса как минимум с 1 Активным членом экипажа (Фигурка марсонавта стоит на поле).

Если все 4 марсонавта **Оглушены** (все 4 Фигурки марсонавтов лежат в Отсеке Сна) – миссия провалена!



1 Игровое поле, 1 Космический корабль, 1 Инструкция, 6 Карточек марсонавтов, 6 Фигурок марсонавтов, 97 Карт с событиями и ролями: 10 Красных карт – Авария, 20 Желтых карт – Тревога, 59 Зеленых карт – Рутинная, 3 Зеленые карты – Обучение, 4 Карты с ролью, 120 Ресурсов: 30 Кислорода, 30 Топлива, 30 Еды, 30 Запчастей, 4 Психики, 4 Здоровья, 3 Аварии, 24 Неисправных Рабочих мест, 4 Ремонтных комплекта, 4 Игральные кости

# Обзор компонентов



## Поле:

- 1 - Игровое поле
- 2 - Старт: Земля
- 3 - Индикатор дня
- 4 - Финиш: Марс

## Отсеки:

- 5 - Лаборатория
- 6 - Кабина экипажа
- 7 - Отсек отдыха
- 8 - Медицинский отсек
- 9 - Отсек сна
- 10 - Грузовой отсек
- 11 - Оранжерея
- 12 - Номер отсека
- 13 - Название отсека
- 14 - Ресурс отсека
- 15 - Место для Ремонтного комплекта
- 16 - Рабочее место

## Структура:

## Зоны:

- A - Зеленое событие
- B - Желтое событие
- C - Красное событие
- D - Зона для Кислорода
- E - Зона для Топлива
- F - Терминал событий
- G - Зона для Запчастей
- H - Зона для Еды

## Карты и фишки:

- I - Карточка персонажа
- J - Карточка с ролью

- K - Красная карта - Авария
- L - Желтая карта - Тревога
- M - Зеленая карта - Рутина

- N - Ремонтный комплект
- O - Красная Авария
- P - Неисправное Рабочее место

- Q - Запчасти
- R - Кислород
- S - Еда
- T - Топливо
- U - Психика
- V - Здоровье

# Игровые карты

## Карточка персонажа

1 - Имя 2 - Биография

A - Профессия B - Бонус профессии

В данном случае: Мария производит 1 дополнительную Еду, если она работает в Оранжереи.

C - Уникальная Способность

D - Готовность Уникальной Способности

В данном случае: Когда уровень Психики у Марии дойдет до 10, вы сможете перебросить игральную кость до двух раз.

E - Психика

F - Здоровье



# События



Зеленая карта – Рутина

Желтая карт – Тревога

Красная карта – Авария

## Карты событий

1 - Название события

2 - Сложность события

3 - Местонахождение события (1-6)

4 - Положительный результат

5 - Негативный результат

6 - Неизбежный положительный результат

7 - Неизбежный негативный результат

8 - Нужно вытащить Красную карту в этот же ход

9 - Положительные последствия

10 - Отрицательные последствия

## Значения символов на карте:

Неизбежный положительный результат	Положительный результат	Неизбежный негативный результат	Негативный результат	Событие в Кабине экипажа	Событие в Отсеке отдыха	Событие в Медицинском отсеке	Событие в Грузовом отсеке	Событие в Оранжереи	Событие в Лаборатории	Бросьте кости
Кислород	Топливо	Запчасти	Еда	Любой ресурс на выбор	Психика	Здоровье	Нужно вытащить Желтую карту	Нужно вытащить Красную карту	Поломка Рабочего места	Вы получаете Ремонтный комплект

# Правила игры

## Подготовка к игре

Для игры в 30 to Mars™ выполните данные шаги в следующем порядке:

- 01. Установка Игрового поля.** Раскройте игровое поле и поместите его в центр.
- 02. Подготовка Космического корабля.** Поставьте ваш Космический корабль на стартовую позицию (на картинку с изображением планеты Земля).
- 03. Подготовка Карт с событиями.** Смешайте и отложите все зеленые, желтые и красные карты отдельно, затем положите их на отведенное для них место на карте.

**NB!** Для самой **первой** игры или для игры **с семьей** добавьте все Зеленые карты с Обучением. **Используйте только 30 Зеленых карт Рутины, в том числе 3 Обучения.** Не забудьте убрать Карты Обучения и использовать все зеленые карты для стандартной, усложненной игры.

- 04. Выбор марсонавтов и их роль.** Выберите 4 Карточки марсонавтов. Распределите их между игроками и назначьте каждому по 1 Карте с ролью. Дайте каждому игроку по 1 Игральной кости и положите их рядом с Карточкой марсонавта.
- 05. Тренировка команды.** Бросьте одну игральную кость и к результату прибавьте 4. Число, которое у вас получилось, будет начальным значением Психики вашего марсонавта. Поставьте 1 Психику на соответствующее число на Карточке марсонавта. Повторите то же самое для Здоровья.
- 06. Проверка маршрута.** Бросьте одну игральную кость и поставьте первую Аварию на соответствующий день, который выпал на кости. Бросьте игральную кость еще раз, вычтите результат из 30 и поставьте вторую Аварию на день получившегося числа. Поставьте третью Аварию приблизительно между первой и второй Аварией.
- 07. Распределение Ресурсов.** Распределите 30 Ресурсов (Кислород, Топливо, Еда и Запчасти) на специальные места, отведенные на Игровом поле. Поставьте 24 Неисправных Рабочих места и 4 Ремонтных комплекта где-то рядом с Игровым полем.

*Состояние готовности, Удачи!*



## Распорядок дня

- Все 4 марсонавта начинают свой день в Отсеке Сна.
  - Навигатор двигает корабль на 1 клетку, на день ближе к Марсу.
  - Администратор убирает 1 Кислород, 1 Еду, 1 Топливо и 1 Запчасти.
  - Оператор тянет одну Зеленую Карту события, кладет ее лицевой стороной на Терминал событий посреди поля, затем определяет, в каком отсеке проблема, и объясняет ее команде. Оставляйте пройденные Карты событий в Терминале событий.
- NB! В тот день, когда попала красная Авария, вытягивается Красная Карта событий вместо Зеленой.**
- Команда принимает решение, в какие отсеки отправить марсонавтов. Игроки, которые поставили своего марсонавта в отсек, где началась проблема, попытаются ее устранить. Те, кто решил отправиться в другие отсеки, смогут производить соответствующие ресурсы. Все ставят своего марсонавта на самостоятельно выбранный отсек.
  - Бросаются кости, если карточка этого требует. Каждый игрок, который решил помочь устранить проблему, может использовать свой шестигранный кубик для проверки события. Броски марсонавтов, находящихся в одном отсеке, суммируются. Все 4 марсонавта могут принять в этом участие, кроме тех случаев, когда одно или более Рабочее место вышло из строя.
- NB! Отсек, где обнаружена проблема, этот ход ресурсов не производит.**
- В зависимости от результата События, возникают Положительные или Отрицательные последствия.
  - Производятся ресурсы. Администратор возвращает ресурсы, произведенные марсонавтами, которые работали в других отсеках.
  - Координатор удостоверяется в том, что все марсонавты находятся в Отсеке Сна.
  - Конец дня.

*Повторяйте, пока не достигнете Марса!*

## Израсходованные Ресурсы

Если в начале дня у вас не осталось ни одного Ресурса, вас ожидают разные последствия в зависимости от недостающего Ресурса.

30 MARS



**Нет Кислорода** - каждый марсонавт теряет 1 Психику за каждый недостающий Кислород



**Нет Топлива** - утилизируйте любой другой ресурс за каждое недостающее Топливо



**Нет Запчастей** - уничтожьте одно любое Рабочее место за каждые недостающие Запчасти



**Нет Еды** - каждый марсонавт теряет 1 Здоровье за каждую недостающую Еду

# Справка



6

## Терминал Событий

Это Особая Зона, где вы храните все пройденные события на лицевой стороне.

## Место События

Это отсек, где происходит событие. Во время хода вы не можете работать в этом отсеке и ресурсы не производятся. Вместе вы решаете, сколько из вас попытает удачу и устранил проблему. Максимальное количество марсонавтов, способных помочь устранить проблему, зависит от количества функциональных Рабочих мест.

## Устранение проблемы

Каждый марсонавт, который решит проверить проблемный отсек, бросает одну игральную кость. Результаты суммируются. Если сумма равна или больше, чем уровень сложности на Карте события, то бросок считается успешным. Проверка проходит с картой позитивного последствия. Если сумма ниже уровня сложности, проверка не удастся, и получают негативные последствия.

## Пропуск События

Вы можете полностью пропустить событие и работать в других отсеках, но при этом вы понесете негативные последствия.

**NB!** Если вы пропустите событие, в котором у вас забирают Психику и Здоровье, все 4 марсонавта должны понести потери. Мы советуем отправить как минимум одного марсонавта принять на себя удар.



## Поломка Рабочего места

Каждый отсек имеет 4 Рабочих места, где днем игроки производят ресурсы или устраняют проблемы. Если Рабочее место ломается, положите туда 1 Неисправное Рабочее место. Это рабочее место считается неисправным и не может быть использовано, пока его не починят.



## Починка Рабочего места

Во время игры у вас есть возможность получить сразу несколько Ремонтных комплектов. Положите их на обозначенную зону в Грузовом отсеке. Вы можете воспользоваться ими в любой момент игры для починки неисправного Рабочего места. Один Ремонтный комплект на одно Неисправное Рабочее место. Максимальное количество Рабочих комплектов, которое может перевозить ваш корабль - 4, пользуйтесь ими с умом.

## Производство Ресурсов

В каждом отсеке корабля есть 4 исправных Рабочих места, которые при визите марсонавтов производят ресурсы в течение дня. Исправное Рабочее место производит один ресурс.

- Кабина экипажа** - производит **1 Топливо** за каждого рабочего марсонавта
- Лаборатория** - производит **1 Кислород** за каждого рабочего марсонавта
- Отсек отдыха** - производит **1 Психику** за каждого рабочего марсонавта
- Оранжевая** - производит **1 Еду** за каждого рабочего марсонавта
- Медицинский отсек** - производит **1 Здоровье** за каждого рабочего марсонавта

**Пример:** 1 марсонавт участвует в Событии и 3 марсонавта работают в Лаборатории. К концу дня команда получит 3 Кислорода.

## Здоровье и Психика



Каждый марсонавт начинает с 1 до 10 Здоровья и 1 до 10 Психики. В начале игры для определения Здоровья бросьте одну игральную кость и к результату прибавьте 4. Сделайте то же самое для Психики. Если вы не пройдете проверку, то потеряете Здоровье и Психику. Чтобы пополнить ваше количество Здоровья и Психики, можно провести день в Отсеке отдыха или в Медицинском отсеке. Здоровье и Психика не могут быть ниже 1.

**NB!** Если вы обязаны потерять очки Психики, но при этом ваша Психика равна 1, то вместо этого вы теряете очки Здоровья.

**Пример:** у Джона Здоровье 6 и Психика 1. Он не прошел проверку и должен лишиться 2 Здоровья и 2 Психики. В итоге у Джона останется 2 Здоровья и 1 Психика.

## Оглушение

Если в какой-то момент игры ваше Здоровье падает ниже 1, вы Оглушены. Поставьте фигурку своего марсонавта в Отсек Сна в лежачем положении. Вы обязаны пропустить один день, чтобы восстановить себе 1 Здоровье. После этого можете продолжать путешествие.

## Поражение

Если все 4 игрока Оглушены (Все 4 Фигурки марсонавта лежат в Отсеке Сна) одновременно, вы провалили миссию и игра закончилась.



## Уникальная Способность

Как только Психика вашего марсонавта достигнет 10, вы можете воспользоваться его Уникальной Способностью. После этого поставьте свою Психику на 1, поскольку ваш марсонавт будет истощен.

## Марсонавты:



### Larisa Ivanovna Pirogova

**Профессия:** Медик

Во время работы в Медицинском отсеке производит 1 Здоровье как себе, так и своему товарищу по команде на **любой** точке карты.

**Уникальная Способность:** Понижает сложность События на **X** (где **X** это число, которое выпало на игральной кости). В любой момент игры можно воспользоваться данной способностью, чтобы понизить сложность любой карты с Событием. Бросьте игральную кость и вычтите результат из уровня сложности Карты.



### Stan Lee Kub Reek

**Профессия:** Психиатр

Во время работы в Отсеке отдыха производит 1 Психику как себе, так и своему товарищу по команде на **любой** точке карты.

**Уникальная Способность:** Избегает потери Психики союзника. В любой момент игры можно воспользоваться данной способностью, чтобы избежать потери Психики любого своего союзника, даже если он использует свою Уникальную Способность.



### Jean-Louis Cousteau

**Профессия:** Ученый

Во время работы в Лаборатории производит 1 дополнительный Кислород.

**Уникальная Способность:** Удваивает результат игральной кости. После броска союзника можно воспользоваться данной способностью, чтобы удвоить результат любой игральной кости, включая вашу.



### John Fitzgerald Brown Jr.

**Профессия:** Инженер

Во время работы в Грузовом Отсеке производит 1 дополнительные Запчасти.

**Уникальная Способность:** Добавляет 1 игральную кость к броску. После броска союзника можно воспользоваться данной способностью, чтобы добавить еще 1 бросок к результату.



### Maria Luiza Ambrosio

**Профессия:** Ботаник

Во время работы в Грузовом Отсеке производит 1 дополнительные Запчасти.

**Уникальная Способность:** Можно перебросить игральную кость. Дважды! После броска союзника можно воспользоваться данной способностью, чтобы перебросить игральную кость до 2-х раз. Засчитывается только второй результат.



### Dieter Von Braun

**Профессия:** Пилот

Во время работы в Кабине экипажа производит 1 дополнительное Топливо.

**Уникальная Способность:** Заменяет одну любую карту События. Даже Красную. Вы можете заменить одну любую карту События одного цвета. Предыдущее Событие отменяется, и карта откладывается под игровое поле. **ВНИМАНИЕ!** Эта способность работает, когда Карта События только разыграна и марсонавты не находятся в Отсеках. Вы не можете воспользоваться данной способностью, если игральную кость уже бросили.

## Авторы и благодарности

**Основная идея:** Dennis Kostroman

**Концепт игры, дизайн и разработка:** Dennis Kostroman, Yarl Bringa, Igor Pushkar

**Графика, брендинг, дизайн карт и коробки:** Dennis Kostroman  
**Текст карт и правила:** Yarl Bringa, Aleksey Nehoroshkin

**Корректирование:** Aleksey Nehoroshkin, Yarl Bringa, Phil "Eagle-Eyes" Daley

**Сборка элементов карт:** Andrei Filimonov, Anna Shidlauskayte  
**Модельки марсонавтов в 3D:** Milos Kojadinovic - Дружище, спасибо за помощь, ты лучший! Безумно талантливый профессионал своего дела. Надеюсь тебе понравится 30 To Mars :)

**Интерьер обложки в 3D:** Anton Cermak - Молодец! Если ты это читаешь, то ты уже получил коробку. Большое спасибо :)

**Фишки в 3D:** - Serge Nanovsky - Работать по выходным не так уж и плохо, да?

**Особая благодарность:** Моей жене и сыну Lena и Nikita

**Kostroman** - за то, что были всегда со мной! **Igor Pushkar** - за огромное количество стресс-тестирований игры. Для вашей же безопасности, больше никогда не предлагайте ему сыграть в 30 To Mars. **Pavel Pirogov** - за самые первые тестирования, советы и 3D миниатюрку "Летающая Церковь". **Aleksey Kalinin** - за самое лучшее печатание! **Tim Bokarev** - спасибо за отличную игру Septikon, но у этих фишек было другое предназначение :)

**Локализация:** Aleksandr Juzov, Sevastian Sizoh

**Тестировщики:** Pavel Pirogov, Alex Latoff, George Vader, Andrei Filimonov, Eugene Orekhov, Serge Nanovsky, Boris Borisson, Fred Moritz, Anna Shidlauskayte, Aleksey Nehoroshkin, Valentin Degterjov, Boris Tsarjov, Kirill Lebedev, Vladimir Volotsajev, Aleksandr Nikandrov, Igor & Nikita Zahharov, Aleksandr Juzov, Nikolai Rezvoi, Edvard Michelson, Elena & Nikita Kostroman

# Распорядок дня

**Справка:** Данные инструкции являются кратким изложением для подготовки к игре и ее последовательности.

## Подготовка к игре

01. Установите Игровое поле
02. Поставьте Космический корабль на Старт.
03. Размешайте и разложите все зеленые, желтые и красные карты отдельно, затем положите их на отведенное для них место на карте.
04. Выберите 4 Карточки марсонавтов. Распределите их между игроками и назначьте каждому по 1 Карте с ролью. Дайте каждому игроку по 1 Игровой кости и положите их рядом с Карточкой марсонавта.
05. Бросьте одну игральную кость и к результату прибавьте 4. Число, которое у вас получилось, будет начальным значением Психики вашего марсонавта. Поставьте 1 Психику на соответствующее число на Карточке марсонавта. Повторите то же самое для Здоровья.
06. Бросьте одну игральную кость и поставьте первую Аварию на соответствующий день, который выпал на кости. Бросьте игральную кость еще раз, вычитите результат из 30, и поставьте вторую Аварию на день получившегося числа. Поставьте третью Аварию приблизительно между первой и второй Аварией.
07. Распределите 30 Ресурсов (Кислород, Топливо, Еда и Запчасти) на специальные места, отведенные на Игровом поле. Поставьте 24 Неисправных Рабочих места и 4 Ремонтных комплекта где-то рядом с Игровым полем.

## Напоминание

- ♦ Ваш экипаж всегда состоит из 4 марсонавтов
- ♦ Вы начинаете игру без Ремонтных комплектов.
- ♦ В день, когда попала Авария – вытягивается Красная Карта событий вместо Зеленой.
- ♦ Отсек, где обнаружена проблема, не может производить ресурсов.
- ♦ Нельзя ставить марсонавта в Неисправное рабочее место.
- ♦ Произведенные ресурсы вы получаете в конце дня.

## Победа

Для победы ваш космический корабль должен достичь Марса, как минимум, с 1 Активным членом экипажа (Фигурка марсонавта стоит на поле).

## Поражение

Если все 4 игрока Оглушены (Все 4 Фигурки марсонавта лежат в Отсеке Сна) одновременно – вы провалили миссию и игра закончилась.

## Обзор (хода) дня

01. Все 4 марсонавта начинают свой день в Отсеке Сна.
02. Навигатор двигает корабль на 1 клетку, на день ближе к Марсу.
03. Администратор отнимает 1 Кислород, 1 Еду, 1 Топливо и 1 Запчасти из указанных для ресурсов мест.
04. Оператор тянет одну Зеленую Карту события, кладет ее лицевой стороной на Терминал событий посреди поля, затем определяет в каком отсеке проблема и объясняет ее команде. Оставляйте пройденные Карты событий в Терминале событий.
05. Команда принимает решение, в какие отсеки отправить марсонавтов.
06. Бросаются кости.
07. В зависимости от результата События, происходят Положительные или Отрицательные последствия.
08. Производятся ресурсы. Администратор возвращает ресурсы, произведенные марсонавтами, которые работали в других отсеках.
09. Координатор удостоверяться в том, что все марсонавты находятся в Отсеке Сна.
10. Конец дня.

## Бонус профессий:

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

## Значения символов:

										
Неизбежный положительный результат	Положительный результат	Неизбежный негативный результат	Негативный результат	Событие в Кабине экипажа	Событие в Отсеке отдыха	Событие в Медицинском отсеке	Событие в Грузовом отсеке	Событие в Оранжереи	Событие в Лаборатории	Бросьте кости
										
Кислород	Топливо	Запчасти	Еда	Любой ресурс на выбор	Психика	Здоровье	Нужно вытащить Желтую карту	Нужно вытащить Красную карту	Поломка Рабочего места	Вы получаете Ремонтный комплект