

The cover art for the board game 'Mission: Red Planet' is set in a vibrant, orange-hued desert landscape. In the foreground, a large, ornate red and gold rocket ship stands on a platform. An astronaut in a white suit is climbing a set of stairs leading into the rocket's open hatch. The background features a complex industrial facility with multiple domes and smokestacks, situated on a rocky outcrop. A smaller rocket is visible in the distance, and a red rover is parked in the lower right corner. The entire scene is framed by a decorative border of blue pipes and valves.

# MISSION: RED PLANET™

ПРАВИЛА ИГРЫ

# MISSION: RED PLANET™

1888 год. Получены последние отчеты от автоматических зондов, отправленных на красную планету. Это отчеты подтверждают, что почва планеты содержит ценные природные ресурсы, в том числе два абсолютно новых вида руд: целерий и сильванит. Целерий может стать новым источником энергии, в тысячи раз более мощным, чем современные паровые двигатели, и открыть дорогу к исследованию остальной Солнечной системы. Возможности сильванита пока до конца не раскрыты, но установлено, что его плотность превышает плотность любого известного на Земле материала. Отчеты также подтвердили наличие на планете больших запасов льда, использование которого позволит восстановить марсианскую атмосферу и, следовательно, полностью колонизировать Марс.

Вы — глава горнодобывающей компании и, чтобы использовать эти новые ресурсы, вам нужно взять под свой контроль разработку марсианских месторождений. Ждать больше нельзя... Вперед, на Марс!

## ОБ ИГРЕ

В игре «Миссия „Красная планета“» (Mission: Red Planet) от 2 до 6 игроков перенесутся в эпоху викторианского стимпанка и возьмут на себя роли руководителей горнодобывающих корпораций. Вам придется отправлять астронавтов на исследование различных областей Марса, бороться за численное преимущество в этих областях и добывать ценные ресурсы из марсианского грунта.

## СБОРКА СЧЕТЧИКА РАУНДОВ

Соберите счетчик раундов так, как указано на картинке.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки различными способами получают победные очки, например, добывая ресурсы или выполняя миссии. Тот, кто в конце игры наберет наибольшее количество очков, становится победителем.

## КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле (Марс)



состоящее из 4 частей

1 мемориал «Погибшие в космосе»



1 Фобос



132 астронавта



по 22 каждого цвета

1 стартовая площадка



состоящая из 3–6 стартовых модулей

1 счетчик раундов



20 жетонов пунктов назначения



по 2 для каждой области

11 жетонов ресурсов



5 жетонов льда



3 жетона сильванита



3 жетона целерия

86 жетонов очков



40 жетонов льда



23 жетона сильванита



23 жетона целерия

36 карт кораблей



54 карты персонажей



по 9 карт каждого цвета

1 карта общей МИССИИ



13 карт миссий



13 карт открытий



4 карты действий

## СХЕМА ПОДГОТОВКИ ДЛЯ ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ



## Подготовка к игре

- 1. Подготовьте поле.** Соедините четыре части Марса и положите получившееся поле в центр стола. Фобос и мемориал «Погибшие в космосе» положите рядом с этим полем.
- 2. Соберите стартовую площадку.** Возьмите стартовые модули по числу игроков и соберите из них стартовую площадку (для крайних модулей площадки используются специальные жетоны).
- 3. Подготовьте склад.** Сложите жетоны пунктов назначения так, чтобы каждый игрок мог легко до них дотянуться. Рассортируйте жетоны очков по типам. Положите рядом со складом карту общей миссии «Ледяная монополия» лицом вверх.
- 4. Подготовьте корабли.** Перемешайте карты кораблей и положите получившуюся колоду рядом со стартовой площадкой. Возьмите столько карт, сколько игроков принимает участие в партии, и положите на каждый стартовый модуль по одной карте лицом вверх.  
  
Если вам попался корабль со знаком вопроса вместо пункта назначения, замешайте его обратно в колоду и вытяните корабль ему на замену. Если среди начальных кораблей нет корабля, отправляющегося на Фобос, положите жетон пункта назначения «Фобос» на крайний правый корабль.
- 5. Выберите цвета.** Каждый игрок выбирает свой цвет и получает 9 карт персонажей и всех астронавтов этого цвета. В начале игры на руке каждого игрока находятся все 9 карт его персонажей.
- 6. Разместите астронавтов.** Возьмите у каждого игрока по 1 астронавту и в случайном порядке распределите их по кораблям, стоящим на стартовой площадке (по 1 на корабль). Игрок, чей астронавт занял крайний левый корабль, становится первым игроком, получает счетчик раундов и устанавливает его на отметку «1».
- 7. Распределите ресурсы.** Случайным образом положите на каждую область Марса и на Фобос по 1 жетону ресурсов. Оставшийся лишним жетон положите рядом со складом лицом вниз.
- 8. Раздайте начальные миссии.** Перемешайте карты миссий и раздайте всем участникам по 2 карты. Игроки выбирают 1 карту и кладут ее перед собой лицом вниз, а вторую карту возвращают в стопку карт миссий (тоже лицом вниз). Выбранная карта миссии держится в секрете от других игроков до конца партии.
- 9. Подготовьте колоду событий.** Перемешайте карты открытий, карты действий и оставшиеся карты миссий, и сформируйте из них общую колоду событий. Получившаяся колода кладется рядом со складом лицом вниз.

## Ход игры

Игра длится несколько раундов. Между некоторыми раундами разыгрываются определенные фазы. Порядок раундов и фаз определяется с помощью счетчика раундов.

## Игровой раунд

Всего в игре 10 раундов, каждому из которых соответствует число на счетчике раундов. В начале раунда каждый игрок тайно выбирает одного из персонажей, имеющихся у него на руке, а потом разыгрывает его свойства. У всех персонажей есть определенные свойства, которые позволяют, например, поместить на корабль астронавтов, получить карты событий или уничтожить корабль, стоящий на стартовой площадке.

Раунд состоит из следующих шагов:

1. Выбор персонажа.
2. Розыгрыш свойств персонажей.
3. Посадка кораблей, находящихся в полете.
4. Появление новых кораблей.
5. Смена первого игрока.
6. Перемещение указателя счетчика раундов.

### 1. ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Все игроки одновременно выбирают по одной из своих карт персонажей, находящихся у них на руках, и кладут выбранные карты перед собой лицом вниз. После того, как все игроки определились с выбором, переходите к следующему шагу.

### 2. РОЗЫГРЫШ СВОЙСТВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Во время этого шага игроки открывают карты своих персонажей и разыгрывают их свойства, а находящиеся на стартовой площадке корабли заполняются астронавтами и взлетают.

На карте каждого персонажа в верхнем левом углу есть цифра, которая определяет порядок его розыгрыша. Первый игрок начинает обратный «пред-стартовый отсчет», громко называя цифры от 9 до 1. Услышав номер своего персонажа, игрок переворачивает карту и разыгрывает его свойство. Если несколько игроков выбрали одинакового персонажа, то их свойства разыгрываются по часовой стрелке, начиная с первого игрока.



Порядковый номер персонажа

После того, как все игроки разыграют свойство названного персонажа (или если этого персонажа никто не выбрал), первый игрок продолжает обратный отсчет, громко называя следующую цифру. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не разыграют свойства своих персонажей.

Свойство персонажа разыгрывается в порядке, написанном на карте, по ходу текста, сверху вниз. Карта разыгрываемого персонажа лежит перед его владельцем лицом вверх, и все игроки могут ее видеть.

**Примечание.** После розыгрыша свойства персонажа игрок больше не сможет его использовать, пока не сыграет карту рекрутера (Recruiter), которая вернет всех сыгранных персонажей обратно на руку.

Корабль считается *заполненным*, когда число астронавтов на его борту становится равным вместимости корабля. Заполненный корабль сразу же взлетает. Чтобы это показать, первый игрок сдвигает карту корабля вверх (см. рисунок).



Вместимость корабля



Корабль, стоящий на площадке

Взлетевший корабль

Взлетают только заполненные корабли (или корабли, попавшие под действие какого-либо игрового эффекта, например, под свойство шпиона). Незаполненные корабли остаются на стартовой площадке.

### 3. ПОСАДКА КОРАБЛЕЙ

Все взлетевшие корабли совершают посадку на Марс в указанных областях и высаживают там своих астронавтов. Если на корабле лежит жетон пункта назначения, то корабль садится в области, указанной на жетоне, а не в той, что указана на карте корабля.

Если астронавты высаживаются в области с закрытым жетоном ресурсов, жетон открывается (переворачивается), показывая, что именно здесь можно добывать.

После посадки корабля положите его карту лицом вверх рядом с колодой кораблей — это будет сброс. Если на карте корабля лежал жетон пункта назначения, верните этот жетон на склад.

### 4. ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ КОРАБЛЕЙ

Если на стартовой площадке есть свободные места, первый игрок заполняет их новыми кораблями, беря по одной карте из колоды кораблей и выкладывая ее лицом вверх на свободном месте стартовой площадки. Если колода кораблей закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

### 5. СМЕНА ПЕРВОГО ИГРОКА

Игрок, который **последним в этом раунде** разыгрывал свойство своего персонажа, получает счетчик раундов и становится новым первым игроком.

### 6. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УКАЗАТЕЛЯ

Первый игрок сдвигает указатель счетчика раунда по часовой стрелке до тех пор, пока в окошке указателя не появится следующий символ, обозначающий либо номер нового раунда, либо одну из фаз игры.



## ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

В игре есть три фазы производства, обозначенные соответствующими символами на счетчике раундов. Во время фазы производства каждая область с открытым жетоном ресурсов производит столько жетонов очков соответствующего типа, сколько точек указано на символе фазы производства.



Во время первой фазы каждая область производит 1 жетон очков  
Во время второй фазы каждая область производит 2 жетона очков  
Во время третьей фазы каждая область производит 3 жетона очков

После этого игроки получают жетоны очков в зависимости от численного преимущества в каждой из областей. Если большинство астронавтов в области принадлежит одному игроку, он получает все жетоны очков из этой области. Если в области возникает ничья, то жетоны очков распределяются между претендентами поровну. Жетоны, которые невозможно разделить поровну, остаются в области и могут быть получены позднее. Если в области нет астронавтов, жетоны остаются на месте. В конце каждой фазы производства первый игрок передвигает указатель счетчика раундов в следующее положение.

*Пример.* В области с тремя жетонами очков ничья у двух игроков. Эти игроки получают по одному жетону очков, а третий жетон остается на месте.

*Пример.* В области с двумя жетонами очков ничья у трех игроков. Эти игроки не получают жетонов очков, оба жетона остаются на месте.

## ФАЗА ОТКРЫТИЙ

Первый игрок переворачивает лицом вверх все карты открытий, находящиеся в игре. Эффект каждой карты разыгрывается во время фазы, указанной в нижнем правом углу карты.



Фаза открытий

Третья фаза производства

Фаза подсчета очков

В конце фазы открытий первый игрок передвигает указатель счетчика раундов в следующее положение.

## ФАЗА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

Игроки открывают свои карты миссий и определяют, какие из миссий они выполнили. Игрок(и) с наибольшим числом жетонов льда получают очки за общую миссию «Ледяная монополия». После этого каждый игрок производит финальный подсчет очков:

- ◆ Добавляет очки за выполненные миссии.
- ◆ Добавляет общую сумму всех полученных им жетонов очков.
- ◆ Добавляет или вычитает очки за все влияющие на него карты открытий.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом жетонов очков (независимо от их номинала). Если и по этому параметру ничья, то победа считается общей.

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

В игре есть три типа карт событий: открытия (discoveries), миссии (missions) и действия (actions). Карты событий можно получить во время начальной раздачи миссий и за счет способности ученого.

Карты **открытий** представляют собой происходящие на Марсе научные или географические явления. Получив карту открытия, игрок кладет ее на одну из внешних областей Марса, подкладывая карту под поле в соответствующем месте. В конце игры карты открытия могут оказать как положительный, так и отрицательный эффект (например, указанная на карте область произведет больше жетонов очков, чем обычно).



Карта открытия, лежащая в области «Эллада» (Hellas)

Карты **миссий** содержат секретные задания, которые приносят очки за выполнение указанных в них условий. Получив карту миссии, игрок смотрит на нее и кладет перед собой лицом вниз. Карта держится в секрете до фазы подсчета очков.

Эффект карт **действий** разыгрывается в разное время в процессе игры (конкретное время указано на самой карте). Получив карту действия, игрок смотрит на нее и кладет перед собой лицом вниз. Карта держится в секрете до тех пор, пока не приходит пора ее разыграть.

## ЖЕТОНЫ ПУНКТОВ НАЗНАЧЕНИЯ

Эти жетоны используются при розыгрыше свойства пилота или при размещении первого астронавта на корабль с **неизвестным** (UNKNOWN) пунктом назначения. При возникновении одной из таких ситуаций активный игрок берет со склада любой жетон пункта назначения и закрывает им пункт назначения, изображенный на карте корабля. Теперь корабль летит туда, куда указано на жетоне.



Символ неизвестного пункта назначения

Число жетонов для каждой области ограничено двумя. После посадки корабля жетон возвращается на склад.

## МЕМОРИАЛ «ПОГИБШИЕ В КОСМОСЕ»

В мемориале «Погибшие в космосе» покоятся отважные астронавты, по каким-либо причинам не пережившие марсианскую экспедицию. Свойства роковой женщины и солдата непосредственно убивают астронавтов, отправляя их прямо в мемориал. Астронавты, находившиеся на борту корабля, взорванного диверсантом, тоже погибают (и тоже отправляются в мемориал). Мемориал не считается какой-либо областью.

## ФОБОС

Фобос — это своеобразный форпост для колонистов, направляющихся на Марс. Фобос считается такой же областью, как и все остальные, **но** он не является соседней ни для одной из них, и на него нельзя класть карты открытий.

## МИССИЯ «ЛЕДЯНАЯ МОНОПОЛИЯ»

Миссия «Ледяная монополия» является общей, то есть ее может выполнить любой игрок. Во время подсчета очков игрок с наибольшим числом жетонов льда считается выполнившим эту миссию и получает 9 очков. В случае ничьей эти 9 очков делятся между претендентами (с округлением в меньшую сторону).

## Уточнения

В этом разделе рассматриваются вопросы, которые могут возникнуть в процессе игры.

## КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

- ♦ Свойства всех персонажей обязательны для выполнения и должны быть полностью разыграны, если это возможно. Если полностью разыграть свойство нельзя, оно должно быть разыграно максимально полно. Единственное исключение — турагент (Travel Agent), его свойство или разыгрывается полностью, или не разыгрывается вовсе.

- ♦ Заполненные корабли начинают взлетать только после того, как игрок полностью разыграет свойство своего персонажа.

*Пример. Игрок выбрал диверсанта. Когда пришло время разыграть его свойство, игрок обнаружил, что на стартовой площадке находится только один корабль. Поэтому ему пришлось поместить на него своего астронавта (после чего корабль стал заполненным) и уничтожить этот корабль перед взлетом.*

- ♦ **9 Рекрутер (Recruiter).** Игрок забирает обратно на руку всех своих сыгранных персонажей, включая рекрутера.

- ♦ **8 Исследователь (Explorer).** Чтобы сделать шаг, игрок перемещает одного из своих астронавтов из одной области в любую соседнюю. Одного астронавта можно переместить несколько раз. Если астронавт переместился в область с закрытым жетоном ресурсов, жетон переворачивается.

- ♦ **7 Ученый (Scientist).** Посмотрев карту открытия, игрок возвращает ее обратно в назначенную область лицом вниз. Если игрок взял из колоды карту открытия, а во всех внешних областях Марса уже есть карты открытий, он кладет эту карту лицом вверх рядом с колодой событий и смотрит одну из карт открытий, находящихся в игре.

- ♦ **6 Шпион (Secret Agent).** Игрок может запустить и пустой корабль (т. е. корабль без астронавтов на борту).

- ♦ **5 Диверсант (Saboteur).** Все астронавты, находившиеся на уничтоженном корабле, умирают и помещаются в мемориал «Погибшие в космосе», а сам корабль уходит в сброс.

- ♦ **4 Роковая женщина (Femme Fatale).** Заменяемый астронавт может находиться как на корабле (независимо от того, взлетел этот корабль, или нет), так в любой области Марса (включая Фобос); главное, чтобы там уже был хотя бы один ваш астронавт. Замененный астронавт считается мертвым и помещается в мемориал «Погибшие в космосе».

- ♦ **3 Турагент (Travel Agent).** Если на стартовой площадке нет хотя бы одной ракеты с местом для как минимум трех астронавтов, свойство турагента игнорируется, а выбравший его игрок пропускает свой ход.

- ♦ **2 Солдат (Soldier).** Можно убивать астронавтов в любых областях, **кроме** Большого Сирта (Syrtis Major) и долин Маринер (Valles Marineris). Можно убивать своих астронавтов. Не обязательно передвигать всех астронавтов в одну и ту же область. Игрок должен переместить хотя бы одного своего астронавта.

- ♦ **1 Пилот (Pilot).** Положить жетон пункта назначения можно как на уже взлетевший, так и на еще стоящий на стартовой площадке корабль. Жетон пункта назначения можно положить поверх уже лежащего жетона, тем самым заменив его.

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

### КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

- ♦ Карты действий держатся в секрете, как и карты миссий.

### КАРТЫ ОТКРЫТИЙ

- ♦ Карты открытий можно выкладывать на любую область **кроме** Фобоса (Phobos), Большого Сирта (Syrtis Major) и долин Маринер (Valles Marineris).

- ♦ На каждой области, включая Залив Тритона (Tritonis Sinus), может быть только одна карта открытия. Выложенную карту открытия нельзя удалить, переложить или заменить.

- ♦ Эффект карт открытий может быть разыгран в момент их открытия (фаза открытий), во время третьей фазы производства или во время фазы подсчета очков.

- ♦ «Двойная глубина» (Even Ground) и «Непарное месторождение» (Uneven Ground). Эффект этих карт учитывается только во время 3 фазы производства. Во время фазы подсчета очков число астронавтов в этих областях считается, как обычно.

- ♦ «Происшествие в шахте» (Mining Incident) и «Синергия» (Synergy). Если область попадает под одновременное действие указанных карт, то приоритетным считается «Происшествие в шахте», и жетоны очков в указанную область не кладутся.

- ♦ «Махинация» (Subterfuge). При ничьей за первое место по астронавтам, жетоны очков, как обычно, равномерно распределяются между претендентами. При ничьей за второе место по астронавтам, жетоны очков тоже равномерно распределяются между претендентами. Если все астронавты в области принадлежат одному игроку, жетоны очков остаются на месте.

### КАРТЫ МИССИЙ

- ♦ Некоторые миссии приносят «1/2/4/7 очков» за «хотя бы 1 астронавта в 1/2/3/4 красных областях». Количество этих очков зависит от числа областей, в которых есть астронавты игрока (т. е. если у игрока есть астронавты только в одной красной области, он получает 1 очко, а если его астронавты присутствуют во всех четырех красных областях, он получает 7 очков).

- ♦ Некоторые миссии приносят очки, если у игрока чего-то «больше всего» (the most). Если по этому параметру возникает **ничья**, то миссия все равно считается выполненной и приносит указанное количество очков.

- ♦ «Ключевые области» (Strategic Zones). Игрок получает очки за эту миссию, если у него **суммарно** больше астронавтов в Большом Сирте (Syrtis Major) и долинах Маринер (Valles Marineris), независимо от того, если у него численное преимущество в каждой из этих областей по отдельности.



## ИГРА ВДВОЕМ

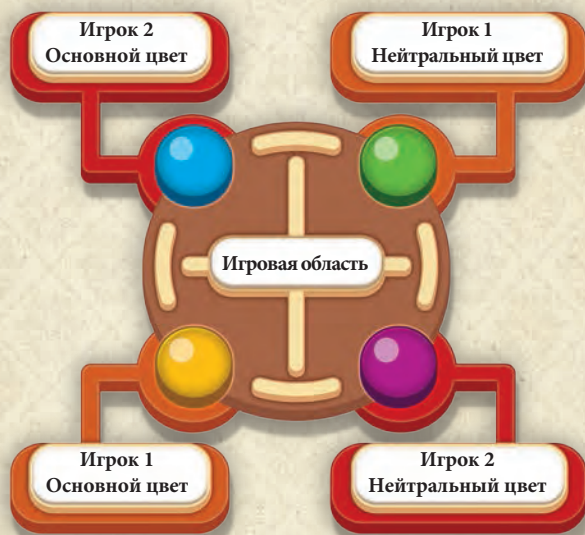
При игре вдвоем в правила вносятся некоторые изменения, описанные ниже.



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре вдвоем происходит так же, как и к игре вчетвером, но с небольшими изменениями и одним дополнительным шагом.

5. **Выберите цвета и расположение.** Игроки садятся друг напротив друга. Каждый выбирает себе два цвета, **основной и нейтральный**, и получает по 9 карт персонажей и астронавтов обоих своих цветов. Компоненты своего основного цвета он кладет перед собой, а компоненты нейтрального цвета — по диагонали напротив (см. рисунок ниже).



Расположение игроков при игре вдвоем

8. **Раздайте начальные миссии.** Перемешайте карты миссий и раздайте по 2 карты каждому **основному** цвету. Каждый игрок выбирает 1 карту и кладет ее перед собой лицом вниз, а вторую карту (тоже лицом вниз) кладет рядом с оставшимися картами миссий. Выбранная карта миссии держится в секрете от соперника до конца партии.
10. **Подготовьте колоды нейтральных персонажей.** Каждый игрок готовит свою собственную нейтральную колоду. Для этого возьмите из нейтральной колоды карты рекрутера (Recruiter), исследователя (Explorer), роковой женщины (Femme Fatale), солдата (Soldier) и еще 2 случайные карты. Перемешайте эти 6 карт и положите их лицом вниз. Затем перемешайте три оставшиеся карты и, не глядя, положите их на верх получившейся колоды в любом порядке.

## ХОД ИГРЫ

Игра вдвоем проходит по обычным правилам со следующими изменениями.

### ИГРА НЕЙТРАЛЬНЫМИ ЦВЕТАМИ

Каждый раунд, перед выбором персонажа основного цвета, игроки смотрят верхнюю карту из своей колоды нейтральных персонажей, и не показывая эту карту сопернику, кладут ее лицом вниз рядом со своей колодой нейтральных персонажей. После этого игроки как обычно выбирают персонажа своего основного цвета и кладут выбранную карту перед собой лицом вниз.

### РОЗЫГРЫШ НЕЙТРАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

При розыгрыше свойства нейтрального персонажа все решения (где разместить астронавтов, какой корабль уничтожить и т. д.) принимает владелец нейтрального цвета. Он даже может принять решение, в результате которого нейтральный цвет уберет или заменит его собственными астронавтов.

При розыгрыше нейтрального ученого владелец нейтрального цвета тянет карту событий. Если это карта открытия, он может положить ее на любую подходящую внешнюю область Марса. Если это карта миссии или карта действия, он убирает ее из игры, не показывая сопернику.

При розыгрыше нейтрального рекрутера владелец сначала убирает саму эту карту из игры, а потом перемешивает оставшиеся восемь карт нейтральных персонажей и кладет их лицом вниз, формируя новую колоду нейтральных персонажей этого цвета.

Поскольку свойства персонажей обязательны для выполнения, может сложиться ситуация, когда свойство нейтрального персонажа не помогает (или даже вредит) владельцу этого нейтрального цвета (например, если только у владельца есть астронавты во внешних областях Марса, а нужно разыграть свойство нейтрального солдата).

### ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЦВЕТА

Если из-за действия карты события нужно подсчитать ресурсы или получить очки, нейтральные цвета считаются отдельными игроками. Нейтральный цвет может выполнить миссию «Ледяная монополия».

Жетоны очков, полученные каким-либо цветом, кладутся в игровую область **этого** цвета. Иными словами, очки, полученные нейтральным цветом, не смешиваются с очками, полученными основным цветом его владельца.

### ПОБЕДА В ИГРЕ

Подсчет очков происходит отдельно для каждого цвета. Определяется цвет, набравший наибольшее количество очков. Если им оказывается какой-либо нейтральный цвет, то оба игрока считаются проигравшими. В противном случае побеждает игрок, чей основной цвет набрал наибольшее количество очков.

В случае ничьей между основным и нейтральным цветом побеждает основной цвет.

В случае ничьей между двумя основными цветами побеждает претендент с наибольшим числом жетонов очков (независимо от их номинала). Если и по этому параметру ничья, то победа считается общей.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Бруно Файдутти и Бруно Катала

Разработка игры: Стивен Кимболл

Продюсер: Стивен Кимболл

Редактура и вычитка: Кристофер Мейер, Шон О'Лири

Графический дизайн: Сэмьюэл Симота

Руководство графическим дизайном: Брайан Шомбург

Оформление обложки и персонажей: Эндрю Босли

Оформление поля: Элин Спиллер

Оформление кораблей и стартовой площадки: Сэмьюэл Симота

Художественный руководитель: Энди Кристенсен

Координация производства: Джон Бриттон, Джейсон Гло, Джоанна Уайтинг

Директор производства: Меган Дуэйн, Саймон Эллиотт

Исполнительный разработчик: Кори Конечка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестирование: Сэмьюэл Бейли, Кьяра Бертулесси, Саймон Бига, Фрэнк Брукс, Джош Кэллоуэй, Винс Крир, Катерина Д'Агостини, Андреа Делл'Агнес, Стивен Дафф, Джулия Фаэта, Сильвия Фаэта, Деррик Фукс, Деб Годли, Грейс Холдингхауз, Алекс Ортлоф, Марк Ларсон, Адам Лоутон, Джулия Лоутон, Томас Лоутон, Харрисон Лавин, Джеймс Мейер, Мартин Скрейс, Марк Андервуд, Джейсон Уолден

Отдельная благодарность десяткам французских тестеров, которые помогли улучшить ранние прототипы игры.

Перевод и верстка русской версии правил: Джей (jayjay.ru)

Отдельное спасибо Максиму М., без которого этот перевод не увидел бы свет.

## КРАТКАЯ ПАМЯТКА

### ХОД ИГРЫ

1. Выбор персонажа.
2. Розыгрыш свойств персонажей.
3. Посадка кораблей, находящихся в полете.
4. Появление новых кораблей.
5. Смена первого игрока.
6. Перемещение указателя счетчика раундов.

### ЗНАЧКИ ФАЗ



1-я фаза производства  
(один жетон)



2-я фаза производства  
(два жетона)



3-я фаза производства  
(три жетона)



Фаза открытий



Фаза подсчета очков

### ЧИСЛО ЖЕТОНОВ РЕСУРСОВ

5



Лед

3



Сильванит

3



Целерий

### СОСТАВ КОЛОДЫ СОБЫТИЙ

DISCOVERY

13

MISSION

13

ACTION

4



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific written permission. Mission: Red Planet and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

PROOF OF  
PURCHASE

Mission: Red  
Planet VA93

841333100025