

1.WPROWADZENIE

HUB [12:21:34] Pojemniki wylądowały. Jesteśmy gotowi na wylądunek i rozpoczęcie procedury testowej.

MCEI [12:29:45] Bez pośpiechu. Wiemy, że nie możecie się doczekać spania we własnych łóżkach, ale postępujcie zgodnie z procedurą. Nowe Kwatery Załogi i nowe łóżka są najmniej ważne. Odbiór?

HUB [12:35:12] No, jasne, odbiór. Wiemy, że nie życzyście nam słodkich snów.

MCEI [12:43:15] A tak na marginesie - zanotowaliśmy wzmożoną aktywność na słońcu, promieniowanie przecięło ścieżkę kontenerów. Po rozładunku wykonajcie niezbędne testy, tak na wszelki wypadek.

HUB [12:45:43] Pewnie, spoko, znamy procedury. Jesteśmy tu już jakiś czas i żyjemy. Wiemy co robimy.

PRZEPROWADZKA

3. AKCJE SPECJALNE

Wylądunek Kontenera



Wykonaj akcję Pozyskiwania, aby zebrać trzy czerwone  /  z kafli Obszarów i położyć je na polu A/B/C ramki Badań. Obiekty zostają wylądowane i są gotowe do testów. Weź odpowiedni kafel Obiektu z pudełka i połóż go obok planszy, aby podkreślić, że jest prawie gotowy!

OBYWIAZKOWE

Testowanie Obiektów



Wykonaj akcję Badania aby przesunąć czerwony  /  /  na pole Zbadano i dobrać kartę Namiaru, rozpatrując jej efekt zgodnie z tabelą poniżej:

Łatwy	Położ 1 czerwony znacznik statusu obok odpowiedniego kafela Obiektu
Średni	Położ 2 czerwone znaczniki statusu obok odpowiedniego kafela Obiektu
Trudny	Położ 3 czerwone znaczniki statusu obok odpowiedniego kafela Obiektu.

Obiekt jest gotowy do wybudowania. Położ czarne  /  /  na kafle Obiektu.

OBYWIAZKOWE

Łączenie nowych Obiektów z HUBem



Wykonaj akcję Budowania z czarnym znacznikiem celu, aby umieścić wybrany kafel Obiektu wraz z jego czerwonymi znacznikami statusu (patrz akcja Testowania Obiektów powyżej) na planszy w Sekcji Mieszkalnej. Usuń odpowiednią kartę Obiektu z planszy (wraz ze wszystkimi żetonami i statusami). Położ czerwone znaczniki statusów w losowych polach kafela Obiektu, chyba, że wykonałeś serię dodatkowych testów dla tego Obiektu.

OBYWIAZKOWE

2. CELE MISJI

Przybyły trzy ostatnie kontenery zawierające trzy brakujące obiekty. Wreszcie możecie przenieść się z tymczasowej Sekcji mieszkalnej do tej właściwej. Musicie tylko wylądować kontenery, przeprowadzić trochę testów, by sprawdzić, czy wszystkie systemy są sprawne i nie doszło do żadnych nieprawidłowości podczas lotu, a potem połączyć je z HUBem. Wasza własna siedziba, wraz z wygodnymi łóżkami jest tylko kilka dni pracy od was!

ABY WYGRAĆ NALEŻY:

- Wylądować trzy kontenery
- Przeprowadzić testy na wszystkich trzech Obiektach
- Połączyć trzy nowe Obiekty z HUBem
- Próg Eksploatacji 4 (nie możecie mieć więcej, niż 4 zepsute części w HUBie).**

OPCJONALNE

Seria dodatkowych testów



Wykonaj akcję Badania aby przesunąć czerwone  /  /  z pola Zbadano na pole Odkrycie. Weźcie czerwone znaczniki statusów, które leżą obok kafela Obiektu i połóżcie je na wybranym polu tego Obiektu, aby zaznaczyć, które jego elementy uległy uszkodzeniu.

4. ZASADY SPECJALNE

Nie można używać część z kart Obiektów jako części zapasowych.

Przygotowanie gry dla 1-3 graczy: Połóżcie kartę Ulepszenia Auto-skaner na karcie Zapasowego Bloku Medycznego.

Zmiany w rozgrywce: Przenieś Auto-skaner do Bloku Medycznego po połączeniu go z HUBem.

5. SPECJALNE POI



Pozostałości kontenera
+2 



Niesamowita skała
+1 



Spadochron lądowniczy
+2 

WAŻNE: Pamiętajcie, aby zaznaczyć cel w aplikacji, kiedy tylko go wypełnicie!