

NIEZBADANA PLANETA

..... SUPERKSIĘŻYC

INSTRUKCJA

KOMPONENTY

MODUŁ 1:

6 x plansze
Superksiężycy



Symetryczna przednia strona
Asymetryczna tylna strona

6 x figurki
Satelitów

MODUŁ 2:

36 płytek Odzysku
(po 6 każdego rodzaju)



MODUŁ 3:

6+
Zbiorowisk
Cywilizacji



6+
Zbiorowisk
Wody



6+
Zbiorowisk
Energii



6+
Zbiorowisk
Łazików



6+
Zbiorowisk
Technologii



SPIS TREŚCI

Komponenty.....	1
Moduł 1: Superksiężyc.....	2
Moduł 2: Płytki Odzysku.....	3
Moduł 3: Zbiorowiska Terenu.....	3
Rozbita Planeta.....	3
Rozbita Korporacja.....	4
Słowniczek Pojęć.....	4

ROZPOCZYNANIE

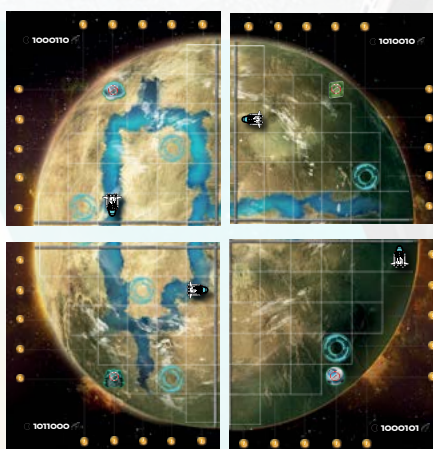
Superksiężyc to rozszerzenie do Niezbadanej Planety. Zostało zaprojektowane tak, aby jego moduły mogły być dowolnie łączone z istniejącymi już materiałami, zarówno w grze wieloosobowej, jak i w trybie solo. Wybierzcie dowolną kombinację modułów (Superksiężyc, Płytki Odzysku lub Zbiorowiska Terenu), aby wzbogacić swoją rozgrywkę w Niezbadaną Planetę.

Nowa Rozbita Korporacja i Planeta cechują się dużą modułowością, dostarczając nowe wyzwania.

Nowe karty Cywilizacji i Wydarzeń wprowadzą do waszej rozgrywki w Niezbadaną Planetę powiew świeżości.

WIĘCEJ MOŻLIWOŚCI

1 x Rozbita Planeta
(4 plansze)



1 x Rozbita
Korporacja
(2 plansze)



Asymetryczne
(przednia i tylna strona)

5 x Poziomu 1



5 x Poziomu 2



5 x Poziomu 3



5 x Poziomu 4



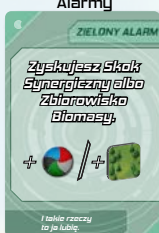
20 x karty Cywilizacji

Nowe karty Cywilizacji i Wydarzeń mogą być wstawiane w odpowiadające im talie i dla wygody pozostawione tam na stałe.

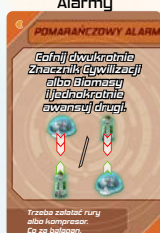
27 x karty Talii
Wydarzeń

Karty Wydarzeń

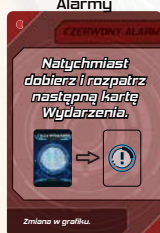
9 x Zielone Alarmy



9 x Pomarańczowe Alarmy



9 x Czerwone Alarmy



12 żetonów
Nadwyżki
Meteorytów
(po 6 każdego
rodzaju)



Copyright Adam's Apple Games 2024.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Projekt graficzny: Adam Rehberg

Rozwój gry: Martin Řehořík

Ilustracje: Yorgo Manis, James Churchill

Projekt gry: Ryan Lambert i Adam Rehberg

**Specjalne podziękowania dla wspierających
na platformie Gamefound.**

Edycja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Weronika Spyra

Skład: Mateusz Kopacz

Redakcja: Marcin Zalewski

Specjalne podziękowania za pomoc

w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do:

Jakuba Jarosza i Marcina Kupca.



Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-180 Knurów

www.portalgames.pl

© 2024 Portal Games Sp. z o.o.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>.
Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nierzadko po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/niezbadana-planeta/>

WPROWADZENIE

Deszcz meteorytów spowodował spore zniszczenia, ale planeta nadal się trzyma. Wasza misja pozostaje taka sama: przystosować niezbadaną planetę i zabezpieczyć przyszłość ludzkości. Dodatkowo musicie założyć bazę na superksiężycu, dopóki ten znajduje się w pobliżu. A jeśli macie ochotę na wyzwanie, czekają na was szczątki rozbitej planety i jej korporacji.

AKTUALIZACJE GRY PODSTAWOWEJ

CEL GRY: Zwycięstwo w grze jest możliwe poprzez zdobycie największej liczby Medali zgodnie z zasadami podstawowymi Niezbadanej Planety, teraz również z uwzględnieniem Medali zdobywanych z superksiężycą.

NOWY WARUNEK KOŃCA GRY: Jeśli gracz awansuje wszystkie swoje znaczniki Zasobów na sam szczyt swoich torów zasobów, gra kończy się wraz z końcem tej rundy.

MODUŁ 1: SUPERKSIĘŻYC

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI:

Każdy gracz otrzymuje jednego **SATELITĘ** i jedną losową **PLANSZĘ SUPERKSIĘŻYCĄ**. Każdy gracz powinien sam wybrać, czy będzie grał symetryczną, czy asymetryczną stroną swojej planszy Superksiężycy. Umieście Meteoryt na każdym symbolu Meteoru na planszach Superksiężyców. Umieście swoje Satelity na jednej z dwóch startowych pozycji Satelity.

W rozgrywce jednoosobowej lub gdy korzystacie z Wydarzeń, użyjcie o 4 karty Wydarzeń więcej, niż to wynika ze standardowej liczby podanej w przygotowaniu.

W grze co najmniej 4-osobowej rekomendujemy włączenie Modułu 2: Żetony Odzysku.

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

- Dobrene lub otrzymane płytki i zbiorowiska mogą być umieszczane na superksiężycu zamiast na planecie, zgodnie z podstawowymi Zasadami Umieszczania Płytek, powodując awansowanie znaczników Zasobów i umieszczanie Meteorytów na symbolach Meteorytów zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Umieszczenie płytki lub zbiorowiska na superksiężycu powoduje przesunięcie Satelity zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara po pozycjach orbitalnych otaczających superksiężyc. Umieszczając płytkę lub zbiorowisko na superksiężycu, wykonaj kolejno następujące kroki:
 - Najpierw natychmiast rozpatrz ruch Satelity o wartości równej łącznej liczbie kwadratów na płytce lub zbiorowisku, które zostały umieszczone na superksiężycu. Ruch Satelity odbywa się poprzez przesunięcie go zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara po polach pozycji orbitalnych (), znajdujących się poza obwodem siatki superksiężycy.
 - Następnie, jeśli dotyczy (), wybierz orientację lasera, kierując laser satelity na rząd albo kolumnę superksiężycy.
 - Na koniec, gdy ruch Satelity jest zakończony, a orientacja lasera wybrana, Satelita strzela z lasera i niszczy wszystkie znajdujące się w linii strzału Meteoryty na superksiężycu.

KONIEC GRY: Przestrzegajcie podstawowych zasad zakończenia gry, z jednym wyjątkiem: płytki, które można umieścić na superksiężycu zgodnie z zasadami, muszą zostać na nim umieszczone i nie uruchamiają końca gry.

PUNKTOWANIE: Poza podstawowymi zasadami punktowania, Medale są przyznawane również za każdy kompletny zestaw zasobów na planszy superksiężycy. Zestaw ze strony symetrycznej zawiera 6 pojedynczych zasobów i wart jest 8 Medali, natomiast zestaw ze strony asymetrycznej zawiera określone pary zasobów, warte po 4 Medale za zestaw. Każdy niezebrany Meteoryt na superksiężycu lub jego płytkach jest warty -3 Medale () na koniec gry.

KLARYFIKACJA ZASAD:

- Nie można umieszczać płytek ani Zbiorowisk na kwadratach zawierających fizyczny komponent Meteorytu, dopóki ten Meteoryt nie zostanie zniszczony lub zebrany, chyba że wyraźnie wskazano inaczej w Wydarzeniu, na karcie Cywilizacji lub Technologii.
- Łaziki są umieszczane na superksiężycu zgodnie z podstawowymi zasadami umieszczania łazików. Ruch łazików nie jest wymienny z ruchem Satelitów.
- Laser Satelity niszczy wszystkie łaziki na superksiężycu, które znajdują się w linii strzału lasera.
- Superksiężycy nie są uważane za planety, a planety nie są uważane za superksiężycy. Stosujcie się do poleceń na komponentach niebędących planetami ani superksiężycami (karty Cywilizacji i Wydarzeń, Cele Sąsiadujące, Cele Osobiste, plansze Korporacji) zgodnie z tym, czy odnoszą się do planet, księżyców, czy obu. Jeśli polecenie na takim komponentcie nie odnosi się konkretnie do superksiężycy lub planety, oznacza to, że dotyczy ich obu.

OCZEKIWANA PUNKTACJA W TRYBIE SOLO:

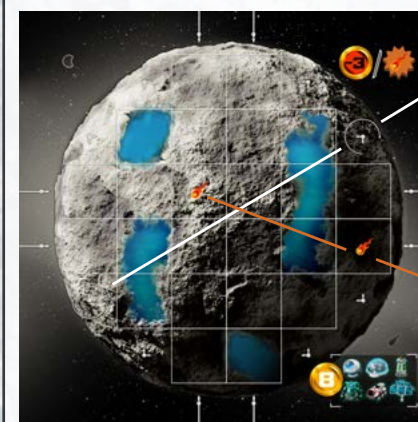
Do tabeli Bazowego Oczekiwanego Wyniku w trybie solo został dodany jeden rząd. Bazowym Oczekiwanym wynikiem w trybie solo jest 80 Medali w rozgrywce z superksiężycem. Twój ostateczny wynik jest modyfikowany w zależności od zawartości talii Wydarzeń, zgodnie ze standardowymi zasadami.

NOWY Bazowy Oczekiwany
Wynik z Superksiężycem

~~60~~ 80 Medali

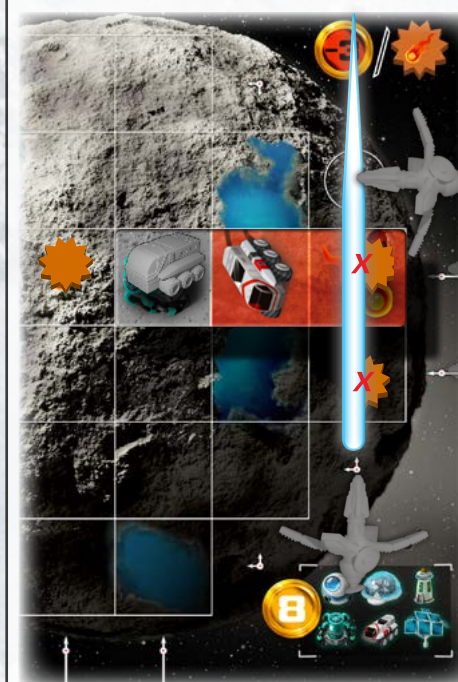
#	Czerwone Alarmy	Pomarańczowe Alarmy	Zielone Alarmy
...	...	...	...
21+	-15	-5	+16

SCHEMAT PRZYGOTOWANIA SUPERKSIĘŻYCĄ



Umieść Satelitę na jednej z dwóch pozycji startowych.

Umieść Meteoryty na symbolach startowych Meteorytów.



Pozycja Startowa

Pierwsza pozycja Orbitalna

Druga pozycja Orbitalna

Trzecia pozycja Orbitalna (z wybraną orientacją lasera)

Przykład rozgrywki:

Płytką umieszczoną na superksiężycu zawiera 3 kwadraty siatki: zasób Technologii, zasób Łazików oraz symbol Meteorytu. Po umieszczeniu tej płytki natychmiast umieść Meteoryt na symbolu Meteorytu, a następnie awansuj swoje znaczniki Zasobów Łazików i Technologii. W tym przykładzie twój znacznik Łazików odblokował Kamień Miłowy Łazików, sprawiając, że kładziesz nowo otrzymany Łazik na umieszczonej płytce.

- Przemieszczasz swojego Satelitę o 3 pozycje orbitalne zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Ponieważ twój Satelita zatrzymał się na pozycji orbitalnej z dwoma możliwymi orientacjami, wybierz preferowaną orientację lasera (w tym przykładzie - kolumnę).
- Następnie wykonujesz strzał z lasera Satelity, aby zniszczyć oba Meteoryty w linii strzału lasera i usuwasz je z planszy superksiężycy. Nie przenosisz zniszczonych Meteorytów na swoją planszę Korporacji.

MODUŁ 2: PŁYTKI ODZYSKU

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Każdy gracz otrzymuje jeden zestaw składający się z 6 **plytek Odzysku** (po jednej płytce Cywilizacji, Wody, Biomasy, Łazików, Technologii i Energii) i umieszcza je w pobliżu swojego obszaru gracza, tworząc swój zasób płytek Odzysku.



PRZEBIEG ROZGRYWKI:

- Zamiast dobrania płytki z magazynu stacji kosmicznej, każdy gracz może indywidualnie zdecydować się na umieszczenie dokładnie dwóch płytek Odzysku ze swojego zasobu płytek Odzysku, stosując standardowe zasady umieszczania płytek i zasady umieszczania płytek Odzysku.
- Każdy gracz może umieścić dwie płytki Odzysku maksymalnie 3 razy w ciągu gry.

ZASADY UMIESZCZANIA PŁYTEK ODZYSKU:

Płytki Odzysku zawsze są umieszczane jako para dwóch płytek Odzysku. Płytki Odzysku mogą być umieszczone na twojej planecie, twoim księżycu, lub niezależnie, bez przylegania do siebie.

KONIEC GRY:

Na potrzeby sprawdzania, czy został uruchomiony koniec gry, płytki Odzysku są uznawane za legalnie umieszczane płytki, nawet jeśli gracz nie może zgodnie ze standardowymi zasadami dołożyć żadnej z dwóch płytek ze swojego magazynu stacji kosmicznej. Jeśli gracz nie może zgodnie ze standardowymi zasadami dołożyć żadnej z dwóch płytek ze swojego magazynu, ani legalnie umieścić dwóch płytek Odzysku, wywołuje to koniec gry. Gdy nie jest możliwe dołożenie płytki zgodnie ze standardowymi zasadami, gracz może wybrać dwie płytki Odzysku ze swojej puli, aby po raz ostatni awansować na torach zasobów, zamiast wybierać w tym celu płytkę z magazynu.

KLARYFIKACJA ZASAD:

- Płytki Odzysku liczą się jako płytki zawierające 2 kwadraty terenu, 1 Zasób i 1 Meteoryt.
- Umieszczanie płytek Odzysku zawsze liczy się jako dwa następujące po sobie, ale oddzielne umieszczenia płytek.
- Gdy płytka Odzysku zostanie umieszczona, do końca rozgrywki jest traktowana jak normalna płytka.
- Nieumieszczone płytki Odzysku nie zapewniają Medalu na koniec gry.

ROZBITA PLANETA

Ważne: Jeśli to możliwe, należy przestrzegać zasad umieszczania płytek na asymetrycznej planecie, ale powinny być one zignorowane, gdyby samodzielnie miałyby wywołać koniec gry.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Gracz otrzymuje wszystkie 4 plansze ćwiartek planety. Gracz powinien ułożyć 4 plansze tak, aby ikony znajdowały się wokół zewnętrznych krawędzi. Gracz może zdecydować, którą stronę każdej planszy planety chce grać. Dla wizualnego ułatwienia zaleca się zachowanie odstępów pomiędzy planszami. Pozostałe zasady przygotowania pozostają bez zmian.

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

Stosuj takie same zasady umieszczania, jak w przypadku planety Persefona z gry podstawowej. Każda ćwiartka rozbitej planety zawiera ikonę, która określa, co nie może być umieszczane na danej ćwiartce. Te ikony to albo zasoby (takie jak Cywilizacja, Woda, Biomasa, Łazik, Technologia lub Energia), albo symbol Meteorytu, albo Zbiorowisko.

Zasada umieszczania „Najpierw obwód” ma zastosowanie za każdym razem, gdy gracz umieszcza pierwszą płytkę lub Zbiorowisko na danej ćwiartce. Sąsiedztwo z płytkami innej ćwiartki nie jest wymagane, jeśli gracz umieszcza pierwszą płytkę na ćwiartce, na której nie ma jeszcze płytek. Płytki nie mogą wystawać poza siatkę planety ani znajdować się na więcej niż jednej ćwiartce. Pozostałe zasady umieszczania płytek pozostają bez zmian.

Łaziki mogą być przemieszczane z symbolu statku kosmicznego na dowolny kwadrat siatki (koszt: 1 ruch łazika). Gdy symbol statku kosmicznego zostanie przykryty, nie można już przemieszczać łazika z tej i na tę ćwiartkę planety.

KONIEC GRY:

Każda ćwiartka punktuje zgodnie ze standardowymi zasadami (otrzymujesz punkty za pełne rzędy i kolumny, o ile nie ma na nich Meteorytów ani pustych kwadratów). Na potrzeby punktowania celów, wszystkie cztery ćwiartki są uważane za jedną planetę. Planeta ta posiada znacząco więcej pól na obwodzie, dzięki którym można punktować za cele dotyczące obwodu, ale punktowanie za duże obszary terenów jest o wiele trudniejsze.

KLARYFIKACJA ZASAD:

- Płytki z Meteorytem nie mogą być umieszczone na ćwiartce z symbolem zakazu Meteorytu.
- Zbiorowisko nie może być umieszczone na ćwiartce z ikoną zakazu Zbiorowiska Biomasy.
- Po przykryciu symbolu statku kosmicznego nie można go używać do przemieszczania łazika.

MODUŁ 3: ZBIOROWISKA TERENU



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Każdy gracz otrzymuje po jednym zestawie pięciu **Zbiorowisk Terenu** (Cywilizacji, Wody, Łazików, Technologii i Energii) i umieszcza je w pobliżu swojego obszaru gracza, tworząc swoją pulę Zbiorowisk Terenu.

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

- Za każdym razem, gdy zasada, karta, technologia, ikona lub efekt odnosi się do zbiorowiska Biomasy, możesz je zastąpić dowolnym Zbiorowiskiem ze swojej puli Zbiorowisk Terenu.
- Podczas rozgrywki z Modułem 3, pojęcie „Zbiorowisko Biomasy” jest traktowane jako synonim pojęcia „Zbiorowisko”.
- Zbiorowiska są traktowane jak zwykły teren, więc mogą być wykorzystywane do rozszerzania strefy terenu lub tworzenia pojedynczych kwadratów strefy terenu. Zbiorowiska nie zawierają zasobów i nie awansują znaczników Zasobów.

KONIEC GRY:

Zbiorowiska brane są pod uwagę do celów terenu, ale nie do celów zasobów. Nieumieszczone Zbiorowiska nie zapewniają Medalu na koniec gry.



„Na powierzchni każdego z czterech obszarów Persefony panował niegdyś oddzielny, surowy klimat, lecz wszystkie współgrały ze sobą jak cztery pory roku. Deszcz meteorytów doprowadził do zniszczenia planety. Teraz jej szczątki dryfują bezwładnie w przestrzeni kosmicznej”.

ROZBITA KORPORACJA

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

Gracz otrzymuje obie plansze Korporacji **Quantum Solutions** i umieszcza górną planszę (z Kapsułami Ratunkowymi) w górnej części swojego obszaru gracza oraz dolną planszę (z Łazikiem) w dolnej części swojego obszaru gracza. Zarówno w przypadku górnej, jak i dolnej planszy Korporacji, gracz **Quantum Solutions** może wybrać czy chce grać stroną A, czy stroną B. Znaczniki Zasobów powinny być umieszczone na polach „0” każdego z ich torów. Pozostałe zasady przygotowania pozostają bez zmian.

PRZEBIEG ROZGRYWKI:

Kombinacja dwóch plansz generuje unikatową zasadę Korporacji. Górna plansza określa, kiedy zasada Korporacji jest aktywna (Wewnętrzny/Zewnętrzny krąg), a dolna plansza określa, co można albo należy zrobić, gdy zasada jest aktywna (Awans/Cofanie się).

Warunki (górne plansze):

STRONA A: Jeśli gracz dobiera płytkę z zewnętrznego kręgu stacji kosmicznej.
STRONA B: Jeśli gracz dobiera płytkę z wewnętrznego kręgu stacji kosmicznej.

Zasady (dolne plansze):

STRONA A: Jeden Znacznik MOŻE się cofnąć.
STRONA B: Awansuj tylko jeden zasób z tej płytki, ale dwukrotnie.

Przykład:

STRONA A - GÓRA / STRONA B - DÓŁ: Jeśli gracz dobiera płytkę z zewnętrznego kręgu stacji kosmicznej, awansuje tylko jeden zasób z tej płytki, ale awansuje go dwukrotnie. Gracz nie awansuje znacznika na torze drugiego zasobu z tej płytki, tak jak zrobiłby to w standardowej sytuacji. Jeśli gracz dobiera płytkę z wewnętrznego kręgu stacji kosmicznej, zasada Korporacji jest ignorowana przez resztę rundy, a gracz gra w standardowy sposób, pomijając unikatową zasadę Korporacji.

Quantum Solutions:

Określenia „zewnętrzny” i „wewnętrzny” odnoszą się do fizycznych, oddzielnych kręgów wewnątrz stacji kosmicznej.

Określenie „obwód” odnosi się do kwadratów na siatce, które stykają się z zewnętrzną krawędzią siatki (planety lub superksiężyca).

Określenie „nie na obwodzie” odnosi się do kwadratów na siatce, które nie stykają się z zewnętrzną krawędzią siatki (planety lub superksiężyca).

Rozbita Planeta:

Ikona statku kosmicznego - Łazik, który znajduje się na kwadracie z tą ikoną może być przeniesiony na dowolny inny kwadrat (koszt: 1 ruch Łazika).

Po przykryciu symbolu statku kosmicznego nie można go używać do przenoszenia Łazika.

Za każdym razem, gdy dobierasz płytkę z zewnętrznego kręgu stacji kosmicznej.

*Przewaga: Koncentracja na dużych płytkach.
Słabość: Konkretne płytki, ograniczenia na obwodzie.*

Poziom Technologii 5 Zniszcz jeden meteoryt na obwodzie. Raz na rundę.

Poziom Technologii 4 Awansuj Znacznik Wody, jeśli zasób wody jest umieszczany na obwodzie.

Poziom Technologii 3 Zyskujesz 1 ruch Łazika za każdy Łazik rozpoczynający na obwodzie.

Poziom Technologii 2 Zamień dwa ruchy Łazika na jeden skok synergiczny (raz na rundę).

Poziom Technologii 1 Ignoruj ograniczenia przylegania płytek, jeśli umieszczana płytką przylega do kapsuły ratunkowej.

Quantum Solutions: ... możesz natychmiast cofnąć jeden ze znaczników Zasobów odpowiadający zasobowi na dobranej płytce.

*Przewaga: Dodatkowe Skoki Synergiczne.
Słabość: Ograniczenie ruchu Łazików.*

STRONA A
Za każdym razem, gdy dobierasz płytkę z zewnętrznego kręgu stacji kosmicznej...

1 / 3 METEORYTY

ZNISZCZ JEDEN METEORYT NA OBWODZIE. RAZ NA RUNDĘ.

AWANSUJ ZNACZNIK WODY, JEŚLI ZASÓB WODY JEST UMIESZCZANY NA OBWODZIE.

ZYSKUJESZ 1 RUCH ŁAZIKA ZA KAŻDY ŁAZIK RÓZPOCZYNAJĄCY NA OBWODZIE.

ZAMIEŃ DWA RUCHY ŁAZIKA NA JEDEN SKOK SYNERGICZNY (RAZ NA RUNDĘ).

IGNORUJ OGRANICZENIA PRZYLEGANIA PŁYTEK, JEŚLI UMIESZCZANA PŁYTKA PRZYLEGA DO KAPSUŁY RATUNKOWEJ.

Za każdym razem, gdy dobierasz płytkę z wewnętrznego kręgu stacji kosmicznej.

*Przewaga: Elastyczność poza obwodem.
Słabość: Konkretne płytki, koncentracja na małych płytkach.*

Poziom Technologii 5 Zniszcz jeden meteoryt, który nie znajduje się na obwodzie. Raz na rundę.

Poziom Technologii 4 Awansuj Znacznik Wody, jeśli zasób wody nie jest umieszczany na obwodzie.

Poziom Technologii 3 Zyskujesz 1 ruch Łazika, jeśli Łazik rozpoczyna rundę poza planetą.

Poziom Technologii 2 Zyskujesz Zbiornik Biomasy, gdy twój znacznik zatrzyma się na pustym miejscu na torze zasobów na skutek zastosowania zasady korporacji.

Poziom Technologii 1 Ignoruj ograniczenia przylegania płytek, jeśli umieszczana płytką przylega do Łazika.

Quantum Solutions: ... awansuj tylko jeden zasób z płytki, ale awansuj go dwukrotnie.

*Przewaga: Awansowanie na torach, nadwyżki Zbiorników Biomasy.
Słabość: Nierównomierne awanse.*

... awansuj tylko jeden zasób z płytki, ale awansuj go dwukrotnie.

„Przejmowanie, łączenie, dzielenie - nie jesteśmy pewni efektów biznesowych, ale dobrze jakby kierownictwo się zdecydowało”.

WYJAŚNIENIA STRONY A:

- Gdy twoja warunkowa zasada Korporacji jest aktywna na skutek dobrania przez ciebie płytki (zgodnie z górną planszą Rozbitej Korporacji), MOŻESZ natychmiast cofnąć jeden ze znaczników Zasobów odpowiadający zasobowi na dobranej płytce (przed awansowaniem każdego z zasobów na tej płytce).
- Poziom Technologii 4: możliwe jest wielokrotne awansowanie Znacznika Wody, jeśli więcej niż 1 zasób wody umieszczany jest na lodzie planetarnym na obwodzie.

WYJAŚNIENIA STRONY B:

- Łazik nie znajduje się na planecie, jeśli jest na planszy superksiężyca lub nie został jeszcze wysłany z planszy Korporacji. Łazik, który został zniszczony, jest już usunięty z gry.
- Gdy twoja warunkowa zasada Korporacji jest aktywna na skutek dobrania przez ciebie płytki (zgodnie z górną planszą Rozbitej Korporacji), MUSISZ awansować tylko jeden Zasób z tej płytki, ale dwa razy (standardowo otrzymując korzyść z każdego z tych awansów).
- Poziom Technologii 4: możliwe jest wielokrotne awansowanie Znacznika Wody, jeśli więcej niż 1 zasób wody umieszczany jest na lodzie planetarnym nie na obwodzie.

SŁOWNICZEK POJĘĆ

Superksiężyc:

Startowa pozycja (lub pozycje) Satelity

Orbitalna pozycja (lub pozycje) Satelity

Ujemny Medal - Podana liczba ujemnych Medalii obniża twoją punktację końcową.

Podczas gry z **Modułem 3:**

Zbiorniska Terenu, każde zbiornisko Terenu może zastąpić podane w poleceniu zbiornisko Biomasy .

Zbiornisko/Płytkę - przypomnienie: Zbiornisko nie jest uważane za płytkę i nie zawiera zasobu, ale zawiera teren. Zbiornisko może rozszerzać strefę terenu lub nawet tworzyć swoją własną strefę terenu o powierzchni 1x1.

Ten symbol oznacza, że dany komponent pochodzi z rozszerzenia „Superksiężyc”.

Meteority i symbole Meteorytów - Meteoryt to fizyczny komponent umieszczany na symbolu Meteorytu .

Żeton nadwyżki Meteorytów - Żeton nadwyżki może być wykorzystany do oznaczania liczby zebranych Meteorytów, gdy rozgrywka wymaga więcej Meteorytów niż zawarto w pudełku.

Komplikacja - komplikacja Rozbitej planety lub Rozbitej Korporacji jest sumą wszystkich ikon komplikacji widocznych podczas gry na Rozbitej planecie lub Korporacji.

Użyteczność - jeśli karta Cywilizacji zawiera tę ikonę, umieść ją obok swojej planszy Korporacji jako informację dla wszystkich graczy. Każda karta z użytecznością zapewnia korzyści przez resztę gry za każdym razem, gdy zostaną spełnione wymagania tej karty.