НЕИЗВЕСТНАЯ ПЛАНЕТА

ПРАВИЛА

Adam's Apple GAMES

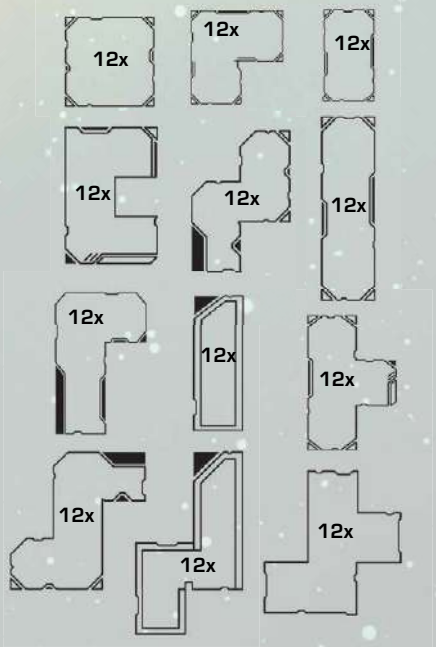
CrOw GAMES

СОСТАВ ИГРЫ

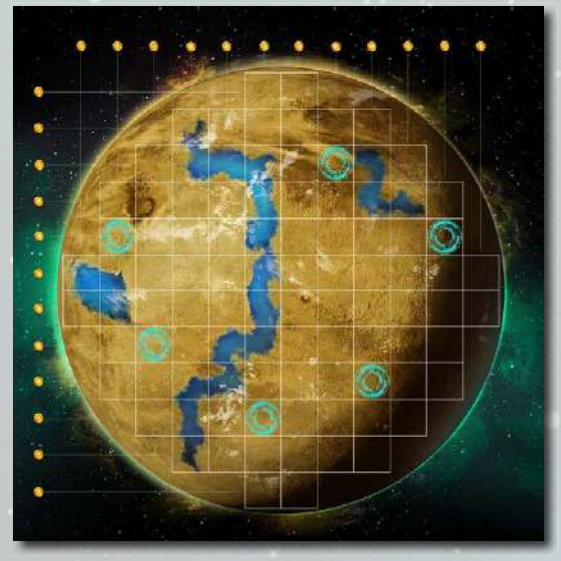
1 космическая база
(вращающийся органайзер S.U.S.A.N.)



144 жетона различной формы



12 планшетов планет



8 планшетов корпораций



Лицевая сторона (начальная)
Обратная сторона (уникальная)

1 фишка командира



14 вездеходов



36+ спасательных модулей



60+ метеоритов



60+ зелёных массивов



30 маркеров



12 указателей хранилища



36 карт освоения

9 карт 1-го уровня



9 карт 2-го уровня



9 карт 3-го уровня



9 карт 4-го уровня



28 двусторонних карт целей

Личные цели



Соревновательные цели

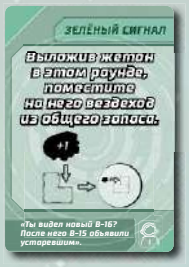


60 карт событий



События

20 с зелёным сигналом



20 с оранжевым сигналом



20 с красным сигналом



1 блокнот для подсчёта очков



1 фишка потока (для корпорации Flux Industries)



Создатели игры

Авторы: Райан Ламберт и Адам Реберг.
Иллюстрации: Йорго Манис.
Графический дизайн: Йорго Манис и Адам Реберг.

Особая благодарность всем, кто поддержал нас на Kickstarter.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Александр Петрунин.
Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.
Редакторы: Татьяна Гольдберг, Анастасия Скороход.
Переводчик: Дарья Рязаева.
Корректор: Полина Ли.
Верстальщик: Ульяна Гребенева.

crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры....2
Подготовка к игре....3
Игровой процес....4—7
Варианты игры....8
Одиночный режим....9
Частные корпорации....10—13
Неизвестные планеты....14—15
Игровые термины....16

ОБ ИГРЕ

Ресурсы Земли иссякли. Специально отобранные корпорации вступают в гонку за освоение неизвестных планет ради спасения человечества.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Превзойдите соперников, получив больше победных очков! Осваивайте планету: помещайте на неё жетоны, продвигайтесь по шкалам, подбирайте спасательные модули и расчищайте метеоритные завалы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Расположите ***КОСМИЧЕСКУЮ БАЗУ*** в центре стола. Поместите в неё ***ЖЕТОНЫ***, как указано в разделе *«Подготовка космической базы»* (см. ниже).
2. Выдайте каждому участнику 1 ***ПЛАНШЕТ ПЛАНЕТЫ***, 1 ***ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ***, 2 одинаковых ***УКАЗАТЕЛЯ ХРАНИЛИЩА*** и 5 ***МАРКЕРОВ*** (чёрный, синий, зелёный, красный и белый).
3. Каждый участник выбирает стороны своих планшетов, на которых будет играть. Затем участники помещают в начальные ячейки своих планшетов корпораций по 1 маркеру соответствующего цвета (см. рис.).

В первой партии мы рекомендуем всем игрокам использовать начальные стороны планшетов планет и корпораций (KSB-4156 и Universal Coalition). Когда вы освоитесь с ними, вам будет проще изучить правила уникальных сторон.

4. Каждый игрок помещает ***СПАСАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ*** в обозначенные ячейки своего планшета планеты. Затем каждый кладёт в свой запас столько ***ВЕЗДЕХОДОВ***, сколько символов изображено в левом нижнем углу его планшета корпорации.
5. Игроки размещают свои указатели хранилища: один — в область сбора на планшете корпорации (см. рис.), а другой — напротив любого сектора космической базы (указатели вокруг базы должны быть равноудалены друг от друга, насколько возможно).
6. Возьмите столько случайных ***КАРТ ОСВОЕНИЯ*** каждого уровня, сколько игроков, плюс 1. Например, при игре вчетвером возьмите по 5 карт каждого уровня. Сложите эти карты в 4 стопки по уровням и положите на стол лицевой стороной вниз. Остальные карты освоения уберите в коробку.
7. Поместите в общий запас ***МЕТЕОРИТЫ*** и ***ЗЕЛЁНЫЕ МАССИВЫ*** так, чтобы всем было удобно их брать.
8. Перемешайте ***КАРТЫ ЦЕЛЕЙ*** и расположите их указанной стороной вверх согласно таблице ниже.

	Сторона карт	Расположение карт
3—6 игроков	Соревновательная	По 1 карте между соседними игроками
2 игрока	Соревновательная	3 карты между игроками
1 игрок	Личная	4 карты, из которых выберите 3

9. Любым способом определите первого игрока. Он становится *командиром* и получает ***ФИШКУ КОМАНДИРА***.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ

ПОДГОТОВКА КОСМИЧЕСКОЙ БАЗЫ

Каждый сектор ***КОСМИЧЕСКОЙ БАЗЫ*** называется ***ХРАНИЛИЩЕМ*** и состоит из большого и малого отсеков. Каждый отсек вмещает 12 жетонов определённой формы. Перед началом партии перемешайте ***ЖЕТОНЫ*** и заполните ими соответствующие отсеки в случайном порядке.

У космической базы есть внутреннее (для малых жетонов) и внешнее (для больших жетонов) кольца. Перед началом каждой партии вы можете менять положение внутреннего кольца, чтобы получать разные сочетания больших и малых жетонов.

Воспользуйтесь рекомендуемым сочетанием из примера выше или выберите свой вариант.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В начале каждого раунда командир может повернуть космическую базу, установив любой сектор напротив своего указателя хранилища (можно выбрать тот же сектор и не поворачивать станцию).

После этого каждый игрок забирает из своего ***ХРАНИЛИЩА*** (расположенного напротив его указателя хранилища) верхний жетон одной из двух стопок. Все участники забирают жетоны одновременно.



Затем каждый игрок выкладывает выбранный жетон на свой планшет планеты, соблюдая *правила расположения жетонов* (см. ниже).

Все жетоны состоят из 2 **участков**. На каждом участке расположена совпадающая с типом участка **станция** (поселенцев — на участке поселенцев, водная — на участке воды, озеленения — на озеленённом участке, вездеходов — на участке вездеходов, исследовательская — на участке исследований, электростанция — на участке электроснабжения).



Выложив жетон, за каждый символ станции на нём продвиньте маркеры на своём планшете корпорации. Для этого переместите маркеры соответствующих шкал на 1 ячейку вверх. Размер жетона не имеет значения.



Примечание: на планшетах корпораций нет шкалы, связанной с электростанцией, так как применение этих станций отличается от других (см. *«Электростанция»* на с. 6).

Если на выложенном жетоне есть символ метеорита, *немедленно* поместите поверх этого символа ***МЕТЕОРИТ*** из общего запаса. При подсчёте очков за планету **ряды** и **колонки** хотя бы с 1 метеоритом не принесут победных очков.



После того как каждый игрок выложил жетон и продвинул маркеры по шкалам, передайте фишку командира следующему игроку по часовой стрелке (он становится *командиром*) и начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается в конце раунда, в течение которого выполнилось хотя бы 1 из условий: игрок не смог, соблюдая правила, выложить ни один жетон из своего хранилища (А); в любом хранилище закончились жетоны в обоих отсеках (Б).

А. Если вы не можете, соблюдая правила, выложить на планшет жетон из своего хранилища, всё равно заберите 1 из жетонов. Отложите его в сторону и продвиньте маркеры за **ОБЕ** станции на нём (в том числе за водную, если она есть). Остальные участники заканчивают раунд по обычным правилам, после чего партия завершается. Перейдите к разделу *«Итоговый подсчёт очков»* на с. 6.

Важно: если в вашем хранилище есть хотя бы 1 жетон, который вы можете выложить на планшет, то вы обязаны выбрать его и продолжить партию.

Б. Если в обоих отсеках какого-либо хранилища не осталось жетонов, закончите раунд по обычным правилам. Затем партия завершается.

ПРАВИЛА РАСПОЛОЖЕНИЯ ЖЕТОНОВ

Примечание: клетки, из которых состоит разметка планеты и участки на жетонах, называются квадратами.

РАЗМЕТКА ПЛАНЕТЫ. Жетоны должны располагаться так, чтобы их квадраты совпадали с квадратами планеты.

ВНУТРИ ГРАНИЦ. Жетоны должны располагаться строго внутри разметки планеты и не выходить за её границы.

СНАЧАЛА ГРАНИЦА. Первый жетон должен соприкасаться с внешней границей разметки планеты (по вертикали и/или горизонтали, но не по диагонали).

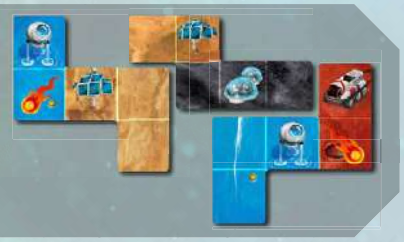
СОСЕДСТВО ЖЕТОНОВ. Последующие жетоны должны соприкасаться хотя бы с 1 из уже выложенных жетонов (по вертикали и/или горизонтали, но не по диагонали).

ОДИН СЛОЙ. Нельзя накладывать жетоны друг на друга.

УНИЧТОЖЕНИЕ. Уберите в коробку компонент (спасательный модуль или вездеход), если вы выкладываете поверх него жетон.



Примечание: для жетонов с электростанциями и водными станциями предусмотрены особые правила (см. *«Шкала воды»* на с. 5 и *«Электростанция»* на с. 6).



ШКАЛЫ



В течение игры по каждой из 5 шкал будет продвигаться ***МАРКЕР*** соответствующего цвета, начиная с ячейки «0» и перемещаясь вверх на 1 ячейку за раз. Продвинув маркер, получите бонусы, указанные в новой ячейке (если они есть).

Медали (победные очки). **В конце игры вы получите медали в зависимости от положения каждого вашего маркера на шкале. Получите очки с наивысшего символа медали, которого достиг ваш маркер** (маркер находится выше этого символа либо расположен в ячейке с ним).

Бонус усиления. Получив бонус усиления, немедленно продвиньте любой маркер — переместите его на 1 ячейку вверх (соблюдая правила продвижения и получая бонусы).

Если маркер достиг последней ячейки, то в конце игры вы получите наивысший символ медали на этой шкале, но больше не сможете продвигать такой маркер и получать бонусы.

Исключение: повторяющийся бонус последней ячейки шкалы вездеходов.



Кроме символов медалей и бонусов усиления, в ячейках шкал могут встречаться уникальные бонусы — **вехи** (достижения в этой области развития).

ШКАЛА ПОСЕЛЕНЦЕВ

«Для свершения великих открытий нам необходимы люди».



Веха поселенцев

Если вы продвинули маркер до ячейки с вехой поселенцев, посмотрите, какой у этой вехи уровень. Возьмите стопку ***КАРТ ОСВОЕНИЯ*** того же уровня, выберите из них 1 карту и оставьте её себе. Остальные карты верните на место лицевой стороной вниз.

Если на выбранной карте есть пометка ***«Немедленно»***, сразу разыграйте её и получите бонусы.

Если же указано ***«В конце игры»***, положите эту карту лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом корпорации. Не показывайте такие карты другим участникам до конца партии.

Если в течение раунда сразу несколько игроков достигли вехи поселенцев одного уровня, они выбирают карты освоения по очереди, в порядке хода по часовой стрелке.

В некоторых вариантах игры (например, в партии с уникальными сторонами планшетов корпораций) карты того или иного уровня могут закончиться. В таком случае, достигнув вехи, вы не получаете карту освоения.

ШКАЛА ВОДЫ

«Вода — не достижение, а источник самой жизни».

Жетоны с водными станциями подчиняются всем обычным правилам расположения жетонов. Но чтобы продвинуть маркер воды, необходимо выполнить **особое условие**: хотя бы 1 квадрат воды на жетоне должен накрыть лёд. Вы можете выложить жетон, не выполняя особое условие, но в таком случае не продвинете маркер воды.

Пример 1. Расположив жетон так, вы продвинете маркер воды



Пример 2. Расположив жетон так, вы **не** продвинете маркер воды

На шкале воды нет ячеек с вехами, но на ней есть множество медалей.

ШКАЛА ВЕЗДЕХОДОВ

«Команда разбора метеоритных завалов готова к работе!»



Веха вездеходов

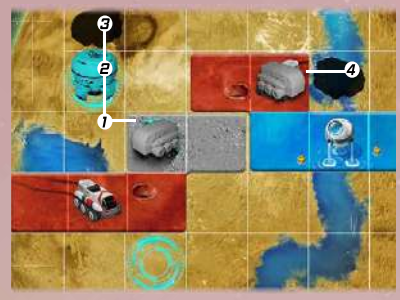
Если вы продвинули маркер до ячейки с вехой вездеходов, немедленно поместите ***ВЕЗДЕХОД*** из своего запаса на любой квадрат только что выложенного жетона. Если вы поместили вездеход на квадрат с метеоритом, немедленно подберите этот метеорит.

Перемещение вездеходов: если вы продвинули маркер до ячейки с числом, получите такое же количество очков перемещения. Их можно потратить в любое время до конца раунда, чтобы переместить свои вездеходы на планете. Неиспользованные очки не переносятся в следующий раунд.



Двойной бонус: получите 3 очка перемещения вездеходов и бонус усиления

- Вездеход может перемещаться по вертикали и горизонтали на соседние квадраты, тратя 1 очко перемещения за 1 квадрат.
- Можно распределить очки перемещения между несколькими вездеходами.
- Вездеход может перемещаться как по квадратам разметки планеты, так и по квадратам выложенных жетонов.
- Вездеход может перемещаться в обратном направлении.
- Если маркер вездеходов достиг последней ячейки шкалы, вы продолжаете получать очки перемещения, когда выкладываете жетон со станцией вездеходов (X∞).
- Два вездехода не могут находиться на одном квадрате или перемещаться друг через друга.



Пример. 4 очка перемещения распределены между 2 вездеходами: (1—3) и (4). Первый вездеход подбирает спасательный модуль (2)

Подобрать: заберите метеорит или спасательный модуль, если переместили вездеход на квадрат с ним. Поместите подобранный компонент в область сбора на своём планшете.

Если поверх квадрата с вездеходом вы помещаете жетон, зелёный массив или метеорит (эффектом карты событий), **уничтожьте этот вездеход** (верните его в коробку).

Во время партии возможна ситуация, что вы лишились всех своих вездеходов. Также возможно, что в вашем запасе не осталось вездеходов, когда вы достигли соответствующей вехи.

ШКАЛА ИССЛЕДОВАНИЙ

«Технологии — вот то, что отличает нас от остального мира».



Веха исследований

Если вы продвинули маркер до ячейки с вехой исследований, то получаете доступ к технологии указанного уровня (свойство описано справа от шкалы). **Вам доступны одновременно все технологии, которых вы достигли** (вехи этих технологий находятся ниже маркера либо расположены в ячейке с ним). **Свойства доступных технологий можно использовать сколько угодно раз каждый раунд, если не указано иное.**

Пример. **Технологии начальной корпорации Universal Coalition:**

УР. 1. Выкладывая жетон, можете игнорировать правило соседства.

УР. 2. Можете копить зелёные массивы, чтобы выложить их в конце игры.

УР. 3. Получая очки перемещения вездеходов, добавляйте 1 очко.

УР. 4. Выкладывая жетон, удваивайте продвижение маркера воды.

УР. 5. Не помещайте метеориты на символы метеоритов.

Уточнения

Технология ур. 4. **Если вы выложили жетон и должны продвинуть маркер воды, продвиньте его на 2 ячейки (вместо 1). Но не продвигайте маркер дважды за бонусы усиления, карты событий или если не выложили жетон на планету.**

Технология ур. 5. **Имея доступ к этой технологии, до конца партии вы никаким образом не можете помещать метеориты на планшет планеты.**



ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ

«Обуздав энергию, мы сможем в разы повысить производительность».

Если вы выложили жетон с электростанцией, она позволяет вам продвинуть маркер за другую станцию. Выберите один из вариантов продвижения:

1. **За вторую станцию на только что выложенном жетоне.**
2. **За станцию того участка, который соприкасается по вертикали и/или горизонтали с образовавшейся территорией электроснабжения.**

Примечание: **территорией называется непрерывная область на планете, состоящая из квадратов одного типа (на одном или нескольких жетонах).**

Пример 1. **Вы выложили жетон с электростанцией не по соседству ни с одним жетоном. В таком случае электростанция позволяет продвинуть маркер поселенцев. Затем продвиньте этот маркер снова (за станцию поселенцев по обычным правилам)**



Пример 2. **Вы выложили жетон с электростанцией по соседству с другими жетонами. Выберите, какой маркер продвинуть — воды, поселенцев или исследований, так как именно такие типы участков со станцией соприкасаются с образовавшейся территорией электроснабжения. Вы не можете продвинуть маркер вездеходов, так как участок вездеходов не выполняет это условие**



Уточнение

Если с помощью электростанции вы хотите продвинуть маркер воды, не имеет значения, накрывал ли этот участок воды лёд.



ШКАЛА ОЗЕЛЕНЕНИЯ

«Сельское хозяйство — наглядный пример принципа безотходного производства».


Веха озеленения

Если вы продвинули маркер до ячейки с вехой озеленения, получите из общего запаса 1 *ЗЕЛЁНЫЙ МАССИВ* и немедленно выложите его на свой планшет планеты, соблюдая обычные правила расположения жетонов.

Зелёный массив — это особый жетон с озеленённым участком. На нём нет станции, поэтому, выложив массив на планшет планеты, вы НЕ продвигаете маркер озеленения. Зелёные массивы помогают заполнять пропуски в рядах и колонках на планшете планеты.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Перед тем как подсчитать победные очки, убедитесь, что все участники выложили зелёные массивы на свои планшеты планет и использовали свойства технологий с пометкой *«В конце игры»*. Для удобства подсчёта уберите в коробку оставшиеся на планете вездеходы и спасательные модули.

На каждом символе медали указано число — это количество медалей (победных очков)**, которое вы получаете. Сложите все полученные вами медали — это ваш итоговый счёт.**



А. Разыграйте свои карты освоения с пометкой *«В конце игры»* и получите указанные на них медали. Некоторые из этих карт позволяют продвинуть маркеры.

Б. Получите медали за заполненные ряды и колонки на вашей планете (без метеоритов и без пустых квадратов разметки)**. Каждые колонка и ряд приносят 1, 2 или 3 медали** (указано по краям планшета планеты)**.**

В. Каждый ваш маркер приносит медали с наивысшего символа медали, которого он достиг (маркер находится выше этого символа либо расположен в ячейке с ним)**.**

Г. Получите медали за метеориты и спасательные модули в области сбора: 1 медаль за каждый спасательный модуль и 1 медаль за каждые 3 метеорита (округляя вниз). (Количество медалей может увеличиться благодаря некоторым картам освоения.)

Д. Получите медали за достижение личных целей (только если вы играете с личными целями или в одиночном режиме)**.**

Е. Получите медали за достижение соревновательных целей, если ваша планета превзошла результат планеты соседнего игрока (пропустите этот этап в одиночном режиме)**.**

Побеждает игрок, набравший больше всех медалей! В случае ничьей выигрывает претендент, на планшете планеты которого меньше пустых квадратов разметки. Если всё ещё ничья, побеждает тот из новых претендентов, на чьей планете меньше метеоритов.

Вопросы и ответы

— Могу я взять жетон и примерить, подойдёт ли он моей планете?

— Да, но тогда все участники увидят следующий жетон в стопке. Договоритесь до начала партии, устроит ли всех такой вариант игры.

— Могу я перевернуть жетон, прежде чем выложить?

— Да, жетоны одинаковые с обеих сторон, так что вы можете переворачивать их.

— Могу я выбирать очерёдность продвижения маркеров по шкалам?

— Да, иногда можно получить больше выгоды именно благодаря верно выбранному порядку продвижения.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



Партия закончится в конце этого раунда, так как игрок не может, соблюдая правила, выложить ни один жетон из своего хранилища. Он выбирает изображённый справа жетон и дважды продвигает маркер воды (за электростанцию и водную станцию). Так как жетон не выложен на планшет планеты, игрок не помещает метеорит, но и не получает преимущество технологии ур. 4 (удвоенное продвижение маркера воды).

В конце раунда игроки удостоверились, что выложили зелёные массивы и убрали со своих планет вездеходы и спасательные модули.



Е(1). Соревновательная цель
Территория из 21 квадрата вездеходов — это больше, чем у игрока слева
5 медалей

Е(2). Соревновательная цель
У игрока справа тоже 3 станции озеленения по краю планеты — ничья
2 медали



В. Шкалы

Шкала поселенцев
1 медаль

Шкала воды
7 медалей

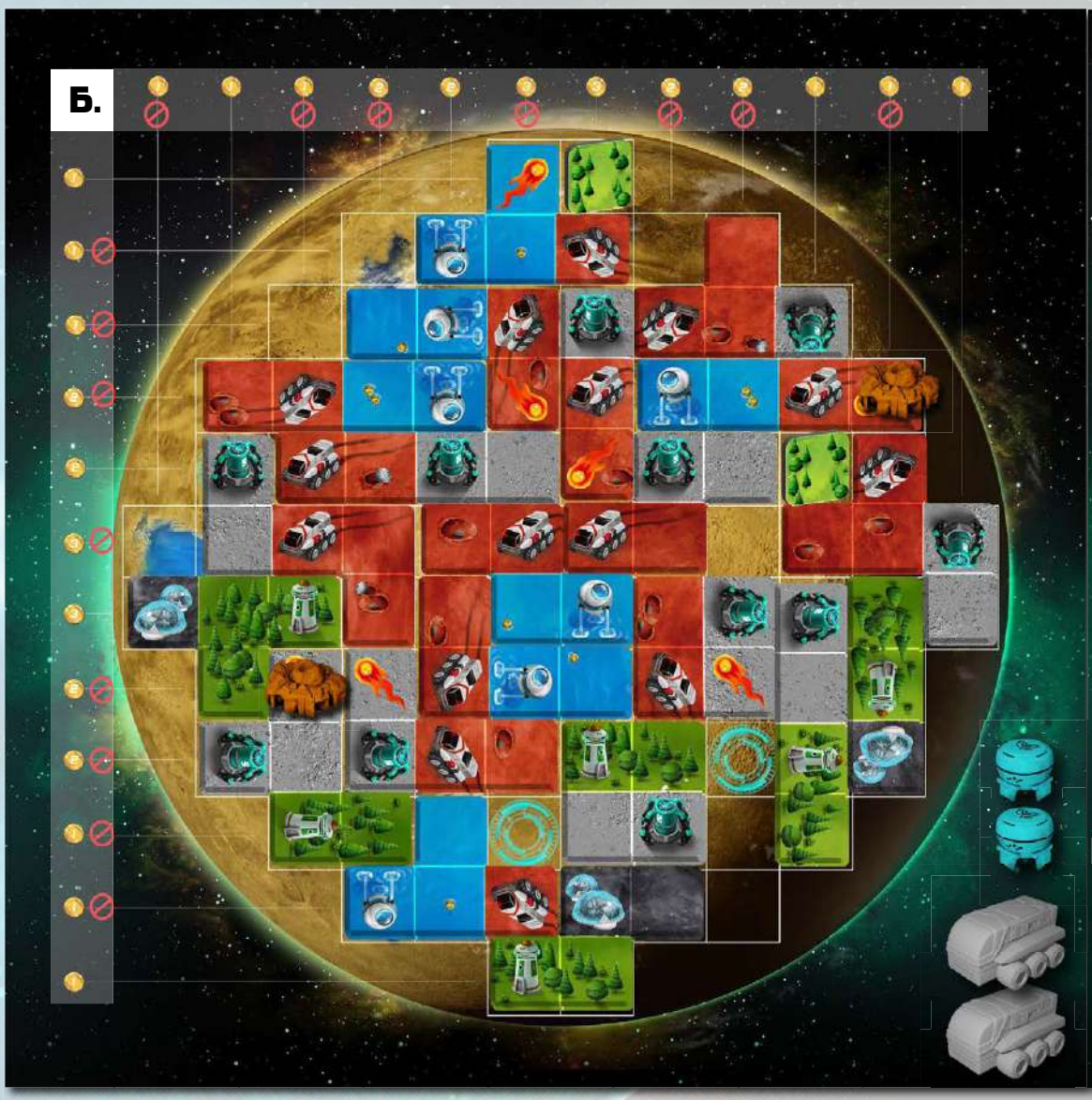
Шкала озеленения
1 медаль

Шкала вездеходов
5 медалей

Шкала исследований
1 медаль

Итого:
15 медалей

Б. Планета
15 медалей



Г(1). Спасательные модули
4 медали

Г(2). Метеориты
1 медаль



Карты освоения (с пометкой «В конце игры»)	1
Планета (1/2/3 за заполненные ряды и колонки)	15
Шкалы (наивысшие символы, достигнутые маркерами)	15
Спасательные модули (1 за каждый модуль в области сбора*)	4
Метеориты (1 за каждые 3 метеорита в области сбора*)	1
Достигнутые цели (личные и соревновательные)	7
* Количество медалей может увеличиться благодаря картам освоения.	
ИТОГ	43



А. Карты освоения
1 медаль

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ИГРА ВДВОЁМ

В этом варианте больше возможностей для планирования действий. Командир не будет выбирать, как повернуть космическую базу: каждый раунд он поворачивает её ровно на 1 сектор по часовой стрелке. Все остальные правила остаются прежними.



ИГРА С ЛИЧНЫМИ ЦЕЛЯМИ

Карты целей двусторонние. Стороны с соревновательными целями предназначены для игры с несколькими участниками. В одиночном режиме используйте только личные цели.

При желании в партии с несколькими игроками вы можете использовать и личные цели в дополнение к соревновательным. В таком случае каждый берёт 2 случайные карты личных целей, оставляет себе 1, а другую убирает в коробку. Затем подготовьте соревновательные цели по обычным правилам.

На протяжении игры участники могут держать в тайне свои личные цели. Медали за их достижение начисляются при итоговом подсчёте очков.





ИГРА С КОЛОДОЙ СОБЫТИЙ

При подготовке к игре соберите ***КОЛОДУ СОБЫТИЙ*** из 20 карт событий. Каждый раунд вы будете открывать 1 карту, чтобы узнать, с чем предстоит столкнуться планетам игроков.

Всегда используйте колоду событий в одиночном режиме. В партию с несколькими участниками можно добавить события по желанию игроков.

Важно: каждый участник соблюдает все ограничения (⊘) на картах событий до тех пор, пока их соблюдение не приводит к условию завершения партии (см. *«Конец игры»* на с. 4). В этом случае игрок обязан проигнорировать это ограничение.

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ СОБЫТИЙ

1. **Разделите карты событий на 3 стопки по типам** (с зелёными, оранжевыми и красными сигналами).
2. **Если участников двое или больше, уберите в коробку все карты с символом одиночного режима.**
3. **Соберите колоду из 20 карт, взяв из каждой стопки случайные карты событий. Берите больше карт с красными сигналами, чтобы повысить сложность, или больше с зелёными и оранжевыми, чтобы упростить игру. Перемешайте получившуюся колоду и поместите на стол лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты событий верните в коробку.**



X зелёных
+ Y оранжевых
+ Z красных

20 карт событий

Колода событий



ИЗМЕНЕНИЯ ПРИ ИГРЕ С КОЛОДОЙ СОБЫТИЙ

1. В начале раунда, после поворота космической базы, откройте и разыграйте верхнюю карту колоды событий. Каждый игрок должен выполнить все указанные действия, если это возможно. Положите разыгранную карту в стопку сброса справа от колоды событий.
2. Раунд продолжается по обычным правилам.

Уточнения

Большинство эффектов карт событий единоразовые, но ограничения с символом ⊘ действуют до конца текущего раунда.

Если карта события предоставляет выбор, какой маркер переместить вниз, вы обязаны выбрать тот, который сможете переместить, максимально выполнив действие карты.

Дополнительное условие завершения партии

Если вы разыграли последнюю карту колоды событий, завершите партию в конце этого раунда.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

1. **Подготовьте 1 планшет планеты, 1 планшет корпорации и все остальные компоненты как при обычной подготовке к игре. Поверните космическую базу, установив случайный сектор напротив себя.**
2. **Возьмите 4 случайные карты личных целей. Выберите из них 3 и расположите рядом со своим планшетом корпорации — это ваши цели на партию. Оставшуюся карту уберите в коробку.**
3. **Соберите колоду из 20 карт событий в зависимости от желаемого уровня сложности** (см. *«Игра с колодой событий»* на с. 8).



ИЗМЕНЕНИЯ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

В этом режиме действуют те же правила, что и в партии с несколькими участниками, но вы не выбираете, как повернуть космическую базу: в начале каждого раунда поворачивайте её ровно на 1 сектор по часовой стрелке. Каждый раунд проходит в 3 этапа:

1. **Поверните космическую базу на 1 сектор по часовой стрелке.**
2. **Откройте и разыграйте верхнюю карту колоды событий. Положите разыгранную карту в стопку сброса справа от колоды.**
3. **Продолжите раунд по обычным правилам.**

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

Ваша начальная цель — набрать 60 медалей, но это число меняется в зависимости от состава подготовленной вами колоды событий.

	Начальная цель	**60 медалей**

	Красные сигналы	Оранжевые сигналы	Зелёные сигналы
0–2	0	0	0
3–6	−5	−1	+3
7–10	−7	−2	+6
11–14	−9	−3	+9
≥15	−11	−4	+12

Пример колоды событий	8 красных сигналов (−7 медалей)	3 оранжевых сигнала (−1 медаль)	9 зелёных сигналов (+6 медалей)

Начальная цель	**60 медалей**
С учётом колоды событий	**−7 − 1 + 6 = −2 медали**
Намеченная цель	**58 медалей**

В конце партии подсчитайте разницу между вашим итоговым счётом и намеченной целью. Проверьте ниже, насколько успешно вы справились (округляйте разницу вниз).

−15 медалей	**Критический сбой. Попробуем на другой планете!**
−10 медалей	**Миссия провалена. Может, есть ещё выжившие?**
−5 медалей	**Производительность низкая, но мы хотя бы выжили!**
Намеченная цель	**Миссия выполнена, вы хорошо поработали!**
+5 медалей	**Отличная работа, вы заслужили повышение!**
+10 медалей	**Невероятно, это лучшая планета, которую мы видели!**
+15 медалей	**Сами звёзды сошлись над вами, командир!**

ЧАСТНЫЕ КОРПОРАЦИИ

Планшеты корпораций двусторонние. Начальные стороны всех планшетов одинаковые — используя их, участники находятся в равных условиях. Уникальные стороны (с частными корпорациями) позволяют играть с особым набором правил. Каждый участник до начала партии выбирает любую сторону планшета независимо от выбора других игроков. На начальной стороне уровень сложности всегда 1, на уникальной может быть выше.

Republic

Технология ур. 5

Посмотрите все оставшиеся карты освоения и заберите 2 из них. В конце игры.

Технология ур. 4

Достигнув вехи поселенцев, получите бонус усиления.

Технология ур. 3

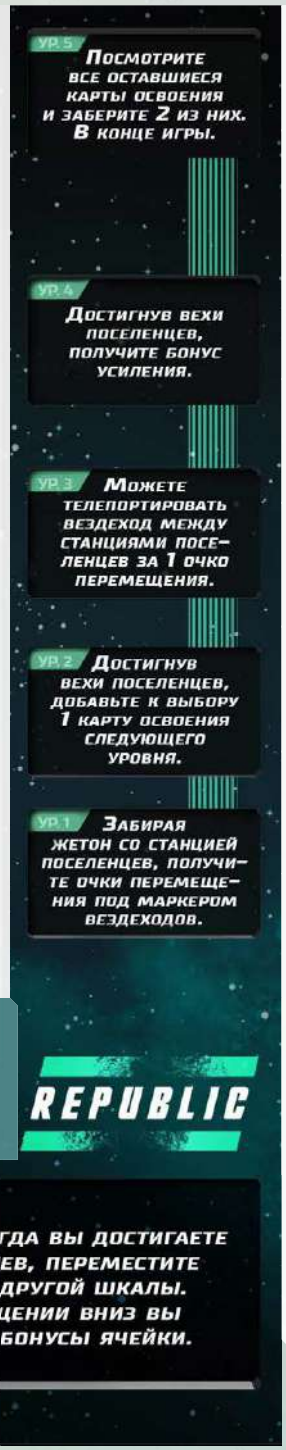
Можете телепортировать вездеход между станциями поселенцев за 1 очко перемещения.

Технология ур. 2

Достигнув вехи поселенцев, добавьте к выбору 1 карту освоения следующего уровня.

Технология ур. 1

Забирая жетон со станцией поселенцев, получите очки перемещения под маркером вездеходов.



Особенность корпорации: каждый раз, когда вы достигаете вехи поселенцев, переместите вниз маркер другой шкалы. При перемещении вниз вы не получаете бонусы ячейки.

Преимущества: 7 вех поселенцев.

Недостатки: только 1 вездеход, перемещение маркеров вниз.

Сложность: .

«Мы собрали лучшие умы, чтобы быть первыми в гонке открытий».



Уточнения

Технология ур. 1 позволяет получить очки перемещения даже до того, как вы выложите жетон. Если маркер вездеходов находится в ячейке без числа, вы не получаете очки перемещения.

Технология ур. 2, пример. Вы достигли вехи поселенцев 3-го уровня. Возьмите стопку карт освоения 3-го уровня и 1 случайную карту из стопки 4-го. Оставьте себе 1 карту, а остальные верните на место.

Особенность корпорации. «Переместить вниз маркер ( ) другой шкалы» означает переместить маркер любой шкалы, кроме поселенцев, на 1 ячейку вниз. Не получайте бонусы ячейки.

Wormhole Corp.

Технология ур. 5

Можете уничтожить метеориты, поместив поверх них зелёные массивы. В конце игры.

Технология ур. 4

Можете копить зелёные массивы, чтобы выложить их в конце игры.

Технология ур. 3

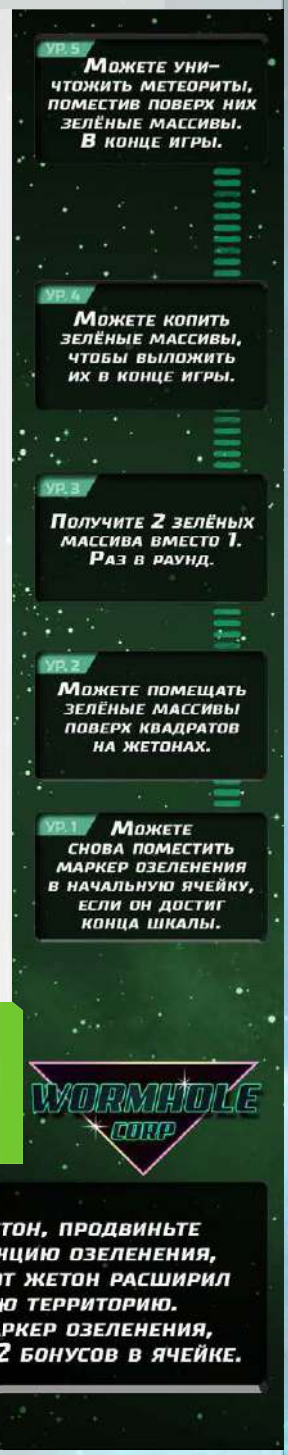
Получите 2 зелёных массива вместо 1. Раз в раунд.

Технология ур. 2

Можете помещать зелёные массивы поверх квадратов на жетонах.

Технология ур. 1

Можете снова поместить маркер озеленения в начальную ячейку, если он достиг конца шкалы.



Особенность корпорации: выложив жетон, продвиньте маркер за станцию озеленения, только если этот жетон расширил озеленённую территорию. Продвигая маркер озеленения, выбирайте 1 из 2 бонусов в ячейке.

Преимущества: дополнительное применение зелёных массивов.

Недостатки: условия для продвижения маркера озеленения.

Сложность: .

«Мы нашли способ значительно ускорять рост растений на планете!»

Уточнения



Особенность корпорации. Вы не продвигаете маркер озеленения, расширив территорию зелёным массивом (так как на нём нет станции).

Технология ур. 2 помогает объединять озеленённые участки. Но вы не можете помещать зелёный массив поверх метеорита без технологии ур. 5.

Технология ур. 5 позволит вам в конце игры уничтожить оставшиеся на планете метеориты, поместив на них накопленные зелёные массивы.

Продвигая маркер озеленения, вы всегда выбираете из 2 бонусов. Символы медалей не относятся к бонусам, учитывайте их в конце игры как обычно.

Пример. Продвигая маркер, игрок решает получить зелёный массив вместо бонусного продвижения маркера поселенцев.



ЧАСТНЫЕ КОРПОРАЦИИ

Cosmos Inc.

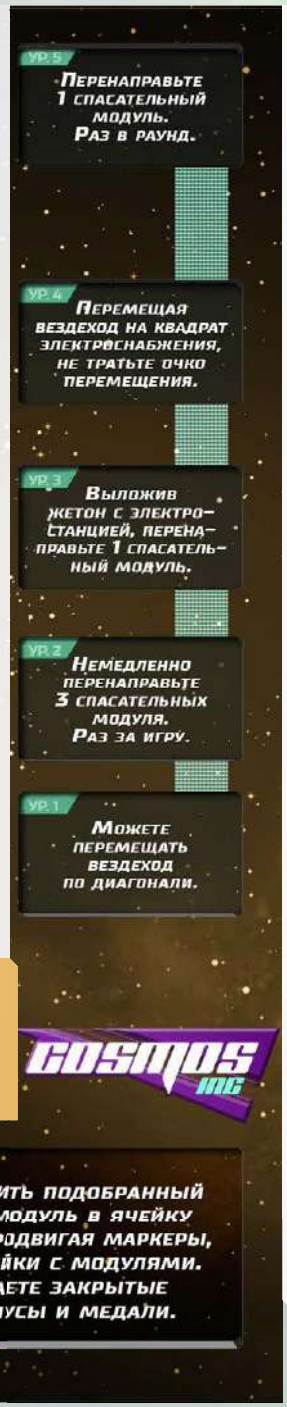
Технология ур. 5
Перенаправьте 1 спасательный модуль. Раз в раунд.

Технология ур. 4
Перемещая вездеход на квадрат электроснабжения, не тратьте очко перемещения.

Технология ур. 3
Выложив жетон с электростанцией, перенаправьте 1 спасательный модуль.

Технология ур. 2
Немедленно перенаправьте 3 спасательных модуля. Раз за игру.

Технология ур. 1
Можете перемещать вездеход по диагонали.



Особенность корпорации: можете поместить подобранный спасательный модуль в ячейку любой шкалы. Продвигая маркеры, пропускайте ячейки с модулями. Вы не получаете закрытые модулями бонусы и медали.

Преимущества: технологии, ускоряющие продвижение.

Недостатки: только 1 вездеход, спасательные модули на шкалах закрывают бонусы и не принесут медалей.

Сложность: .

«Мы планируем автоматизировать освоение планеты, используя компьютерные терминалы из спасательных модулей».

Уточнения

Пример. Вы продвинули маркер озеленения, пропустив следующую ячейку, так как она закрыта спасательным модулем (см. рис.). Вы не получаете бонус усиления под модулем, но достигаете вехи озеленения.

Можете помещать спасательные модули в ячейки шкал так, чтобы маркер пропускал сразу несколько модулей за раз.

«Перенаправить спасательный модуль» означает переместить на вашем планшете корпорации подобранный спасательный модуль либо в ячейку любой шкалы, либо в область сбора.

Спасательные модули в ячейках шкал не принесут медалей в конце игры. Но с помощью технологий модули можно перемещать в область сбора.

Технология ур. 2. Используйте свойство сразу, как только получили доступ к этой технологии.

Технология ур. 4. Вездеход не тратит очки перемещения, пока движется по квадратам электроснабжения. Но в течение раунда вы должны получить хотя бы 1 очко, чтобы начать перемещать вездеход с помощью этой технологии (очко не тратится).



Horizon Group

Технология ур. 5
Продвиньте маркер вездеходов. Раз в раунд.

Технология ур. 4
Уничтожьте метеорит, если доставили его на участок воды.

Технология ур. 3
Подобрав метеорит, получите зелёный массив.

Технология ур. 2
В начале раунда получите 1 очко перемещения за каждый вездеход, везущий метеорит.

Технология ур. 1
Выкладывая жетон со станцией вездеходов, можете игнорировать правило соседства.



Особенность корпорации: вы можете подобрать метеорит, только если ваш вездеход сперва погрузил его на себя и доставил на станцию вездеходов.

Преимущества: 4 вездехода.

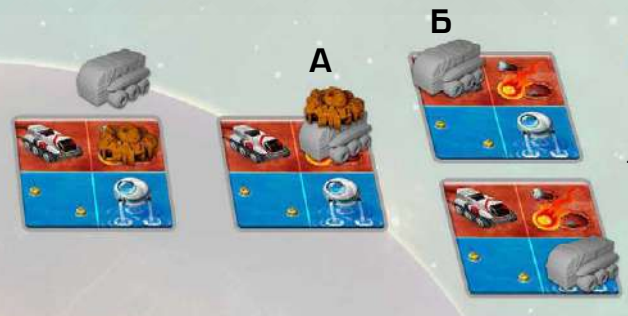
Недостатки: необходимость доставлять метеориты, чтобы подбирать их.

Сложность: .

«Удвоенный парк вездеходов к вашим услугам!»

Уточнения

Каждый вездеход может перевозить на себе 1 метеорит. Вездеход должен погрузить на себя метеорит (положите его поверх вездехода), когда оказывается на одном квадрате с ним (А). Если вездеход, везущий метеорит, переместился на любую станцию вездеходов, вы обязаны *немедленно* подобрать этот метеорит (Б). Благодаря технологии ур. 4 уничтожьте метеорит, если везущий его вездеход переместился на участок воды (В). В конце игры вездеходы убираются с планшета планеты вместе с метеоритами на них.



ЧАСТНЫЕ КОРПОРАЦИИ

Технология Е

Возьмите 3 карты целей и выберите 1. Она будет доступна всем участникам. Раз за игру.

Технология Д

Выберите маркер и получите все бонусы в ряду с ним. Раз за игру.

Технология Г

Выкладывая жетон, можете считать исследовательскую станцию на нём электростанцией.

Технология В

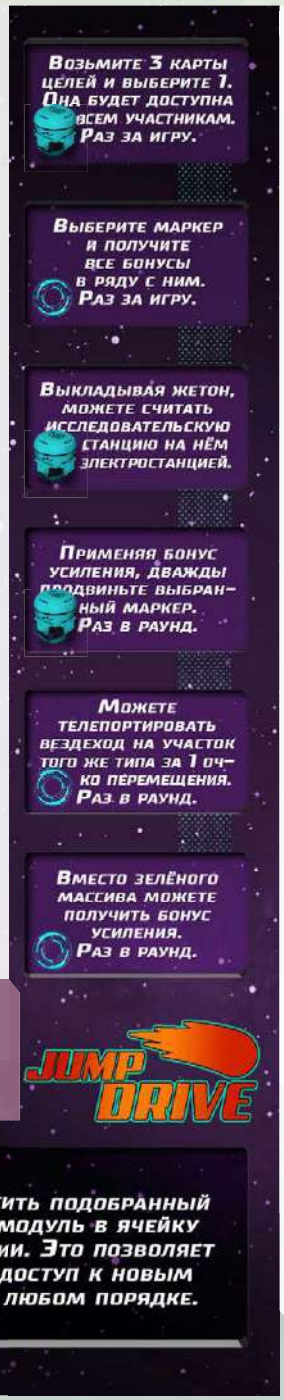
Применяя бонус усиления, дважды продвиньте выбранный маркер. Раз в раунд.

Технология Б

Можете телепортировать вездеход на участок того же типа за 1 очко перемещения. Раз в раунд.

Технология А

Вместо зелёного массива можете получить бонус усиления. Раз в раунд.



Особенность корпорации: можете поместить подобранный спасательный модуль в ячейку любой технологии. Это позволяет вам получать доступ к новым технологиям в любом порядке.

Преимущества: 6 технологий, возможность выбора технологии.

Недостатки: только 1 вездеход, спасательные модули в ячейках технологий не принесут медалей.

Сложность:

«Мы установили связь с внеземной цивилизацией. Они готовы предоставить свои невероятные технологии в обмен на наши спасательные модули».

Уточнения

Особенность корпорации. Как только вы поместили спасательный модуль в ячейку, технология становится доступной, и вы можете использовать её свойство.

Обратите внимание, что чем выше вы продвинете маркер исследований, тем меньше медалей принесёт эта шкала.

Технология Г. Вы можете считать исследовательскую станцию электростанцией, пока выкладываете жетон и продвигаете за него маркеры (не в течение игры и не в конце партии).

Технология Д. Ряд состоит из пяти ячеек шкал, находящихся на одном горизонтальном уровне с выбранным маркером.

Технология Е. Сторона карт целей зависит от количества игроков. В одиночном режиме выбирайте из личных целей; если участников несколько, то выбирайте из соревновательных (в этом случае карта цели становится общей, положите её перед всеми участниками).

Технология ур. 5

Выложив жетон с водной станцией, получите бонус усиления.

Технология ур. 4

Выложив жетон с водной станцией, получите зелёный массив.

Технология ур. 3

Если вы выложили любой жетон, не накрыв лёд, продвиньте маркер воды.

Технология ур. 2

В начале раунда получите 1 очко перемещения за каждый вездеход на квадрате воды.

Технология ур. 1

Продвигая маркеры, пропускайте ячейки, закрытые другими маркерами.



Особенность корпорации: вы продвигаете маркер воды за каждый квадрат воды, которым накрыли лёд. Маркер воды приносит бонусы ячеек независимо от типа шкалы.

Преимущества: взаимодействие маркеров, много медалей на шкале воды.

Недостатки: длинная и извилистая шкала воды.

Сложность:

«У нас есть возможность применять электролиз, чтобы поддерживать одну из потребностей планеты. Правда, мы пока не определились, какую именно...»

Уточнения





Вместо обычного продвижения вверх ваш маркер воды движется к концу своей шкалы, перемещаясь по ячейкам, соединённым извилистой линией.

В конце игры каждый маркер принесёт символ медали на шкале соответствующего ему цвета.

Вы не можете переместить маркер в ячейку, занятую другим маркером.

Технология ур. 1. Каждый маркер может перемещаться только по предназначенным для него ячейкам.

Пример. Вы выложили жетон, накрыв участком воды сразу два квадрата льда, поэтому маркер воды должен продвинуться дважды. Но обратите внимание, что маркер озеленения препятствует двойному продвижению. Однако если вы получили доступ к технологии ур. 1, то можете пропустить ячейку с маркером озеленения и продвинуть маркер воды на шкалу вездеходов, а затем и на шкалу исследований. Получите бонус шкалы вездеходов — 1 очко перемещения.

ЧАСТНЫЕ КОРПОРАЦИИ

Makeshift

Технология ур. 5

Каждый маркер принесёт наивысший достигнутый символ медали на той же шкале. В конце игры.

Технология ур. 4

Можете переместить вниз любой маркер. Раз в раунд.

Технология ур. 3

Вместо продвижения маркера можете сместить его в ячейку соседней шкалы.

Технология ур. 2

Если на шкале вездеходов больше 1 маркера, то, получая очки перемещения, добавляйте 1 очко.

Технология ур. 1

Можете считать соседними шкалы поселенцев и исследований.

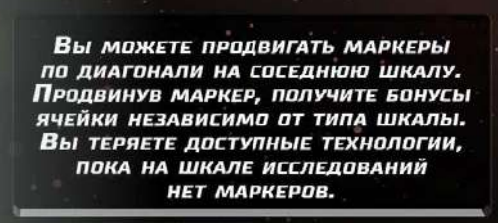


Особенность корпорации: вы можете продвигать маркеры по диагонали на соседнюю шкалу. Продвинув маркер, получите бонусы ячейки независимо от типа шкалы. Вы теряете доступные технологии, пока на шкале исследований нет маркеров.

Преимущества: разные способы продвижения маркеров, взаимодействие маркеров.

Недостатки: зависимость от типов станций.

Сложность: .



«Мы не прочь вступить в гонку позже всех, а затем обогнать конкурентов с помощью нашего... бессистемного подхода».

Уточнения

Вы не можете переместить маркер в ячейку, занятую другим маркером.

В конце игры каждый маркер принесёт символ медали той шкалы, на которой находится.

Маркер всегда связан со своей шкалой, даже если переместился на другую (например, под «маркером воды» всегда подразумевается синий маркер).

Технология ур. 1. Маркеры можно продвигать по диагонали (или смещать благодаря технологии ур. 3) со шкалы поселенцев на шкалу исследований и наоборот.



Технология ур. 3. «Сместить маркер в ячейку соседней шкалы» означает переместить маркер в соседнюю по горизонтали ячейку и получить её бонусы.

Технология ур. 4. «Переместить вниз любой маркер ( )» означает переместить маркер любой шкалы на 1 ячейку вниз. Не получайте бонусы ячейки.

Технология ур. 5. Если на шкале несколько маркеров, каждый из них принесёт тот же символ медали, что и наивысший маркер среди них.

Flux Industries

Технология ур. 5

Продвиньте маркер по шкале потока. Раз в раунд.

Технология ур. 4

Выложив жетон со станцией потока, можете подобрать метеорит.

Технология ур. 3

Улучшение шкалы потока:

- Достигнув вехи поселенцев, считайте, что её уровень выше на 1.
- Получив бонус усиления на шкале воды, примените его дважды.
- Получайте 2 зелёных массива вместо 1.
- Получая очки перемещения вездеходов, добавляйте 1 очко.

Технология ур. 2

Продвиньте маркер по шкале потока до следующей вехи. Раз за игру.

Технология ур. 1

В начале раунда получите 2 очка перемещения за каждый вездеход на квадрате потока.

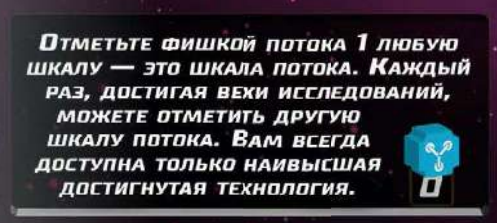


Особенность корпорации: отметьте фишкой потока 1 любую шкалу — это шкала потока. Каждый раз, достигая вехи исследований, можете отметить другую шкалу потока. Вам всегда доступна только наивысшая достигнутая технология.

Преимущества: подходит под любую стратегию, мощные технологии.

Недостатки: доступность только одной технологии.

Сложность: .



«У нас непревзойдённые технологии! Осталось всего лишь понять, как использовать их одновременно».

Уточнения

«Станция потока» и «квадрат потока» обозначают станцию и квадрат, соответствующие шкале, отмеченной фишкой потока.

Получив доступ к ***технологии ур. 2***, как обычно, можете отметить фишкой другую шкалу потока. Использовать одноразовое свойство этой технологии можно в любой момент до того, как вы достигнете технологии ур. 3. Продвигая маркер до следующей вехи, получайте все промежуточные бонусы.

Технология ур. 3. Применяйте только одно улучшение — шкалы, отмеченной фишкой потока. Игнорируйте улучшения других шкал.

Технология ур. 4. Можете подобрать со своего планшета планеты любой метеорит (если он есть) и поместить в область сбора.

Планшеты планет двусторонние. Начальные стороны всех планшетов одинаковые — используя их, все участники находятся в равных условиях. Уникальные стороны (с неизвестными планетами) могут иметь нестандартную разметку и особые правила расположения жетонов. Каждый участник до начала партии выбирает любую сторону планшета независимо от выбора других игроков. На начальной стороне уровень сложности всегда 1, на уникальной может быть выше.

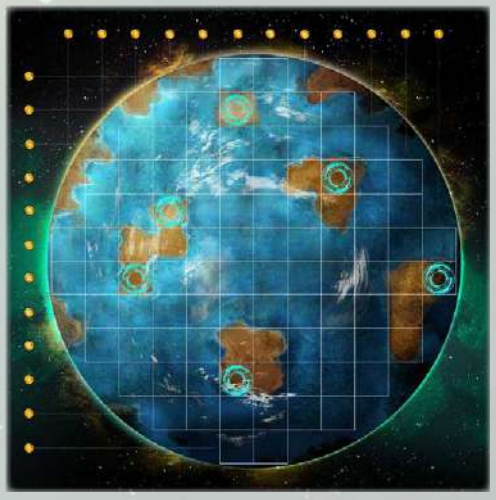
Важно: каждый участник соблюдает все ограничения (⊘) своей планеты до тех пор, пока их соблюдение не приводит к условию завершения партии (см. *«Конец игры»* на с. 4). В этом случае игрок обязан проигнорировать это ограничение.

НЕИЗВЕСТНЫЕ ПЛАНЕТЫ

273 — температура замерзания воды по Кельвину.



«Планета К-273 почти полностью покрыта льдом. Пласты льда нестабильны и могут прийти в движение, не перекрывайте берега!»

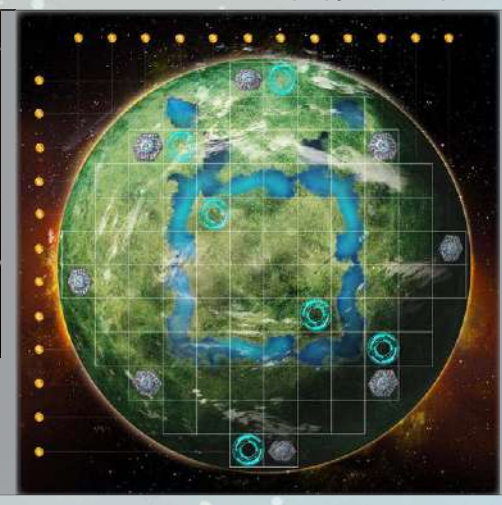


Гея — древнегреческая богиня Земли.



Вы можете выкладывать жетоны поверх городов, но это повлияет на ваш итоговый счёт.

«Цивилизация на этой планете настроена мирно. Если, конечно, вы не начнёте разрушать их города».

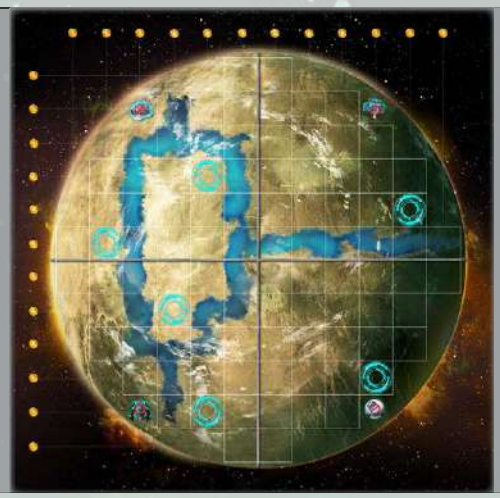


Персефона — древнегреческая богиня, из-за странствий которой происходит смена времён года.



Можно накрывать жетонами границы зон, если соблюдаются все ограничения. Технология Г корпорации Jump Drive позволяет обходить ограничение в левой нижней зоне.

«Суровый климат поделил планету на 4 зоны. В каждой бушует своя стихия, нужно только суметь подстроиться».

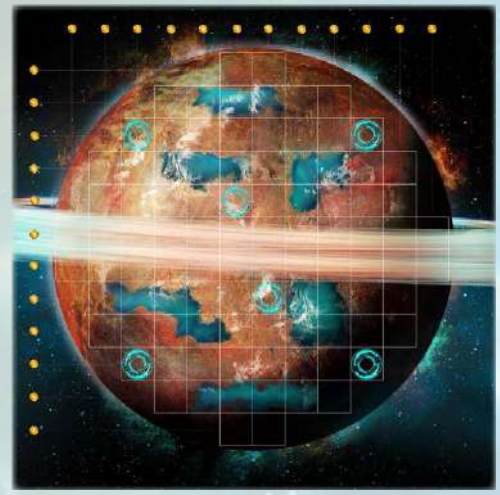


«Араси» — японское слово, означающее «буря».



Планетарное кольцо занимает два самых длинных ряда планеты. Вы не можете выкладывать на эти ряды зелёные массивы (даже с помощью технологии ур. 2 корпорации Wormhole Corp.).

«Ветра под кольцом беспощадны. Надёжно закрепитесь, если решите это проверить».



«Петра» — греческое слово, означающее «камень» или «скала».



В конце игры считайте пустые квадраты с потоками электричества территорией электроснабжения.

«Почва неплодородна, но у поверхности коры текут мощные потоки электричества. Используйте эту энергию во благо».



Тартар — глубокая бездна в древнегреческой мифологии.



Расщелину можно пересекать в двух местах, если ваш вездеход может перемещаться по диагонали благодаря специальной технологии.

«По центру планеты протянулась гигантская расщелина. Из-за неё осваивать земли здесь будет непросто».



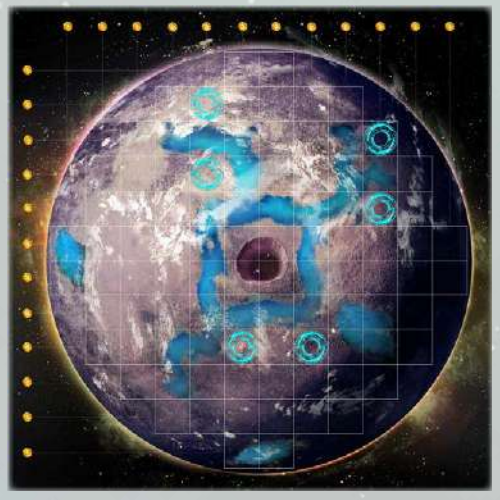
НЕИЗВЕСТНЫЕ ПЛАНЕТЫ

Харибда — морское чудище-водоворот из «Одиссеи» Гомера.



Все жетоны после первого выкладывайте по обычным правилам расположения жетонов.

«Исполинское жерло создаёт сильнейшее гравитационное поле, из-за которого придётся осваивать планету от центра к краям».



«Кааш» на языке майя означает «густые заросли».



«Облака из неопознанного вещества разъедают корпус вездеходов. Не подпускайте их близко».

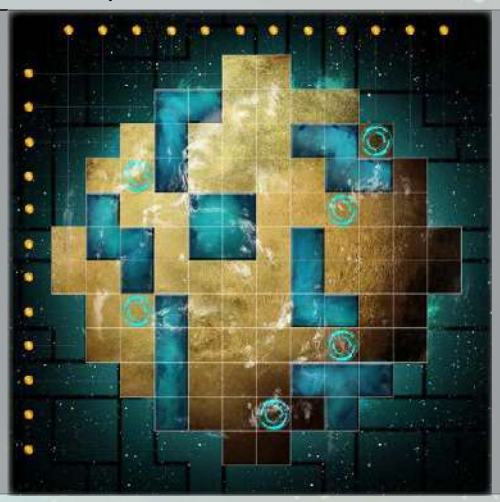


Алексей Пажитнов — создатель игры «Тетрис» (1984).

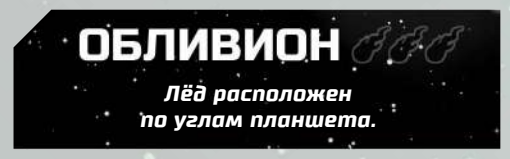


Убедитесь, что вы можете провести жетоном (в том числе зелёным массивом) по планшету и присоединить к другим жетонам, не приподнимая их.

«Порядок лучше хаоса. Стремитесь не нарушить порядок, чтобы не обнажить хаос».

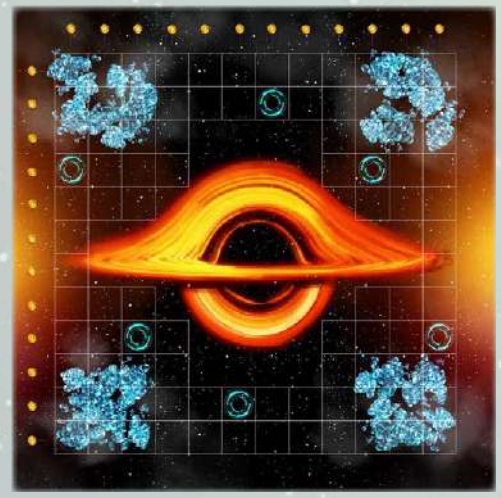


«Обливион» в переводе с английского — «забвение» или «небытие».



При подсчёте очков за заполненные ряды и колонки игнорируйте область без разметки. Если правила или карты упоминают «планету», это относится ко всему планшету «Обливион».

«Поглощение света».



«Три планеты лучше, чем одна. А освоенная планета лучше, чем неосвоенная».



Цербер — трёхголовый пёс в древнегреческой мифологии.

Может принести 45 медалей. Разделители отмечают общие границы планет. При подсчёте очков игнорируйте области без разметки. Если правила или карты упоминают «планету», это относится ко всему планшету «Цербер».

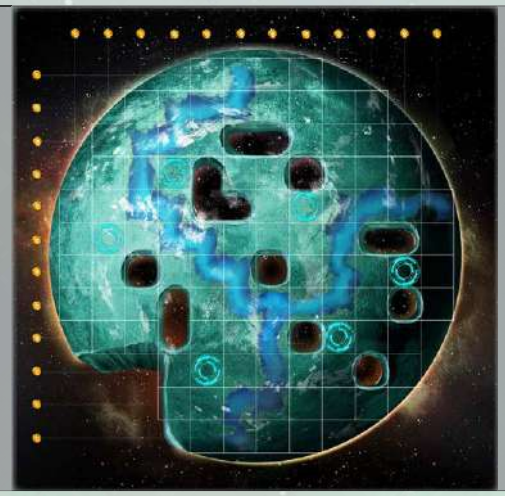


«Лакуна» — латинское слово, означающее «углубление», «впадина».



При подсчёте очков за заполненные ряды и колонки игнорируйте планетные дыры и области без разметки.

«Похоже, эта планета пережила галактическую войну, и не одну. К счастью, она всё ещё полна ресурсов».



ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

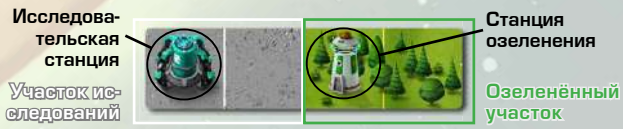
Бонус. Любой символ в ячейке шкалы, кроме медали. Вехи также являются бонусами.

Медаль. Число на символе медали учитывается во время итогового подсчёта очков. Символ медали не считается бонусом.

Бонус усиления. Получив этот бонус, продвиньте любой из 5 маркеров.

Продвиньте маркер. Переместите указанный маркер на 1 ячейку вверх по шкале. После продвижения получите бонусы ячейки под маркером, если они есть.

Переместите маркер вниз. Переместите указанный маркер на 1 ячейку вниз по шкале. Вы **не получаете** бонусы ячейки, в которую переместили маркер, но можете снова продвигать его вверх и получать бонусы. Если вы переместили маркер вниз из ячейки с вехой исследований, то теряете доступ к соответствующему уровню технологии. В остальных случаях вы никогда не теряете уже полученные бонусы.



Жетоны. Картонные фигуры различной формы. Все жетоны состоят из 2 участков, на каждом участке расположен соответствующий тип станции.

ПОСЕЛЕНЦЫ	ВОДА	ОЗЕЛЕНЕНИЕ	ВЕЗДЕХОДЫ	ИССЛЕДОВАНИЯ	ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ
	нет			УР. X	нет

Станция. Один из двух символов сооружения на жетоне. Всего в игре 6 типов станций.

Участок. Поверхность **на жетоне**, совпадающая с типом станции на ней. Участок может состоять из 1 или нескольких квадратов одного типа.

Веха. Бонус, позволяющий использовать уникальное свойство шкалы.

Квадрат. Универсальное обозначение клетки 1 x 1, равной размеру зелёного массива. Из квадратов состоят разметка планеты и участки на жетонах.

Зелёный массив. Особый жетон 1 x 1, состоящий из озеленённого участка, но без станции озеленения. Получая зелёные массивы, немедленно выкладывайте их на планшет планеты, если у вас нет технологии, позволяющей их копить. Зелёные массивы выкладываются по обычным правилам расположения жетонов, но **не позволяют** продвигать маркер озеленения.



Территория. Совокупность квадратов одного типа, соседствующих по вертикали и/или горизонтали (на одном или нескольких жетонах) и образующих единую область. Размер территории равен количеству квадратов, из которых она состоит (например, озеленённая территория может состоять из 1 квадрата — зелёного массива). Вы **расширяете территорию**, если выкладываете жетон, объединяя одинаковые типы участков.

Перемещение вездеходов. Получив очки перемещения, можете распределить их между несколькими вездеходами. Вездеходы могут перемещаться (в том числе в обратном направлении) как по разметке планеты, так и по жетонам.

Подобрать. Заберите компонент (метеорит или спасательный модуль) с планшета планеты и поместите его в область сбора на своём планшете корпорации.



Область сбора. Область в верхней части планшета корпорации. Помещайте в неё подобранные метеориты и спасательные модули.

Уничтожить. Если вам следует «уничтожить» какой-либо компонент, уберите его в коробку (он не будет использоваться до конца партии).

Таким символом обозначены ***ограничения*** на картах и планшетах планет. Каждый участник соблюдает все указанные ограничения до тех пор, пока их соблюдение не приводит к условию завершения партии (см. *«Конец игры»* на с. 4). В этом случае игрок обязан проигнорировать это ограничение.

ТЕРМИНЫ ПЛАНШЕТОВ КОРПОРАЦИЙ

В начале раунда (Flux Industries, Horizon Group, Oasis Ltd.). В начале каждого раунда немедленно получите и/или сделайте то, что указано, если описанное условие выполнено.

Вездеход, везущий метеорит (Horizon Group). Вездеход, погрузивший на себя метеорит (вы положили метеорит поверх вездехода).

Добавляйте X очков перемещения (Flux Industries, Makeshift, Universal Coalition). Каждый раз, продвинув маркер до ячейки с числом на шкале вездеходов, добавьте X к очкам перемещения.

Доставить (Horizon Group). Вездеход, везущий метеорит, должен переместиться на квадрат со станцией вездеходов, чтобы вы смогли подобрать этот метеорит и поместить в свою область сбора.

Игнорировать правило соседства (Horizon Group, Universal Coalition). Выкладывая жетон, можете поместить его не по соседству с другим жетоном. Но соблюдайте все остальные правила расположения (включая ограничения на картах событий и планшетах планет).

Копить зелёные массивы (Universal Coalition, Wormhole Corp.). Получая зелёные массивы, вы можете складывать их рядом с планшетом корпорации, чтобы выложить на планшет планеты в конце игры.

Получите X очков перемещения (Flux Industries, Horizon Group, Oasis Ltd., Republic). Вы можете немедленно либо в течение текущего раунда переместить свои вездеходы, потратив полученное количество очков перемещения.

Получите зелёный массив (Horizon group, Oasis Ltd., Wormhole Corp.). Возьмите из общего запаса зелёный массив и немедленно выложите его на свой планшет планеты (или положите рядом с планшетом корпорации, если у вас есть технология, позволяющая их копить).

Поместить подобранный спасательный модуль в ячейку (Cosmos Inc., Jump Drive). Подобрав спасательный модуль (вездеходом или благодаря эффекту карты), выберите, куда его поместить: в область сбора или в указанную в способности ячейку.

Телепортировать вездеход (Jump Drive, Republic). Перенесите вездеход с одного указанного квадрата на другой. Считается, что вездеход не перемещался по другим квадратам между ними.

Сложность. Чем выше сложность планшета (планеты или корпорации), тем больше на нём ограничений и тем важнее необходимость стратегического планирования.

Компоненты с таким символом используются только в ***одиночном режиме***.

Немедленно. Выполните указанные действия сразу.

В конце игры. Выполните указанные действия при подсчёте очков и добавьте медали к итоговому счёту.

Пример двойного бонуса. Получите 3 очка перемещения вездеходов и бонус усиления.

Ячейка для ***спасательного модуля*** ( ).