



НЕИЗВЕСТНАЯ ПЛАНЕТА

СУПЕРЛУНИЕ

ПРАВИЛА

СОСТАВ ИГРЫ

Создатели игры

Авторы: Райан Ламберт и Адам Реберг.

Разработчик: Мартин Ржегоржик.

Иллюстрации: Йорго Манис, Джеймс Черчилль.

Графический дизайн: Адам Реберг.

Создатели выражают особую благодарность всем, кто поддержал их на Gamefound.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Пайла Сатинова.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

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.

1-й модуль

6 планшетов лун



Лицевая сторона — начальная
Обратная сторона — уникальная

6 орбитальных спутников



2-й модуль

36 аварийных жетонов (по 6 каждого типа)



6+ массивов поселенцев



6+ массивов воды



3-й модуль

6+ массивов исследований



6+ массивов вездеходов



6+ массивов электро-снабжения



СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры.....	1
1-й модуль. Суперлуние.....	2
2-й модуль. Аварийные жетоны.....	3
3-й модуль. Массивы.....	3
Расколотая планета.....	3
Разделённая корпорация.....	4
Игровые термины.....	4

Описание

«Суперлуние» — первое дополнение к «Неизвестной планете». Оно состоит из 3 модулей, которые можно как угодно сочетать как в обычном, так и в одиночном режиме. Добавьте «Суперлуние», «Аварийные жетоны» и/или «Массивы», чтобы сделать игру ещё интереснее.

Новые планшеты — расколотая планета и разделённая корпорация — добавляют модульности и порадуют сложностью опытных игроков.

Пополните базовые колоды событий и освоения новыми картами с необычными эффектами — они оживят любые партии в «Неизвестную планету».

Разнообразьте игру

5 карт 1-го уровня



5 карт 2-го уровня



5 карт 3-го уровня



5 карт 4-го уровня



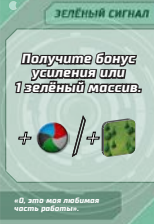
20 карт освоения

Новые карты освоения и событий можно навсегда замещать в их колоды, чтобы добавить разнообразия.

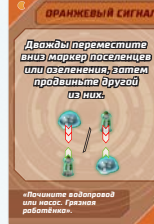
27 карт событий

События

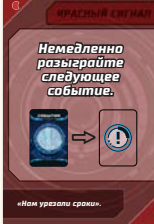
9 с зелёным сигналом



9 с оранжевым сигналом



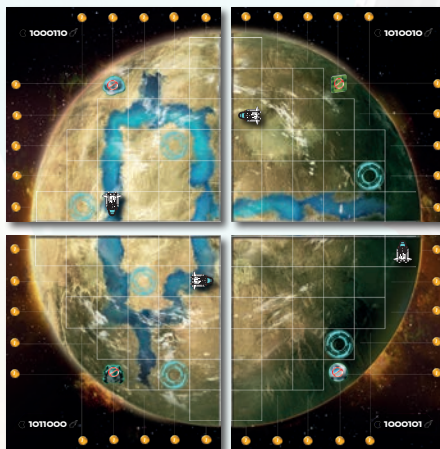
9 с красным сигналом



12 множителей метеоритов (по 6 каждого вида)



Планшет расколотой планеты (состоит из 4 четвертей)



Планшет разделённой корпорации (состоит из 2 половин)



Все стороны уникальные

ОБ ИГРЕ

Мы попали под масштабные метеоритные дожди, но планеты выстояли. Ваша миссия всё та же — освоите неизвестные планеты и спасите человечество. Кроме того, необходимо отстроить аванпосты на лунах, пока они близко к планетам. А если уверены в себе, возьмитесь за расколотую планету и разделённую корпорацию — без вашего вмешательства не обойтись.

ИЗМЕНЕНИЯ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

Цель игры. По-прежнему нужно превзойти соперников, получив больше победных очков. Однако теперь учитывайте, что планшет луны приносит дополнительные очки.

Новое условие конца игры. Если у любого игрока все 5 маркеров в последних ячейках шкал, партия завершается в конце раунда.

1-Й МОДУЛЬ. СУПЕРЛУНИЕ

Подготовка к игре. Выдайте каждому участнику 1 **ПЛАНШЕТ ЛУНЫ** и 1 **ОРБИТАЛЬНЫЙ СПУТНИК**. Каждый участник выбирает сторону своего планшета луны, на которой будет играть. Затем помещает на этот планшет метеориты на соответствующие символы (🔥), а орбитальный спутник — на одну из двух начальных точек, отмеченных стрелкой (🚀).

В одиночном режиме и при игре с колодой событий соберите колоду из 24 карт, а не 20.

Если игроков 4 или больше, рекомендуем добавить модуль «Аварийные жетоны» (см. с. 3).

Игровой процесс. Когда вы должны выложить жетон или массив, можете поместить его не на планету, а на луну, соблюдая базовые правила расположения жетонов. Как обычно, продвиньте маркеры за станции и поместите метеорит поверх соответствующего символа, если есть. Затем, если вы поместили жетон или массив на луну, вы должны переместить орбитальный спутник вокруг луны. Для этого пройдите этапы ниже:

1. Немедленно переместите орбитальный спутник на столько точек, сколько сейчас накрыли квадратов разметки луны. Спутник всегда перемещается по часовой стрелке по точкам (🕒 и 🕒) у внешней границы луны.
2. Направьте лазер спутника на ряд или колонку луны, как указывает стрелка у конечной точки. Если она с двумя направлениями (↕), выберите из них одно.
3. Когда выбрано направление, спутник стреляет лазерным лучом и уничтожает все метеориты и вездеходы в этом направлении.

Конец игры. Следуйте базовым правилам конца игры с уточнением к условию А: если в вашем хранилище есть хотя бы 1 жетон, который вы можете выложить на луну, то вы обязаны поместить его на луну и продолжить партию.

Итоговый подсчёт очков. Помимо медалей, полученных по базовым правилам, посчитайте медали за определённый набор станций на луне. На начальной стороне планшета нужно построить хотя бы по 1 станции каждого типа — это приносит 8 очков. На уникальной стороне получите по 4 очка за каждую пару станций указанных типов. Красная медаль (🏆) вычитает 3 очка за каждый метеорит, оставшийся на луне.

Уточнения

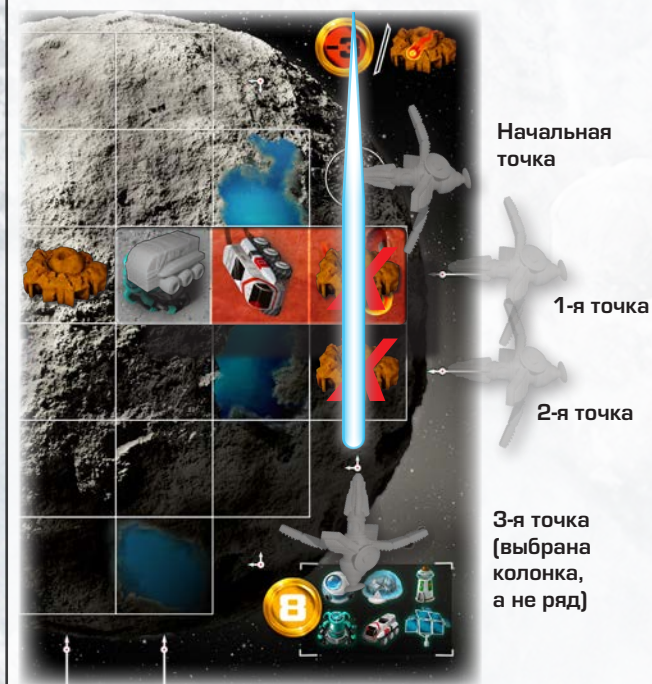
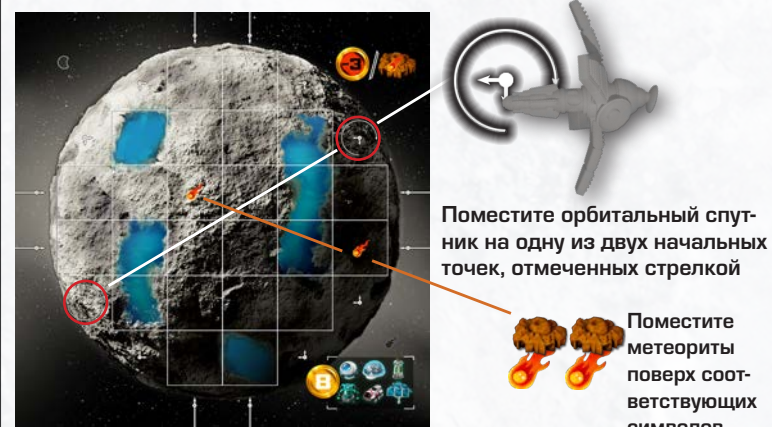
- Нельзя выкладывать жетоны и массивы на квадраты луны, занятые метеоритами. Сначала эти метеориты нужно подобрать или уничтожить, если не указано иное в описании технологии, на карте события или освоения.
- Помещайте вездеходы на луну по базовым правилам.
- Очки перемещения вездеходов нельзя тратить, чтобы перемещать орбитальный спутник и наоборот.
- Помните, что лазер спутника уничтожает не только метеориты, но и вездеходы.
- Луны не считаются планетами, и наоборот. Следуйте тексту на планшетах корпораций, картах освоения, событий, личных и соревновательных целей, чтобы определить, к чему относится правило. Если в тексте не указано прямо, что имеется в виду планета или лунa, считайте, что правило можно применить и к планете, и к луне.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

Ваша начальная цель в одиночном режиме с «Суперлунием» — 80 медалей, но это число меняется в зависимости от состава подготовленной колоды событий. В таблицу добавлен новый ряд.

	Начальная цель с «СУПЕРЛУНИЕМ»		
	Красные сигналы	Оранжевые сигналы	Зелёные сигналы
15–20
≥21	-15	-5	+16

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ «СУПЕРЛУНИЯ»



Пример игры с лунной. Вы выложили на луну жетон из 3 квадратов: со станцией исследований, станцией вездеходов и символом метеорита. Немедленно поместите метеорит поверх его символа и продвиньте маркеры исследований и вездеходов. В этом примере маркер вездеходов достиг вехи, и вы помещаете вездеход на выложенный жетон.

1. Переместите орбитальный спутник ровно на 3 точки по часовой стрелке.
2. Так как спутник остановился на точке с двумя направлениями, выберите из них одно (в примере выбрана колонка).
3. Наконец, спутник стреляет лазером и уничтожает оба метеорита в направлении луча. Уберите эти метеориты в запас. Помните, что в область сбора вы кладёте только подобранные метеориты, а не уничтоженные.

2-Й МОДУЛЬ. АВАРИЙНЫЕ ЖЕТОНЫ

Подготовка к игре. Выдайте каждому участнику 6 **АВАРИЙНЫХ ЖЕТОНОВ** (по 1 аварийному жетону поселенцев, воды, озеленения, вездеходов, исследований и электроснабжения). Каждый игрок кладёт набор из 6 аварийных жетонов в свой запас.

Игровой процесс. Вместо того чтобы выложить жетон из хранилища, игрок может независимо от соперников выложить ровно 2 любых аварийных жетона из своего запаса. При этом он следует правилам расположения обычных и аварийных жетонов (см. ниже).

Каждый игрок может выложить по 2 аварийных жетона до 3 раз за партию, пока они не закончатся в запасе.

Правила расположения аварийных жетонов. Всегда выкладываете по 2 аварийных жетона. Их можно выложить независимо друг от друга: например, один на планету, другой на луну. Им необязательно соприкасаться.

Конец игры. Если вы не можете, соблюдая правила, выложить ни один жетон из своего хранилища, проверьте, можете ли вы выложить 2 аварийных жетона. Если да, вы обязаны их выложить. Если вы не можете, соблюдая правила, выложить ни жетон из хранилища, ни 2 аварийных жетона (оба), то партия завершается в конце раунда. Если вы должны отложить жетон, чтобы продвинуть маркеры за станции на нём, можете отложить 2 аварийных жетона из запаса.

Уточнения

- Аварийные жетоны считаются жетонами для правил игры.
- Каждый аварийный жетон состоит из 2 квадратов участка одного типа, на нём 1 соответствующая станция и 1 символ метеорита.
- Выложив первый аварийный жетон, сразу выложите второй. Тем не менее это считается 2 отдельными размещениями жетонов.
- Когда аварийный жетон выложен на планшет, он считается обычным жетоном до конца партии.
- Оставшиеся в запасе аварийные жетоны не приносят медалей в конце игры.



3-Й МОДУЛЬ. МАССИВЫ

Подготовка к игре. Выдайте каждому участнику 5 **МАССИВОВ** (по 1 массиву поселенцев, воды, вездеходов, исследований и электроснабжения). Каждый игрок кладёт набор из 5 массивов в свой запас.

Игровой процесс

- Каждый раз, когда правило, карта, технология, способность, символ или эффект приносит вам зелёный массив, вы можете вместо него получить массив другого типа из вашего запаса.
- Когда вы играете с этим модулем, термин «зелёный массив» означает «массив любого типа».
- Массивы — это участки 1×1 , и ими можно расширять территорию или создавать квадраты отдельных территорий. На массивах нет станций, так что они не продвигают маркеры.

Конец игры. Массивы учитываются при достижении целей с территориями, но не целей со станциями. Оставшиеся в запасе массивы не приносят медалей в конце игры.



«Суровый климат поделил Персефону на 4 зоны, и в каждой бушевала своя стихия. Они держались вместе, как времена года, но метеоритные дожди раскололи планету. С тех пор безмянные четверти существуют сами по себе».

РАСКОЛОТАЯ ПЛАНЕТА

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

Подготовка к игре. Выдайте одному игроку **ПЛАНШЕТ РАСКОЛОТОЙ ПЛАНЕТЫ**. Он располагает его четверти так, чтобы все медали оказались на внешней границе. Затем участник выбирает любую сторону каждой четверти. Рекомендуем оставить между частями планшета небольшой зазор. Остальную подготовку проведите по обычным правилам.

Игровой процесс. Выкладываете жетоны, соблюдая правила планеты Персефона из базовой игры. На каждой четверти изображён символ: он обозначает, что именно нельзя выкладывать на эту четверть. Это либо метеориты, либо массивы, либо станции определённого типа (поселенцев, водные, озеленения, вездеходов, исследовательские или электростанции).

СНАЧАЛА ГРАНИЦА. Соблюдается, когда игрок выкладывает первый жетон или массив на четверть планеты.

СОСЕДСТВО ЖЕТОНОВ. Не нужно соблюдать, когда выкладываете первый жетон или массив на четверть без жетонов и массивов.

РАЗМЕТКА ПЛАНЕТЫ. Выкладываете жетоны и массивы так, чтобы их квадраты совпадали с квадратами разметки четвертей и не выходили за их границу. Все остальные правила расположения соблюдаются как обычно.

Вездеходы можно перемещать с любого символа **космического корабля** (🚀) на любой квадрат планеты или луны за 1 очко перемещения. Если этот символ накрыт, он больше не действует.

Конец игры. Посчитайте очки за каждую четверть как за отдельную планету по обычным правилам (получите медали за заполненные ряды и колонки без метеоритов и пустых квадратов разметки). При подсчёте очков за достижение целей все четверти считаются одной планетой. На расколотой планете намного больше квадратов по краю, но гораздо сложнее создать большую территорию одного типа.

Уточнения

- Жетоны с символом метеорита нельзя выкладывать на четверть, где запрещены метеориты.
- Массивы любого типа нельзя выкладывать на четверть с символом зелёного массива.
- Если символ космического корабля (🚀) накрыт жетоном или массивом, его больше нельзя использовать для перемещения вездеходов.

РАЗДЕЛЁННАЯ КОРПОРАЦИЯ

QUANTUM SOLUTIONS

Подготовка к игре. Выдайте одному игроку **ПЛАНШЕТ РАЗДЕЛЁННОЙ КОРПОРАЦИИ** (Quantum Solutions). Он располагает верхнюю половину с областью сбора наверху, а нижнюю с изображением вездехода — внизу. Затем участник выбирает любую сторону (А или Б) верхней и нижней половины и помещает по 1 маркеру в начальные ячейки шкал. Остальную подготовку проведите по обычным правилам.

Игровой процесс. Сочетание двух половин планшета создаёт одну из 4 уникальных особенностей корпорации. На верхней половине указано условие, когда применяется особенность (если вы забрали жетон из внутреннего или внешнего кольца), а на нижней — сама особенность (продвинуть маркер или переместить вниз маркер).

Условия (на верхней половине)

СТОРОНА А. Если вы забрали жетон из внешнего кольца космической базы (из отсека для больших жетонов).

СТОРОНА Б. Если вы забрали жетон из внутреннего кольца космической базы (из отсека для малых жетонов).

Особенности (на нижней половине)

СТОРОНА А. Сначала **МОЖЕТЕ** переместить вниз маркер одной из станций на жетоне.

СТОРОНА Б. Продвиньте маркер только за одну станцию на жетоне, но дважды.

Пример. НАВЕРХУ СТОРОНА А, ВНИЗУ СТОРОНА Б. Если вы забрали жетон из внешнего кольца, продвиньте маркер только за одну станцию на жетоне, но дважды. Не продвигайте маркер за вторую станцию, как нужно по обычным правилам. Если вы забрали жетон не из внешнего кольца, игнорируйте особенность корпорации до конца раунда и проведите раунд по обычным правилам.

Сторона А. Условие: каждый раз, когда вы забираете жетон из внешнего кольца.

Преимущества: большие жетоны быстрее заполняют планшет.
Недостатки: зависимость от выпадающих жетонов, ориентирование на края планшета.
Сложность: 🌿🌿.

Технология ур. 5
Уничтожьте 1 метеорит на краю. Раз в раунд.

Технология ур. 4
Дополнительно продвиньте маркер воды, если выложили водную станцию на край.

Технология ур. 3
В начале раунда получите 1 очко перемещения за каждый вездеход на краю.

Технология ур. 2
Поменяйте 2 очка перемещения вездеходов на бонус усиления. Раз в раунд.

Технология ур. 1
Игнорируйте правило соседства, если выложите жетон, соприкасая его со спасательным модулем.

Сторона А. Особенность корпорации:

можете немедленно переместить вниз маркер одной из станций на жетоне.

Преимущества: дополнительные бонусы усиления.
Недостатки: вездеходы мало перемещаются.
Сложность: 🌿🌿.

Сторона Б. Условие: каждый раз, когда вы забираете жетон из внутреннего кольца.

Сторона Б. Условие: каждый раз, когда вы забираете жетон из внутреннего кольца.

Преимущества: гибкость стратегии в центральной части планшета.
Недостатки: зависимость от выпадающих жетонов, малые жетоны медленнее заполняют планшет.
Сложность: 🌿🌿.

Технология ур. 5
Уничтожьте 1 метеорит в центральной части. Раз в раунд.

Технология ур. 4
Дополнительно продвиньте маркер воды, если выложили водную станцию в центральную часть.

Технология ур. 3
Получите 1 очко перемещения, если хотя бы 1 ваш вездеход начал раунд не на планете.

Технология ур. 2
Получите 1 зелёный массив, если из-за особенности корпорации маркер остановился на пустой ячейке.

Технология ур. 1
Игнорируйте правило соседства, если выложите жетон, соприкасая его с вездеходом.

Сторона Б. Особенность корпорации:

продвиньте маркер только за одну станцию на жетоне, но дважды.

Преимущества: быстрое продвижение по приоритетной шкале, проще получать зелёные массивы.
Недостатки: неравномерное продвижение.
Сложность: 🌿.

«Разделение. Слияние. Разделение. Не знаю, как это помогает бизнесу, но хорошо бы совет директоров уже определился».

Уточнения к сторонам А

- Технология ур. 4** позволяет продвинуть маркер воды дополнительно, а не только по обычным правилам. Таким образом, вы можете продвинуть маркер воды дважды.
- Если вы забрали жетон из кольца, указанного на верхней половине планшета, примените особенность корпорации: вы **МОЖЕТЕ** немедленно переместить вниз маркер одной из станций на жетоне, прежде чем продвинете маркеры за обе станции по обычным правилам (это позволит повторно получить уже достигнутый бонус).

Уточнения к сторонам Б

- Технология ур. 4** позволяет продвинуть маркер воды дополнительно, а не только по обычным правилам. Таким образом, вы можете продвинуть маркер воды дважды.
- Вездеход **не на планете**, если он на луне или его ещё не поместили из запаса. Уничтоженные вездеходы возвращаются в коробку, так что не учитываются для этой технологии.
- Если вы забрали жетон из кольца, указанного на верхней половине планшета, примените особенность корпорации: вы **ДОЛЖНЫ** продвинуть маркер только за одну станцию на жетоне, но дважды (получите бонус каждой ячейки как обычно).

Этот символ означает, что компонент входит в состав дополнения «Суперлуние».

Внутреннее и внешнее кольцо. Обозначают соответственно малое (с отсеками для малых жетонов) и большое (с отсеками для больших жетонов) кольца космической базы.

Края. Квадраты разметки планеты или луны, соприкасающиеся с их внешней границей.

Центральная часть. Квадраты разметки планеты или луны, не соприкасающиеся с их внешней границей.

Космический корабль. Вездеход на квадрате с таким символом можно переместить на любой квадрат за 1 очко перемещения. Если этот символ накрыт, он больше не действует.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Начальная точка орбитального спутника

Точки орбитального спутника

Красная медаль. Число на красном символе медали вычитается во время итогового подсчёта очков.

При игре с модулем «Массивы»: когда упоминается зелёный массив , считайте, что имеется в виду массив любого типа.

Массивы. Особые жетоны 1 × 1. Они не считаются жетонами для эффектов карт и не позволяют продвигать маркеры. Состоят из участка 1 × 1 определённого типа и могут расширить территорию или создать отдельную территорию.

Метеориты и символ метеорита. Метеорит — компонент, который помещают поверх символа на планшетах и жетонах.

Множитель метеоритов. Таким жетоном можно разменять метеориты в области сбора, чтобы всем игрокам хватило компонентов.

Сложность. Сложность расколотой планеты равна сумме видимых символов сложности на всех четвертях, а разделённой корпорации — сумме видимых символов сложности на обеих половинах.

Обслуживание. Выбрав карту с таким символом, в открытую положите её рядом с планшетом корпорации. Она приносит преимущества до конца партии каждый раз, когда выполняются указанные условия.