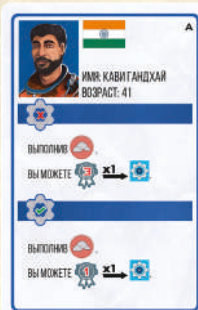


## Общие компоненты

- 1 жетон лидера агентства
- Жетоны ПО (4 жетона «10 ПО» и 4 жетона «25 ПО»)
- Правила дополнения

### Новый лидер агентства

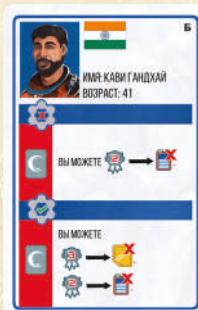
У лидера агентства есть особая способность, которую можно улучшить, построив штаб.



#### Индия А

**Способность.** Выполнив командное действие, вы можете потратить 3 репутации, чтобы выполнить корпоративное действие.

**Улучшенная способность.** Выполнив командное действие, вы можете потратить 1 репутацию, чтобы выполнить корпоративное действие.



#### Индия Б

**Способность.** Финансируя проект, вы можете потратить 2 репутации, чтобы проигнорировать его требование к энергии.

**Улучшенная способность.** Финансируя проект, вы можете потратить 3 репутации, чтобы проигнорировать его стоимость в кредитах. (Эта способность суммируется с предыдущей.)

### Жетоны ПО



## Подготовка к игре

Поместите по 4 жетона ПО каждого типа («10 ПО» и «25 ПО») лицевой стороной вверх рядом с соответствующими делениями шкалы ПО.

## Ход игры

Когда игрок достигает деления с 10 ПО, он выбирает любой жетон «10 ПО», немедленно получает его бонус и сбрасывает этот жетон.

- Немедленно получите 2 титана.
- Немедленно получите 4 репутации.
- Немедленно получите 3 ПО.
- Немедленно получите 6 кредитов.

Когда игрок достигает деления с 25 ПО, он выбирает любой жетон «25 ПО» и кладёт его рядом со своим планшетом игрока. На этих жетонах указан одноразовый эффект, и они сбрасываются после использования. Вы можете хранить у себя такой жетон, пока не решите им воспользоваться.

- Финансируя проект, вы можете сбросить этот жетон, чтобы уменьшить на 3 и требование проекта к уровню энергии, и его стоимость.
- Размещая космонавта на «Лунном шлюзе», вы можете сбросить этот жетон, чтобы выполнить дополнительное корпоративное действие.
- Строя сооружение, вы можете сбросить этот жетон, чтобы бесплатно построить солнечную панель и уменьшить стоимость этого сооружения на 1 титан и 1 редкоземельный металл.
- Работая в кратере, вы можете сбросить этот жетон, чтобы получить вдвое больше наград от активаций (не тратьте вдвое больше кредитов).

**Примечание.** Если несколько игроков должны получить жетоны ПО одновременно (например, на одном этапе фазы управления), они получают их в порядке хода.

**Примечание.** Вы получаете жетон ПО только тогда, когда впервые достигаете нужного количества ПО (даже если позже вы теряете ПО, а затем набираете их снова).

## Соло-режим



### Корпоративное действие

Астробот берёт следующего жителя с планшета корпорации и помещает его на клетку на внешней границе кратера, как при выполнении действия работы в кратере.

Затем Астробот получает ПО в зависимости от положения своего маркера на шкале развития согласно таблице на соло-карте.



### Корпоративное действие

Астробот продвигает свой маркер бура на 2 деления, выбирает ряд по тем же правилам, как при выполнении действия работы в кратере, а затем помещает жетон разлома в первый сектор с сооружением Астробота (начиная от границы игрового поля и двигаясь к центру). Если нужно накрыть жетон корпорации, используйте стрелку и треугольник на карте соло-действия, чтобы определить, какой жетон накрыть (двигайтесь по часовой стрелке или против неё со стороны, указанной стрелкой).

Затем, в зависимости от положения маркера на шкале развития:

- 1 Астробот берёт жетон подземного зала с планшета корпорации и кладёт его на только что открывшийся зал (используйте стрелку на карте, чтобы выбрать ряд, из которого взять жетон).
- 2 Астробот переворачивает уже выложенный подземный зал.
- 3 Астробот выбирает подземный зал и размещает его сразу перевернутой стороной вверх.

### Фаза управления

В фазе управления Астробот не получает награды подземных залов и не теряет репутацию из-за положения маркера бура.

При подсчёте ПО в конце игры Астробот получает 4 ПО за каждый перевернутый подземный зал (с фигуркой или без) вместо 6 ПО.

### Работа в кратере

Выполняя действие работы в кратере, Астробот устраняет все совпадающие по цвету разломы в ряду и получает 2 репутации за каждый из них (как указано на обороте жетона разлома).

При игре с корпорацией Undermoon Астробот выбирает для работы в кратере тот ряд, где его космонавт устранил больше всего разломов. Если в нескольких рядах одинаковое количество разломов, Астробот выбирает ряд по обычным правилам разрешения спорных ситуаций.



### ***Корпоративное действие***

Астробот всегда пытается построить наиболее крупное из возможных сооружений поверх своего самого высокого сооружения (используйте стрелку и направление только в спорных ситуациях).

Вне зависимости от размера и высоты сооружения Астробот немедленно получает 1–3 ПО согласно положению своего маркера на шкале развития.



# Уточнения



## Получение жителя

Требования к репутации проверяются только при активации жетона корпорации Lunar City. При возвращении жителей из кратера и с «Лунного шлюза» или при получении их в качестве немедленного бонуса от карт проектов – требований к репутации нет.

## Взаимодействие с другими корпорациями

### Undermoon

Жители не могут устранять разломы. Если в секторе находится хотя бы один разлом, житель может добыть ресурс, получить кредиты или активировать жетон корпорации, только если в секторе нет разломов совпадающего цвета.

При активации проекта «Гражданские объекты» житель будет считаться инженером и сможет устранять жёлтые разломы.



## Надстройки

Размер здания равен размеру его нижнего сооружения. Он не увеличивается за счёт дополнительных этажей (например, размер лаборатории останется равен 3, даже если поверх неё построят мастерскую, а сверху неё – купол). В качестве корпоративного действия вы можете надстроить сооружение, но только накрывая верхний этаж принадлежащего вам и большего по размеру сооружения. Например, поверх одной лаборатории не может быть 2 куполов. В фазе управления вы платите кредиты за все сооружения, убранные с вашего планшета игрока, даже если они построены поверх других.

## Работа в секторах с сооружениями Zenith Works

Если сооружение Zenith Works – единственное в секторе, платите кредиты в общий запас. В противном случае платите кредиты игроку с крупнейшим сооружением.

## Многофункциональный центр

Любой игрок может поместить поверх него купол, тратя 1 чертёж и получая накрываемый бонус. Однако многофункциональный центр не будет считаться двухэтажным сооружением этого игрока при подсчёте ПО в конце раунда, работе в кратере и возвращении космонавтов.

## Добывающие предприятия и рестораны



Если вы профинансировали оба проекта, вы можете поместить ресторан поверх добывающего предприятия, но не поверх многофункционального центра или любого другого сооружения Zenith Works.

## Взаимодействие с другими корпорациями

### Lunar City

Если вы активируете сектор с рестораном для получения кредитов при помощи жителя, вы получаете 4 кредита. Если вы активируете сектор с добывающим предприятием для получения ресурсов при помощи жителя, вы получаете ресурсы и от сектора, и от добывающего предприятия.

### Undermoon

Если в секторе с рестораном есть разлом  или в секторе с добывающим предприятием есть разлом , вы не получаете дополнительный ресурс или кредит, пока не устранили разлом.

### To Mars

Вы не можете отправлять на марсианский корабль сооружения с несколькими этажами, только одноэтажные сооружения.

### Evergreen Farms

Вы не можете строить сооружения поверх ферм и не можете строить фермы поверх других сооружений.



## Разломы

Если в секторе есть разлом, в нём нельзя получать соответствующий ресурс (не только при помощи работы в кратере, но и от лабораторий, способностей лидера, карт проектов, корпоративных действий и т. д.).

## Репутация

Заметьте, что вы теряете репутацию за бурение на этапе управления корпорациями в фазе управления (этап 1), но приобретаете её на этапе получения дохода (этап 3). Если вы временно уйдёте ниже нуля на этапе 1, вы по-прежнему будете терять по 2 ПО за каждую репутацию, которой вам будет не хватать.

## Взаимодействие с другими корпорациями

### Artemis Tours

Туристов можно временно поместить в подземные залы, но они вернутся на Землю перед этапом получения дохода или подсчётом очков в конце игры. Залы с туристами нельзя активировать при помощи «Учебной тревоги».

### Lunar City

Считается, что жители, активирующие награды подземных залов, живут на базе, поэтому они приносят ПО в конце игры.

### Evergreen Farms

Размещая ферму в секторе с , вы не получаете ресурс (и не устраняете разлом).



## Создатели игры

**Разработка игры и одиночного режима:** Фабио Лопиано и Несторе Мангоне

**Иллюстрации и графический дизайн:** Дэвид Ситбон

**Графический дизайн и вёрстка:** Ульрик Мас

**Развитие игры:** Фабио Лопиано, Несторе Мангоне и Маттьё Вердые

**Составитель правил:** Маттьё Вердые

**Руководитель производства:** Эммануэль Бельтрандо

**Особые благодарности:** Франческо Бинетти, Александр Фигьер, Марио Гаццанига, Йоана Гика (@boardgamesfever), Валерия Грандинетти, Барбара Парутто, Мауро Лаццара, Марио Росси, Дэвид Секретейн (за комментарии к правилам).

## Русская версия игры

**Руководитель проекта:** Андрей Сафронов

**Выпускающий редактор:** Елена Шкуткова

**Редактор:** Мария Шульгина

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Корректор:** Ольга Саратовцева

**Верстальщик:** Антон Марков