

UNDER MOON

Для расширения работ на Луне корпорация Undermoon планирует использовать лавовые трубки, идущие под кратером. Это позволит вам выкопать туннель под вашими сооружениями и даст больше места для космонавтов, но при этом скажется на стабильности базы. Пусть раскопки и принесут пользу, но ваша репутация пострадает.

СЛОЖНОСТЬ **○○○○○**

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

• 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ UNDERMOON



• 4 РАСШИРЕНИЯ ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ



• 18 ЖЕТОНОВ ПОДЗЕМНЫХ ЗАЛОВ



• 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ UNDERMOON



• 20 ЖЕТОНОВ РАЗЛОМОВ



• 4 МАРКЕРА БУРОВ



• 9 КАРТ ПРОЕКТОВ UNDERMOON



- 1 КОРБОЧКА UNDERMOON ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ
- 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ UNDERMOON (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)
- ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте 18 жетонов подземных залов и разложите их лицевой стороной вверх на соответствующих местах планшета корпорации.
- 2 Каждый участник берёт расширение планшета игрока и кладёт его слева от своего планшета.
- 3 Каждый участник кладёт маркер бура своего цвета на самое верхнее деление своего расширения планшета игрока, а затем размещает 5 жетонов разломов (2 красных, 2 жёлтых и 1 синий) на соответствующих делениях расширения.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Продвиньте свой маркер бура на 1 деление по шкале бурения.

Если вы достигли жетона разлома, перенесите его на игровое поле в зависимости от типа разлома и немедленно получите его бонус.



1: положите его на границу между двумя секторами, в которых у вас суммарно есть хотя бы 1 сооружение, затем **получите 3 кредита**.

2: положите его в центр сектора, где у вас есть сооружение, затем **получите ресурс**, который вы только что накрыли.

3: положите его поверх жетона корпорации по соседству с сектором, где у вас есть сооружение, затем **активируйте этот жетон корпорации**.



По мере продвижения по шкале бурения маркер бура открывает деления для размещения жетонов подземных залов и космонавтов (для активации залов).

УСТРАНЕНИЕ РАЗЛОМОВ

Разломы в секторах влияют на работу в них. Секторы по соседству с разломами **3** не приносят кредитов, а разломы **1** и **2**, закрывающие ресурсы и жетоны корпораций, не дают воспользоваться ими, пока вы не устранили разлом. Вы можете устранить разлом, выполняя действие работы в кратере. Если вы выполняете работу в секторе, в котором и/или на границе которого находятся разломы, и используемый вами космонавт совпадает с ними по цвету, то вместо активации сектора возьмите 1 жетон разлома, переверните его лицевой стороной вниз и немедленно получите 2 репутации.



КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ



= любой космонавт (включая фигурки других корпораций)

Выберите одно из следующего:

- Возьмите крайний левый жетон подземного зала из любого ряда на планшете корпорации **1** и поместите его в ячейку рядом с залом (накрыв деление с символом бура) **2**. Вы можете немедленно перенести 1 космонавта со своей базы в свой зал. Если по соседству с жетоном подземного зала находится космонавт, то на этапе получения дохода (в фазе управления) он приносит указанный бонус.
- Переверните подземный зал, уже лежащий на вашем расширении планшета игрока, стороной с 6 ПО вверх. Вы получите эти ПО в конце игры, если по соседству с этим жетоном будет космонавт.



ФАЗА УПРАВЛЕНИЯ

Потеряйте репутацию в зависимости от положения вашего маркера бура.

ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА

Получите бонусы подземных залов, заселённых космонавтами.

1 положите его в центр сектора, где у вас есть сооружение, затем получите ресурс, который вы только что накрыли, и активируйте соседний жетон корпорации.

2 положите его на границу между двумя секторами, в которых у вас суммарно есть хотя бы 1 сооружение, затем получите 3 кредита и активируйте соседний жетон корпорации.

Жетоны разломов нельзя класть вдоль центрального шестиугольника и на внешнюю границу кратера. Вы не можете продвинуть бур, если в результате должны будете разместить жетон разлома, для которого нет доступного места на игровом поле. Вы не можете продвинуть бур дальше последнего деления его шкалы. Перенеся жетон разлома на игровое поле, вы открываете на расширении планшета игрока деление для размещения космонавта.

ПРИМЕР:

Техник **Фёдора** работает в кратере. Он обязан устранить **3** из первого сектора (получая за это 2 репутации), вместо того чтобы получить 3 кредита **1**. Затем он получает 6 кредитов за 2 других сектора **2**. **3** не влияет на это действие, и этот разлом нельзя устранить техником.



A



B



ЦЕЛИ



У ВАС 2 ПОДЗЕМНЫХ ЗАЛА С КОСМОНАВТОМ В КАЖДОМ (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



УСТРАНИТЕ 3 РАЗЛОМА (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



ДОСТИГНИТЕ ПОСЛЕДНЕГО ДЕЛЕНИЯ ШКАЛЫ БУРЕНИЯ (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ



УЛУЧШЕННЫЙ БУР

Немедленный эффект: продвиньте ваш маркер бура на 2 деления по шкале бурения, если возможно.

Постоянная способность: получайте 1 кредит за каждое деление, на которое продвигается ваш маркер бура по шкале бурения.



АВТОИЗВЛЕЧЕНИЕ ГРУНТА

Немедленный эффект: постройте сооружение (оплатив стоимость).

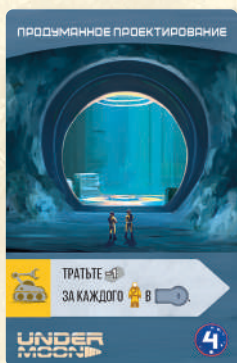
Постоянная способность: когда вы строите сооружение, продвигайте ваш маркер бура на 1 деление по шкале бурения, если возможно.



СТАБИЛИЗАЦИЯ ПОЛОСТЕЙ

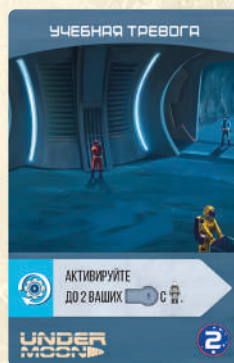
Немедленный эффект: продвиньте ваш маркер бура на 1 деление по шкале бурения, если возможно.

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, вы можете устранить 1 разлом в том же секторе (получив репутацию).



ПРОДУМАННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, тратьте на 1 титан меньше за каждого инженера в ваших подземных залах.



УЧЕБНАЯ ТРЕВОГА

Корпоративное действие (один раз в раунд): получите бонус от максимум 2 ваших подземных залов, заселённых космонавтами.



ГЕОТЕРМАЛЬНАЯ ЭНЕРГИЯ

Немедленный эффект: профинансируйте проект (оплатив стоимость).

Постоянная способность: перед финансированием проекта вы можете произвести 1 энергию за каждого техника в ваших подземных залах.



РЕГУЛИРОВКА ДАВЛЕНИЯ

Немедленный эффект: продвиньте ваш маркер бура на 2 деления по шкале бурения, если возможно.

Конец раунда: теряйте вдвое меньше репутации из-за шкалы бурения (округляя вниз).



УКРЕПЛЕНИЕ РЕГОЛИТА

Немедленный эффект: получите 1 титан.

Постоянная способность: устранив разлом в секторе, вы можете выполнить в нём работу, соответствующую типу космонавта.



ПОДЗЕМНЫЕ ЛАБОРАТОРИИ

Немедленный эффект: продвиньте ваш маркер бура на 2 деления по шкале бурения, если возможно.

Конец раунда: получите 1 ПО за каждого учёного в ваших подземных залах.

LUNAR CITY

Цель Lunar City – привозить на Луну новых жителей. У них ограниченные рабочие навыки, но большинство проектов позволит использовать их потенциал, отправляя на работу в кратер и на вашу базу.

СЛОЖНОСТЬ []

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

• 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ LUNAR CITY



• 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ LUNAR CITY



• 20 ФИГУРОК ЖИТЕЛЕЙ



• 9 КАРТ ПРОЕКТОВ LUNAR CITY



- 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ LUNAR CITY (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)
- 1 КОРОБОЧКА LUNAR CITY ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ
- ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите 3/4/5 жителей (в партии на 2/3/4 игроков соответственно) в каждую область планшета корпорации. Верните оставшихся жителей в коробку. В каждой области планшета корпорации есть требование к репутации: 0, 4, 8 и 12.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Получите 1 жителя с наименьшим требованием к репутации (0/4/8/12 репутации) и поместите его на пустое место своей базы. Если вам не хватает репутации, вы не можете получить жителя.



КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Потеряйте 1 репутацию, чтобы поместить 1 жителя с вашей базы на доступную клетку кратера. Выберите одно из следующего в 1 секторе ряда: добудьте его ресурс, активируйте один из его жетонов корпораций или получите 3 кредита. Если в секторе нет вашего сооружения, то, как обычно, заплатите кредиты владельцу крупнейшего сооружения.

Примечание. Если у вас 0 репутации, вы не можете выполнить это действие.

ПРИМЕР:

Фёдор теряет 1 репутацию, чтобы поместить жителя на доступную клетку кратера ① и выполняет работу в 1 секторе соответствующего ряда.

Он может выбрать любую 1 активацию, связанную с этим сектором. Он платит 1 кредит **Матвею** ② и решает получить 1 редкоземельный металл ③.



КОНЕЦ РАУНДА

Возвращайте жителей из кратера так же, как возвращаете космонавтов. Если житель не достаётся никому из игроков, он отправляется на «Лунный шлюз».



КОНЕЦ ИГРЫ

Получите 1 ПО за каждого жителя на вашей базе.

ЦЕЛИ

3 У ВАС НА БАЗЕ 3 ЖИТЕЛЯ (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

5 У ВАС НА БАЗЕ 5 ЖИТЕЛЕЙ (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.

7 У ВАС НА БАЗЕ 7 ЖИТЕЛЕЙ (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ



ЛУННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Немедленный эффект: постройте солнечную панель (бесплатно) и купол (оплатив стоимость).

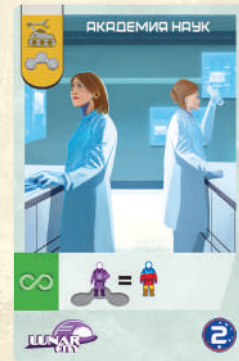
Постоянная способность: жители в ваших куполах считаются космонавтами любых типов (по вашему выбору).



ТЕХНИЧЕСКОЕ УЧИЛИЩЕ

Немедленный эффект: постройте мастерскую (оплатив стоимость).

Постоянная способность: жители в ваших мастерских считаются космонавтами любых типов.



АКАДЕМИЯ НАУК

Немедленный эффект: постройте лабораторию (оплатив стоимость).

Постоянная способность: жители в ваших лабораториях считаются космонавтами любых типов.



НАУЧНЫЙ ФОНД

Немедленный эффект: получите 1 титан и 1 редкоземельный металл.

Постоянная способность: жители в вашем штабе считаются космонавтами любых типов.

Постоянная способность: финансируя проект, тратьте на 1 кредит меньше за каждого жителя в вашем штабе.



РЕМОНТНЫЕ БРИГАДЫ

Немедленный эффект: получите 1 жителя (игнорируйте требование к репутации).

Фаза управления: тратьте на 1 кредит меньше за каждое ваше сооружение с хотя бы 1 жителем.



ГРАЖДАНСКАЯ ИНТЕГРАЦИЯ

Немедленный эффект: получите 1 жителя (игнорируя требование к репутации).

Конец игры: получите 2 ПО за каждое ваше сооружение с хотя бы 1 жителем.



ГРАЖДАНСКИЕ ОБЪЕКТЫ

Корпоративное действие (один раз в раунд): поместите 1 жителя с вашей базы на доступную клетку кратера. Он активирует ряд, как если бы был инженером (оплатив стоимость, как обычно).



СПОРТЗАЛ

Немедленный эффект: профинансируйте проект (оплатив стоимость).

Постоянная способность: перед тем как профинансировать проект, вы можете произвести 1 энергию за каждого жителя на вашей базе.



ИММИГРАЦИОННОЕ БЮРО

Немедленный эффект: получите 1 репутацию.

Постоянная способность: получая космонавта с «Лунного шлюза», вы вместо этого можете получить жителя, если вам хватает репутации.

ZENITH WORKS

Zenith Works – это строительный концерн, который собирается создать общедоступную инфраструктуру в кратере и вместе с тем поможет увеличить ваши сооружения на этаж-другой. Просто обеспечьте работников корпорации необходимыми чертежами, и они всё построят за вас!

СЛОЖНОСТЬ **CCCC**)

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

• 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ ZENITH WORKS



• 16 ЖЕТОНОВ ЧЕРТЕЖЕЙ



• 9 КАРТ ПРОЕКТОВ ZENITH WORKS



• 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ ZENITH WORKS



• 9 СООРУЖЕНИЙ ZENITH WORKS



- 1 КОРОБОЧКА ZENITH WORKS ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ
- 1 КАРТА КОРПОРАЦИИ ZENITH WORKS (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)
- ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите жетоны чертежей рядом с планшетом Zenith Works.
- Отсортируйте сооружения Zenith Works по размеру и поместите их на соответствующие 6 мест планшета корпорации. Сооружения одного размера кладите друг на друга.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Получите 1 чертёж. Количество жетонов чертежей в игре считается неограниченным. Если они закончились, замените их чем-то ещё.



КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Вы можете построить 1 своё сооружение поверх своего более крупного сооружения, уже находящегося в кратере. Для этого потратите чертежи в количестве, равном размеру нового сооружения (для такой надстройки не нужно тратить ни титан, ни редкоземельные металлы). Если у только что построенного здания есть немедленный эффект, примените его по обычным правилам.

ВНИМАНИЕ!

- В каждом секторе на одном этаже вашего здания может быть только 1 сооружение.
- Надстройка не увеличивает размер вашего сооружения в секторе – он всегда определяется по нижнему сооружению.
- Играя с корпорацией **To Mars**, вы не можете отправлять на марсианский корабль сооружения с несколькими этажами.
- Играя с корпорацией **Sky Watch**, при уничтожении сектора учитывайте в зоне столкновения лишь размер нижнего сооружения.

ПРИМЕР:

Надежда выполняет корпоративное действие и тратит 3 чертежа, чтобы построить лабораторию поверх своего штаба **1**. Позже она выполняет новое корпоративное действие и тратит 2 чертежа, чтобы построить мастерскую поверх этой лаборатории **2**.

Фёдор тратит 1 чертёж, чтобы построить купол поверх своей лаборатории **3**.

Матвей тратит 1 чертёж, чтобы построить купол поверх своей мастерской **4**.



СООРУЖЕНИЯ КОРПОРАЦИИ

6 из 9 проектов позволяют поместить в кратер 1 или несколько сооружений Zenith Works.

Эффект каждого сооружения указан на планшете корпорации и действует для каждого игрока. Однако тот, кто размещает это сооружение (то есть тот, кто профинансировал соответствующий проект), получает дополнительную награду, указанную на карте, как и в случае любой другой карты проекта.

Размещение сооружений Zenith Works подчиняется всем обычным правилам, и для них тоже нужны солнечные панели. Сооружения Zenith Works не принадлежат игрокам. Выполняя работу в секторе, в котором построено лишь одно такое сооружение, платите кредиты в банк. Выполняя работу в секторе, где такое сооружение – крупнейшее построенное, платите кредиты игроку, построившему второе по величине сооружение.



КОНЕЦ РАУНДА

Получите ПО в зависимости от высоты ваших сооружений: 1 ПО – за каждое ваше двухэтажное сооружение, 4 ПО – за каждое трёхэтажное и 9 ПО – за каждое четырёхэтажное. Вы получаете эту награду, только если нижнее сооружение – вашего цвета.

Сооружения Zenith Works не учитываются при возвращении космонавтов в фазе управления (их размер считается равным 0). Если клетка с космонавтом указывает на ряд, в котором построены лишь сооружения Zenith Works, этот космонавт отправляется на «Лунный шлюз».

ЦЕЛИ



У ВАС ЕСТЬ 2 СООРУЖЕНИЯ С 2 ЭТАЖАМИ (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



У ВАС ЕСТЬ 1 СООРУЖЕНИЕ С 3 ЭТАЖАМИ (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



РАЗМЕСТИТЕ СООРУЖЕНИЯ ZENITH WORKS С СУММАРНЫМ РАЗМЕРОМ ХОТЯ БЫ 7 (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ

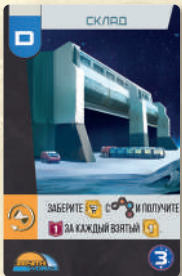


РЕСТОРАНЫ

Немедленный эффект: возьмите 3 ресторана и поместите их на эту карту.

Корпоративное действие: постройте 1 ресторан поверх вашего сооружения размером хотя бы 2 и получите 1 кредит.

Глобальный эффект: любой игрок, выполняющий работу по получению кредитов в секторе с рестораном, получает на 1 кредит больше. Этот эффект применяется к лабораториям и другим эффектам, позволяющим выполнять работу в секторе даже без использования космонавта.



СКЛАД

Немедленный эффект: поместите склад в подключённый сектор, накрыв ячейки лаборатории и купола.

Конец раунда: получите все кредиты, выложенные на склад, а также 1 ПО за каждый из этих кредитов.

Глобальный эффект: когда любой игрок выполняет работу в кратере (любым космонавтом) и в ряду есть склад, этот игрок может получить 1 ненакрытый бонус склада, накрыв его своим 1 кредитом.



ИНТЕГРИРОВАННАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Немедленный эффект: постройте сооружение (оплатив стоимость).

Постоянная способность: построив сооружение, вы можете активировать каждый ресторан, добывающее предприятие и склад, находящиеся в том же секторе и соседних секторах.



ДОБЫВАЮЩИЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

Немедленный эффект: возьмите 2 добывающих предприятия и поместите их на эту карту.

Корпоративное действие: постройте 1 добывающее предприятие поверх вашего сооружения размером хотя бы 3 и получите указанный ресурс.

Глобальный эффект: любой игрок, выполняющий работу по добыче ресурса (титана или редкоземельного металла) в секторе с добывающим предприятием, получает указанный ресурс. Этот эффект применяется к другим эффектам, позволяющим выполнять работу в секторе даже без использования космонавта (например, жетон лидера США Б).

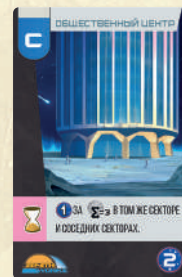


ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ

Немедленный эффект: поместите электростанцию в подключённый сектор, накрыв ячейки лаборатории и мастерской.

Конец раунда: получите все кредиты, выложенные на электростанцию, а также 1 репутацию за каждый из этих кредитов.

Глобальный эффект: любой игрок может уменьшить требования к уровню энергии (для финансирования проектов и других эффектов, требующих энергии), накрыв своими кредитами ненакрытые ячейки электростанции (1 кредит на ячейку).



ОБЩЕСТВЕННЫЙ ЦЕНТР

Немедленный эффект: поместите общественный центр в подключённый сектор.

Конец игры: получите ПО в количестве, равном сумме размеров всех сооружений в секторе с общественным центром и соседних секторах, поделённой на 3.

Глобальный эффект: когда любой игрок строит сооружение в секторе с общественным центром или соседнем секторе, он получает ПО в количестве, равном размеру этого сооружения.



МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Немедленный эффект: поместите многофункциональный центр в пустой сектор. Вы можете бесплатно построить солнечную панель, чтобы подключить этот сектор.

Конец раунда: получите 1 ПО за каждый купол, построенный поверх многофункционального центра.

Глобальный эффект: в качестве корпоративного действия любой игрок может потратить 1 чертёж, чтобы построить 1 свой купол в доступной ячейке многофункционального центра и немедленно получить её бонус.



ЦЕНТР НАЙМА

Немедленный эффект: получите 1 чертёж.

Постоянная способность: построив одно сооружение поверх другого, получите 1 космонавта с «Лунного шлюза» и поместите его в это только что построенное сооружение.



УЛУЧШЕННОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО

Немедленный эффект: получите 1 чертёж.

Постоянная способность: построив сооружение, выполните корпоративное действие.