

Ход игрока: Перемещение Космического Корабля, любое количество Бесплатных Действий, 1 Операция (в любом порядке). **Домашний Бернал на Якорь:** Получите 1 Aqua в начале хода.

Операции (I)

● Триггер Сбоя ☹ Преступление Синий текст означает правила Модулей 0, 1, и/или 2

Операция	Общее описание	Детали
Доход	Получите 1 Aqua	<ul style="list-style-type: none"> ● Политика: Эта Операция заменяется на Операцию Сбора Средств
Исследовательский Аукцион	Объявите аукцион на верхнюю карту любой колоды	<ul style="list-style-type: none"> ● Чтобы объявить аукцион или сделать ставку, в руке должно быть <4 карт. ● При ничьей выигрывает инициатор; платить инициатору (в общий запас, если выигрывает инициатор). ● За каждое необходимое оборудование возьмите карту из соотв. колоды. ● Бернал: С Домашним Берналом, 2-й Бернал начинает в Стеке Бернала
Свободный Рынок	Продайте карту из Руки или лежащую Черной стороной вверх карту из Стека LEO	<ul style="list-style-type: none"> ● Получите 3 Aqua за карту из Руки. ● Получите количество Aqua в соответствии с Треком Эксплуатации за карту Черной стороной вверх
Подъем на Орбиту	Поместите карту из Руки в Стек LEO (или Домашнего Бернала) Белой стороной	<ul style="list-style-type: none"> ● Оплатите Массу в Aqua. ● Установите Ориентацию радиатора. ● Для Домашнего Бернала: стоимость x2
Заправка в Области ●	Добавьте Топливо Ракете или FT в Стек	<ul style="list-style-type: none"> ● ISRU Заправка: Гидратация - ISRU + 1 = вода (см. отдельную таблицу). ● Заправка на Фабрике: 7 воды / 1 изотоп (ГВт) типа Фабрики; <ul style="list-style-type: none"> – Преступление ☹ на Фабрике противника. – Бернал: Твердое топливо может доставляться на Поставленный на Якорь Бернал. ● Заправка в Атмосфере: Рас-Мап при Аэроторможении: водяные FT = 5 - расход топлива
Разведка ●	Оцените возможность разведки и заявите Претензию на Область (см. отдельную таблицу)	<ul style="list-style-type: none"> ● ISRU ≤ Гидратация Области (см. Таблицу Разведки). ● Бросок 1d6: если ≤ Размер Области, то успех; или Область Осмотрена. ● Лучевая Пушка: разведайте любые/все смежные неатмосферные Области. ● Вездеход: перебросьте один раз ИЛИ исследуйте все Области, соединенные дорогами для вездеходов
Индустриализация ●	Создайте Фабрику	<ul style="list-style-type: none"> ● Выведите из эксплуатации любого робонавта и перерабатывающий завод (плюс оборудование) в заявленной Области. ● Вывод из эксплуатации радиатора не требуется.
Внеземное Производство	Переместите карту из Руки Черной стороной вверх на Фабрику	<ul style="list-style-type: none"> ● Должна соответствовать спектральному типу Фабрики (C/S/M/V/D/H). ● Установите ориентацию радиатора. ● Бернал: произведенное на Планетарной Фабрике может сразу размещаться на Бернале. ● Колонисты: при создании Робота необходимо Сбросить Колониста.
Доставка ●	Переместите Черную карту из Фабрики на LEO / Домашний Бернал	<ul style="list-style-type: none"> ● Оплатите FT с Фабрики = зоны до Земли x2 (+1, если Область имеет Размер ≥ 7). ● Грузовые Корабли: эта операция заменена картами Грузовых Кораблей.
Сбор Средств (Политика)	Разметите/передвиньте делегата; получите Aqua	<ul style="list-style-type: none"> ● Получите 1 Aqua, добавьте делегата; перемест. делегата в Смежную Идеологию. ● Делегата можно разместить на вашей идеологии или там, где есть ваш делегат. ● Проведите подсчет голосов (подсчитать голоса, изменить Действующий Закон). ● Политика: Если действует военное положение, удалите 1 делегата противника.
Усовершенствование (Грузовые Корабли, ГВт-Двигатели, Колонисты)	Переверните карту Пурпурной стороной вверх	<ul style="list-style-type: none"> ● Карта должна находиться на (Бернал: Поставленный на Якорь) подходящей для Усовершенствования Области. ● Преступление ☹ на Фабрике противника. ● Бернал: карта может быть вместо этого на Усовершенствованном и Поставленном на Якорь Бернале. ● Бернал: выполните внешнюю миграцию, если Бернал был Усовершенствован.
Нанофабрика (Грузовой Корабль+Бернал)	Создайте Мобильную Фабрику в Поставленном на Якорь не-Домашнем Бернале	<ul style="list-style-type: none"> ● Необходимо иметь Усовершенствованный Грузовой Корабль. ● Выведите из Эксплуатации робонавта, перерабатывающий завод, оборудование в т.ч. радиаторы
Постановка на Якорь (Бернал) ●	Создайте космическую станцию; получите Способность Бернала	<ul style="list-style-type: none"> ● Бернал должен находиться на Домашней Орбите или вне Области, в смежной с Фабрикой Точке, не являющейся Точкой Опасности. ● Выведите из Эксплуатации оборудование Бернала, получите Способность Бернала. (Карты на солнечной энергии не работают за пределами зоны Цереры без Powersat.) ● Поместите Купол Колонии на Бернал (теперь он считается Обитаемым). ● Немедленно выполните бесплатное действие внешней миграции
Поселение (Бернал)	Постройте Колонию (на Фабрике без Колонии)	<ul style="list-style-type: none"> ● Сбросьте лежащую Черной стороной вверх карту из LEO или Домашнего Бернала. ● Также необходимо вывести из эксплуатации Обитаемого Колониста (в любом месте) и выполнить внешнюю миграцию.
Эпическая Опасность (Грузовые Корабли / Проекты)	Завершите Проект / Постройте Космический Лифт	<ul style="list-style-type: none"> ● Проект: требуется находящийся в том же месте Экипаж или Колонист и Карта Проекта. ● Лифт: требуется находящийся в том же месте Грузовой Корабль или Мобильная Фабрика. (Космический Лифт Earth-GEO строится только с помощью способности Бернала.) ● Бросок на Эпическую Опасность, провал при 1 – Выведите из Эксплуатации делавший бросок объект. ● Лифт: разметите свои Претензии с обоих концов Лифта там, где нет Претензий других игроков, там, где возможна Замена Претензии, и в Осмотренных Облстях.

Бесплатные Действия (G)

● Триггер Сбоя ☹ Преступление

Синий текст означает правила Модулей 0, 1, и/или 2

Действие	Общее описание	Детали
Перемещение Груза (Триггер Сбоя при передаче в другой Стек) ●	Переместите карты и/или FT между Стекками, находящимися в одном и том же месте	<ul style="list-style-type: none"> Можно создать новый Стек Ракеты / Аванпоста. Можно Вывести из Эксплуатации (☹ если это Обитаемый объект). Заправьте ∞ FT твердого топлива (1 FT для двигателей с экипажем) любой картой ISRU на Фабрике или в Области. Грузовые Корабли: проверьте Лимит Погрузки и Погрузку на Фабрике. Берналы: ∞ FT твердого топлива на Поставленном на Якорь Бернале
Перекачка Топлива	Переместите между FT и топливом	<ul style="list-style-type: none"> Можете Вывести из Эксплуатации карты для получения твердого топлива
Построить Колонию	Создайте постоянную Колонию на Фабрике	<ul style="list-style-type: none"> Выведите из Эксплуатации Экипаж/Колониста на Фабрике. Колонисты: выполните внешнюю миграцию, если использовали колониста. Политика: поместите 1 делегата в центристскую идеологию или идеологию, используемую картой; выполните подсчет голосов
Замена Претензии ☹	Замените Претензию соперника своей	<ul style="list-style-type: none"> У вас должна быть Люди. Нет Фабрики или Обитаемых объектов соперника. Проекты: всегда разрешена в Областях, указанных в вашем Проекте.
Получить Жетон Славы	Забрать жетон славы из Зоны	<ul style="list-style-type: none"> Должен присутствовать Обитаемый объект. Каждый Экипаж или Колонист может нести по 1 жетону славы.
Добровольный Сброс Карт (Преступление, если это Люди) ☹	Сбросьте карты и/или игровые элементы (не более 1 Обитаемого объекта за Ход)	<ul style="list-style-type: none"> Поместите сбрасываемые карты под низ соответствующих колод патентов. Удалите игровые элементы, если их Стеки пусты
Исправление Сбоя	Удалите Сбой со Стекка	<ul style="list-style-type: none"> Люди должны находиться в том же месте, что и Стек
Марсианин	Переместите Экипаж или Колониста по дороге для вездеходов	<ul style="list-style-type: none"> Необходим вездеход в Рабочем Состоянии
Лоббирование (Политика)	Удалите делегата, чтобы получить преимущества неактивного Закона	<ul style="list-style-type: none"> Один раз за Ход. Заплатите 1 Aqua (бесплатно во время Войны); удалите 1 делегата
Обмен Большого Куба (Груз. Корабли)	Замените куб Грузового Корабля на кубик Фабрики	<ul style="list-style-type: none"> Только если Грузовой Корабль усовершенствован и не несет карт
Внешняя Миграция (Колонисты) Обязательно!	Если ниже лимита Колонистов: получите верхнего Колониста на LEO или Домашнем Бернале (или Робота в Руку)	<ul style="list-style-type: none"> Лимит: 1 на Поставленный на Якорь Бернала (+1 если Усовершенствован). Если очередь пуста, освободите Роботов. Карты Роботов помещают в Руку; выполните внешнюю миграцию снова. Политика: разместите 1 делегата (в зависимости от лояльности Колонистов); выполните подсчет голосов
Снятие с Якоря (Берналы)	Поставленный на Якорь Бернал Снимается с Якоря и снова может двигаться	<ul style="list-style-type: none"> Статус Усовершенствованного сохраняется. Удалите купол Колонии и 1 колониста (2 колониста, если сняли с якоря Усовершенствованный Бернал). Можно выполнить бесплатную заправку твердым топливом.
Космический Лифт (Грузовые Корабли)	Перемещайтесь между концами Космического Лифта	<ul style="list-style-type: none"> Требуется разрешение владельца Фабрики в соединенной Области. Лифт должен быть построен с помощью Операции Эпической Опасности

Разведка

1) Проверьте Гидратацию Области и ISRU робонавта согласно таблице ниже, чтобы узнать, возможна ли разведка.

2) Выбросьте на 1db значение, меньшее или равное Размеру Области, чтобы разместить Претензию (при Размере ≥ 5 = автоматический успех).

Разведка	👉👉👉	👉👉	👉	👉	Нет гидратации
ISRU 4	Разведка возможна (1)	НЕТ	НЕТ	НЕТ	НЕТ
ISRU 3	Разведка возможна (2)	Разведка возможна (1)	НЕТ	НЕТ	НЕТ
ISRU 2	Разведка возможна (3)	Разведка возможна (2)	Разведка возможна (1)	НЕТ	НЕТ
ISRU 1	Разведка возможна (4)	Разведка возможна (3)	Разведка возможна (2)	Разведка возможна (1)	НЕТ
ISRU 0	Разведка возможна (5)	Разведка возможна (4)	Разведка возможна (3)	Разведка возможна (2)	Разведка возможна (1)

Операция заправки ISRU: Заправьте количество FT воды, равное числу в скобках, основанному на ISRU/Гидратации.

Преступления

Преступление	Событие	Защита
Замена Претензии (бесплатное действие)	Замените диск Претензии соперника на свой или разместите диск на Луне. (Проекты) Всегда разрешено для Областей, указанных в ваших Проектах.	Наличие Людей соперника
Захват Фабрики	Заправка, посадка/взлет с помощью Фабрики или Усовершенствование с использованием Фабрики соперника	Наличие Людей соперника
Убийство/Самоубийство	Выведите из Эксплуатации свой Обитаемый объект (один раз за ход) или колонизируйте околосолнечную комету Крейца. (Политика/Колонисты) Если Выводите из Эксплуатации Колониста, удалите делегата.	—

У вас должны быть Люди, чтобы совершить преступление.

Тяга

Сухая Масса: общая Масса всех компонентов/Груза Ракеты

Полная Масса: Сухая Масса плюс топливо (не может быть меньше Сухой Массы)

Заправка или регулировка Массы: используйте красные стрелки.

Расход топлива: переместите маркер топлива по черным стрелкам.

Изотопное Топливо (GW): топливо соответствует спектральному типу ГВт-ного двигателя. При потере двигателя изотопное топливо превращается в водные FT.

Усовершенствование:

указывает тип Колонии, необходимый для усовершенствования

Рас-Map: Может выполнять операцию заправки в атмосфере

Балерина: Каждый символ дает 1 Бонусный Поворот



Форсаж: потратьте X шагов топлива и получите +1 тяги или 1 шаг изотопного топлива для +X тяги (один раз за Ход)

Класс Топлива: вода (синий), твердое топливо (серый), изотоп (желтый)

Солнечная Энергия: Гелиоцентрический модификатор применяется к этому Кораблю

Расход Топлива: # шагов топлива используемых при Сжигании

Базовая Тяга: Макс. # Сжиганий за Ход, лимит Посадок и Взлетов (модиф.)

Толчек: Может использовать модификатор лучевой энергии

Движение Космического Корабля (H)

Выполнение Движения	Детали
1. Активация Находящегося в Рабочем Состоянии Двигателя	Каждая Ракета может использовать только один Двигатель за Ход
2. Начальная чистая тяга = базовая тяга	Напечатана в левом нижнем углу треугольника
3. Модификация форсажем	Если двигатель имеет символ форсажа, можно потратить указанное количество топлива, чтобы увеличить на +1 чистую тягу (один раз за ход). ГВт: ГВт/ТВт-ные двигатели тратят 1 шаг топлива для получения указанного бонуса тяги. (Форсаж обеспечивает 1 Терм охлаждения цепи оборудования двигателя.)
4. Модификация Полной Массой	От +2 до -2 в зависимости от весовой категории (Полная Масса после расходования топлива на форсаж).
5. Модификация Гелиоцентрической Зоной	Только если двигатель или его оборудование (см. #7) имеют символ солнечной энергии ☀
6. Модификация Направленной Энергией ▶	+1 если двигатель имеет символ «толкать» или игрок получил лучевую энергию/Powersat
7. Модификация Оборудованием 🔧	Чистая тяга, расход топлива и/или символ солнечной энергии ☀ (доли расхода топлива округляются в большую сторону). Игнорируйте модификаторы движения оборудования, необходимого для радиаторов, реакторов, Грузовых Кораблей или ГВт/ТВт-ных двигателей. Оборудование на Солнечной Энергии ☀ никогда не может использоваться в гелиоцентрической зоне Нептуна.
8. Результат – чистая тяга	Чистая тяга не изменится, даже если состав ракеты изменится в процессе движения (например, груз будет уничтожен).
9. Обратите внимание на Бонусные Повороты ↻	Повороты, которые можно выполнять без Сжигания топлива
10. Обратите внимание на расход топлива	Расход топлива напечатан в правом нижнем углу треугольника
11. Движение	Двигайтесь через Повороты и Точки Сжигания Топлива, пока не будет использовано # Сжиганий (или топлива); затем двигайтесь по Инерции (включая Посадку)

Каждое Сжигание расходует количество шагов топлива, равное расходу топлива; Чистая тяга = максимальное количество Сжиганий за Ход

Движение Грузового Корабля

Выполнение Движения	Детали
1. Используйте Правила Движения Грузового Корабля	Стеки Грузовых Кораблей не могут использовать другие двигатели
2. Начальная чистая тяга = 1	Все Грузовые Корабли имеют базовую тягу 1
3. +1 за любой тип направленной энергии ▶	Только если игрок получил лучевую энергию/Powersat
4. Результат – чистая тяга	Это будет 1 (+1 при использовании лучевой энергии), и может быть изменено Способностями.
5. Обратите внимание на Бонусные Повороты ↻	Повороты, которые можно выполнять без Сжигания топлива
6. Движение	Двигайтесь через Повороты и Точки Сжигания Топлива, пока не будет использовано # Сжиганий (или топлива); затем двигайтесь по Инерции (включая Посадку)
Грузовые Корабли не отслеживают Топливо	–
Усовершенствованные Фабрики двигаются как Грузовые Корабли	Если Мобильные Фабрики входят/покидают Претензию, добавьте/удалите Фабрику. Они не могут покинуть Колонию
Посадка/Взлет Грузового Корабля	1. Посадка или взлет из Областей Размера 1. 2. Посадка или взлет из Областей Размера 1–5 с Помощью Фабрики / ракетоплана (Нбс). (Мобильные Фабрики могут использовать сами себя для обеспечения помощи фабрики). 3. Приземление с помощью аэроторможения.
Радиация Грузового Корабля и Вспышки ☢	Если карта в Стеке должна быть Выведена из Эксплуатации из-за Радиации, вместо этого Стек получает Сбой (нет эффекта, если Сбой в Стеке уже есть).

Солнечная Система

Объект	Символ	Ограничения
Пересечения Гомана (не круг)		<ul style="list-style-type: none"> Бесплатно двигайтесь через пересечение (если возможно) или остановитесь. Необходимо выполнить Поворот (2 Сжигания), чтобы изменить направление. Начиная Ход в Пересечении Гомана, бесплатно поверните в любом направлении.
Пересечение Лагранжа (круг)		<ul style="list-style-type: none"> Бесплатно двигайтесь прямо, останавливайтесь или меняйте направление.
Точка Сжигания Лагранжа		<ul style="list-style-type: none"> Выполните Сжигание, чтобы войти
Точка Сжигания Топлива / Половины Топлива при Посадке		<ul style="list-style-type: none"> Выполните Сжигание, чтобы войти в Точку Сжигания Топлива при Посадке. Выполните Сжигание (1/2 расхода топлива), чтобы войти в Точку Сжигания Половины Топлива при Посадке. Нельзя завершить движение в этих Точках
Область (Посадка и Взлет) (☹ – использование Фабрики соперника)		<p>Посадка и взлет не расходуют топливо, если чистая тяга > Размера Области, за следующими исключениями:</p> <ol style="list-style-type: none"> Посадка с Аэроторможением: выполняется Бросок на Опасность. Посадка или взлет с помощью Фабрики: выполняется Бросок на Опасность (если у вас нет Powersat), и вы не можете перемещаться в/из Точек Сжигания Топлива при Посадке. Взлет Ракетоплана (НБс), позволяет использовать помощь Фабрики, как указано выше, для взлета в Атмосфере (заплатите 2 * Полную Массу в ФТ).
Область Синодических Комет (Посадка и Взлет)		<p>Так же, как и для Областей выше; но нельзя войти или выйти, если Кубик Солнечных Пятен не находится в сезоне соответствующего цвета. (GW: ТВТ-ные Двигатели могут входить/выходить во время любого сезона.)</p>
Облет		<p>Получите бонусные Сжигания, которые не используют топливо (не могут использоваться для сжигания при посадке).</p> <ul style="list-style-type: none"> Должен быть активирован находящийся в рабочем состоянии двигатель

Угрозы

Угроза	Триггер	FINAO	Эффект Броска
Опасность	Точка Опасности при Аэроторможении; Точка Опасности Крушения; Посадка/Взлет с Помощью Фабрики	Да	1d6: при 1 Выведите из Эксплуатации Стек
Сбой	Облет; Перемещение Груза; Заправка в Области; Разведка; Индустриализация	Нет	1d6: Выведите из Эксплуатации находящиеся в том же месте карты с соответствующей устойчивостью к радиации; выполните бросок до того, как произойдет событие-триггер
Пояс	Точки Радиационного Пояса	Нет	1d6, вычисть чистую тягу, +2, если сезон Цикла Солнечных Пятен красный: карты с более низкой устойчивостью к радиации Выводятся из Эксплуатации (Груз Грузового Корабля: Стек вместо этого получает жетон Сбоя)
СМЕ	Событие Солнечной Вспышки (бросок на 5 или 6 во время красного сезона Цикла Солнечных Пятен)	Нет	1d6 + модификатор Гелиоцентрической Зоны: карты с более низкой устойчивостью к радиации Выводятся из Эксплуатации (LEO, Cycler, не-солнечные Точки Пояса, Области, Домашний Бернал не затрагиваются)
Эпическая Опасность (Проекты)	Операция Эпической Опасности	Да	1d6: При 1 Проект не осуществляется, а все использовавшиеся Экипажи/Колонисты Выводятся из Эксплуатации

FINAO = Неудача Не Варипнт; заплатите 4 Aqua перед броском, чтобы игнорировать Опасность

События

Бросок	Событие	Эффект
1 или 2	Вдохновение	Положите верхнюю карту каждой колоды и очереди Колонистов под низ этой колоды
3	Сбой	Каждый игрок помещает жетон Сбоя в содержащий наибольшее количество карт Стек без Сбоя, не находящийся на LEO
4	Взрыв Площадки/Космический Мусор	Каждый игрок Выводит из Эксплуатации самую тяжелую карту на LEO. (карты Экипажа, карты, лежащие Черной или Пурпурной стороной вверх, карты Берналов, карты Колонистов и Мобильные Фабрики не затрагиваются событием.)
5 или 6	Анархия (Синий)	<ul style="list-style-type: none"> Все привилегии Фракции потеряны, все игроки имеют привилегию Фракции Преступность до конца синего сезона. Политика: бросьте 1d6, удалите по 1 делегату от каждого игрока из области, соответствующей выпавшему значению; ни один закон не активен (маркер все еще движется, все законы можно лоббировать).
	Сокращение Бюджета (Желтый)	Каждый игрок Сбрасывает карту из Руки
	Солнечная Вспышка (Красный)	Сделайте проверку СМЕ, которая применяется ко всем игрокам (см. «Угрозу СМЕ» выше).

Начальная Расстановка

Модуль	Примечание	Начальная Aqua	Лимит Карт
Основной	Базовая игра	6	
Политика (Модуль 0)	Используются Планшет Ассамблеи и начальные делегаты; для обозначения делегатов используются кубики Фабрик		
Грузовые Корабли (Модуль 1)	Используется колода Грузовых Кораблей	+1	1 Грузовой Корабль
ГВт-ные двигатели (Модуль 1)	Используется колода ГВт-ных двигателей	+1	1 ГВт-ный двигатель
Проекты (Модуль 1)	ПО за достижение целей в конце игры и эффекты		
Берналы (Модуль 2)	Используется колода Берналов; привилегии Фракции не-активны, пока отсутствует Домашний Бернал	+1	1 Бернала
Колонисты (Модуль 2)	Используется очередь Колонистов		

Продолжительность Игры/Подсчет Очков

Продолжительность игры: 4 Диска Возраста; если GW, Грузовые Корабли или Колонизация: 4 или 5 Дисков; если Проекты: 7 Дисков.
Политика: 1-й Игрок подсчитывает количество голосов после последнего хода, учитывая Традиции, см. **финальное голосование (Оба)**.

Очки	Условия
ПО за Игровые Элементы	1 ПО за каждый деревянный/пластиковый Игровой Элемент (Ракеты, диски Претензий, кубики Фабрик, полусферы Колоний, Берналы) цвета игрока на поле или Планшете Ассамблеи.
Бонусные ПО	Фабрики: +8 / +5 / +4 ПО, в соответствии с Треком Эксплуатации или 2 ПО в случае Войны в не-одиночной игре (Проекты) Колонии: +1 ПО в Астробиологической Области; +2 ПО в Области Подводной Лодки или за Бернал Жетоны Славы: ПО в соответствии с тем, какой стороной вверх лежит жетон Гидратация Планетарных Фабрик (Берналы): 1 ПО за каждую единицу Гидратации Планетарной Фабрики (включая Фабрики других игроков). (Берналы на Домашней Орбите имеют +6 Гидратации Планетарной Фабрики.) Проекты: ПО в соответствии с указаниями на каждом завершенном Проекте
Политические ПО (используется Активный Закон после финального голосования)	Свобода: +1 ПО за кубик Фабрики Честь: +1 ПО за жетон славы Единство: +1 ПО за каждую Идеологию, в которой у вас есть свой делегат Власть: +1 ПО за диск Претензии Равенство: +1 ПО за полусферу Колонии Индивидуальность: +1 за деревянный/пластиковый Игровой Элемент в Облостях с Точками Опасности при Сжигании Топлива при Посадке
ПО за Берналы (за Поставленные на Якорь/Усовершенствованные Берналы)	Онкологическая Больница на Бернале (Усовершенствованном): +1 ПО за полусферу Колонии Бернал Климатического Контроля (Усовершенствованный): +2 ПО за Планетарную Фабрику такого Бернала Дипломатический Бернал SSO: +1 ПО за делегата в Идеологии вашего цвета Дипломатический Бернал SSO (Усовершенствованный): +1 ПО за делегата Туристический Циклер (Усовершенствованный): +2 ПО за Планетарную Фабрику такого Бернала

Модуль 0 – Политика

Описание	
<ul style="list-style-type: none"> Делегаты голосуют за Идеологию, каждая из которых имеет закон, дающий различные игровые эффекты. Размещайте и/или перемещайте делегатов с помощью операции сбора средств, что может изменить Действующий закон. Используйте свободное действие лоббирования, чтобы удалить делегата и один раз за Ход получить преимущество недействующего Закона. Получайте ПО за делегатов и бонусы в соответствии с Действующим Законом в конце игры. 	
Изменения в Правилах	Законы
<ul style="list-style-type: none"> Операция Сбора Средств заменяет операцию дохода. Новое Бесплатное Действие: Лоббирование. Кубики используются в качестве делегатов и/или Фабрик. <p>Подсчет Голосов: проверьте, не стал ли другой Закон Действующим (на основе большинства делегатов) после размещения делегатов.</p> <p>Голоса Традиции: поместите удаляемый Диск Возраста на идеологию (по выбору 1-го Игрока). 1-й Игрок выбирает нового 1-го Игрока.</p> <p>Финальное Голосование: подсчитайте голоса делегатов и голосов Традиции в конце игры, чтобы определить окончательный Действующий Закон для подсчета очков.</p>	<p>Свобода: продайте 2 карты за 5 Aqua при выполнении операции продажи на свободном рынке.</p> <p>Честь: получите 1 Aqua за каждый жетон славы при выполнении операции сбора средств.</p> <p>Единство: каждый закон с 2+ делегатами считается Действующим; никакого Лоббирования.</p> <p>Власть: после подсчета голосов при выполнении операции сбора средств можете удалить 1 делегата.</p> <p>Равенство: выполняя операцию исследовательского аукциона пропустите аукцион; возьмите 1 карту за 1 Aqua (без оборудования и не учитывая ограничения по количеству карт в Руке).</p> <p>Индивидуальность: относитесь к Фабрикам и Берналам как к своим для всех целей, не связанных с победой.</p> <p>Центризм: во время события взрыва площадки/космического мусора получите количество Aqua, равную массе Выведенной из Эксплуатации карты. (Лоббирование во время розыгрыша события).</p>

Модуль 1 – ГВт-ные Двигатели, Грузовые Корабли, Проекты

Описание	
<p>ГВт-ные Двигатели: мощные двигатели, для работы которых требуется специальное изотопное топливо.</p> <p>Грузовые Корабли: Тихоходные Грузовые перевозчики; могут сделать все ваши Фабрики мобильными.</p> <p>Проекты: индивидуальные квесты, полученные за усовершенствование карт (переворачивание на Пурпурную сторону) для получения ПО и способностей. Требуются Модули 0, 1 и 2</p>	
Изменения в Правилах	Мобильные Фабрики
<ul style="list-style-type: none"> Операция Доставки больше не разрешена. Новые Операции/Бесплатные Действия: Усовершенствование, Нанофабрика, Эпическая Опасность, Обмен Большого Куба. Проекты. Необязательны во время начальной расстановки и требуют Модули 0, 1 и 2. <p>Бортовое Оборудование: некоторые Грузовые Корабли предоставляют оборудование.</p> <p>Специальные Проекты:</p> <ul style="list-style-type: none"> Проект Ad Astra имеет особые требования. Проект Casus Belli приведет к войне за независимость. Значительные изменения в игре <i>(см. Глоссарий!)</i> Освобождение Роботов: относитесь к Роботам как к Людям. 	<ul style="list-style-type: none"> Как только Грузовой Корабль будет Усовершенствован, все ваши Фабрики станут Мобильными. Те же характеристики, что и Грузовые Корабли, за исключением Грузов и Проектов. Невозможно покинуть колонию без Фабрики/Грузового Корабля. Не являются Фабриками, если нет Претензии. Могут быть созданы на Бернале при помощи операции нанофабрики. Поменяйте местами Грузовой Корабль и любую Мобильную Фабрику с помощью бесплатного действия обмена большого куба. Если Грузовой Корабль Выведен из Эксплуатации, любая Мобильная Фабрика может стать новым местоположением Усовершенствованных Грузовых Кораблей. <p>Усовершенствование: переверните карту на Пурпурную сторону в определенных Областях с Колониями <i>(см. описание Модуля 2)</i></p>

Модуль 2 – Берналы, Колонисты

Описание		
<p>Берналы: большие мобильные космические станции, которые можно Ставить на Якорь на Домашних Орбитах около Земли или над фабриками (Планетарные Фабрики).</p> <p>Колонисты: космические поселенцы, которые вкладывают свои способности в ваши действия по мере роста вашей инфраструктуры.</p> <p>Проекты: индивидуальные квесты, полученные за усовершенствование карт (переворачивание на Пурпурную сторону) для получения ПО и способностей. Требуются Модули 0, 1 и 2</p>		
Изменения в Правилах	Берналы	
<p>Новые Операции/Бесплатные Действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> Усовершенствование, Поселение, Постановка на Якорь, Внешняя Миграция Заправка на Фабрике и Внеземное Производство на Планетарных Фабриках могут осуществляться непосредственно на Бернале. Бесплатное Действие Построить Колонию: может Вывести из Эксплуатации Колониста вместо Экипажа. <p>Привилегии Фракций Заблокированы: неактивны в начале игры.</p> <p>Бортовое Оборудование: некоторые Колонисты предоставляют оборудование. Эти Колонисты могут быть выведены из эксплуатации как необходимое оборудование для индустриализации – это не Преступление.</p> <p>Очередь Колонистов: Колонисты не являются патентной колодой и входят в игру посредством новой механики (внешняя миграция). Выведенные из Эксплуатации Колонисты возвращаются в очередь. Вы должны выполнить Внешнюю Миграцию, если имеете меньше Колонистов, чем Предел Колонистов.</p> <p>Усовершенствование: карты, имеющие Пурпурную сторону, должны быть Усовершенствованы в определенных Областях с Колониями или на Усовершенствованных Стоящих на Якорю Берналах, как указано ниже.</p>	<p>Когда Домашний Бернал Поставлен на Якорь:</p> <ul style="list-style-type: none"> Разблокированы привилегии Фракции. Способность Бернала «Дом» (если она есть) разблокирована. Получите 1 Aqua в начале каждого Хода. Храните Aqua и Экипажи в Бернале вместо LEO (переместите их из LEO при создании Домашнего Бернала) 2-й приобретенный Бернал начинает в стеке Бернала, а не в Руке. Все действия, выполняемые на LEO, могут быть выполнены на Домашнем Бернале (продажа на свободном рынке, доставка и т.д.). Можно поднимать на орбиту сразу на Бернал за удвоенную стоимость (пропустить Бросок Пояса). Находящиеся в том же месте карты, невосприимчивые к Сбоям, Взрывам Площадки/Космическому Мусору, Солнечным Вспышкам. <p>Особые Исключения Бернала:</p> <ul style="list-style-type: none"> Берналы должны приземлиться в Области Синодических Комет, чтобы использовать их в качестве Планетарных Фабрик. Берналы не могут использовать Области Луны в качестве Планетарных Фабрик. Способности Бернала не активны, пока он не Поставлен на Якорь. <p>Лимит Колонистов Бернала:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 колонист на каждый Бернала, +1 если он Поставлен на Якорь. Добавляйте или убирайте Колонистов при изменении лимита иг рока. 	
Тип Усовершенствования	Область Колонии	Профессии Колонистов
	Спектр. Тип: C S M V D H	<p>Шахтер: 1 за Ход бесплатная Заправка в Области находящегося в том же месте объекта за шахтера.</p> <p>Разведчик: 1 за Ход бесплатная Разведка или Усовершенствование в том же месте за разведчика.</p> <p>Промышленник: 1 за Ход бесплатная Индустриализация, Постановка на Якорь или Нанофабрика в том же месте за промышленника.</p> <p>Инженер: при осуществляемом в том же месте Внеземном Производстве можно создать 1 дополнительную карту за инженера.</p>
<p>Подводная Лодка </p> <p>Астробиологическая </p> <p>Атмосферная </p> <p>Солнечный Пояс </p>	<p></p> <p></p> <p></p> <p></p>	
<p>Карты ГВт-ного Двигателя, Грузового Корабля и Колониста всегда можно Усовершенствовать на Поставленном на Якорь Усовершенствованном Бернале</p>		