

PIERWSI MARSJANIE

PRZYGODY NA CZERWONEJ PLANECIE

PYTANIA OGÓLNE I ERRATA

Jeżeli [sprzęt] w Hali Garażowej posiada czerwony znacznik statusu, rzut Kością Rany wykonywany jest w fazie Produkcji, a nie kiedy wykonywana jest akcja eksploracji.

1. Jeżeli Uszkodzenia na którymś z torów dotrą na pole 5, powiedzmy w fazie Wydarzeń, czy rozpatrywane są natychmiast, czy dopiero w fazie uszkodzeń?

Odp.: Efekt rozpatrywany jest natychmiastowo, a następnie znacznik cofany jest do 0.

Instrukcja; str. 18: „Ilekoć Uszkodzenia dotrą na pole 5 (lub miałyby je przekroczyć), dobierzcie 1 kartę Uszkodzeń z odpowiedniej talii Uszkodzeń, rozpatrzcie jej efekt i odłóżcie tę kartę odkrytą na stos kart odrzuconych obok odpowiedniej talii; następnie cofnijcie znacznik na tym torze Uszkodzeń na 0.”

2. Jeśli tor uszkodzeń jest na poziomie 4, i dodamy do niego 3, to czy idzie on do 5 (maksymalna wartość), dobieramy odpowiednią kartę uszkodzeń, a następnie cofamy znacznik do 0?

Odp.: Tak.

Instrukcja; str. 18: „Ilekoć Uszkodzenia dotrą na pole 5 (lub miałyby je przekroczyć), dobierzcie 1 kartę Uszkodzeń z odpowiedniej talii Uszkodzeń, rozpatrzcie jej efekt i odłóżcie tę kartę odkrytą na stos kart odrzuconych obok odpowiedniej talii; następnie cofnijcie znacznik na tym torze Uszkodzeń na 0.”

3. Jeśli wydarzenie lub karta uszkodzeń każą nam położyć znacznik na Obiekcie, na którym leży w danym momencie kafel Przejścia, to czy powinniśmy zignorować ten efekt, czy może położyć znacznik na obiekcie pod kaflem przejścia?

Odp.: Efekt powinien być zignorowany. Kafel Przejścia sprawia, że wszystkie efekty wpływające na dany Obiekt powinny być zignorowane.

Instrukcja; str. 10: „Uwaga: Obiekty, w których trwa przejście, nie mogą być ani pośrednim, ani bezpośrednim celem innych efektów (na przykład: jeśli słowem kluczowym na karcie Uszkodzeń jest Pokój Próbek, ale w Obiekcie tym trwa przejście, odrzuć tę kartę bez rozpatrywania jej).”

4. Czy powinniśmy przesuwać znaczniki na lub z pola “!” w fazie Czyszczenia, jeżeli na obiekcie leży kafel Przejścia?

Odp.: Nie.

Instrukcja; str. 10: „Uwaga: Obiekty, w których trwa przejście, nie mogą być ani pośrednim, ani bezpośrednim celem innych efektów (na przykład: jeśli słowem kluczowym na karcie Uszkodzeń jest Pokój Próbek, ale w Obiekcie tym trwa przejście, odrzuć tę kartę bez rozpatrywania jej).”

5. Jeśli Froggy posiada żeton modyfikatora "froggy" na swoim miejscu w garażu, i wyrzucimy ranę, zasady mówią, że powinniśmy położyć żeton "X" na żetonie modyfikatora "froggy". Kiedy naprawimy łazik, powinniśmy zdjąć żeton "X". Czy żeton "froggy" zostaje, czy również jest usuwany?

Odp.: Żeton froggy zostaje na swoim miejscu.

Instrukcja; str. 17: „Naprawa łazików: Możesz użyć akcji Budowy do odrzucenia 1 żetonu z Bazy.

ROZPATRYWANIE: Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, odrzuć 1 wybrany żeton z pola x tego łazika.”

6. Użycie zdolności inżyniera "A właśnie, że dam radę!", pozwala nam automatycznie naprawić dowolną część w HUBie. Oznacza to, że nie potrzebujemy wydawać pionów Akcji, ani rzucać kośćmi. Jednakże, czy dalej potrzebujemy wydać odpowiednie części zapasowe?

Odp.: Nie trzeba wydawać żadnych części zapasowych.

7. W wyniku wydarzenia, została obniżona moja Produkcja, jednak posiadam jej na tyle, by nie być zmuszonym stawiać kafla Przestoju na żadnym z Obiektów. (Przykładowo, produkuje 12 energii, a potrzebuję zasilić jedynie 10 obiektów). Jak, w takim przypadku, mogę zwiększyć swoją produkcję?

Odp.: Nie możesz.

Instrukcja; str. 9: „Jeśli produkujecie więcej tlenu niż zużywacie, dodajcie połowę tej nadwyżki do Rezerw (zaokrąglając w górę) – odpowiednio przesunąć licznik tlenu.”

Instrukcja; str. 10: „Za mało tlenu/energii: Jeśli produkujecie mniej tlenu/energii niż obecnie potrzeba, będziecie musieli wprowadzić przestójw pracy niektórych Obiektów.”

8. Pozyskiwanie: Jeżeli nie mam wystarczająco dużo pionów akcji by wykonać akcję Pozyskiwania, czy mogę wykonać tylko jej część i dokończyć ją w kolejnej turze?

Przykład: Chcę wykonać akcję Pozyskiwania w kręgu 1. Ruch tam i z powrotem kosztuje 2 pionów. Pozyskiwanie to co najmniej 1 pion. Mam dostępne tylko 2 pionów, czy więc mogę poruszyć się do regionu (koszt: 1 pion), i Pozyskiwać (koszt: 1 pion i rzut kośćmi), a wrócić do HUB'u w kolejnej turze? Oraz, czy łazik musi w każdej turze wrócić do HUB'u, więc cały koszt powinien zostać poniesiony naraz, wliczając drogę powrotną, żeby móc wykonać akcję Pozyskiwania?

Odp: Nie możesz zacząć akcji w jednej turze, i dokończyć ją w kolejnej. Cały koszt akcji musi zostać poniesiony naraz. Dodatkowo: Koszt Pozyskiwania w kręgu 1 to -1 żeton akcji i musi być uwzględniony tylko raz. Nie liczy się -1 żetonu akcji za podróż tam i z powrotem. (Jak Bilbo wracał do domu, to też minęło mu to szybko).

Instrukcja; str. 16 „7. Pokój Próbek(POZYYSKIWANIE) Pokój Próbek umożliwia podjęcie akcji Pozyskiwania, dzięki czemu zbierasz próbki, przenosząc je z Obszaru na mapie do Ładowni.”

9. PIONY AMP - AKCJE Z WYDARZEŃ: Reguły wspominają (instrukcja strona 12, ramka AMP) że można przypisać AMP do akcji która nie posiada typu (na przykład jest oznaczona tylko ikoną [podwójny pion akcji]). Czy mogę użyć AMP, żeby samodzielnie wypełnić akcję z wydarzenia, wymagającą tylko pojedynczego pioną?

Odp.: Tak.

Instrukcja; str. 12: „AMP [...] WAŻNE: Jeśli akcja nie ma typu (na przykład jest tylko oznaczona ikoną [pion]), również można do niej przypisać AMP.”

10. Czy możesz użyć dwóch AMP, aby wykonać akcję z wydarzenia nie posiadającą typu, która wymaga od Ciebie dwóch pionów akcji?

Odp.: Tak.

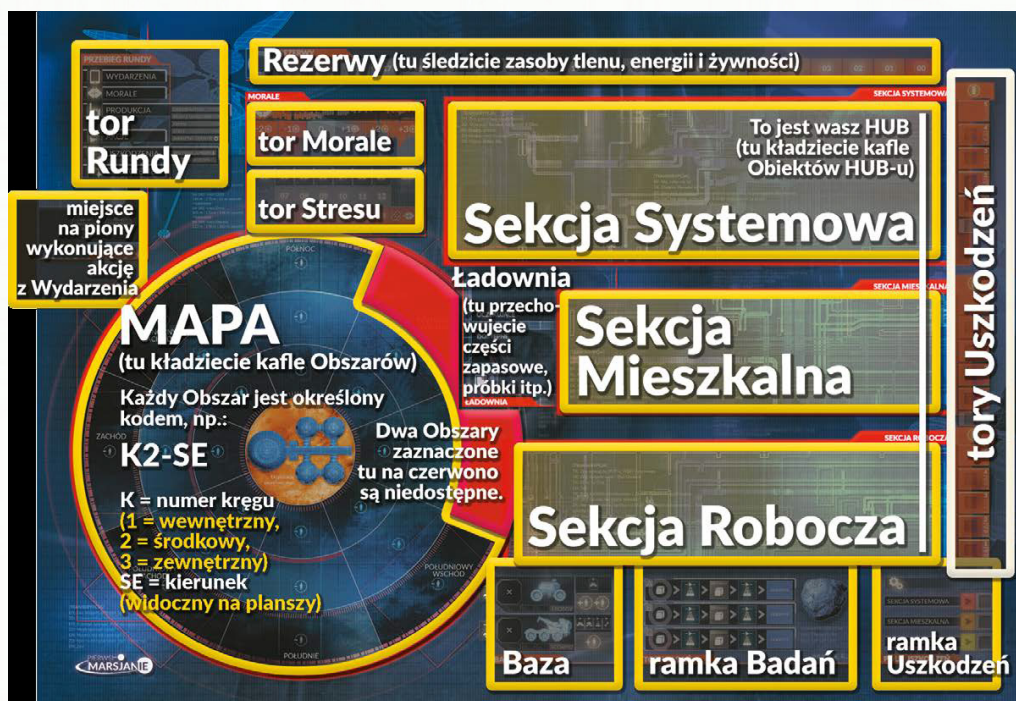
Instrukcja; str. 12: „AMP [...] WAŻNE: Jeśli akcja nie ma typu (na przykład jest tylko oznaczona ikoną [pion], również można do niej przypisać AMP.”

11. Czy użycie zdolności Inżyniera „A właśnie, że dam radę!”, pozwala zamienić czerwony znacznik w ramce Uszkodzeń? Przykład: Zamienić czerwony znacznik Sekcji Systemowej w ramce Uszkodzeń na zielony znacznik?

Odp.: Nie. Ramka uszkodzeń nie jest częścią HUB-u. (patrz obrazek poniżej).

„A właśnie, że dam radę!” mówi: „Odrzuć 3 [żetony morale]. Wybierz 1 zepsutą część w HUB-ie. Napraw ją automatycznie

Instrukcja; str. 5 przedstawia Sekcje Systemową, Sekcje Mieszkalną i Sekcje Roboczą jako należące do HUB-u:



12. Jeżeli Uszkodzenia dotrą na pole 5, następny blok zamienia swój zielony znacznik na czerwony w ramce Uszkodzeń, a kostką tego bloku będziemy rzucać również w kolejnej turze, w fazie Uszkodzeń. Dodatkowo, kiedy aplikacja mówi, żeby rzucić kośćmi uszkodzeń, nie wpływa to na zielone znaczniki bloków w ramce Uszkodzeń.

Odp.: Obydwa stwierdzenia są prawidłowe.

Instrukcja; str. 18: „[...] Najpierw zbierzcie pulę kości Uszkodzeń dla tej rundy. [...] Rzućcie wszystkimi kośćmi z tej puli. [...] Ponadto, jeśli następna Sekcja w następującym ciągu ma zielony znacznik w ramce Uszkodzeń na planszy, wymieńcie go na czerwony: Sekcja Robocza -> Sekcja Mieszkalna -> Sekcja Systemowa -> Sekcja Robocza. Na przykład: jeśli Uszkodzenie osiągnie wartość 5 na torze Uszkodzeń Sekcji Mieszkalnej, a Sekcja Systemowa ma zielony znacznik w ramce Uszkodzeń, w mieście ten znacznik na czerwony.”

13. Zdolność "Skrót": "Odrzuć 3 Morale. Połóż 1 czarny znacznik na efekcie wybranego Obszaru. Ten efekt nie obowiązuje.". Czym dokładnie jest "efekt Obszaru"?

Odp.: Niebieska ikona na zewnętrznej krawędzi kafla Obszaru.

14. Czy mogę użyć łazika i AMP w jednej akcji?

Odp.: Tak.

Instrukcja; str. 12: „Do wykonania tej samej akcji można użyć zarówno AMP, jak i łazika.”

15. Jaki zasób reprezentowany jest przez białe sześciany w zdolnościach:

„Eureka!” - zdolność Geologa

„Środki ostrożności” - zdolność Naukowca

„Współ w zespół” - zdolność Naukowca

Odp.: Próbkę. Przeważnie używane w misjach Badawczych. Możesz znaleźć je na kaflach Obszarów.

16. Co się dzieje kiedy zepsuty jest najniższy element Obiektu (procesor) w sekcji mieszkalnej? Akcja wykonywana w danym obiekcie przestaje być automatycznym sukcesem. Przy każdym wykonaniu danej akcji, rzuca się Kością Sukcesu, żeby sprawdzić jej rezultat. Jeżeli się nie uda, postać wykonująca daną akcję zyskuje 2 punkty Morale.

Odp.: W przypadku akcji Relaksu rzuca się szarą kością, Leczenia - niebieską kością, Przeglądu - brązową kością.

Instrukcja; str. 24: „[sukces] Nawet jeśli użyłeś dość pionów, by akcja była automatycznie udana, musisz rzucić odpowiednią kością [sukces]. Jeśli nie wyrzuciłeś [sukces], akcja jest nieudana.”

17. Co z budową zapasowych Obiektów. Czy jest to akcja w której może towarzyszyć łazik Scorpio?

Odp.: Dopóki na scenariuszu nie jest napisane inaczej, taka akcja przeprowadzana jest w HUB-ie, więc nie można korzystać z pomocy łazika.

Instrukcja; str. 12: „SCORPIO. Scorpio daje 1 dodatkowy pion do wykorzystania na dowolną akcję Eksploracji/Pozyskiwania/Badań/Budowy, o ile ta akcja podejmowana jest poza HUB-em (nie można jeździć łazikiem po Obiektach!).”

18. Jeśli na Hali Garażowej leży kafel Przestoju, czy dalej mogę wykorzystywać łazik Scorpio do akcji Pozyskiwania/Badania/Budowy poza HUBem?

Odp.: Tak.

19. Co dokładnie się dzieje dojrzałym roślinom/rosnącym nasionom w przypadku, kiedy na Farmie leży kafel Przestoju? Czy występuje Wiednięcie i czy można powstrzymać je poprzez wydanie energii/tłenu? Czy może kosztuje to energię i tlen żeby powstrzymać wiednięcie ze względu na Przestój?

Odp.: Występuje wiednięcie. Obiekt jest zamknięty, więc nie możesz dostarczyć tam wymaganej energii i powietrza by uratować swe rośliny.

Instrukcja; str.: 10: „Takie Obiekty nie mogą być używane do czasu zdjęcia owych kafli – jedyne, co można tam zrobić, to zdjąć kafel Przestoju.”

20. Czy efekty działania żetonów modyfikatorów na polu ">>" wpływają na akcje wykonywane w danym Obiekcie (więc łącznie te efekty wpływają na nas przez 2 tury), czy tylko wpływają na nas żetony leżące na polu "!" (Wiemy co nadejdzie w kolejnej rundzie, ale możemy dalej działać w tej)?

Odp.: Wpływają na nas tylko żetony modyfikatorów leżące na polu "!".

Instrukcja; str. 11: „Akcje: rodzaje, koszty i kary: [...] W PRZYPADKU ŻETONÓW LEŻĄCYCH NA KAFLACH OBIEKTÓW: Jeśli wykonujesz akcję w danym Obiekcie lub akcję danego typu charakterystycznego dla tego Obiektu, uwzględnij tylko koszty/kary z żetonów leżących na polu ! tego Obiektu.”

21. Czy obydwa Oksygenatory są zepsute ze względu na działanie karty Uszkodzeń "Usterka"?

Odp.: Nie. Wybierasz jeden z nich.

Instrukcja; str. 9: „HUB wyposażony jest w dwa Oksygenatory.”

22. Trochę nie rozumiem działania Wydarzeń w aplikacji - na akcjach mających zapobiegać komplikacjom jest napisane, że zostały 3 rundy na wykonanie jej. Jednak w kolejnej rundzie, akcja do wykonania nie pojawiła się ponownie, mimo iż nie była wykonana. Czy jest to normalne?

Odp.: Akcja zapobiegająca znika po 3 rundach, jeżeli wcześniej nie wystąpią konsekwencje danego zdarzenia.

WITAJCIE W DOMU

1. Jak wybudować budynki rezerwowe?

Odp.: Dokładnie tak jak jest napisane na arkuszu misji - po prostu wykonuje się akcje Budowy.

	Zbudujcie Rezerwowe Panele Słoneczne	Wykonajcie Budowę. Umieśćcie odpowiednią kartę Obiektu obok planszy. Pamiętajcie, żeby na polach statusu położyć czerwone znaczniki.
	Zbudujcie Rezerwową Oksygenator	Wykonajcie Budowę. Umieśćcie odpowiednią kartę Obiektu obok planszy. Pamiętajcie, żeby na polach statusu położyć czerwone znaczniki.
	Zbudujcie Rezerwową Farmę	Wykonajcie Budowę. Umieśćcie odpowiednią kartę Obiektu obok planszy. Pamiętajcie, żeby na polach statusu położyć czerwone znaczniki.

2. Czy wybudowane budynki działają natychmiastowo?

Odp.: Jak mówi arkusz misji - wypełniasz ją czerwonymi znacznikami statusu. Tak jak jest na

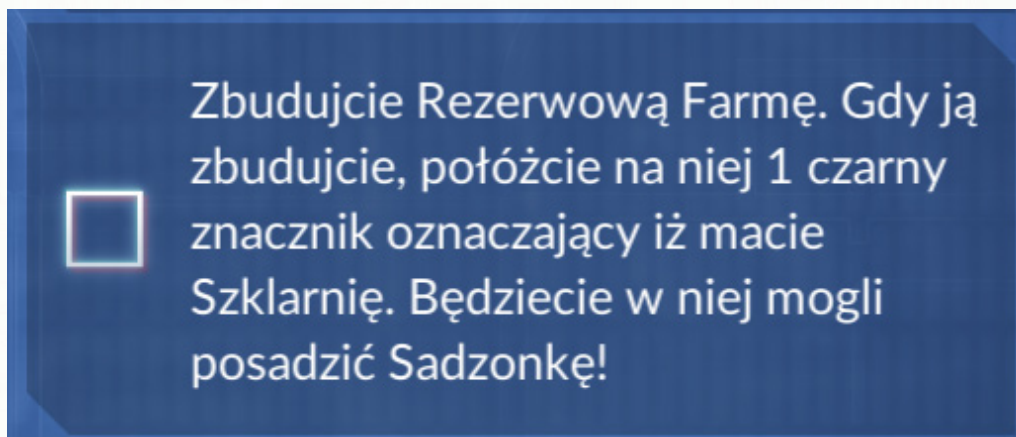
3. Gdzie na planszy powinienem postawić budynki rezerwowe?

Odp.: Postaw je obok planszy w rzędku z innymi budynkami tego samego bloku. Np. Rezerwowe Panele Słoneczne postaw w rzędzie Sekcji Systemowej.

4. Jak zbudować szklarnię (po zbudowaniu Rezerwowej Farmy)?

Odp.: Po wybudowaniu rezerwowej Farmy, postaw czarny znacznik na szklarniach 6-10 - szklarnie są gotowe na przyjęcie sadzonek.

Aplikacja; Dziennik Zadań:



5. Czy w fazie Akcji mogę przypisać Piony Akcji do budowy Rezerwowej Farmy oraz sadzenia nowego nasiona?

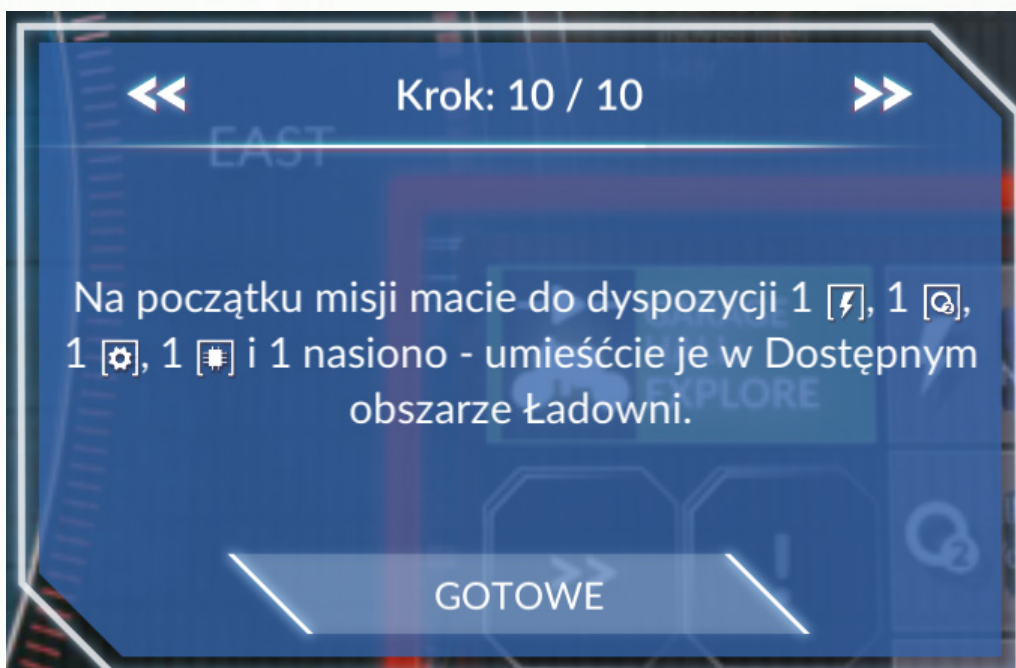
Odp.: Nie. Musisz mieć wybudowaną Rezerwową Farmę, by móc przypisać Piony Akcji do sadzenia nowych nasion.

Instrukcja; str. 12: „Jeśli akcja wymaga czegoś jeszcze, musisz mieć ten dodatkowy element już w chwili deklarowania akcji”

6. Skąd wziąć nasiono?

Odp.: Dostajesz je podczas przygotowania. Czeka ono na Ciebie w Ładowni.

Aplikacja; Ustawienie elementów gry:



7. Czym jest wariant projektanta gry?

Odp.: W aplikacji znajdziesz sposób grania w tę misję, który mi bardziej odpowiada. Czyni on tę misję zdecydowanie trudniejszą. Mówi on o tym, że najpierw musicie zasadzić nasiono, a dopiero

wtedy możecie zapewniać mu optymalne warunki.

8. Mamy wybudowane Zapasowe Panele Słoneczne, i wydarzenie każe nam obniżyć produkcję Energii o 2. Co się dzieje?

Odp.: Wasza bazowa produkcja Energii to $5 + 5$. Z Zapasowymi Panelami Słonecznymi wzrasta o 4, do $5 + 5 + 4 = 14$. Jeżeli wasza produkcja (z wydarzenia czy jakiegokolwiek innego efektu gry) spadnie o 2, dalej jest dobrze, ponieważ potrzebujecie zasilić tylko 10 Obiektów.

Instrukcja; str. 9: „Jeśli produkujecie nie dość dużo tlenu, niektóre Obiekty staną się niedostępne. Zob. ramka „Za mało tlenu/energii” na str. 10”

9. Czy mogę zbudować więcej szklarni na Rezerwowej Farmie?

Odp.: Tak, możesz zbudować dodatkowe szklarnie, wykonując akcję Budowy. Pamiętaj jednak o tym, że nie są Ci one potrzebne w tym scenariuszu, więc nie trać na to swego cennego czasu na Marsie.

10. Czy mogę wybudować i naprawiać zepsute części tego samego obiektu w jednej turze? Jeśli nie, czy zepsute części wpływają na tor Uszkodzeń w fazie Uszkodzeń w tej samej rundzie?

Odp.: Nie. Żeby móc przypisać Piony Akcji do naprawy zepsutych części, musisz mieć już wybudowany Obiekt. Wybudowane Obiekty wpływają na tor Uszkodzeń, nawet w tej samej turze w której zostały wybudowane. Przykładowo - Zapasowe Panele Słoneczne zwiększają tor Uszkodzeń Sekcji Systemowej o 2 w fazie Uszkodzeń.

Instrukcja; str. 12: „Jeśli akcja wymaga czegoś jeszcze, musisz mieć ten dodatkowy element już w chwili deklarowania akcji.”

11. Kiedy wykonuję akcję Pozyskiwania na danym Obszarze, czy zbieram wszystkie rzeczy tam się znajdujące (Próbki i żetony Celu) czy tylko jedną rzecz?

Odp.: Tylko jedną. Wykonując akcję Pozyskiwania musisz zdecydować czy chcesz zebrać jeden żeton Celu czy jedną Próbkę. Weź żeton Celu. Próbki w tej misji nie mają zbyt wielu zastosowań.

Instrukcja; str. 16: „7. Pokój Próbek(POZYYSKIWANIE) Pokój Próbek umożliwia podjęcie akcji Pozyskiwania, dzięki czemu zbierasz próbki, przenosząc je z Obszaru na mapie do Ładowni.

ROZPATRYWANIE. Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, weź wszystko, co zebrałeś i połóż to w Oczekującym obszarze Ładowni. Te rzeczy staną się dostępne na koniec rundy.”

12. Jeżeli jakiś efekt obniżył moją produkcję energii, jak mogę ją przywrócić?

Odp.: Jeżeli twoja produkcja Energii nie jest wystarczająca, by zasilić wszystkie budynki które jej wymagają, na wybranych przez Was Obiektach stawiacie kafle Przestoju. Kiedy usuniecie je z planszy, zwiększą one waszą produkcję energii.

13. Grałem na dwóch graczy, i wydarzenie kazało mi odrzucić Ulepszenie. Co się dzieje jeśli odrzuciłem “Auto-skaner”?

Odp.: Nie możesz tego zrobić. W grze na 1-3 graczy, Auto-skaner jest automatycznie

zbudowany od początku misji, i jest uznawany jako integralna część HUB'u, a nie wybudowane Ulepszenie.

Instrukcja; str. 18: „Ulepszenia. Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, odrzuć kartę Ulepszenia z gry. Umieść odpowiedni kafel Ulepszenia w Oczekującym obszarze Ładowni. Ulepszenie zostanie uruchomione w fazie Czyszczenia.”

Instrukcja; str. 19: „1-3 Graczy: W grze od początku dostępny jest Auto-skaner. Odrzućcie kartę Ulepszenia „Auto-skaner”, aby nie wylosować jej ponownie podczas przygotowania do gry.”

14. Czy zjadam dojrzałe rośliny z szklarni?

Odp.: Nie! W każdej rundzie dostajecie tyle jedzenia ile macie dojrzałych roślin w szklarniach. Rośliny zostają i dają jedzenie w każdej rundzie.

Instrukcja; str. 10: „produkujecie tyle żywności, ile roślin znajduje się w Szklarniach. Wreszcie każdy astronauta musi zjeść 1 porcję żywności.”

15. Do których misji bez typu mogę wykorzystać AMP, aby je wykonać?

Odp.: Niektóre misje mają takie akcje. Pisz przy nich - “wydaj jeden żeton Akcji” czy “wydaj 2 żetony Akcji” ale nie mają przy sobie ikony Budowy, Pozyskiwania czy Badań. Możesz je także wykorzystywać do akcji z Wydarzeń (w aplikacji). One nie posiadają typu. Każą tylko wykorzystać Pion Akcji -oznacza to dowolny Pion Akcji, również AMP. Nie możesz za to wykorzystywać AMP do akcji w Sekcji Mieszkalnej.

Instrukcja; str. 12: „AMP [...] WAŻNE: Jeśli akcja nie ma typu (na przykład jest tylko oznaczona ikoną [pion], również można do niej przypisać AMP.”

16. Co się dzieje kiedy skończą mi się kafle Przestoju?

Odp.: Użyj jakiegoś zamiennika. I zacznij się modlić.

17. Co z żetonami Modyfikatorów na Obiektach w których trwa Przestój?

Odp.: Są ‘zamrożone’. Kiedy zdejmiecie Kafel Przestoju z Obiektu, ich efekty znowu wejdą w życie.

Instrukcja; str. 10: „Uwaga: Obiekty, w których trwa przestój, nie mogą być ani pośrednim, ani bezpośrednim celem innych efektów (na przykład: jeśli słowem kluczowym na karcie Uszkodzeń jest Pokój Próbek, ale w Obiekcie tym trwa przestój, odrzuć tę kartę bez rozpatrywania jej).”

18. Jaka jest różnica pomiędzy szklarnią, rośliną i nasionem?

Odp.: Szklarnia jest miejscem w którym możesz zasadzić nasiono by wyrosła z niego roślina. Szklarnie oznacza się czarnym znacznikiem na Farmie lub Zapasowej Farmie. Jedna szklarnia może mieć tylko jedną roślinę. Nasiono reprezentuje twoją możliwość do zasadzenia rośliny. Roślina w szklarni jest twoim jedzeniem. Za każdą roślinę w twoich szklarniach, możesz wyżywić jednego astronautę. Nie możesz mieć więcej roślin, niż szklarni.

Instrukcja; str. 10: Szklarnie (w każdej może się znajdować roślina lub rosnące nasiono). Dojrzałe rośliny (każda zapewnia 1 porcję żywności w każdej fazie Produkcji)

Instrukcja; str. 17: „Sadzenie nowych nasion

Farma składa się z maksymalnie 5 Szklarni – czarny znacznik w otworze Szklarni oznacza, że została ona zbudowana. Białe znaczniki z kolei przedstawiają zarówno rośliny, jak i nasiona. Biały znacznik obok Szklarni

(tor 1-5 po lewej) to dojrzała roślina (w jednej Szklarni może znajdować się jedna roślina). Biały znacznik na ścieżce Wzrostu (tor 1-6 po prawej) to rosnące nasiono; nie zapewnia żywności, dopóki nie wyrośnie i nie zostanie przesunięte do pustej Szklarni. Jeśli Farma nie jest jeszcze wypełniona (jest tam mniej białych znaczników niż czarnych), możesz zasadzić nowe nasiono. Po pewnym czasie wyrośnie z niego dojrzała roślina, która zapewni dodatkowe porcje żywności."

19. Kiedy karta mówi, że część w Panelu Solarnym się zepsuła, efekt odnosi się do jednego czy wszystkich Paneli Solarnych?

Odp.: Tylko do jednego.

Instrukcja; str. 9: „Panele słoneczne HUB wyposażony jest w dwa zestawy Paneli Słonecznych.”

20. Na liczniku Solów, pod Sol nr. 3, jest napisane “Rzuć żółtą kością []”. Co to znaczy?

Odp.: Zamień zielony znacznik na czerwony w ramce Uszkodzeń sekcji Roboczej. Od teraz, w każdej fazie Uszkodzeń rzucasz Żółtą kością i rozpatrujesz jej efekt. (Pamiętaj, kiedy Uszkodzenia sekcji Roboczej dotrą na pole 5, dobierasz żółtą kartę Uszkodzeń i zmieniasz zielony znacznik na czerwony w Sekcji Mieszkalnej, zaczynasz rzucać pomarańczową kostką Uszkodzeń również).

Instrukcja; str. 18: „Aby przeprowadzić fazę Uszkodzeń: Najpierw zbierzcie pulę kości Uszkodzeń dla tej rundy. Sprawdźcie na arkuszu misji, które kości Uszkodzeń muszą zostać rzucone.”

21. Czy uszkodzenie części w NOWEJ Farmie powoduje że rośliny i sadzonki na STAREJ Farmie więdną?

Odp.: Nie. Efekt więdnienia odnosi się tylko do tej konkretnej farmy.

22. W sekcji “Zmiany w rozgrywce” na arkuszu misji, pod akcją “Pozyskiwania” jest napisane: Kiedy Pozyskujesz [...] rzuć żółtą/pomarańczową kością Uszkodzeń...

Czy to oznacza, że powinienem rzucić obiema kośćmi, żółtą i pomarańczową?

Odp.: Rzuć żółtą dla kręgu 1 i pomarańczową dla kręgu 2.

Arkusz misji; Zmiany w rozgrywce: „Kiedy Pozyskujesz pomarańczowy żeton [cel] z Obszaru K1-S / K2-S: rzuć żółtą/pomarańczową kością [uszkodzenia] . Weź X losowych części zapasowych (X = wynik rzutu).”

23. Czy możesz użyć zdolności Inżyniera “A właśnie, że dam radę!” w tej samej rundzie w której zbudowałeś Obiekt by naprawić zepsutą część?

Odp.: Tak. Wykorzystanie zdolności nie jest akcją, możesz ją zrobić w dowolnym momencie.

Instrukcja; str. 5: „Zdolności Każdy astronauta ma zdolność bazową i 3 karty Zdolności. Każda zdolność może być użyta tylko raz na rundę, ale w dowolnym momencie tej rundy.”

24. Czy zdolność Inżyniera “A właśnie, że dam radę!” pozwala na dobranie karty Badań do zwiększania Optymalnych Warunków?

Odp.: Kiedy naprawisz zepsutą część na Rezerwowej Farmie, dobierasz 1 kartę Badań. Więc tak.

Arkusz misji; Zmiany w rozgrywce: „Kiedy naprawiasz zepsutą część na Rezerwowej Farmie: oprócz naprawienia tej części (udana akcja Budowy) dobierz 1 kartę Badań.”

25. Czy mogę użyć łazika Scorpio do budowy Rezerwowych Paneli Słonecznych?

Odp.: Nie. Łaziki mogą być wykorzystywane do akcji na Obszarach poza HUB'em.

Instrukcja; str. 12: „SCORPIO. Scorpio daje 1 dodatkowy pion do wykorzystania na dowolną akcję Eksploracji/Pozyskiwania/Badań/Budowy, o ile ta akcja podejmowana jest poza HUB-em (nie można jeździć łazikiem po Obiektach!).”

26. Dlaczego Rezerwowa Farma posiada 4 miejsca na dojrzałe rośliny?

Odp.: Żeby można było tyle roślin tam przetrzymywać. Możesz zobaczyć jedno miejsce na kilka szklarni (6-10). Możesz, np. wybudować 4 szklarnie i zasadzić 4 rośliny na tej jednej karcie (Jedna z misji będzie tego wymagać). Jednak pierwsza misja potrzebuje tylko by zasadzić jedno nasiono.

27. Pierwsze wydarzenie kazało nam obniżyć produkcję Energii o 2. Więc w fazie Produkcji, musieliśmy wprowadzić Przystój na 2 Obiektach. W pierwszym Solu, w fazie Akcji, wybudowaliśmy Rezerwowe Panele Słoneczne, i zaczęliśmy produkować 4 Energii więcej. Czy możemy odrzucić kafle Przystoju, ponieważ produkujemy już wymaganą ilość Energii (12)? Nie zużyliśmy żadnych Pionów Akcji by usunąć kafle Przystoju w fazie Akcji.

Odp.: Niestety, już spowodowaliście Przystój w wybranych Obiektach. Musicie użyć Pionów Akcji by odrzucić kafle Przystoju. Więcej Energii jest oczywiście lepsze, ale Obiekty już zostały wyłączone i teraz same nie zdołają się włączyć.

Instrukcja; str. 10: „Za mało tlenu/energii: [...]Jeśli na powrót chcecie uczynić ten Obiekt funkcjonalnym, musicie w fazie Akcji położyć na tym kaflu 1 pion – na koniec fazy Akcji obróćcie kafel.”

ROZBITY KONTENER

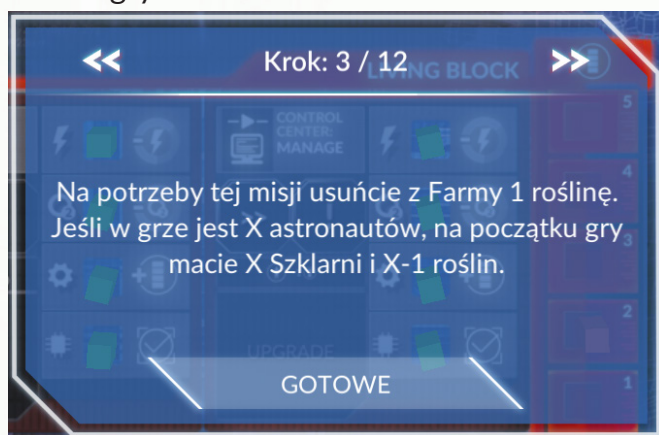
1. Gdzie mogę zasadzić roślinę?

Odp.: We wczesnej wersji aplikacji, w przygotowaniu gracz miał postawić X - 1 szklarni (gdzie X to ilość graczy). Powinno być X szklarni i X-1 roślin (gdzie X to ilość graczy). Bardzo przepraszamy za pomyłkę.

Instrukcja; str. 17: „Jeśli Farma nie jest jeszcze zapełniona (jest tam mniej białych znaczników niż czarnych), możesz zasadzić nowe nasiono. Po pewnym czasie wyrośnie z niego dojrzała roślina, która zapewni dodatkowe porcje żywności.”

W tej misji jest jedna pusta szklarnia, w którą można zasadzić nasiono.

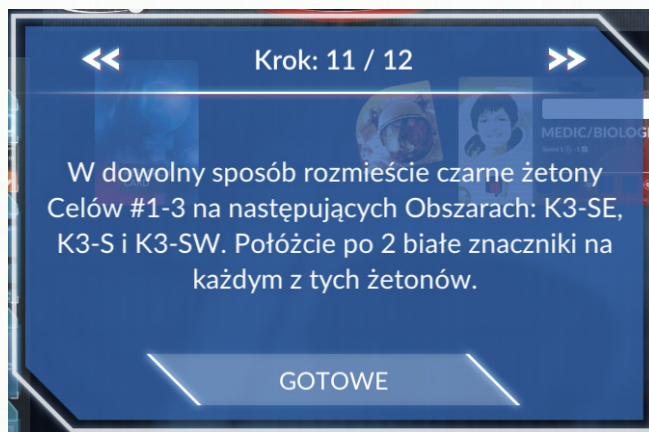
Aplikacja; Ustawianie elementów gry:



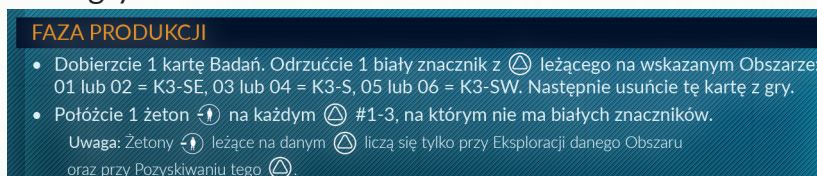
2. W fazie Produkcji, powinieneś dobrać kartę Badań, by określić, skąd odrzucić biały znacznik.

Odp.: W przygotowaniu misji (krok 11) stawiasz 2 białe znaczniki na każdym z 3 Celów. Reprezentują one baterie w nadajnikach. W każdej fazie Produkcji baterie stają się coraz słabsze - dlatego zdejmujesz białe znaczniki. Sygnał staje się coraz słabszy i słabszy...

Aplikacja; Ustawianie elementów gry:



Arkusz misji; Zmiany w rozgrywce:



3. W przygotowaniu misji wszystkie kafle Obszarów w kroku 10 są pokazane odwrócone awerssem do dołu. Czy powinniśmy stawiać je na planszy awerssem do dołu?

Odp.: Nie, stawia się je normalnie, awerssem do góry. W aplikacji, jest pokazany ich rewers, by nie sugerować konkretnych kafli Obszarów do postawienia w danym miejscu.

Aplikacja; Ustawianie elementów gry:



4. Czy mogę wykonać akcję specjalną "Analiza Danych" jako pierwszą, a następnie, w zależności od rezultatu tej akcji, wykonać akcję "Wykrywanie Sygnału" i wybrać Obszar?

Odp.: Tak. Kiedy przypisujesz Piony Akcji do "Analizy Danych", musisz wybrać Czarny żeton Celu od razu. Przy akcji "Wykrywania Sygnału" wykonujesz po prostu badania, więc możesz wybrać ich cel dopiero po udaniu się akcji.

OGRÓD NA KRAŃCU ŚWIATA

1. Po losowym dobraniu i umieszczeniu 3 Obszarów kręgu 1 na planszy, aplikacja każe nam dobrać do nich żetony Celów, za każdy obrazek próbki znajdujący się na danym kaflu Obszaru. Czy będzie maksymalnie 18 numerowanych żetonów, używanych w tym scenariuszu?

Odp.: Tak, arkusz misji wyjaśnia to: „Jeśli nie ma już więcej żetonów o odpowiednim numerze, nic się nie dzieje.”

Arkusz misji; Zmiany w rozgrywce:

DOWOLNA FAZA:

W tej misji nie używa się . Za każdą , która miałaby zostać wprowadzona do gry, dobierzcie w zamian 1 kartę Badań. Połóżcie w odpowiednim miejscu  #1-6 (dowolnego koloru, zgodnie ze wskazaniem karty). Jeśli nie ma już więcej żetonów o odpowiednim numerze, nic się nie dzieje.

2. W czasie przygotowania misji, czy mogę rzucać kością sześciocienną zamiast dobierać karty Badań, by oszczędzić czas?

Odp.: Tak.

3. Tekst w aplikacji: “To są wasze złoża początkowe”. Określenie “złoża” nie jest nigdzie więcej używane, dlatego nie jestem do końca pewien, co to oznacza.

Odp.: Są to początkowe składniki odżywcze, które możecie Pozyskać i Zbadać. Musisz Eksplorować więcej obszarów, by znaleźć ich więcej i wygrać misję.

4. Do czego potrzebne jest 90% wyszczególnione na kartce którą powinniśmy wydrukować z PDFa?

Odp.: To pomyłka. Powinno być 100%.

5. Czy zatrzymujesz żetony 1-5 po ich zbadaniu, ponieważ możesz je odkrywać (z połową efektywności)?

Odp.: Jeżeli planujesz badać je po raz drugi (przejsz z zbadanego do odkrytego) zatrzymujesz żeton na planszy. Jeżeli nie chcesz badać go po raz drugi, możesz odrzucić żeton i dodać go do puli dostępnych żetonów.

6. Czy mogę posiadać kilka kopii tej samej próbki # i nawet Badać je w tej samej rundzie? Przykładowo mam dwa żetony #5. Czy mogę je jednocześnie Badać?

Odp.: Tak.

7. Odkrycie danego składnika odżywczego oraz akcja specjalna “Wzbogacanie dwutlenkiem węgla” mówią że dostajesz połowę wartości procentowej, zaokrągloną w górę. Co dokładnie zaokrągla się w górę? Przypuszczam że działa to tylko w przypadku procentów zakończonych 5%. Na przykład, połowa z 15% daje 7,5% co zaokrągla się do 10%, a połowa z 25%, czyli 12,5%, zaokrągla się do 15%?

Odp.: Nie. Połowa z 15% (7,5%) daje nam 8%, a połowa z 25% (12,5%) daje nam 13%.

8. Problem z żetonem #6. Ten żeton może być tylko zbadany. Czy to oznacza, że powinienem go odrzucić po wykonaniu na nim 1 akcji Badań?

Odp.: Tak.

9. Kiedy używam "Technik Separacyjnych" z żetonem #6, i usuwam z gry kartę Badań o najniższej wartości procentowej, jak mogę znaleźć kolejny żeton #6, skoro numer 6 jest wydrukowany na usuniętej z gry karcie?

Odp.: Zostały tutaj użyte bardzo niefortunne słowa. Naprawdę, bardzo za to przepraszamy. To co chcieliśmy tutaj powiedzieć to, że kiedy dobierasz kartę Badań by dodać wartość procentową do danego składnika odżywczego, przed dociągnięciem karty usuwasz z niej kartę z 15%. Na potrzeby wszystkich innych efektów w grze, (jak np. ustalanie # żetonu, do postawienia na obszarze), cały czas ciągniesz z pełnej talii Badań.

10. Kiedy eksplorujesz nowy Obszar lub wykorzystujesz POI "Łut szczęścia", i dobierasz kartę Badań by określić # żetonu, i wylosujesz numer, którego wszystkie 3 żetony już leżą na planszy, nic się nie dzieje, prawda?

Odp.: Tak. Jeżeli wszystkie trzy żetony danego #, są już na planszy, to wylosowanie tego numeru jeszcze raz, nic nie zmienia.

Arkusz misji; Zmiany w rozgrywce:

DOWOLNA FAZA:

W tej misji nie używa się . Za każdą , która miaaby zostać wprowadzona do gry, dobierzcie w zamian 1 kartę Badań. Połóżcie w odpowiednim miejscu  #1-6 (dowolnego koloru, zgodnie ze wskazaniem karty). Jeśli nie ma już więcej żetonów o odpowiednim numerze, nic się nie dzieje.

11. Niektóre zdolności astronautów potrzebują próbek, by móc je wykorzystać. Czy można by, w teorii, wykorzystać żetony celów, by odpalić zdolność wymagającą próbek?

Odp.: Tak.

12. Czy mogę wykorzystać żeton Celu do Technik Seperacyjnych, a następnie użyć go jako próbki do zdolności astronauty?

Odp.: Nie. Nie możesz wykorzystać jednego przedmiotu, w dwóch różnych celach.

13. W przygotowaniu misji, mamy umieścić na planszy 3 obszary awersem do góry. Moje pytanie brzmi: Czy dostajemy POI które pokazane są na tych obszarach?

Odp.: Niestety nie.

14. Zdolność Geologa "Eureka!": Odrzuć 2 Morale by dostać 1 Próbkę. Czy działa to jako "Dobierz losowy żeton", więc dobieramy kartę badań i odpowiadający żeton wkładamy do ładowni?

Odp.: Dokładnie tak.

Arkusz misji; Zmiany w rozgrywce:

DOWOLNA FAZA:

W tej misji nie używa się . Za każdą , która miaaby zostać wprowadzona do gry, dobierzcie w zamian 1 kartę Badań. Połóżcie w odpowiednim miejscu  #1-6 (dowolnego koloru, zgodnie ze wskazaniem karty). Jeśli nie ma już więcej żetonów o odpowiednim numerze, nic się nie dzieje.

15. Co się dzieje kiedy Przygoda/Wydarzenia każą mi dobrać próbkę?

Odp.: Tak samo jak wszystkie próbki w grze - losujesz kartę Badań, a następnie odpowiedni żeton Celu dodajesz do ładowni.

Arkusz misji; Zmiany w rozgrywce:

DOWOLNA FAZA:

W tej misji nie używa się . Za każdą , która miałyby zostać wprowadzona do gry, dobierzcie w zamian 1 kartę Badań. Połóżcie w odpowiednim miejscu  #1-6 (dowolnego koloru, zgodnie ze wskazaniem karty). Jeśli nie ma już więcej żetonów o odpowiednim numerze, nic się nie dzieje.

16. Nie udało mi się znaleźć żadnych żetonów Celu jednego z minerałów. Czy mogę zapłacić wymaganą ilość bez znalezienia ani jednego żetonu, wykorzystując 3 akcje "Wzbogacania Dwutlenkiem Węgla"?

Odp.: Jeżeli za pomocą tych 3 akcji zapewnisz wymaganą ilość, to Tak.

Arkusz misji; Akcje specjalne:

Wzbogacanie
dwutlenkiem węgla

CO₂

 + 

Odrzuć 1 biały znacznik z pola poniżej i zadeklaruj składnik odżywczy. Wydać 1  i wykonaj Budowę. Dobierz 1 kartę Badań. Dodaj połowę wartości procentowej do zadeklarowanego składnika odżywczego (zaokrąglaj w górę).

Do pewnego stopnia wzrostowi roślin może pomóc wzbogacenie atmosfery w dwutlenek węgla. Takie małe oszustwo, ale skoro działa...

WYŁADUNEK

1. Kiedy "Rozładujemy" budynek z Sektora Systemowego, jaka jest początkowa wartość produkcji lub szklarni?

Odp. Panele Słoneczne i Oksygenatory mają maksymalną produkcję. Farma ma tyle szklarni, ile jest graczy.

Instrukcja; str. 6: „Umieście po 1 czarnym znaczniku w kolumnie Szklarni za każdego astronautę w grze - tyle Szklarni macie obecniezbudowanych.”

2. Wydarzenie każe mi położyć znacznik na Obiekcie, który jeszcze nie jest wybudowany. Co powinienem zrobić?

Odp.: Nic. Nie ma zasady dotyczącej niespełnienia żądań przygody lub wydarzenia, dopóki nie jest napisane na nich jaka jest kara.

3. Co jeżeli wydarzenie każe położyć mi znacznik na Obiekcie (np. Centrum Kontroli), ale mam tylko Rezerwowy Obiekt tego samego typu (np. Rezerwowe Centrum Kontroli)?

Odp.: Kładziesz znacznik na Rezerwowym Obiekcie.

4. Kiedy wybuduje Obiekt, którego ma Zastępczy lub Rezerwowy Obiekt tego samego typu w grze, czy odrzucam kartę Zastępczego lub Rezerwowego Obiektu?

Odp.: Nie odrzuca się ich.

5. Czy na jednym Obszarze może być więcej niż jeden Żeton Celu?

Odp.: Tak.

6. Czy dostają próbki lub POI z 2 odkrytych terenów w przygotowaniu misji?

Odp.: Nie.

SONDA NA WOLNOŚCI

1. W kręgu 3 Wschód i Północny Wschód nie mogą być NIGDY Eksplorowane. Czy dalej jest możliwe, by sygnały tam wylądowały, lub liczyły się do łańcucha? Czy mogą być również wykorzystywane w akcjach specjalnych?

Odp.: Tak. Tak. Tak.

2. Czy łańcuch sygnałów może składać się z większej ilości niż 7 sygnałów, np. 8 lub 9?

Odp.: Tak. Sygnał nie musi być DŁUUUUGI na dokładnie 7 sygnałów.

3. Kilka sygnałów może leżeć na tym samym Obszarze.

Odp.: Dokładnie tak.

4. Sygnały wypadły tak, że istnieją 3 legalne miejsca, gdzie sonda mogła wylądować. Czy musimy od razu zadeklarować gdzie znajduje się sonda, czy możemy zmienić swoje zdanie, nawet po wykonaniu akcji Eksploracji na kafelku w kręgu 3, jeżeli nie podoba mi się ścieżka?

Odp.: Możesz zmienić zdanie.

5. W solach 4-6, arkusz misji każe nam rzucać wszystkimi kośćmi Uszkodzeń. Jednakże, tekst i czerwona ramka kończą się po tych solach. Czy to oznacza, że w solu 7 i 8 nie musimy rzucać wszystkimi kośćmi, czy jest to po prostu niefortunny projekt graficzny?

Odp.: Po solu 6 kończy się burza. W solach 7 i 8 rzucasz tylko tymi kośćmi uszkodzeń, które są nakazane przez czerwone znaczniki w ramce Uszkodzeń.

Z PYŁU POWSTAŁEŚ

1. Akcja specjalna "Zbieranie Pyłu" mówi: "Wykonaj Pozyskiwanie na dowolnym(-ych) Obszarze(-ach). Połóż tu czerwony #1-3, aby zaznaczyć zebrany pył." Skoro akcja nakazuje mi wykonanie akcji Pozyskiwania, czy oznacza to, że mogę dodatkowo zebrać Próbkę z danego Obszaru?

Odp.: Nie. Wykonując tą akcję specjalną zbierasz jedynie pył.