

# PLANET UNKNOWN

## SUPERMOON

Autoren: Ryan Lambert und Adam Rehberg  
 Grafikdesign: Adam Rehberg  
 Entwicklung: Martin Řehořík  
 Illustrationen: Yorgo Manis, James Churchill  
 Übersetzung und Lektorat: Translation Circus  
 (Lisa Prohaska, Frank Thuro)  
 Redaktionelle Überarbeitung Spielanleitung: Marcel Straub

Originalversion  
 Copyright Adam's Apple Games 2020.  
 Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Version  
 Copyright Strohmann Games 2024 - Marcel Straub,  
 Schnellweider Str. 54, 51067 Köln, unter Lizenz von  
 Adam's Apple Games, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung  
 des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel  
 Carcassonne- in unserem Logo.



STROHMANN  
GAMES

### SPIELANLEITUNG

### SPIELMATERIAL

MODUL 1:

8 Supermonde



Vordersseite: Standardseite  
 Rückseite: Spezialseite

8 Satelliten



MODUL 2:

36 Rettungsplättchen  
 (je 8 von jeder Art)



MODUL 3:

30 Bonusplättchen



(+ jeweils 1 als Ersatz)

### INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial.....	1
Modul 1: Supermond.....	2
Modul 2: Rettungsplättchen.....	3
Modul 3: Neue Bonusplättchen.....	3
Spezialplanet.....	3
Spezialkonzern.....	4
Glossar.....	4

### ÜBERSICHT

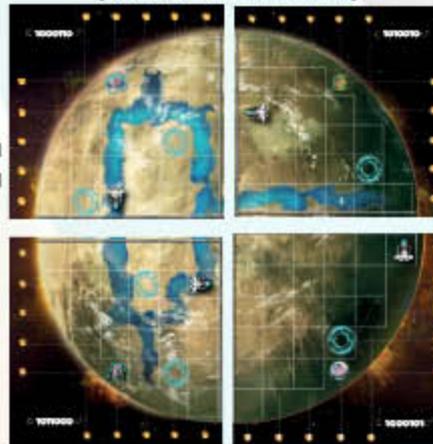
Supermoon ist die erste Erweiterung zu Planet Unknown. Ihr könnt die neuen Module (Supermond, Rettungsplättchen, Bonusplättchen) beliebig kombinieren und zu eurem Grundspiel hinzufügen, sowohl im Mehrspielerspiel als auch im Solomodus.

Der neue Spezialkonzern und Spezialplanet bieten besonders viel Abwechslung und neue Herausforderungen.

Mit den neuen Bevölkerungskarten und Ereignissen bleiben eure Partien immer abwechslungsreich.

### MEHR ABWECHSLUNG

1 Spezialplanet  
 „Der Gaspaltene Planet“  
 (bestehend aus 4 Teilen)



Vorder- und Rückseite:  
 Spezialseite

1 Spezialkonzern  
 „Quantum Solutions“  
 (bestehend aus 2 Teilen)



5 x Stufe 1



5 x Stufe 2



5 x Stufe 3



5 x Stufe 4



20 Bevölkerungskarten

Ihr könnt die neuen Ereignisse und Bevölkerungskarten einfach in die entsprechenden Stapel aus dem Grundspiel mischen und sie darin belassen.

8 Ger-Meteoriten  
 8 Ber-Meteoriten

27 Ereignisse

Ereignis-Modul

8 grüne Meldungen



8 orange Meldungen



8 rote Meldungen



## SPIELIDEE

*Eure Mission ist bekannt: Erschließt unbekannte Planeten und sichert die Zukunft der Menschheit! Doch ihr habt noch eine neue Aufgabe bekommen: Errichtet einen Außenposten auf dem Mond, der euren Planeten umkreist. Der Zeitpunkt ist günstig, denn er ist euch gerade sehr nahe – und somit ein „Supermond“! Wer noch mehr Neues will, kann sich um den Planeten kümmern, der durch einen Meteoritenschauer in vier Teile gespalten wurde, oder für einen neuen Konzern arbeiten.*

## ÄNDERUNGEN AM GRUNDSPIEL

**SPIELZIEL:** Genau wie im Grundspiel willst du die meisten Medaillen sammeln, um zu gewinnen. Dabei zählen auch die Medaillen, die du für deinen Supermond erhältst.

**NEUE BEDINGUNG FÜR DAS SPIELLENDE:** Liegen bei einem Spieler alle Ressourcenmarker auf dem obersten Feld Ihrer Leisten, spielt die aktuelle Runde noch zu Ende. Danach endet das Spiel.

## MODUL 1: SUPERMOND

### SPIELAUFBAU:

Nehmt auch jeweils 1 **SATELLITEN** und 1 zufälligen **SUPERMOND**. Wählt jeweils für euch selbst, ob ihr mit der Standard- oder Spezialseite eures Supermonds spielen möchtet. Legt jeweils 1 **METEORITEN** auf jedes Meteoritensymbol auf eurem Supermond. Legt euren Satelliten auf eine der beiden Startpositionen (siehe rechts).

**Im Spiel mit Ereignissen und Im Solospiel:** Verwendet 4 Ereignisse mehr als im Grundspiel angegeben.

**Im Spiel mit 4–6 Spielern:** Verwendet am besten Modul 2: Rettungsplättchen.

### SPIELABLAUF:

- Du darfst Plättchen und Bonusplättchen auf deinen Supermond legen, setzt auf deinen Planeten. Folge dabei den Lagerregeln aus dem Grundspiel. Rücke wie üblich deine Ressourcenmarker entsprechend vor und lege Meteoriten auf Meteoritensymbole.
- Nachdem du ein Plättchen oder Bonusplättchen auf deinen Supermond gelegt hast, bewegt sich dein Satellit im Uhrzeigersinn um den Supermond herum auf eine andere Position. Führe dazu folgende Schritte aus:

- Bewege deinen Satelliten genau so viele Positionen weiter wie die Anzahl Felder auf dem gelegten Plättchen bzw. Bonusplättchen. Bewege ihn immer im Uhrzeigersinn, von Position zu Position (☺☺).
- Hast du ihn auf eine ☺-Position bewegt, wähle aus, in welche der beiden Richtungen der Laser des Satelliten zeigen soll. (Er zeigt immer auf eine Reihe oder Spalte des Supermonds.)
- Der Satellit feuert seinen Laser in die Richtung, die seine Position vorgibt (☺), bzw. die du gewählt hast (☺). Dadurch zerstört er alle Meteoriten auf dem Supermond in dieser Reihe oder Spalte.

**SPIELLENDE:** Das Spiel endet wie im Grundspiel. Kannst du aber ein Plättchen regelkonform auf deinen Supermond legen, musst du es legen und das Spielende wird noch nicht ausgelöst.

**WERTUNG:** Führt die Wertung aus wie im Grundspiel. Zusätzlich erhaltet ihr Medaillen für jedes Set aus Ressourcen auf eurem Supermond: Spielst du mit der Standardseite, besteht ein Set aus allen 8 Ressourcen und jedes Set bringt 8 Medaillen. Spielst du mit der Spezialseite, besteht ein Set aus 2 bestimmten Ressourcen und jedes Set bringt 4 Medaillen. Jeder Meteorit auf deinem Supermond zählt am Spielende -3 Medaillen (☹).

### HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Du kannst Plättchen und Bonusplättchen nicht auf ein Feld legen, auf dem ein Meteorit liegt – du musst den Meteoriten einsammeln oder zerstören, um dieses Feld freizumachen (außer ein Ereignis, eine Bevölkerungskarte oder eine Technologie besetzt etwas anderes).
- Um einen Rover auf den Supermond zu stellen, folge den Regeln aus dem Grundspiel.
- Dein Satellit zerstört mit seinem Laser auch alle Rover auf dem Supermond in der Richtung, in die er feuert.
- Supermonde gelten nicht als Planeten und umgekehrt. Die Bevölkerungskarten, Ereignisse, Ziele und Konzerne geben an, ob ein Planet oder Supermond gemeint ist. Ist auf ihnen weder explizit ein Planet noch ein Supermond angegeben, sind beide gemeint.

### ZIELWERT IM SOLOMODUS:

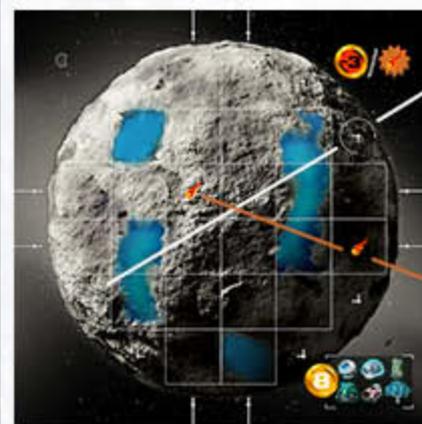
Die Tabelle aus dem Grundspiel muss um eine Reihe ergänzt werden (siehe rechts). Der Grundwert liegt bei 80 Medaillen (statt 60 Medaillen). Passe ihn wie gewohnt durch die Meldungen im Ereignisstapel an.

Neuer Grundwert für  
Modul 1: Supermond

~~60~~ 80 Medaillen

#	Rote Meldungen	Orange Meldungen	Grüne Meldungen
...	...	...	...
21+	-15	-5	+18

## BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU



Lege deinen Satelliten auf eine der beiden Startpositionen.

Lege je 1 Meteoriten auf jedes Meteoritensymbol.



Startposition

Erste Position im Uhrzeigersinn

Zweite Position im Uhrzeigersinn

Dritte Position im Uhrzeigersinn (wähle die Richtung des Lasers)

### Beispiel für deinen Zug:

Du legst ein Plättchen mit 3 Feldern auf deinen Supermond. Es zeigt eine Technologie-Ressource, eine Rover-Ressource und ein Meteoritensymbol. Du legst 1 Meteoriten auf das Meteoritensymbol und rückst deinen Technologie- und Rover-Ressourcenmarker vor. Dabei rückst du deinen Rover-Ressourcenmarker auf einen Rover-Meilenstein. Du stellst also 1 Rover von deinem Konzern auf dieses Plättchen auf dem Supermond. Anschließend bewegt sich dein Satellit:

- Du bewegst deinen Satelliten im Uhrzeigersinn 3 Positionen weiter.
- Da du ihn auf eine ☺-Position bewegt hast, wähle, in welche der beiden Richtungen sein Laser zeigt.
- Dein Satellit feuert seinen Laser und zerstört damit die beiden Meteoriten in der Spalte, auf die er zeigt. Sie kommen zurück in die Schachtel (nicht zu den eingesammelten Meteoriten auf deinem Konzern).

## MODUL 2: RETTUNGSPLÄTTCHEN

### SPIELAUFBAU:

Nimmt auch jeweils 1 *Rettungsplättchen* von allen 8 Arten (Rover, Bevölkerung, Technologie, Energie, Biomasse, Wasser) und legt sie als persönlichen Vorrat bereit.



### SPIELABLAUF:

- Statt ein Plättchen aus einem Sektor der Raumstation zu wählen, darfst du genau 2 Rettungsplättchen aus deinem Vorrat wählen. Lege sie und folge dabei den Lagerregeln aus dem Grundspiel und den zusätzlichen Lagerregeln für Rettungsplättchen unten.
- Du hast 8 Rettungsplättchen und legst immer 2. Das heißt, du darfst das bis zu 3-mal pro Partie machen.

### ZUSÄTZLICHE LEGEREGELN FÜR RETTUNGSPLÄTTCHEN:

Du musst immer 2 Rettungsplättchen legen. Du darfst sie auf deinen Planeten und/oder Supermond legen und sie müssen nicht aneinander angrenzen.

### SPIELENDE:

Das Spiel endet wie im Grundspiel. Kannst du aber Rettungsplättchen regelkonform legen, musst du sie legen und das Spielende wird noch nicht ausgelöst. Nur falls du kein Plättchen aus deinem Sektor der Raumstation und keine Rettungsplättchen legen kannst, wird das Spielende ausgelöst. Wenn du kein Plättchen aus deinem Sektor und kein Rettungsplättchen regelkonform legen kannst, wählst du wie im Grundspiel trotzdem ein Plättchen und rückt die Ressourcenmarker entsprechend vor, doch anstelle eines Plättchens aus deinem Sektor dürfen es zwei Rettungsplättchen aus deinem Vorrat sein.

### HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

- Jedes Rettungsplättchen zählt als Plättchen mit 2 Feldern, 1 Ressource und 1 Meteoritensymbol.
- Du legst zwar immer 2 Rettungsplättchen, aber du legst sie einzeln nacheinander.
- Sobald du ein Rettungsplättchen gelegt hast, behandle es für den Rest des Spiels wie ein normales Plättchen.
- Du erhältst am Spielende keine Medaillen für Rettungsplättchen, die noch in deinem Vorrat sind.

## SPEZIALPLANET „DER GESPALTENE PLANET“

### SPIELAUFBAU:

Nimm dir die 4 Teile des Gespaltenen Planeten. Das sind die 4 Quadranten. Lege sie so vor dich, dass die Medaillen-Symbole nach außen zeigen. Wähle für jeden Quadranten, welche Seite nach oben zeigen soll. Lass am besten etwas Platz zwischen ihnen. Folge dem restlichen Spielbau aus dem Grundspiel.

### SPIELABLAUF:

Jeder Quadrant des Gespaltenen Planeten zeigt etwas Verbotenes, das du dort nicht legen darfst – das können Ressourcen, Meteoritensymbole oder Bonusplättchen sein (zu erkennen am Symbol mit dem roten Verbotssymbol außerhalb vom Raster).

Jedes Mal, wenn du auf einen der vier Quadranten zum ersten Mal ein Plättchen oder Bonusplättchen legst, musst du es an den Rand legen. Du darfst jederzeit auf beliebige Quadranten legen.

Du darfst Plättchen nicht so legen, dass sie über den Rand des Planetenrestes hinausragen und Quadranten miteinander verbinden. Es gelten auch sonst alle anderen Lagerregeln aus dem Grundspiel.

**Raumschiffsymbol:** Für 1 Roverbewegung darfst du 1 Rover von einem Feld mit Raumschiffsymbol auf ein beliebiges anderes Feld bewegen. Ist das Raumschiffsymbol durch ein Plättchen oder Bonusplättchen abgedeckt, kannst du diesen Effekt nicht mehr nutzen.

### SPIELENDE:

Werte jeden Quadranten einzeln. Du erhältst für jede Reihe und Spalte des Quadranten, in der kein leeres Feld und kein Meteorit ist, so viele Medaillen wie neben der Reihe oder Spalte angegeben. Ziele zu Randfeldern kannst du mit deinem Gespaltene Planeten leichter erfüllen, weil du viele Randfelder hast, doch Ziele zu Gebieten kannst du schwieriger erfüllen, weil du weniger große Gebiete schaffen kannst.

### ERINNERUNG - REGELN DIE GERNE VERGESSEN WERDEN:

- Du kannst den Spezialplanet mit einem beliebigen Konzern kombinieren.
- Auf den Quadranten, in dem Meteoritensymbole verboten sind, kannst du kein Plättchen mit Meteoritensymbol legen.
- Auf den Quadranten, in dem Bonusplättchen verboten sind, kannst du keine Bonusplättchen legen.

## MODUL 3: NEUE BONUSPLÄTTCHEN

### SPIELAUFBAU:

Nimmt auch jeweils 1 *Bonusplättchen* von jeder der 5 Arten (Bevölkerung, Wasser, Energie, Rover, Technologie) und legt sie als persönlichen Vorrat bereit.



### SPIELABLAUF:

- Bezieht sich eine Regel, Karte, Technologie, ein Symbol oder ein Effekt auf ein „Bonusplättchen“, darfst du anstelle eines Biomasse-Bonusplättchens aus dem Grundspiel ein beliebiges Bonusplättchen aus deinem Vorrat nutzen.
- Der Begriff „Bonusplättchen“ meint nicht mehr nur die Biomasse-Bonusplättchen aus dem Grundspiel, sondern alle Arten von Bonusplättchen. Ist ein Biomasse-Bonusplättchen gemeint, steht explizit „Biomasse-Bonusplättchen“.
- Bonusplättchen bestehen aus 1 Feld ihrer Gebietsart. Falls sie an ein Gebiet ihrer Art angrenzen, vergrößern sie es, falls nicht, zählen sie als 1er-Gebiet (anders als im Grundspiel). Da sie aber keine Ressource zeigen, rückt du deinen Ressourcenmarker nicht vor.

### SPIELENDE:

- Bonusplättchen zählen für Ziele, die sich auf Gebietsarten beziehen, aber nicht für Ziele, die sich auf Ressourcen beziehen.
- Du erhältst am Spielende keine Medaillen für Bonusplättchen, die noch in deinem Vorrat sind.



„Dies war einst der Planet Persephone. In seinen vier Quadranten herrschten unterschiedliche Klimazonen, doch sie waren miteinander verbunden wie die vier Jahreszeiten. Der Meteoritenschauer hat den Planeten gespalten und nun schweben die namenlosen Quadranten einzeln durchs All.“

Du kannst den Spezialkonzern mit einem beliebigen Planeten kombinieren.

### SPIELAUFBAU:

Nimm dir die beiden Teile des Konzerns *Quantum Solutions* und setze sie zusammen: Lege den oberen Teil nach oben und den unteren Teil nach unten und wähle für jeden davon, welche Seite nach oben zeigen soll. Lege die Ressourcenmarker auf die untersten Felder Ihrer Leiste und folge dem restlichen Spielbau aus dem Grundspiel.

### SPIELABLAUF:

Durch die Kombination der beiden Teile entsteht eine einzigartige Regel für deinen Konzern: Der obere Teil bestimmt, wann die Regel gilt (je nachdem von wo aus der Raumstation du ein Plättchen wählst), der untere Teil bestimmt, was passiert (Marker vor- oder zurückrücken).

### Oberer Teil:

**SEITE A:** Wählst du ein Plättchen aus dem äußeren Bereich der Raumstation, ...

**SEITE B:** Wählst du ein Plättchen aus dem inneren Bereich der Raumstation, ...

### Unterer Teil:

**SEITE A:** ... darfst du den Ressourcenmarker von 1 Ressource auf dem Plättchen 1 Feld zurückrücken, bevor du die Ressourcenmarker normal vorrückt.

**SEITE B:** ... rücke nur den Ressourcenmarker von 1 Ressource auf dem Plättchen vor (statt von beiden), aber dafür 2 Felder weit.

### Beispiel:

**SEITE A OBEN + SEITE B UNTEN:** Wählst du ein Plättchen aus dem äußeren Bereich der Raumstation, rückst du nur den Ressourcenmarker von 1 der Ressourcen auf dem Plättchen vor, aber dafür 2 Felder weit. Den Ressourcenmarker der anderen Ressource rückst du nicht vor. Wählst du ein Plättchen aus dem inneren Bereich, gilt die Regel deines Konzerns für diese Runde nicht.

## SPEZIALKONZERN

Wählst du ein Plättchen aus dem äußeren Bereich der Raumstation, ...

**Vorteil:** Fokus auf große Plättchen

**Nachteil:** Eingeschränkte Plättchenauswahl, Einschränkung auf den Rand

**Stufe 5** Du darfst einmal pro Runde 1 Meteoriten am Rand zerstören.

**Stufe 4** Legst du eine Wasser-Ressource an den Rand, rücke den Wassermarker 1 Feld vor, unabhängig davon, ob du mit der Ressource ein Eisfeld überdeckst.

**Stufe 3** Erhalte 1 Roverbewegung für jeden deiner Rover, der am Rundenanfang am Rand ist.

**Stufe 2** Du darfst einmal pro Runde 2 Roverbewegungen in 1 Synergieschub umwandeln.

**Stufe 1** Legst du ein Plättchen angrenzend an eine Rettungskapsel, muss es nicht an ein Plättchen angrenzen.

**Quantum Solutions:** ... darfst du den Ressourcenmarker von 1 Ressource auf diesem Plättchen um 1 Feld zurückrücken, bevor du die Ressourcenmarker normal vorrückt.

**Vorteil:** Mehr Synergieschübe

**Nachteil:** Weniger Roverbewegungen

**Seite A**  
Wählst du ein Plättchen aus dem äußeren Bereich der Raumstation, ...

3 METEORITEN

ZERSTÖRE 1 METEORITEN AM RAND (1x PRO RUNDE)

LEGST DU EINE WASSER-RESSOURCE AN DEN RAND, RÜCKE DEN WASSERMARKER 1 FELD VOR

ERHALTE 1 ROVERBEWEGUNG FÜR JEDEIN ROVER, DER AM RAND IST (AM RUNDENANFANG)

ENDET DEIN MARKER DURCH DIE KONZERN-REGEL AUF EINEM FELD OHNE DONALD, ERHALTE 1 BONUSPLÄTTCHEN

LEGST DU EIN PLÄTTCHEN ANGENEHT AN EINEN ROVER, MUSS ES NICHT AN EIN PLÄTTCHEN ANGENEHT

**Quantum Solutions**  
... rücke nur den Ressourcenmarker von 1 Ressource auf diesem Plättchen vor (statt von beiden), aber dafür um 2 Felder.

„Heute hü, morgen hatt. Kenn sich der Konzern denn nicht für eine Strategie entscheiden?“

### HINWEISE ZU SEITE A:

- Gilt die Regel deines Konzerns diese Runde, weil du ein Plättchen aus dem entsprechenden Bereich der Raumstation gewählt hast, darfst du den Ressourcenmarker von 1 der Ressourcen auf dem Plättchen 1 Feld zurückrücken. Danach rückst du die Ressourcenmarker der beiden Ressourcen auf dem Plättchen ganz normal vor.
- Mit der Stufe-4-Technologie ist es möglich, den Wassermarker mehrmals vorzurücken, falls du ein Wasserfeld des Plättchens auf ein Eisfeld legst und eine Wasser-Ressource an den Rand legst.

## Quantum Solutions

Wählst du ein Plättchen aus dem inneren Bereich der Raumstation, ...

**Vorteil:** Flexibel im Inneren des Planeten

**Nachteil:** Eingeschränkte Plättchenauswahl, Fokus auf kleine Plättchen

**Stufe 5** Du darfst einmal pro Runde 1 Meteoriten zerstören, der nicht am Rand liegt.

**Stufe 4** Legst du eine Wasser-Ressource nicht auf ein Randfeld, rücke den Wassermarker 1 Feld vor, unabhängig davon, ob du mit der Ressource ein Eisfeld überdeckst.

**Stufe 3** Erhalte 1 Roverbewegung, falls mind. 1 deiner Rover am Rundenanfang nicht auf dem Planeten ist.

**Stufe 2** Du erhältst 1 Bonusplättchen, falls dein Ressourcenmarker durch deine Konzern-Regel auf einem Feld ohne Bonus endet.

**Stufe 1** Legst du ein Plättchen angrenzend an einen Rover, muss es nicht an ein Plättchen angrenzen.

**Quantum Solutions:** ... rücke nur den Ressourcenmarker von 1 Ressource auf diesem Plättchen vor (statt von beiden), aber dafür um 2 Felder.

**Vorteil:** Marker weiter vorrücken, zusätzliche Bonusplättchen

**Nachteil:** Ungleichmäßiges Vorrücken

**Seite B**  
Wählst du ein Plättchen aus dem inneren Bereich der Raumstation, ...

3 METEORITEN

ZERSTÖRE 1 METEORITEN IM INNEREN (1x PRO RUNDE)

LEGST DU EINE WASSER-RESSOURCE AN EINEM FELD OHNE DONALD, RÜCKE DEN WASSERMARKER 1 FELD VOR

ERHALTE 1 ROVERBEWEGUNG, FALLS MIND. 1 ROVER NICHT AUF DEM PLANETEN IST (AM RUNDENANFANG)

WANDLE 2 ROVERBEWEGUNGEN IN 1 SYNERGIESCHUB UM (1x PRO RUNDE)

LEGST DU EIN PLÄTTCHEN ANGENEHT AN EINEN ROVER, MUSS ES NICHT AN EIN PLÄTTCHEN ANGENEHT

**Quantum Solutions**  
... darfst du den Ressourcenmarker von 1 Ressource auf diesem Plättchen um 1 Feld zurückrücken, bevor du die Ressourcenmarker normal vorrückt.

### HINWEISE ZU SEITE B:

- Ein Rover gilt als „nicht auf dem Planeten“, wenn er auf dem Supermond oder noch auf deinem Konzern ist. Ein zerstörter Rover zählt nicht mit, da du ihn aus dem Spiel entfernt hast.
- Gilt die Regel deines Konzerns diese Runde, weil du ein Plättchen aus dem entsprechenden Bereich der Raumstation gewählt hast, kannst du nur den Ressourcenmarker von 1 der Ressourcen auf dem Plättchen vorrücken, aber dafür 2 Felder weit. Du erhältst dabei ganz normal den Bonus von jedem Feld.
- Mit der Stufe-4-Technologie ist es möglich, den Wassermarker mehrmals vorzurücken, falls du ein Wasserfeld des Plättchens auf ein Eisfeld legst und eine Wasser-Ressource nicht auf ein Randfeld legst.

## GLOSSAR

### Quantum Solutions:

Felder „am Rand“ berühren den äußeren Rand des Rasters eines Planeten oder Supermonds.

Felder „im Inneren“ berühren den äußeren Rand des Rasters eines Planeten oder Supermonds nicht.

### Der Gaspaltano Planet:

**Raumschiffsymbol** - Ist ein Rover auf einem Feld mit diesem Symbol, darfst du ihn für 1 Roverbewegung auf ein beliebiges anderes Feld bewegen (egal ob auf deinem Planeten oder Supermond). Ist das Raumschiffsymbol durch ein Plättchen oder Bonusplättchen abgedeckt, kannst du diesen Effekt nicht mehr nutzen.

An diesem Symbol erkennst du das Spielmaterial aus dieser Erweiterung.

### Supermond:

Startpositionen für den Satelliten

Positionen für den Satelliten

Minuspunkte durch Medaillen - Am Spielende verlierst du so viele Medaillen wie angegeben.

**Modul 3** - Der Begriff „Bonusplättchen“ meint nicht mehr nur die Biomasse-Bonusplättchen aus dem Grundspiel, sondern alle Arten von Bonusplättchen. Ist von „Bonusplättchen“ die Rede, darfst du anstelle eines Biomasse-Bonusplättchens aus dem Grundspiel ein beliebiges Bonusplättchen aus deinem Vorrat nutzen.

**Plättchen / Bonusplättchen** - Bonusplättchen bestehen aus 1 Feld ihrer Gebietsart, zeigen aber keine Ressource. Falls sie an ein Gebiet ihrer Art angrenzen, vergrößern sie es, falls nicht, zählen sie als 1er-Gebiet. Wenn von „Plättchen“ die Rede ist, sind Bonusplättchen nicht inbegriffen.

**Meteoriten und Meteoritensymbol** - „Meteoriten“ sind die Holzteile, die du auf „Meteoritensymbole“ legst.

**3er- und 6er-Meteoriten** - Falls euch die Meteoriten ausgehen, könnt ihr 3 bzw. 6 eurer eingesammelten Meteoriten in einen 3er- bzw. 6er-Meteoriten umtauschen.

**Schwierigkeitsgrad** - Der Schwierigkeitsgrad des Spezialplanetens und Spezialkonzerns aus dieser Erweiterung ergibt sich durch die Summe aller auf den Teilen.

**Dauerhaft** - Lass Bevölkerungskarten mit diesem Symbol offen vor dir liegen, sodass alle sie sehen können. Sie geben dir einen dauerhaften Vorteil für den Rest des Spiels. Führe ihren Effekt jedes Mal aus, wenn du ihre Voraussetzung erfüllst.