

# PLANET UNKNOWN

## SUPERMOON

### LIVRET DE RÈGLES

### MATÉRIEL

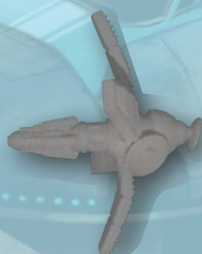
#### MODULE 1

6 x Plateaux  
Lune



Recto identique  
/ Verso asymétrique

6 x Satellites



#### MODULE 2

36 Tuiles Sauvetage  
(6 de chaque type)



#### MODULE 3

6 x Blocs  
Civ



6 x Blocs  
Eau



6 x Blocs  
Énergie



6 x Blocs  
Rover

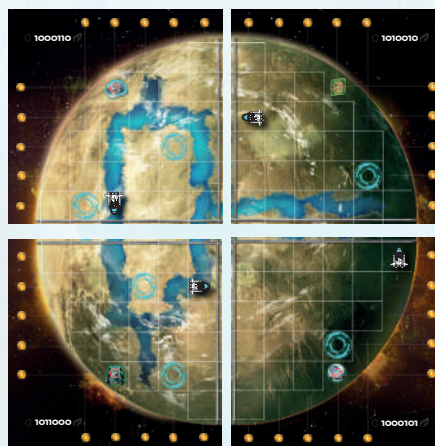


6 x Blocs  
Tech



#### POUR PLUS DE VARIÉTÉ

1 x Planète fragmentée  
(4 Plateaux)



1 x Corporation  
fragmentée  
(2 Plateaux)



Asymétrique (recto et verso)

### Table des Matières

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Matériel.....                    | 1 |
| Module 1 : Lunes.....            | 2 |
| Module 2 : Tuiles Sauvetage..... | 3 |
| Module 3 : Blocs Terrain.....    | 3 |
| Planète Fragmentée.....          | 3 |
| Corporation Fragmentée.....      | 4 |
| Glossaire.....                   | 4 |

### Comment débiter

Supermoon est la première extension du jeu Planet Unknown. Vous pouvez ajouter les différents éléments de Supermoon comme bon vous semble à votre jeu de base lors de vos parties solo ou à plusieurs. Choisissez n'importe quelle combinaison de modules (Lunes et/ou Tuiles Sauvetage et/ou Blocs Terrain) pour enrichir vos parties !

Vous pourrez également relever de nouveaux défis en composant une nouvelle Planète et une nouvelle Corporation fragmentées. Vous reconnaîtrez les nouvelles cartes Civ et Événement à leur symbole.

20 x Cartes Civ

Pour plus de simplicité, les nouvelles cartes Événement et Civ peuvent être ajoutées aux piles correspondantes dans le jeu de base et y rester définitivement.

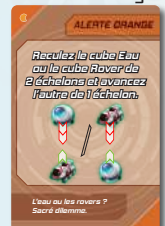
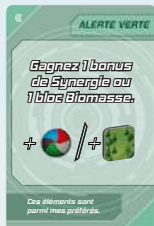
27 x Cartes  
Événement

Cartes Événement

9 x Alertes vertes

9 x Alertes oranges

9 x Alertes rouges



12 Jetons  
Multi-météorites  
(6 de chaque)





## PRÉSENTATION

La récente pluie de météorites a fait des dégâts, mais la stabilité planétaire est maintenue. Votre mission principale n'a pas changé : vous devez développer une nouvelle planète capable d'assurer la pérennité de l'humanité. Il vous incombe également de créer un avant-poste sur une lune qui se trouve à proximité. Enfin, si vous êtes d'humeur audacieuse, les fragments d'une planète et d'une corporation fragmentées auraient bien besoin de votre attention.

## MISE À JOUR DU JEU DE BASE

**Objectif :** Remportez la partie en gagnant le plus grand nombre de Médailles, selon les règles habituelles de Planet Unknown et en y ajoutant les Médailles gagnées sur votre Lune.

**Nouvelle condition de fin de partie :** Si un·e joueur·euse avance tous ses cubes Ressource tout en haut des pistes, la partie se termine à la fin du tour.

## MODULE 1 : LUNES

### MISE EN PLACE

Prenez chacun·e un **SATELLITE** et un **PLATEAU LUNE** pris au hasard. Choisissez individuellement d'utiliser la face symétrique ou asymétrique de vos plateaux. Placez une Météorite sur le symbole Météorite de votre plateau Lune. Placez votre Satellite sur l'une des deux positions de départ proposées.

Si vous jouez en solo ou avec les Événements, ajoutez 4 cartes Événement supplémentaires au nombre indiqué dans les règles de base.

Si vous jouez à plus de 4 Corporations, il est vivement recommandé d'ajouter également le Module 2 : Tuiles Sauvetage.

### MODE DE JEU

Les tuiles et blocs sélectionnés ou gagnés peuvent être placés sur votre Lune au lieu d'être placés sur votre Planète, en respectant les règles habituelles de placement, en faisant avancer les cubes Ressource et en plaçant des Météorites sur les symboles correspondants.

Placer une tuile ou un bloc sur la Lune fait tourner le Satellite dans le sens des aiguilles d'une montre, sur les positions orbitales autour de la Lune. Suivez les étapes suivantes :

1. Déplacez immédiatement le Satellite d'un nombre de positions égal au nombre de cases sur la tuile ou le bloc placé sur la Lune. Le Satellite se déplace d'une position à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, sur l'orbite (🚀 / 🚀) autour de la grille de votre Lune.
2. Ensuite, si vous avez le choix (🚀), orientez le Satellite pour que son laser pointe vers une ligne ou une colonne de votre Lune.
3. Enfin, le Satellite tire, et son laser **détruit** toutes les Météorites (et tous les Rovers !) sur son chemin.

### FIN DE PARTIE

Les règles de fin de partie sont les mêmes que pour le jeu de base.

Si vous ne pouvez poser aucune des tuiles de votre Dépôt sur votre Planète, mais que vous pouvez le faire sur votre Lune, vous **devez** le faire.

### DÉCOMPTE DES MÉDAILLES

En plus du décompte habituel, des Médailles sont attribuées pour chaque lot de Ressources complet sur le plateau Lune. La face symétrique requiert 1 Ressource de chaque type et rapporte 8 Médailles par lot. La face asymétrique requiert une paire de Ressources spécifique et rapporte 4 Médailles par lot. Toute Météorite non récupérée sur la Lune ou ses tuiles vous fait perdre 3 Médailles (🔴) en fin de partie.

### FAQ

- Une tuile ou un bloc ne peut pas être placé sur une case de la grille contenant une Météorite : celle-ci doit être récupérée ou détruite au préalable (sauf indication contraire sur une carte Civ, une carte Événement, ou un niveau de Tech).
- Les Rovers sont placés sur la Lune en suivant les règles de placement des Rovers du jeu de base. Un déplacement de Rover n'est pas interchangeable avec un déplacement de Satellite.
- Le laser du Satellite détruit les Rovers sur son chemin.
- Les Lunes ne sont pas considérées comme des Planètes, et inversement. Si des instructions (cartes Civ, cartes Événement, objectifs partagés, objectifs privés, plateaux Corporation) ne précisent pas si l'élément affecte une Planète ou une Lune, alors il affecte les deux.

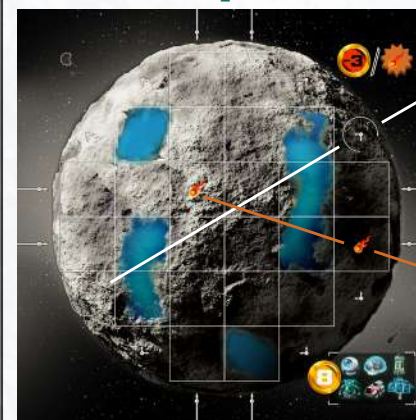
## OBJECTIF DE SCORE SOLO

Une ligne a été ajoutée à la grille de score solo. Le nouveau score à atteindre lorsque vous jouez avec la Lune est de **80 Médailles**. Vous devez ajuster ce score en fonction de la composition de la pioche Événement.

Nouveau score à atteindre  
en solo, avec la Lune : ~~60~~ 80 Médailles

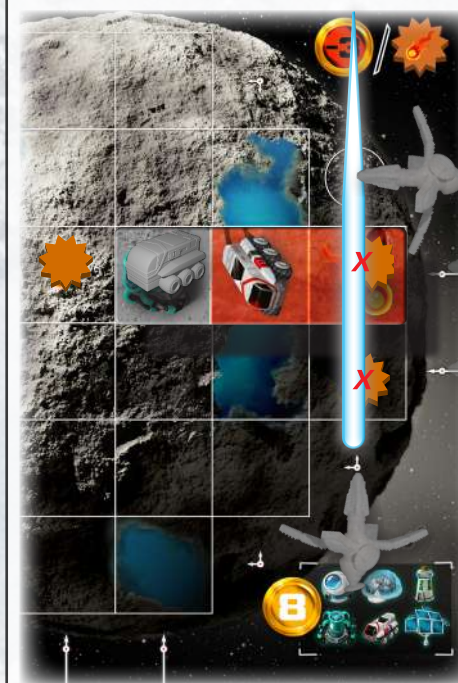
| #   | Alertes Rouges | Alertes Oranges | Alertes Vertes |
|-----|----------------|-----------------|----------------|
| ... | ...            | ...             | ...            |
| 21+ | -15            | -5              | +16            |

## Exemple de Mise en Place



Placez le Satellite sur l'une des deux positions de départ proposées.

Placez les Météorites sur les symboles Météorite de départ.



Position de Départ

1<sup>re</sup> position orbitale

2<sup>e</sup> position orbitale

3<sup>e</sup> position orbitale (orientation choisie : colonne)

### Exemple :

Vous venez de placer cette tuile sur votre Lune :



Vous placez immédiatement une Météorite sur le symbole correspondant et avancez les cubes Tech et Rover sur leur piste respective de votre plateau Corporation. Vous débloquez ainsi un nouveau Rover que vous posez sur une case de cette tuile.

1. Votre tuile est composée de 3 cases, vous déplacez donc votre Satellite de 3 positions orbitales, dans le sens horaire.
2. Étant donné que votre Satellite termine son déplacement sur 🚀, vous choisissez l'orientation que vous souhaitez pour le laser (ici, colonne).
3. Enfin, vous déclenchez le laser du Satellite pour détruire les 2 Météorites sur la colonne choisie.



## MODULE 2 : TUILES SAUVETAGE

### MISE EN PLACE

Distribuez à chacun·e un lot de 6 **TUILES SAUVETAGE** (Rover, Civ, Tech, Énergie, Biomasse, Eau). C'est votre réserve personnelle de tuiles Sauvetage.



### MODE DE JEU

Au lieu de sélectionner une tuile dans le Dépôt de la Station Spatiale, vous pouvez choisir de placer exactement 2 tuiles Sauvetage de votre réserve.

### RÈGLES DE PLACEMENT DES TUILES SAUVETAGE

Les tuiles Sauvetage doivent respecter les règles habituelles de placement. Elles sont toujours placées par deux et peuvent être placées toutes les deux sur votre Planète, sur votre Lune, ou bien séparément. Elles n'ont pas besoin d'être adjacentes l'une à l'autre.

### FIN DE PARTIE

Si vous ne pouvez poser aucune des tuiles de votre Dépôt sur votre Planète ni sur votre Lune, mais que vous pouvez poser vos tuiles Sauvetage sur l'une ou l'autre, vous **devez** les placer. La fin de partie n'est donc déclenchée que si vous ne pouvez placer ni les tuiles de votre Dépôt, ni une paire de tuiles Sauvetage.

Si vous déclenchez la fin de partie, vous pouvez choisir 2 de vos tuiles Sauvetage (s'il vous en reste) au lieu d'une tuile du Dépôt pour faire avancer vos cubes Ressource correspondants lors du dernier tour.

### FAQ

- Les tuiles Sauvetage comptent comme des tuiles qui contiennent 2 cases Terrain, 1 Ressource et 1 Météorite.
- Une fois qu'une tuile Sauvetage a été placée, elle se comporte comme une tuile normale pour le reste de la partie.
- Le placement des tuiles Sauvetage compte toujours comme deux placements de tuiles consécutifs, mais séparés.
- Les tuiles Sauvetage non placées ne rapportent aucune Médaille à la fin de la partie.

## PLANÈTE FRAGMENTÉE

### MISE EN PLACE

Prenez les 4 fragments de plateau (pour une seule personne) et orientez-les de manière à former une planète. Vous pouvez ensuite choisir de jouer avec n'importe quelle face de chaque fragment. Il peut être utile de laisser de l'espace entre les fragments, pour que l'ensemble soit plus lisible. Le reste de la mise en place est identique au jeu de base.

### MODE DE JEU

Utilisez les mêmes règles de placement de tuiles que celles de la Planète Perséphone du jeu de base. Chaque fragment a une icône indiquant l'élément qui ne peut pas être placé sur ce quart de la Planète fragmentée. Les icônes représentent des Ressources (Civ, Eau, Biomasse, Rover, Tech ou Énergie), un symbole Météorite ou un bloc.

La règle **LE BORD D'ABORD** (page 4 du livret du jeu de base) s'applique à chaque fois que vous placez le premier terrain (tuile ou bloc) sur un fragment. La première tuile d'un fragment n'est pas nécessairement adjacente à une tuile déjà posée sur un autre fragment. Les tuiles ne peuvent pas dépasser de la grille ni connecter les fragments de la Planète entre eux. Toutes les autres règles de placement doivent être suivies normalement.

Les Rovers peuvent être téléportés sur n'importe quelle case à partir d'une icône Navette , et cela coûte un déplacement de Rover. Une fois qu'une icône Navette est recouverte, elle ne peut plus servir.

### FIN DE PARTIE

Chaque fragment rapporte des points selon les règles habituelles (gagnez des Médailles pour chaque ligne et colonne complète sans Météorites ni cases vides). Les 4 fragments sont considérés comme une seule Planète pour évaluer les objectifs. Il y a beaucoup plus de cases en périphérie : c'est un avantage pour certains objectifs, mais créer de grands terrains sera beaucoup plus compliqué...

### FAQ

- Une tuile avec une Météorite ne peut pas être placée sur le fragment portant le symbole Météorite.
- Un bloc (Biomasse ou Terrain si vous jouez avec le Module 3) ne peut pas être placé sur le fragment portant le symbole bloc Biomasse.

## MODULE 3 : BLOCS TERRAIN

### MISE EN PLACE

Distribuez à chacun·e un lot de 5 **BLOCS TERRAIN** (Civ, Eau, Énergie, Rover, Tech). C'est votre réserve personnelle de blocs Terrain.



### MODE DE JEU

À chaque fois qu'une règle, carte, Tech, icône ou effet vous indique de prendre un bloc Biomasse, vous pouvez prendre n'importe quel bloc Terrain de votre réserve à la place.

Les blocs se comportent comme des terrains normaux et peuvent donc être utilisés pour agrandir des terrains existants ou créer des terrains d'une seule case. Les blocs ne contiennent pas de Ressource et ne vous permettent donc pas de faire avancer les cubes Ressource.

### FIN DE PARTIE

Les blocs comptent dans les objectifs de terrain, mais pas dans les objectifs de Ressources. Les blocs non placés ne rapportent aucune Médaille à la fin de la partie.



*" Cette planète était autrefois appelée Perséphone, et quatre rudes climats se partageaient sa surface, unis et complémentaires, comme les saisons. Les pluies de météorites ont fragmenté la planète. Depuis, chacun des quatre fragments erre, sans nom et sans but. "*



# CORPORATION FRAGMENTÉE

## MISE EN PLACE

Prenez les 2 plateaux de la Corporation **Quantum Solutions** (pour une seule personne), disposez-les de manière à reconstituer un plateau Corporation complet. Vous pouvez ensuite choisir de jouer avec la face A ou la face B de chacun des 2 plateaux. Placez vos cubes Ressource au bas de chacune de leurs pistes. Le reste de la mise en place est identique au jeu de base.

## MODE DE JEU

La combinaison des 2 plateaux crée une règle unique, spécifique à cette Corporation.

### Condition (plateau supérieur) :

**FACE A** : Lorsque vous sélectionnez une tuile dans l'anneau extérieur de S.U.S.A.N.

**FACE B** : Lorsque vous sélectionnez une tuile dans le disque central de S.U.S.A.N.

### Règle (plateau inférieur) :

**FACE A** : Un des cubes correspondant aux Ressources de votre tuile **peut** reculer sur sa piste.

**FACE B** : Vous ne **devez** avancer qu'un seul cube correspondant à une Ressource de la tuile, mais avancez-le deux fois.

## FAQ

Si vous sélectionnez une tuile de l'autre emplacement que celui de votre condition, la règle spécifique est ignorée pour le reste du tour, et vous jouez normalement.

" Fusion, acquisition, division.  
Je ne sais pas quelles sont les implications économiques, mais j'aimerais que le plateau se décide ! "

**Avantage** : Concentration sur les grandes tuiles.  
**Faiblesse** : Spécificité des tuiles ; contraintes de placement en périphérie.

"Détruire" ne signifie pas "récupérer" (mais il vaut mieux s'en débarrasser !).

Il vous est possible d'avancer le cube Eau plus d'une fois si vous placez une Ressource Eau sur de la Glace et en périphérie.

Vous devez faire ce(s) déplacement(s) avant de poser votre tuile.

Cet effet est optionnel.

La règle d'adjacence est orthogonale (haut, bas, gauche, droite).

**Avantage** : Bonus de Synergie supplémentaire.  
**Faiblesse** : Diminution des déplacements de Rover.

**Quantum Solutions face A** : Vous **POUVEZ** faire reculer un de vos cubes. Pour rappel, reculer un cube ne vous permet pas d'obtenir ses éventuels bonus.

**FACE A**  
Lorsque vous sélectionnez une tuile dans l'anneau extérieur de S.U.S.A.N.  
1 / 3 MÉTÉORITES

UNE FOIS PAR TOUR, DÉTRUISEZ 1 MÉTÉORITE SUR UNE CASE EN PÉRIPHÉRIE.

AVANCEZ LE CUBE EAU SI VOUS PLACEZ UNE RESSOURCE EAU SUR UNE CASE EN PÉRIPHÉRIE.

À CHAQUE TOUR, GAGNEZ 1 DÉPLACEMENT PAR ROVER QUI COMMENCE LE TOUR EN PÉRIPHÉRIE.

UNE FOIS PAR TOUR, VOUS POUVEZ CONVERTIR 2 DÉPLACEMENTS DE ROVER EN 1 BONUS DE SYNERGIE.

VOUS POUVEZ IGNORER LA RESTRICTION D'ADJACENCE SI VOUS PLACEZ VOTRE TUILE ADJACENTE À UN MODULE DE SURVIE.



... vous pouvez immédiatement reculer 1 cube d'une des 2 Ressources de la tuile sélectionnée.  
**FACE A**

**Avantage** : Liberté de placement sur les cases intérieures.  
**Faiblesse** : Spécificité des tuiles ; ne concerne que les petites tuiles.

"Détruire" ne signifie pas "récupérer" (mais il vaut mieux s'en débarrasser !).

Il vous est possible d'avancer le cube Eau plus d'une fois si vous placez une Ressource Eau sur de la Glace et sur des cases qui ne sont pas en périphérie.

Un Rover n'est pas considéré comme sur la Planète s'il se trouve sur la Lune ou s'il n'a pas encore été déployé depuis le plateau Corporation. Vous devez faire ce déplacement avant de poser votre tuile.

Cet effet ne fonctionne pas si vous ne faites que passer par un échelon vide lors de votre avancée.

La règle d'adjacence est orthogonale (haut, bas, gauche, droite).

**Avantage** : Progression des pistes ; blocs Biomasse supplémentaires.  
**Faiblesse** : Progression non linéaire.

**Quantum Solutions face B** : Vous **DEVEZ** faire avancer deux fois un seul cube correspondant à l'une des deux Ressources de la tuile (en gagnant les bonus de chacune de ces avancées).

**FACE B**  
Lorsque vous sélectionnez une tuile dans le disque central de S.U.S.A.N.  
1 / 3 MÉTÉORITES

UNE FOIS PAR TOUR, DÉTRUISEZ 1 MÉTÉORITE SUR UNE CASE QUI N'EST PAS EN PÉRIPHÉRIE.

AVANCEZ LE CUBE EAU SI VOUS PLACEZ UNE RESSOURCE EAU SUR UNE CASE QUI N'EST PAS EN PÉRIPHÉRIE.

GAGNEZ 1 DÉPLACEMENT DE ROVER SI AU MOINS 1 DE VOS ROVERS NE COMMENCE PAS LE TOUR SUR VOTRE PLANÈTE.

GAGNEZ 1 BLOC BIOMASSE SI LA RÈGLE DE CORPORATION FAIT TERMINER L'AVANCÉE DE VOTRE CUBE SUR UN ÉCHELON VIDE.

VOUS POUVEZ IGNORER LA RESTRICTION D'ADJACENCE SI VOUS PLACEZ VOTRE TUILE ADJACENTE À UN ROVER.



... choisissez 1 des 2 Ressources : n'avancez que son cube, mais avancez-le 2 fois.  
**FACE B**

## GLOSSAIRE

Cette icône signifie que l'élément appartient à l'extension Supermoon.

### Lune :

**Position(s) de départ du Satellite**

**Position(s) orbitale(s) du Satellite**

**Médaille négative** - Le nombre sur cette Médaille négative est le nombre de points que vous perdrez en fin de partie.

### Bloc Terrain :

Un bloc Biomasse évoqué dans le jeu peut toujours être remplacé par n'importe quel bloc Terrain lorsque vous jouez avec le **Module 3**.

**Rappel sur les blocs/tuiles** - Un bloc n'est pas considéré comme une tuile et ne contient aucune Ressource (seulement du terrain). Un bloc peut agrandir un terrain existant ou former son propre terrain d'une seule case.

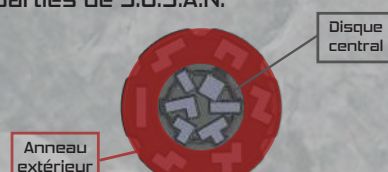
### Planète fragmentée :

**Icône Navette** - Un Rover qui s'arrête sur une case portant cette icône peut être téléporté sur n'importe quelle case de la grille, pour un déplacement de Rover. Lorsqu'une icône Navette est recouverte, elle ne peut plus être utilisée pour téléporter un Rover.

### Corporation fragmentée :

Le terme **périphérie** désigne l'ensemble des cases qui touchent le bord extérieur de la grille (Planète ou Lune).

Les termes **central** et **extérieur** concernent les deux parties de S.U.S.A.N.



**Outils** - Si une carte Civ porte l'indication "Outils", gardez-la près de votre plateau Corporation, visible pour tout le monde. Chaque carte Outils accorde des bénéfices durant le reste de la partie dès que les conditions sont remplies.

**Météorites et Symboles Météorite** - Une Météorite est un élément physique placé sur un symbole Météorite.

**Jetons Météorite 3 et 6** - Ces jetons peuvent être utilisés pour représenter vos Météorites récupérées (par lot de 3 ou 6), si vous manquez de jetons Météorite uniques pour vos parties.

**Difficulté** - Faites la somme des icônes présentes sur la Planète fragmentée et/ou la Corporation fragmentée pour connaître son niveau de difficulté.