



ERRATA

ZONA

INSTRUKCJA, STR. 6

JEST:

Z 10 dostępnych planszetek należy wylosować po 2 dla każdej z osób uczestniczących w rozgrywce.

POWINNO BYĆ:

Z 10 dostępnych planszetek należy wylosować po 2 dla każdej z osób uczestniczących w rozgrywce. Gracze wybierają po 1 z nich.

INSTRUKCJA, STR. 20

JEST:

Jeśli wymaganiem jest zwiększenie zmęczenia, to szperacz nie spełnia wymagania, jeśli wskutek tego miałby przekroczyć maksymalne zmęczenie.

POWINNO BYĆ:

Jeśli wymaganiem jest zwiększenie zmęczenia, to szperacz nie spełnia wymagania, jeśli wskutek tego miałby przekroczyć maksymalne zmęczenie. Jeśli wymaganiem jest pogorszenie reputacji, to szperacz nie spełnia wymagania, jeśli ma już złą reputację.

INSTRUKCJA, STR. 21

DODAC:

6. Znacznik postępu emisji należy umieścić na polu „0” na torze emisji.

KARTY

Poprawione treści kart zostały przygotowane tak, aby można było je wydrukować, wyciąć i nakleić na kartę.

RADIOAKTYWNY WIATR

(karta wieści)

JEST:

Każdy gracz, który rozpocznie albo zakończy turę na tym obszarze, 1

POWINNO BYĆ:

Wybierz obszar w zielonym albo złotym sektorze. Umieść na nim znacznik wieści. Każdy gracz, który rozpocznie albo zakończy turę na tym obszarze (w fazie akcji), 1

REWERS PLANSZETKI POSTACI:

TROPICIEL,

ustawienia początkowe

JEST:

WYSYPISKO

POWINNO BYĆ:

