

DEMIIS K. CHAN

BEYOND THE SUN



Túl a Naprendszeren

Az I. Termonukleáris Háború, kimondhatjuk, a végső csapás volt a Föld, mint ökoszisztéma számára. Az azóta eltelt két évszázadban a klímaváltozás még jobban felgyorsult; a természetes erőforrások kimerültek, a termés hozamok drasztikusan lecsökkentek. Tömegek süllyedtek szegénységbe, a bűnözés kezelhetetlenné, a lázadások és polgárháborúk mindennaposakká váltak. Az emberiség már önnön kipusztulásával nézett farkasszemet.

Az egyetlen megoldás nyilvánvalónak látszott: a Föld elhagyása és új otthon keresése a galaxis csillagai között. A kihalás rémképe az erők egyesítésére ösztönzött: 2240 újévének napján Washingtonban, a Lincoln Memorialnál aláírták a Tudományos Együttműködési Szerződést. Minden ország minden erőforrását az űrutazás kutatására allokálta, azzal, hogy a felfedezések és találmányok mindenki számára hozzáférhetővé válnak. Az emberiség, a történelem során először, egyetlen közös célért küzdött.

Dr. Edmund Sato irányításával a Nishida-Østergaard Corporation mérnökei hat rövidke év alatt megépítették az első hiperűrhajót, a terveket pedig közzétették. Az emberiség belépett az Űrutazás Korába.

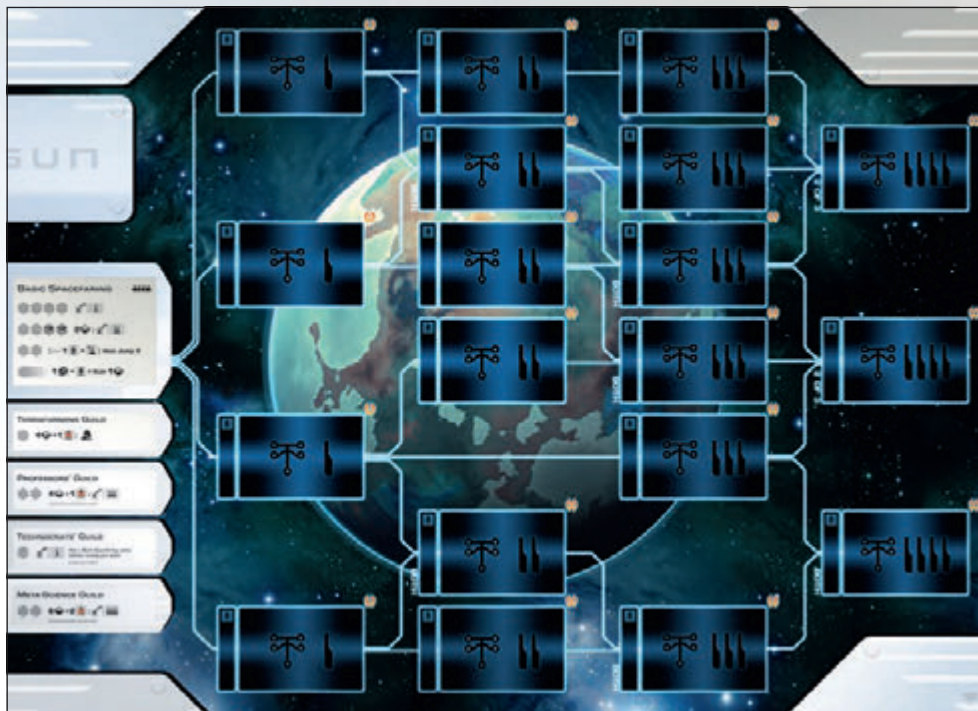
Hamarosan más cégek kifejlesztették a terraformálás primitív technikáit, kinevesztettek radioaktivitástűrő növényfajokat, kidolgozták az aszteroidabányászat technológiáját, meg minden mást, ami szükségesnek látszott, hogy az emberiség túlélhessen túl a Naprendszeren. A megoldás megszületett - de ezzel az összefogás kényszere megszűnt: a megacégek mindegyike a saját érdekeit kezdte előtérbe helyezni...

A játék célja

A Túl a Naprendszeren űrutazós játék, ahol a játékosok közösen vezetik át az emberiséget az Űrutazás Korába, miközben vetélkednek egymással azon, hogy az ő megacégüké legyen a legnagyobb gazdasági, tudományos és galaktikus hatalom.

A játék addig tart, amíg a játékosok el nem érnek bizonyos számú mérföldkövet. A végén az a játékos nyer, akinek a megacége a legtöbb győzelmi pontot 🏆 gyűjtötte, kifejlesztve technológiákat, megnövelve gazdasági erejét, irányítva és kolonizálva más bolygókat, elérve mérföldköveket és ügyesen kihasználva a változó eseményeket.

Tartozékok



A technológiatábla

Ez a játék központi táblája. A játékosok ezen mozgatják saját bábujukat, hogy **akciókat** hajtsanak végre - kezdetben még csak baloldalt, középen az *Űrutazás kezdeti lépései* szövegdobozon, a játék vége felé pedig már a III. szintű technológiakártyákon is - ehhez persze előbb ki kell fejleszteniük a technológiafán az oda vezető I. és II. szintű technológiákat.



46 technológiakártya

E kártyák a játék során kikutatható, kifejleszthető technológiákat jelképezik, és további, egyre hatékonyabb **akciókat** és/vagy **azonnali jutalmakat** biztosítanak az őket kifejlesztő megacégeknek. Az új technológiát mindig az azt kikutató megacég választja ki, utóbb pedig a többiek is elsajátíthatják, ha akarják. A technológiafa játékról játékra változik, ami mindig új stratégiák kidolgozására kényszeríti a játékosokat. A technológiák **négyfélék** lehetnek: **tudományosak**, **környezeti**, **katonaiak** és **gazdaságiak**. A játék kezdetén még csak I. és II. szintű technológiák kifejlesztésére van lehetőség; a III. és IIII. szintű technológiákhoz ki kell fejleszteni a szükséges akciókat vagy események révén fel kell oldani a megfelelő céheket.



20 eseménykártya (10-10 II. és III. szintű)

Az emberiség sorsára - és így minden megacégre - kihatással lesznek bizonyos események. A játék kezdetén a még ki nem fejlesztett technológiák helyére lekerül egy-egy eseménykártya, és amikor valaki kifejleszt egy adott új technológiát, fel kell fedni és végre kell hajtani az ottani eseménykártyát. Az eseménykártyák sokféleképpen befolyásolják a játékot - nem egy közülük újabb módokat jelent arra, hogyan lehetséges győzelmi pontokat gyűjteni.





Galaxistábla (kétoldalas)

A táblán a Tejútrendszer leegyszerűsített navigációs térképe látható. Alul ott a Naprendszer (*Sol*), azután ott vannak a csillagrendszerek a lakható bolygókkal 🌍 - ezeket lehet azután **kolonizálni** -, valamint a kikötőbolygók 🌌, ahol új űrhajók épülhetnek, végül pedig középpont a *mélyűr*. Minden csillagrendszert szomszédaival vonalak - azaz **hiperugrási járatok** - kötnék össze. Minden egyes vonal egy-egy ugrásnak felel meg, azaz a megtétele 1 mozgáspontba kerül egy űrhajó számára.

A *Solt* és a *mélyűrt* leszámítva a megacégek **kontrollálhatják** az egyes bolygókat - ekkor oda felkerül a megacég valamilyen előőrskorongja, a bolygó **specialitásának** függvényében -, megnövelve egyben a megacég produktivitását.



A bolygókétyák (12-12 A-s és B-s)

A bolygókétyákon távoli csillagrendszerek lakható, **kolonizálható** bolygói találhatóak - a kolonizálás győzelmi pontokkal és egyedi jutalmakkal jár. Minden kétya bal alsó részén látható, mekkora **katonai erő** szükséges a kolonizációhoz. A *Sol*hoz közelebbi kétyahelyekre az A pakliból kell a kétyákat felcsapni - ezek kisebb katonai erővel kolonizálhatóak, viszont kevesebb győzelmi pontot érnek. A *Soltól* messzebbi, B-vel jelölt kétyahelyekre a B pakliból kell kétyákat felcsapni - ezek nehezebben kolonizálhatóak, de értékeesebb bolygók.

Ha egy megacég kolonizál egy bolygót, a kétyáját elveszi a galaxistábláról, lerakva maga elé - inntől a bolygó véglegesen e megacég tulajdona. A kolonizálással járó sok győzelmi pont, illetve az értékes egyedi jutalmak miatt sok kolonizálással, a megfelelő kolonizálandó bolygók kiválasztásával könnyen megnyerhető a játék.

A bolygókétyákon valódi, a Földről megfigyelhető csillagok nevei olvashatók.



10 mérföldkőkétya (2 alap, 4-4 A-s és B-s)

A mérföldkövek az emberiség diadalútjának fontos állomásai. Minden játékban négy mérföldkőkétya van: a két alap, valamint két másik véletlenszerűen húzott. A mérföldkövek eléréséért győzelmi pontok járnak. Egyes kétyáknál korlátozva van, hány játékos teljesítheti azokat.

A játék végét az indítja el, hogy a mérföldkőkétyákra felkerül meghatározott számú **mérföldkőkorong**.



A kezdőjátékos jelzője



A kezdőjátékost jelöli, azért, hogy mindenkire pontosan ugyanannyiszor kerüljön sor a játék során. Végig ugyanannál a játékosnál marad.



4 céhfedlapka



60 ércdarab



2 fedlap az Űrutazás kezdeti lépéseire (2 és 3 játékoshoz)

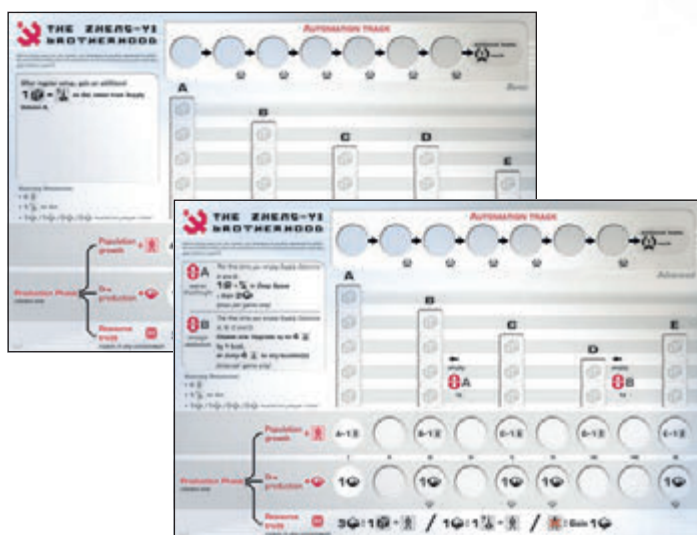


2 tervezőasztal a haladó játékhöz

Előkészületi útmutató



Az egyes megacégek tartozékai



2 megacégtábla (1 normál és 1 haladó)

Ezeken követik a megacégek gazdasági helyzetüket. A játékban két fő erőforrás van: a **népesség** , a megacég rendelkezésére álló munkaerő, valamint az **érc** , nyersanyag és pénz egyben. A megacégtáblák fő részei az **ellátmányoszlopok** és alattuk a két **termelési sáv**. Legalul látható a két erőforrás **átváltási aránya**, legfelül pedig az **automatizálási sáv**, ami a termelés automatizáltságát, fejlettségét mutatja. Minden megacégnek 2 táblája van. A normál táblákon a termelési sávok azonosak, míg a haladó táblákon eltérők, és egyedi képességek is feloldhatók játék közben.



20 hatoldalú erőforráskocka

Ezek sokféleképpen használatosak. Minden kocka oldalai ugyanazok: lakosság, ellátmány, valamint 1-4. szintű űrhajók.



24 korong (8 élelemkorong, 8 érckorong, 8 mérföldkőkorong)




Akcióbábu



Kétoldalas segédletlap

A játék menete



A játékosok egymás után jönnek, az óramutató járása szerint követve egymást, míg valamelyikük ki nem váltja a játék végét. A játék végén összesítik győzelmi pontjaikat , hogy kiderüljön, ki győzött.


Az épp soron lévő játékos köre három fázisra oszlik:

- 1. Akciófázis:** A játékos átrakja akcióbábuját egy új akcióhelyre, végrehajtva az ottani akciót.
- 2. Termelési fázis:** A játékos, döntése szerint, vagy népességét növeli, vagy ércet termel, vagy pedig erőforrásokat vált át.
- 3. Mérföldkőfázis:** A játékos megszerez legfeljebb egy mérföldkövet.

Ezzel a játékos köre véget is ért, bal oldali szomszédján a sor.

I. Akciófázis

A játékos megfogja akcióbábuját  és átrakja egy új akcióhelyre , utána pedig végrehajtja ezen akcióhely akcióját (ennek szövege mindig az akcióhelytől balra található).

- 1) Az akcióhelynek üresnek kell lennie, nem lehet ott másik akcióbábu.
- 2) Az akcióbábút át kell rakni - nem maradhat azon az akcióhelyen, ahol volt. Ha azonban egy technológiakártyán több akcióhely is van, átmozgatható a bábu egyikről a másikra; sőt, ha egyazon akcióhoz több akcióhely tartozik, a bábu átrakható egyikről a másikra. Ugyanez vonatkozik az *Úrutazás kezdeti lépései* akciódobozra, kivéve az utolsó akciót, az ugyanis mindig, mindenki számára választható.
- 3) Csak olyan technológiakártya választható, amit a játékos megacéje már kifejlesztett - ezt a kártya bal szélére lerakott lakosságkocka  jelöli. (A technológiatáblára nyomtatott akciókat nem kell a megacégeknek használat előtt kifejlesztetniük.)
- 4) Nem választható olyan akció, amit a játékos nem tud végrehajtani, aminek a költségét nem tudja megfizetni.
- 5) Az *Úrutazás kezdeti lépései* akciódobozban van két olyan akcióhely, amelynek használatáért 1 további ércet kell fizetni.
- 6) A játék kezdetén az akcióbábuk még nincsenek fenn a technológiatáblán, így minden akcióhely üres.

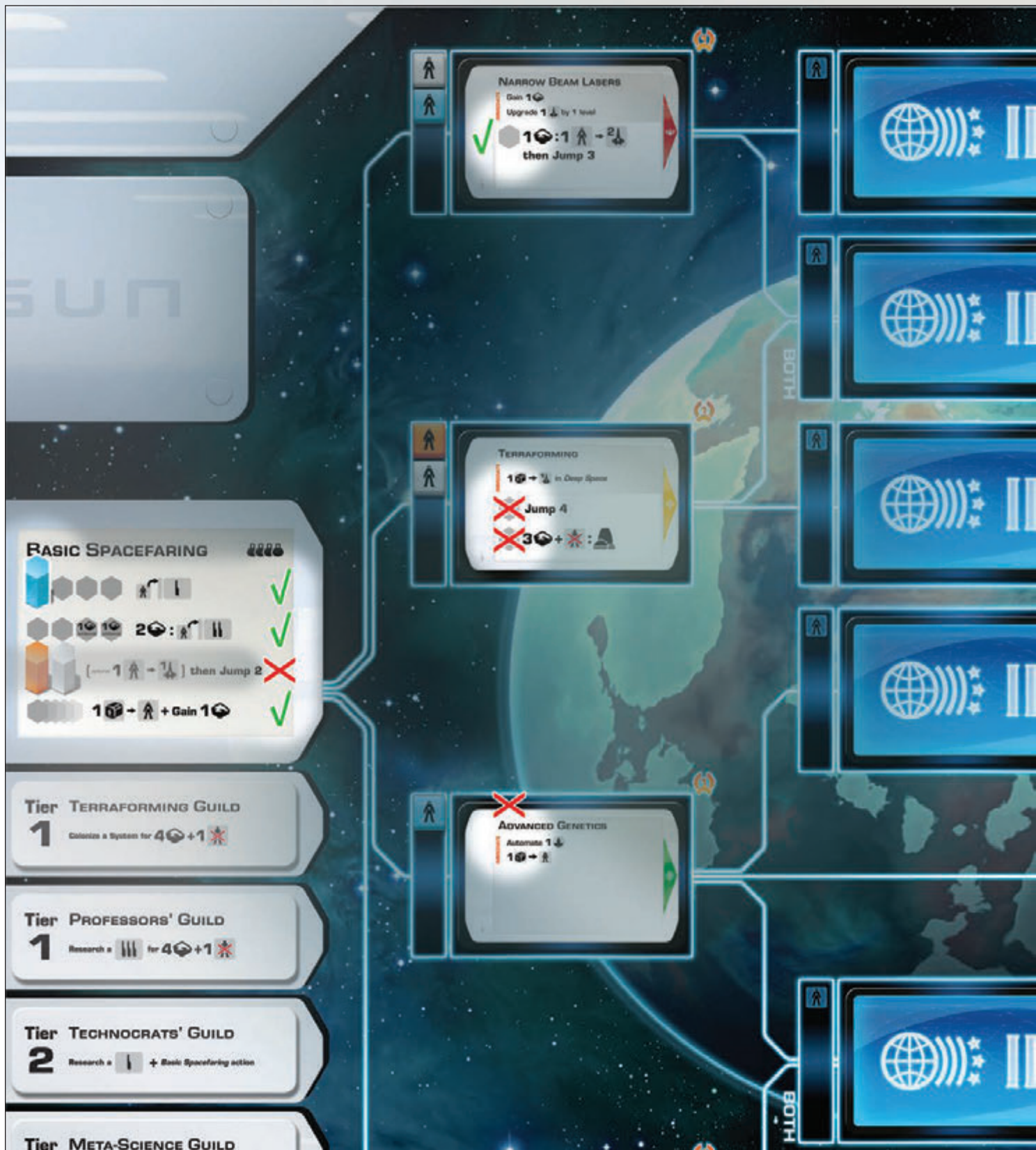
Akcióhelyek tipikusan két helyen találhatóak: a technológiatáblára nyomtatva (az *Úrutazás kezdeti lépései* akciódobozban és a céheknél), valamint a technológiakártyákon.

Az akciók leírása mindig ezt a formulát követi:

[költség:] hatás

A legtöbb költség és hatás ikonokkal van rövidítve; olykor azonban tényleges leírások is vannak. E szabálykönyv 13. oldalától megtalálhatók az egyes ikonok részletes magyarázai.

- **Mielőtt egy játékos kiválasztana egy akciót, mindig ellenőrizze, kifejlesztette-e már az adott akciót.**
- **Ugyanaz a játékos többször is végrehajthatja egymás után ugyanazt az akciót, csak mindig másik, üres akcióhelyet kell választania hozzá.**
- **Ha van költség, azt mindig *teljesen* meg kell fizetni a hatás kiváltása előtt.**



Anna van épp soron. Akcióbábujá az I. szintű technológiák kifejlesztésének egyik akcióhelyén van, onét kell áthelyeznie. Átrakhatja egyrészt bábuját az *Úrutazás kezdeti lépései* akciódoboz bármelyik üres akcióhelyére (köztük az I. szintű technológiák kifejlesztésének három másik akcióhelyére), vagy átrakhatja a *Lézerfegyverek* technológiakártyára.

Az *Úrutazás kezdeti lépései* közül nem választhatja űrhajóépítést és utána a 2 ugrást, mert mind a két ottani akcióhely foglalt. Nem választhatja a *Terraformálás* technológiakártyát, mivel azt a technológiát ő maga még nem fejlesztette ki (nincs ott lakosságkockája a kártya bal szélénél). Nem választhatja a *Génmódosított növények* technológiakártyát sem, mivel azon a kártyán nincs egyetlen akcióhely sem - e technológia kifejlesztése egyszeri nagy jutalommal jár, de nem tesz lehetővé akciókat.

2. Termelési fázis

A soron lévő játékosnak termelési fázisában választania **kell egyet** az alábbi három lehetőség közül:

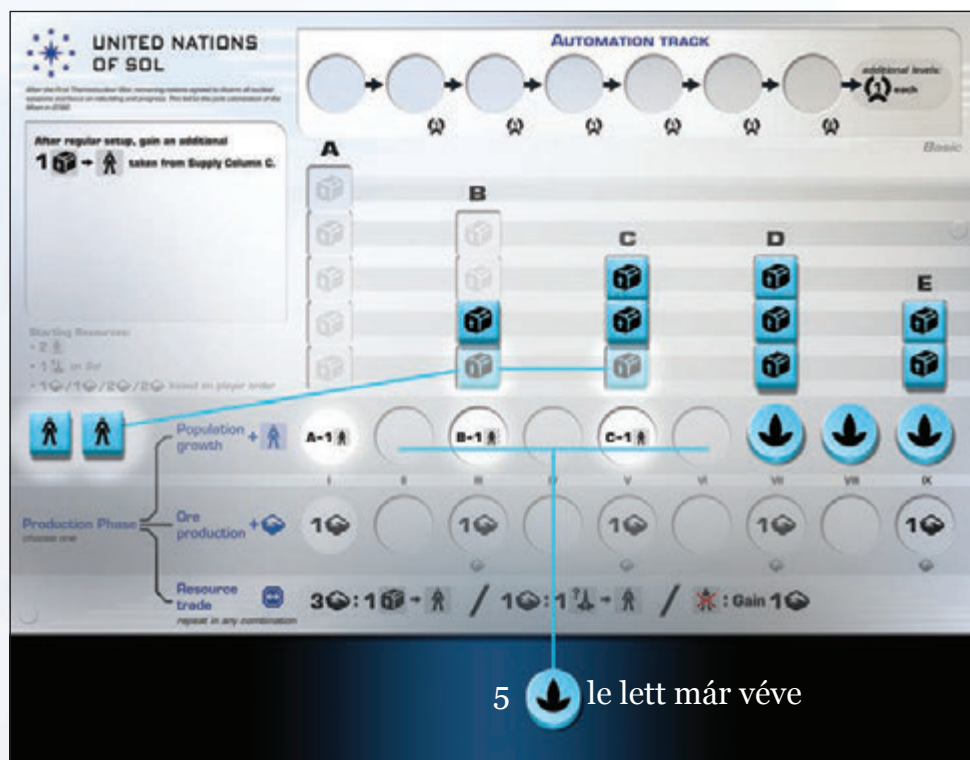
- A lakosság növelése
- Érctermelés
- Erőforrások átváltása

Ezek egyike se akció, így a játékos nem is mozgatja akcióbábuját.

A lakosság növelése

- 1) A játékos tanulmányozza saját megacégtábláján az élelemtermelési sávját.
- 2) Az a lényeg, hogy e sávban hány olyan mező van, ami egyrészt nincs letakarva élelemkoronggal 🍷, másrészt látható benne a termelés ikonja 🍷➡️.
- 3) **Minden** ilyen látható termelésikonnál 🍷➡️ a játékos az **e mező feletti ellátmányoszlopból** levesz **egy** ellátmánykockát 🧱, átforgatja azt lakosságoldalára 🧑 és lerakja azt megacégtáblája mellé. (Az, hogy egy ellátmányoszlopban melyik mezőn van a lakosságkocka, lényegtelen.)

Az élelem- és érckorongok eltávolítását l. később.

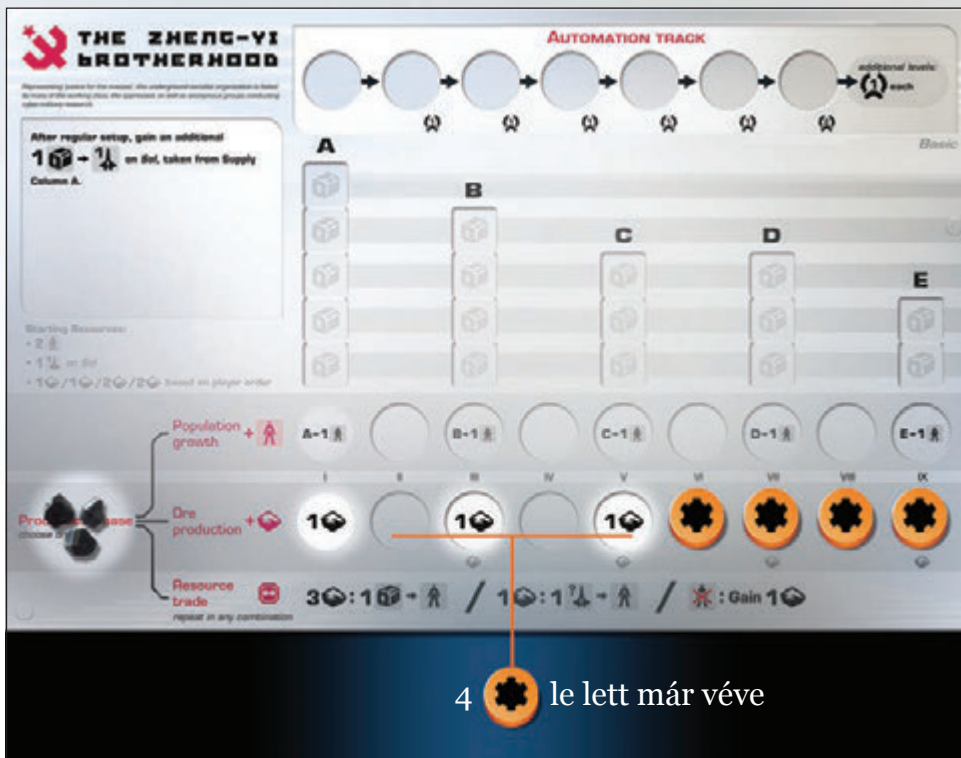


Anna megacégtáblájának élelemtermelési sávjáról már lekerült 5 élelemkorong, így az A, B és C ellátmányoszlopok alatti termelési ikonok 🍷➡️ mind láthatók. Ha Anna úgy dönt, termelési fázisában a lakosságát növeli, a B és a C ellátmányoszlopából is elvesz egy-egy ellátmánykockát, átforgatva azokat lakosságoldalukra; az A oszlopból, mivel az teljesen üres, nem kap lakosságkockát.

Minden termelési ikonon 🍷➡️ ellátmányoszlopból csak 1 ellátmánykocka jár. Ha egy ellátmányoszlop üres, az alatta lévő ikon nem növeli a lakosságot.





Érctermelés + 🍷➡️

- 1) A játékos tanulmányozza saját megacégtábláján az érctermelés sávját.
- 2) Az a lényeg, hogy e sávban hány olyan mező van, ami egyrészt nincs letakarva érckoronggal 🍷, másrészt látható benne a termelés ikonja 🍷➡️.
- 3) **Minden** ilyen látható termelésikonnál 🍷➡️ a játékos kap a bankból 1 ércet. A játékos kapott érceit lerakja megacégtáblája mellé.



Péter megacégtáblájának érc-termelési sávjáról már lekerült 4 érckorong, így ott 3 termelési ikon látható. Ha Péter úgy dönt, ércet termel, 3 ércet kap a bankból.

Erőforrások átváltása

- 1) Ezt választva a játékos nem kap semmi új erőforrást, viszont átválthatja meglévő erőforrásait egymás között. Ez főleg akkor hasznos, ha valaki bőségesen tud termelni az egyik erőforrásból, de nem vagy szinte alig egy másiktól.
- 2) Az ezt választó játékos mindhárom átváltást bárhányszor végrehajthatja az alábbiak közül:
 - a) **Érc átváltása lakosságra:** A játékos bead 3 ércet a bankba, hogy levegyen 1 ellátmánykockát  a **bal szélső** olyan ellátmányoszlopáról, ahol van ellátmánykockája, átforgatva e kockát lakosságoldalára . Átváltásnál lényegtelen, hány élelemkorongja van megacégtábláján.
 - b) **Úrhajó kiselejtezése:** A játékos bead 1 ércet a bankba, hogy bárhonnét levegye 1 úrhajóját, átforgatva e kockát lakosságoldalára .
 - c) **Lakosság átváltása ércre:** A játékos visszarakja 1 lakosságkockáját, ellátmányoldalára  forgatva, megacégtáblájának **jobb szélső** olyan ellátmányoszlopába, ahol van üres mező, és kap ezért a bankból 1 ércet.
- 3) Abban a ritka esetben, ha egy játékosnak elfogynak megacégtáblájáról az ellátmánykockái, nem válthat át ércet lakosságra.

- **A soron lévő játékos termelési fázisában a három lehetőségéből (lakosság növelése, érctermelés, erőforrások átváltása) csak egyet választhat - és a következő köre, körei múlhatnak azok, most melyiket választja.**
- **Lakosság növelésénél és érc termelésénél nem szabad kevesebbet kérni, mint amennyi jár.**

- **Mivel átváltásnál nem számítanak az élelemkorongok, így úgy is lakosságkockákhoz lehet jutni, ha már kiürültek a levett korongok fölötti ellátmányoszlopok.**
- **Ha a játékosok mind beleegyeznek, játszhatnak úgy, hogy amíg a soron lévő játékos azon gondolkodik, mit termeljen, bal oldali szomszédja belekezdhet saját akciófázisába.**

3. Mérföldköfázis

Az elért mérföldkövekért győzelmi pontok 🎯 járnak a játék végén. A soron lévő játékos köre végén, harmadik fázisában szerezhethet meg mérföldkövet. Fontos, hogy a soron lévő játékos körében legfeljebb **egy** mérföldkövet szerezhethet meg - akkor is, ha több is járna neki.

- Mérföldkő megszerzéséhez a soron lévő játékos bejelenti, hogy melyik mérföldkő jár neki, mivel teljesítette annak feltételeit; utána a megfelelő mérföldkőkártya egy még üres koronghelyére lerakja egy saját mérföldkőkorongját ★. A kártyákat mindig balról jobbra kell feltölteni (azaz egyre kevesebb győzelmi pont jár az elért mérföldkövekért).
- Egy koronghelyen csak egy mérföldkőkorong lehet. Ha egy mérföldkőkártyán már nincs üres koronghely, az a mérföldkő nem érhető el többé.
- Egy megacég egy mérföldkövet csak egyszer érhet el. Ha például egy megacég kolonizálja a 8. bolygóját, nem jár neki másodszor is a *birodalom* mérföldkő.
- A lerakott mérföldkőkorong a játék végéig ott is marad, akkor is, ha a későbbiekben már nem teljesülnek a mérföldkő feltételei.
- Ha egy játékosnak jár egy mérföldkő, kötelezően le kell raknia oda mérföldkőkorongját - nem dönthet úgy valaki, hogy nem rakja le mérföldkőkorongját (hogy például tovább elhúzza a játékot).
- Elméletileg korlátlan mennyiségű mérföldkőkorong áll a játékosok rendelkezésére - ha kifogy, ideiglenesen pótolni kell valami mással.
- Csak az éppen soron lévő játékos szerezhethet meg magának mérföldkövet; nem soron lévő játékos akkor sem, ha amúgy teljesíti a feltételeket.

A játék vége, pontozás

A játék vége

Nincs előre megszabva, hány körből áll a játék. A játék végét az váltja ki, amikor felkerül összeségében a **4. mérföldkőkorong** ★ a mérföldkőkártyákra - az lényegtelen, pontosan mely mérföldkőkártyákon vannak mérföldkőkorongok, és ezek mely megacégekhez tartoznak.

Miután a soron lévő játékos lerakta ezt a 4. mérföldkőkorongot, először is **befejeződik az aktuális forduló** - ezt a kezdőjátékos jobbján ülő játékos fejezi be. Miután ez megtörtént, még egy **teljes utolsó forduló**ra sor kerül, vagyis még mindenki sorra kerül egyszer. A játék végének kiváltása utáni "másfél" fordulóban is elérhetőek további mérföldkövek - a normál szabályok szerint -, vagyis a játék befejeztekor 4-nél több mérföldkőkorong is lehet összesen a mérföldkőkártyákon. Miután az utolsó forduló is befejeződött, a játékosok összesítik pontjaikat: az a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

A játékosoknak nem árt figyelniük, amikor lekerülnek az első mérföldkövek, mert ezután nagyon gyorsan is eljöhethet a játék vége. Azonban minthogy egy játékos körében **legfeljebb egy** mérföldkövet érhet el, nem hozhat el "hirtelen halált" úgy, hogy egyszerre több mérföldkövet is teljesít. Másfelől a játék végét sem "szabotálhatja" azzal, hogy figyelmen kívül hagyja az elért mérföldköveket - ha egy játékos köre végén teljesítette egy mérföldkő feltételeit, azt meg is szerzi (ha többnek a feltételeit is teljesítette, csak az egyik mérföldkövet szerzi meg - az ő döntése, melyiket).

A soron lévő játékos köre végén csak 1 mérföldkövet szerezhethet meg!

Jellemzően kb. 15 fordulóból áll egy játék, beleszámítva az utolsó fordulót is; a tényleges fordulózám azonban a játékosok döntéseinek és a technológiafa "ágainak" függvénye.



a 4. elért mérföldkő

Enikő, **Péter**, **Anna** és **Ákos** játszanak; **Enikő** a kezdőjátékos. **Anna**, a harmadik játékos épp elérte a saját 2., összességében viszont a 4. mérföldkövet, kiváltva ezzel a játék végét. Hogy mindenkire ugyanannyiszor kerüljön sor a játék során, **Ákos**, a negyedik játékos jön még egyszer; utána pedig megtörténik az utolsó teljes fordulóra, **Enikőtől Ákosig** mindenki még egyszer sorra kerül. Eközben további mérföldkövek is elérhetők, így a játék befejeztekor 4-nél több mérföldkőkorong is lehet összesen a mérföldkőkártyákon.

Ha a 4. mérföldkövet **Ákos** érte volna el, köre végén azonnal megkezdődött volna az utolsó forduló, mindenki - **Ákos** is beleértve - sorra került volna még egyetlen egyszer.

Pontozás

Az alábbiak szerint járnak győzelmi pontok (ez a segédlet hátoldalán is megtalálható):

- 1) Minden megacég 1 🌀-ot kap minden I. szintű kifejlesztett technológiája után.
- 2) Minden megacég 2 🌀-ot kap minden II. szintű kifejlesztett technológiája után.
- 3) Minden megacég 3 🌀-ot kap minden III. szintű kifejlesztett technológiája után.
- 4) A "privát technológiák" mindegyike 2 vagy 3 🌀-ot ér, aszerint, hogy II. vagy III. szintűek.
- 5) Minden megacég az adott kártyák alapján kap 🌀-okat IIII. szintű kifejlesztett technológiáiért.
- 6) Minden megacég megkapja az automatizálási sávján lévő korongokért járó 🌀-okat (összeadva a korongok alatt feltüntetett pontokat). A 7. korong utáni korongok mindegyike 1 🌀-ot ér.
- 7) Minden megacég 🌀-okat kap kolonizált bolygói után (l. a kártyák bal alsó sarkát).
- 8) Minden megacég 1 🌀-ot kap a galaxistáblán - a lakható és a kikötőbolygókon - lévő minden korongjáért.
- 9) 1-1 🌀 jár annak a megacégnek, amelynek a legnagyobb a katonai ereje a *Sol*nál, illetve a mély-űrben (egyenlőségnél az ebben érintettek mindegyikének jár az 1 🌀).
- 10) Minden megacég megkapja a neki járó 🌀-okat az ilyeneket adó eseménykártyák után. Ezek általában a mérföldkőkártyák mellett vannak, de lehetnek helyszínnél vagy megacégnél is.
- 11) Minden megacég megkapja a 🌀-okat mérföldköveiért.

Az a megacég a győztes, amelyiknek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőségnél az ebben érintett megacégek közül az győz, amelyiknek kevesebb korongja maradt termelési sávjain. Ha ez is egyenlő, az győz, akinek több lakosságkockája 🧑, végül akinek több érce van. Ha ez is ugyanannyi, e cégek mind győztesek.

Az alapakciók

A játékban leginkább ikonokkal vannak rövidítve az akciók költségei és hatásai, miként a különféle jutalmak is. Az alábbiakban, mintegy példaként, elsősorban a kezdő játékosokra gondolva, részletesen elmagyarázzuk az *Úrutazás kezdeti lépései* akcióit, "lefordítva" az ikonokat teljes mondatokra a középső oszlopban, illetve összefoglalva a hatásokat a jobb oszlopban. Az elkövetkező oldalakon azután a játék egyes hatásait magyarázzuk el részletesen.

Akció	Magyarázat	Hatások
	1 lakosságkockádat felhasználva fejlessz ki egy I. szintű technológiát.	<ul style="list-style-type: none"> • lakosságkocka használata • technológia kifejlesztése
	Adj be 2 ércet, hogy 1 lakosságkockádat felhasználva kifejlessz egy - új vagy már ismert -, számodra elérhető II. szintű technológiát.	<ul style="list-style-type: none"> • érc beadása/elvétele • lakosságkocka használata • technológia kifejlesztése
utána ugorj 2-t	Ha akarod , 1 lakosságkockádat fordasd át 1-es úrhajóvá, lerakva azt a <i>Solra</i> vagy egy általad kontrollált kikötőbolygóra. Ezután végrehajthatsz legfeljebb 2 hiperugrást.	<ul style="list-style-type: none"> • opcionális hatás • lakosságkocka használata • úrhajó építése • hiperugrás
+vegyél el -t	Ellátmánykockáid közül a bal szélsőt fordasd át lakossággá - az ételkorongokkal ne foglalkozz -, majd vedd ki a bankból magadnak 1 ércet.	<ul style="list-style-type: none"> • ellátmánykocka közvetlen felhasználása • érc beadása/elvétele


BASIC SPACEFARING

(optional) then Jump 2

+ Gain

A hatások listája

Érc beadása/elvétele

 : hatás

Vegyél el -t

Fizess -t egy ellenfélnek


Elég sok akcióhoz ércet kell beadni a bankba, néhány révén pedig a játékosok érchez jutnak a bankból.

- Ha egy akció vagy hatás ércebe kerül, az akció vagy hatás végrehajtásának elkezdése előtt a *teljes* érc-költséget be adni a bankba (vagy meg kell fizetni a célpont ellenfélnek).
- Ha egy hatás miatt egy játékos valamennyi érchez jut, a teljes neki járó mennyiséget elveszi a bankból és lerakja megacégtáblája mellé. Elméletben az érc mennyisége korlátlan.

Lakosságkocka használata

  → hatás,  hatás


Új technológiák kifejlesztésénél és űrhajók építésénél is nagyon fontos, mekkora mennyiségben áll a megacégek rendelkezésére a munkaerő. A sikerhez folyamatosan növelni kell a termelt élelem mennyiségét, hogy mindig legyen elég munkáskéz.

Lakosságkockák  használatához a szükséges mennyiségű lakosságkockának ott kell lennie az adott megacég táblája mellett. A legtöbbször elég 1 lakosságkockát felhasználni. Lakosságkockát a felhasználásakor fel kell rakni valamelyik táblára (pl. lerakva egy technológiakártya mellé), gyakorta közben elforgatva magát a kockát (pl. űrhajó építésénél).

Ellátmánykocka közvetlen felhasználása

  → hatás



A robottechnológia és a mesterséges intelligencia terén elért áttörések következtében nem feltétlen kell nagymennyiségű humán munkaerő a megacégek termelékenységének, gazdasági erejének növeléséhez. Az önvezető űrhajók, öntevékeny robotmunkások megjelenése azonban etikai kérdéseket is felvet, hogyan is kellene a társadalomba illeszkedniük a robotoknak, androidoknak.

Ilyenkor a játékos egyesével leveszi a megfelelő számú ellátmánykockát  megacégtáblájáról, méghozzá **balról jobbra** haladva: mindig a bal szélő ellátmányoszlopból kell a kockát levenni, ha pedig ez az oszlop üres, az ettől jobbra lévő ellátmányoszlopból, ha az is üres, a következőből, és így tovább - nem lehet kockát levenni olyan ellátmányoszlopból, amelytől balra van még nem üres oszlop. Ilyenkor **lényegtelen**, hány élelemkorong lett már levéve a megacég termelési sávjáról. Ha egy megacégnek már minden ellátmányoszlopa üres, a játékos, ha akarja, lakosságkockáival pótolhatja ki a hiányzó ellátmánykockákat.

Ilyenkor közvetlenül az ellátmányoszlopokból lehet kockákat elvenni, nem kell előbb az élelemtermelést növelni. Különösen hasznos akkor, ha az adott játékos képtelen elég élelmet termelni lakossága megfelelő ütemű növeléséhez.

Lakosságkocka visszaadása

1 → hatás

Költség lehet lakosságkocka visszadása. Ilyenkor a játékosnak az adott számú lakosságkockát  vissza kell raknia megacégtáblájára; ez úgy történik, hogy a játékos a kockát ellátmányoldalára  forgatja és így rakja le **jobbról az első** olyan ellátmányoszlopra, ahol van üres hely. Minden oszlopot teljesen fel kell tölteni, csak azután kerülhet le kocka ez oszlop bal oldali szomszédjára. Jobbról az utolsó, vagyis az A oszlopon elvben korlátlan hely van, oda mindig lerakható ellátmánykocka.

Egyes esetekben mind a költség, mind a hatás lakosságkockákat igényel. Ez az akció például összesen 3 lakosságkockába kerül:



Hacsak egyértelműen másként nincs feltüntetve, mindig balról jobbra haladva kell levenni az ellátmányoszlopról a kockákat, ellenben mindig jobbról balra haladva kell visszarakni oda a kockákat.

Technológia kifejlesztése



A megacégek a saját hasznukra fejlesztenek ki új technológiákat, de eközben új irányt szabnak az emberiségnek.

Egy technológia kifejlesztése az alábbi lépésekből áll:

- 1) A technológiafán a technológia vagy a technológia helyének kiválasztása.
- 2) Lakosságkocka lerakása
- 3) Esemény kiváltása (eddig ismeretlen II. vagy III. szintű technológia kifejlesztése esetén)
- 4) Technológiakártya kiválasztása (eddig ismeretlen technológia kifejlesztése esetén)
- 5) Az azonnali jutalmak begyűjtése

1) A technológiafán a technológia helyének kiválasztása

A technológiatáblán szintek szerint oszlopokban vannak a technológiák: balról jobbra I., II., III. és IIII. szintűek; az egymásra épülő technológiákat vonalak - ágak - kötik össze a technológiafán.

A technológiát kifejlesztő játékosnak ki kell választania azt a kártyahelyet, ahol:

- a) ha van ott ismert technológia kártyája, azt a technológiát ő még nem fejlesztette ki, és
- b) már korábban kifejlesztette a szükséges előzménytechnológiákat.


Előzménytechnológiák azok, amelyekből vonal vezet a kifejlesztendő technológia kártyahelyéhez. Általában (kivéve egyes IIII. szintű technológiákat) az **összes** előzménytechnológiát **ismerni kell** egy technológia kifejlesztéséhez.

Az I. szintű technológiáknak nincs előzménytechnológiájuk - hiszen minden megacég birtokában van az *Úrutazás kezdeti lépései* technológiának.

A II-III. szintű technológiáknak 1 vagy 2 előzményük van; egyes III. szintű technológiáknak ugyan 3 előzményük van, de ebből a háromból elég 2-t ismerni a technológia kifejlesztéséhez.

Ha az ikonban szem is van  , csak már ismert technológia kijesztése lehetséges az akcióval.

2) Lakosságkocka lerakása

Technológia kifejlesztéséhez a játékosnak le kell raknia egy lakosságkockáját  a technógiahely bal szélére, az ottani téglalapra. Az nem számít, hogy más megacégeknek van-e ott lakosságkockája - a megacégek kifejleszthetik ugyanazt a technológiát, és ebben nem is akadályozhatják egymást.

E lakosságkockák a kutatásra, illetve a technológia alkalmazására allokált munkaerőt jelképezik. E lakosságkockák a játék végéig itt is maradnak, így minél fejlettebb technológiailag egy megacég, annál több munkaereje van erre lekötve.

3) Esemény kiváltása (eddig ismeretlen II. vagy III. szintű technológia kifejlesztésekor)

Ha a játékos eddig ismeretlen II. vagy III. szintű technológiát fejleszt ki, felcsapja a kártyahelyen lévő eseménykártyát, felolvassa és végrehajtva annak hatásait. Ezután - hacsak a kártya szövegében más nem szerepel - az eseménykártyát el kell dobni.

4) Technológiakártya kiválasztása (eddig ismeretlen technológia kifejlesztésekor)

Ha a játékos eddig ismeretlen technológiát fejleszt ki, több lehetőségből ő választja ki, hogy pontosan melyik technológiát is fejleszt ki, lerakva ezen új technológia kártyáját a technológiatáblára:

a) A technológia típusának meghatározása

A közvetlen előzmények határozzák meg az új technológia típusát (színét). Ha csak egy előzmény van, vagy kettő, de ugyanolyan típusúak, ez lesz az új technológia típusa is. Többféle előzménynél a játékosnak **most** kell eldöntenie, hogy az előzménytípusok közül melyik legyen az új technológia típusa.





b) Technológiakártyák felcsapása

Az adott szintű technológiapakliból a játékos addig csap fel kártyákat, amíg fel nem csap 2 olyan kártyát, amelyek **bal** szélén a háromszög színe megegyezik a kiválasztott technológia színével. Ez a háromszög állhat két különböző színű részből - hibrid technológia -, ekkor elég, ha az egyik szín a keresett. A felcsapott nem megfelelő színű kártyákat félre kell tenni.

c) Az új technológia kiválasztása

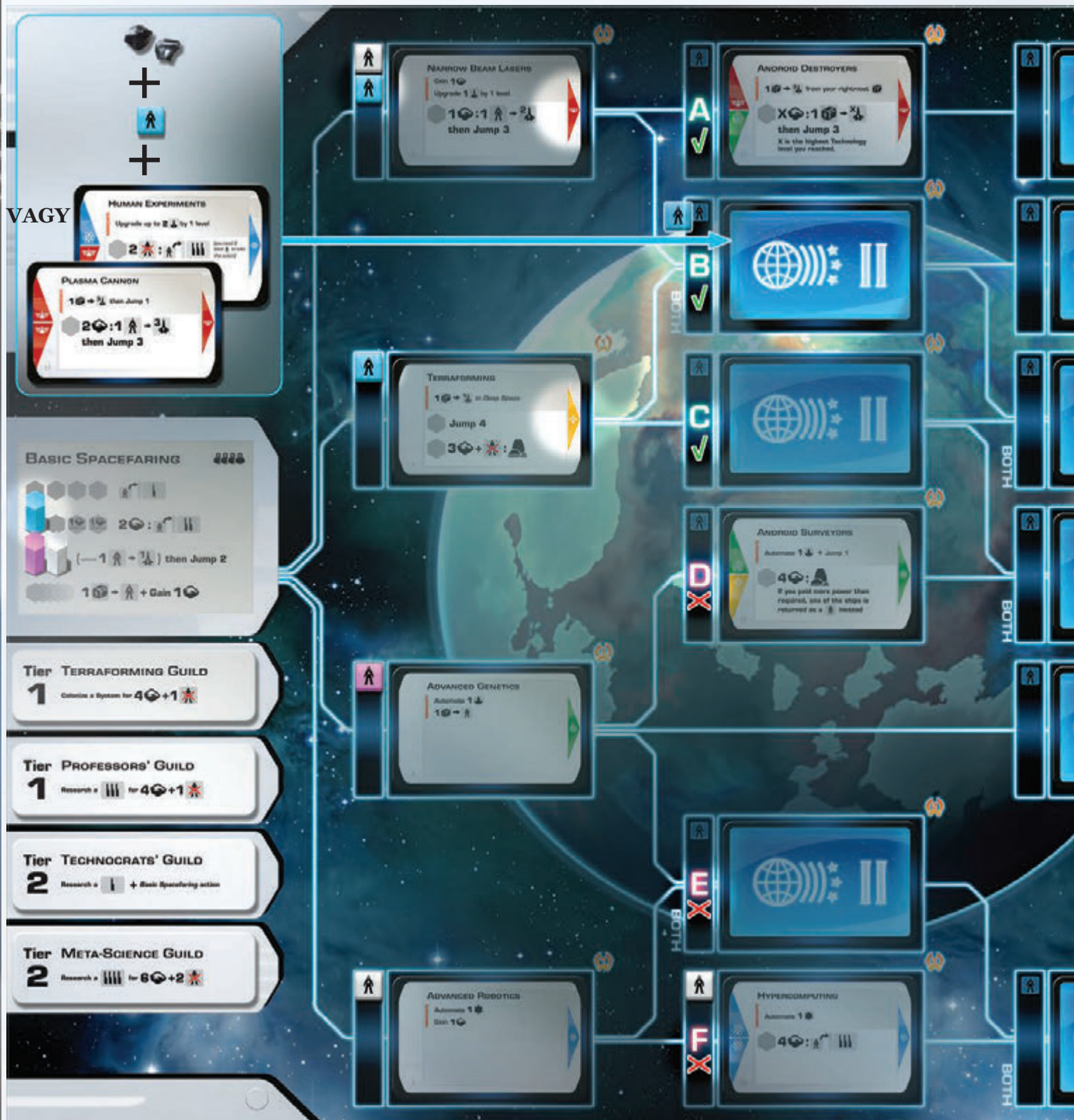
A két felcsapott, megfelelő színű kártya közül a játékos választ egyet és lerakja azt a táblára, a kifejlesztett technológia helyére. Utána a másik, ki nem választott kártyát összekeveri a felcsapott, de félrerakott kártyákkal, és ezeket együtt visszarakja az adott pakli aljára. **Az egész paklit nem keveri meg!**

A technológiatípusok az alábbiak (hibrid technológiáknál két típus hatásai keverednek):

-  **Tudományos:** érctermelés automatizálása, ércjutalmak, kutatás és fejlesztés
-  **Környezeti:** élelemtermés automatizálása, lakosság növelése, érctermelés
-  **Katonai:** úrhajóépítés, úrhajófejlesztés, hiperugrások
-  **Gazdasági:** kolonizálás, hiperugrások, rugalmas akciók

5) Az azonnali jutalmak begyűjtése

Ha a kártyán van "AZONNAL" feliratú doboz, az ott feltüntetett egyszeri jutalmakat azonnal megkapja a technológiát kifejlesztő játékos. Fontos, hogy ez nem az első kifejlesztő jutalma - minden megacég megkapja, amikor kifejleszti magának az adott technológiát. Ami az "AZONNAL" dobozon kívül van, most még nem hajtódik végre: ez általában az adott kártya egy vagy több akciója, ritkábban a kártya állandó képessége.



Anna az Űrutazás kezdeti lépései dobozában hajt végre akciót: kifejleszt egy II. szintű technológiát. Az A, B és C kártyahelyek közül választhat, ezekhez rendelkezik a szükséges előzményekkel (*Lézerfegyverek, Terraformálás*); a D, E és F kártyahelyekhez viszont nincsenek meg a szükséges előzmények (*Génmódosított növények, Bányászrobotok*). A B kártyahelyet választja, hogy ott kifejlesszen egy új technológiát. Először is fizet 2 ércet, utána pedig lerakja egy lakosságkockáját a kártyahelytől balra, a téglalagra; végül végrehajtja az itteni eseménykártyát.

A B kártyahelynek két előzménye van, így jelen esetben arról kell döntenie, **katonai** vagy **gazdasági** technológiát fejleszt-e ki. A **katonai** mellett dönt, így addig csapja fel a II. szintű technológiák pakliját, amíg nem talál két **katonai** technológiát: az *Emberkísérleteket* és a *Plazmágyút*. E kettőből a *Plazmágyút* választja, lerakva a kártyáját a B kártyahelyre, megkapva annak AZONNALI jutalmát. Következő körében már használhatja is majd a *Plazmágyúk* akcióját; a többieknek ehhez ezt előbb még ki kell fejleszteniük.

Élelemtermelés automatizálása/érctermelés automatizálása

1  automatizálása

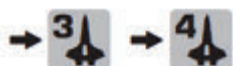
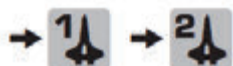
1  automatizálása

A termelés automatizálásával több érc termelhető, illetve növelhető a lakosság szám.



Termelés automatizálásánál a játékos leveszi a megfelelő termelési sávjáról egy élelem- vagy érckorongját és lerakja azt megacégtáblája felső részére, az automatizálási sávra. Az ottani mezőket mindig balról jobbra kell feltölteni. Ha a játékosnak az adott termelési sávja üres, az élelem-, illetve érckorong helyett egy mérőföldőkorongját rakja az automatizálási sávra (az ilyenkor egyszerűen csak pótlék, és nem mérőföldkő). Az automatizálási sávon 7 mező van, de ha ezek már mind foglaltak, további korongok is lerakhatók a sáv-tól jobbra. Az automatizálási sáv mezői alatt látható, mennyi győzelmi pontot érnek a játék végén, ha foglaltak; a sáv-tól jobbra lerakott további korongok mindegyike 1 győzelmi pontot ér majd a játék végén.

Ez nem ugyanaz, mint amikor élelem- vagy érckorongok kerülnek fel a bolygókra (kolonizálásnál, kontrollálásnál). Ha egy korong egyszer felkerült az automatizálási sávra, a játék végéig ott is marad.

Űrhajó építése



Hogy flottáikkal könnyebben felfedezhessék és kolonizálhassák az egész galaxist, a megacégek MOH-okat, Moduláris Orbitális Hajógyárakat építenek az erre alkalmas, központi fekvésű bolygók körül.

Űrhajó építésénél a játékos fogja egy erőforráskockáját és átforgatja azt egyik űrhajóoldalára , 1-től 4-es szintűig, amilyen űrhajót éppen épít. Új űrhajó csak a Solon építhető, valamint olyan kikötőbolygón, amit a játékos megacége kontrollál (ott van egy előrskorongja a bolygón). A galaxistábla összes olyan helyszínét, ahol űrhajók építhetők, -ikon jelöli. Ha egy játékos egyszerre több űrhajót épít, azokat felépítheti más-más erre alkalmas helyszíneken.

Űrhajó fejlesztése

1  fejlesztése x szinttel

x  fejlesztése x szinttel

Űrhajó fejlesztésénél a játékos egyszerűen magasabb szintű űrhajóoldalára forgatja az adott űrhajókockáját. A játékosok kizárólag csak saját űrhajóikat fejleszthetik. Űrhajó legfeljebb 4. szintű lehet.

X ugrás

Az emberiség csak a hiperugrások felfedezése után törhetett ki a Naprendszerből. Mivel az ugrások energiaigénye a távolság négyzetével arányos, a flották igyekeznek kis, rövid ugrásokkal haladni.

Minden hiperugrás az alábbi lépésekből áll össze:



- 1) Mozgás
- 2) A kontroll ellenőrzése, előőrsök építése
- 3) Jutalmak begyűjtése

1) Mozgás

Az ugráshatásnál feltüntetett szám azt jelzi, hogy a játékos hány **mozgáspontot** költhet űrhajóira.

- 1 mozgáspont elkötésével 1 űrhajó átmozoghat a galaxistáblán egy szomszédos helyszínre. Két helyszín akkor szomszédos, ha **egyetlen vonal** - azaz hiperugrási járat - köti össze őket.
- A rendelkezésre álló mozgáspontok szabadon szétoszthatók a megacég űrhajói között - azaz több mozgáspontból egy űrhajó több ugrást is végrehajthat, valamint több űrhajó is végrehajthat egy vagy több ugrást.
- Az ugrások folyamatosak, és kvázi egyidejűek, így az összes mozgást végre kell hajtani a kontroll ellenőrzése előtt.
- Nem kötelező a rendelkezésre álló összes mozgáspontot elhasználni, de a fel nem használt mozgáspontok elvesznek, nem tartalékolhatók későbbi körökre.



2) Kontroll ellenőrzése, előőrsök építése


A galaxistábla legtöbb helyszíne kontrollálható; az ilyen helyszíneken  /  -k találhatóak. Az a megacég, amelynek egy ilyen helyszínen a legerősebb flottája van, kontrollálja ezt a helyszínt és előőrsöt épít ott. A bolygókártyák és a kikötőbolygók kontrollálhatók, a *Sol* és a *mélyűr* nem.

Bármilyen változás történik a galaxistáblán, mindig ellenőrizni kell a kontrollokat - kivéve mozgás közben (meg kell várni a mozgás végét).

A kontroll meghatározása:

- Ha egy helyszínen egy űrhajó sincs, az a megacég, amely odamozgat és otthagyt legalább egy űrhajót, kontrollálni fogja az adott helyszínt.
- Ha egy helyszínen több megacégnek is vannak űrhajói, a kontrollt az szerzi meg, akié ott a legnagyobb katonai erő. A katonai erő az ott lévő űrhajók szintjének összege. Az előőrsök maguk nem biztosítanak katonai erőt.
- Ha egy megacég flottájával vagy annak részével távozik egy helyszínről, és így ott egy másik megacégé már a legnagyobb katonai erő, ez az utóbbi megacég fogja kontrollálni a helyszínt.
- Ha egy megacég flottájával vagy annak részével távozik egy helyszínről, és ott több másik megacég rendelkezik a legnagyobb katonai erővel, a távozó megacég elveszíti a kontrollt és le kell vennie előőrskorongját; viszont a kontrollt nem szerzi meg senki más.
- Ha egy megacég teljes flottájával távozik egy helyszínről, viszont ott nincs egyetlen másik megacégnek sem űrhajója, a távozó megacég nem veszíti el a kontrollt és előőrsét.

Ha egy megacég **megszerzi a kontrollt** valahol, ott azonnal fel kell húznia egy **előőrsét**: aszerint, mi az adott helyszín specialitása ( / ), megfelelő termelési sávjáról átkerül oda a bal szélső korong; ha egy helyszínnek két specialitása van, a játékos választ, melyik sávjáról rak át korongot.

Ha a játékos kifogyott már a megfelelő korongokból, helyettük egy  -t rakja le a helyszínre (ez nem számít mérföldkönek). Ha egy megacégnek egy csillagrendszeren előőrskorongja van, akkor kolonizálhatja ezt a bolygót; ha pedig egy kikötőbolygón van előőrs, űrhajókat építhet ott.

Ha egy játékos egy helyszín felett **elveszíti a kontrollt**, vissza kell vennie előőrskorongját, lerakva azt megfelelő termelési sávjára, jobbról számolva az első üres mezőre. Ha egy másik megacég megszerezte a kontrollt, az felrakja most a helyszínre saját előőrskorongját. Két specialitásos bolygó megszerzésénél az új előőrskorong lehet másmilyen, mint a régi volt.

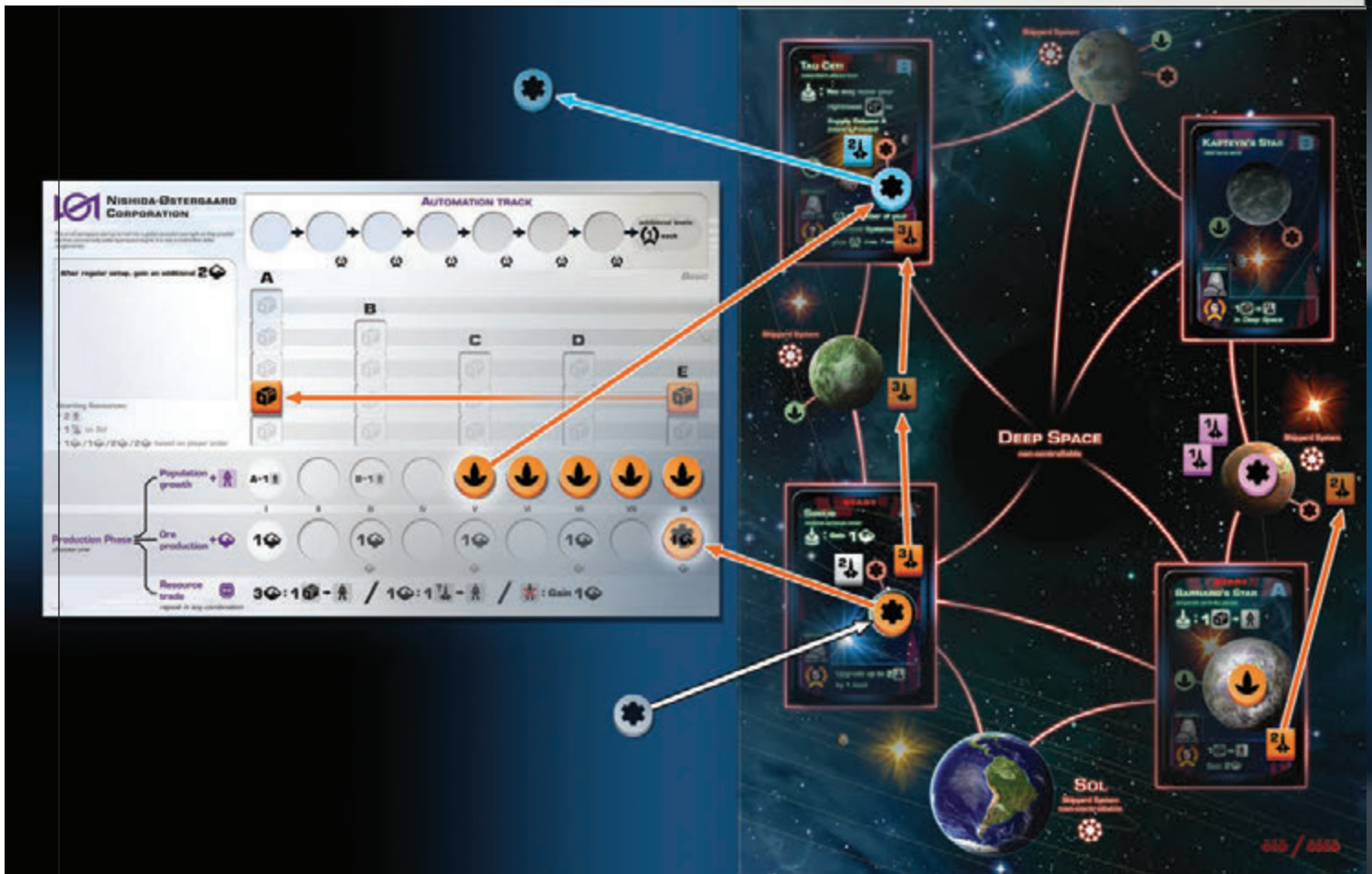
3) Jutalmak begyűjtése

Egyes bolygók jutalmat adnak annak, akik megszerzik felettük a kontrollt.

A kontroll megszerzése: Amikor egy megacég megszerzi az adott helyszín felett a kontrollt (amikor lerakja oda előőrskorongját), azonnal megkapja ezt a jutalmat. Az mindegy, volt-e előtte másnak itt előőrskorongja. A jutalom más körében is járhat, ha például a kontrollváltás flotta távozása miatt következik be. Kolonizálásnál nem jár még egyszer ez a jutalom.

Egyéb hatások: Egyes bolygórendszerekre speciális hatások érvényesek - l. a kártyát magát.

Több helyszín feletti kontroll megszerzésénél a jutalmak sorrendjét a játékos maga határozza meg.



Péter egy **4 ugrásos** akciót hajt végre. Először is 2-es szintű űrhajójával a Barnard-csillagról a jobb oldali kikötőbolygóra ugrik át 1 mozgáspontért, majd pedig 3-as szintű űrhajójával a Szíriuszról a Tau Cetire megy át 2 mozgáspontért. Utolsó, 4. mozgáspontját nem használja fel.

A kikötőbolygó feletti kontroll nem változik (2-es katonai erő mindkét oldalon), a Tau Cetin viszont igen (3 a 2 ellen). **Anna** visszaveszi onnét előőrskorongját, lerakva azt megacégtáblája érctermelési sávjára, jobbról az első üres mezőre. Mivel a Tau Cetinek két specialitása is van, **Péter** úgy dönt, élelmet fog itt termelni, ezért saját megacégtáblája élelmentermelési sávjáról veszi le balról számolva az első élelmentermelőt és rakja át ide. Megkapja a **kontroll megszerzéséért** járó jutalmat is: 1 ellátmánykockáját átrakja az A ellátmányoszlopába.

Ellenben elveszíti a Szíriusz feletti kontrollt, az inntől **Enikő**é, aki kicseréli **Péter** előőrskorongját a sajátjára, majd megkapja a **kontroll megszerzéséért** járó jutalmat, az 1 ércet. A Barnard-csillagon másnak nincs űrhajója, így az ottani kontrollt nem veszíti el **Péter**, az előőrskorongja marad ott.

kolonizáció

Megfelelő katonai erő idetelepítésével, tömérdek erőforrás elköltésével kolonizálhatók a bolygók, azaz végleg az egyes megacégek gyarmatává tehetők, még inkább felfuttatva az itteni termelést.

Kizárólag a bolygókártyák kolonizálhatók; a *Solt*, a kikötőbolygókat és a *mélyűrt* nem lehet kolonizálni.


A kolonizálás mindig ezekből a lépésekből áll (ezek a segédletlapon is olvashatók):

- 1) A kolonizálhatóság megállapítása
- 2) A leszállóegységek kijelölése
- 3) A többi űrhajó kizavarása a *mélyűrbe*
- 4) A bolygókártya elvétele, új bolygórendszer felfedezése
- 5) Második előőrskorong lerakása
- 6) Kolonizációs jutalmak begyűjtése


1) A kolonizálhatóság megállapítása

A bolygóra leszálló űrhajók legénységéből lesznek az első telepesek, a túléléshez szükséges nyersanyagok egy részét korábbi szeretett űrhajóik kannibalizációjával szerzik meg.

Hacsak külön nincs leírva az eltérés ettől, egy megacég akkor tud egy bolygót kolonizálni, ha:

- övé e bolygórendszer feletti kontroll (az ő előőrskorongja van a bolygókártyán), és
- rendelkezik a minimálisan szükséges katonai erővel. A szükséges katonai erő mindig a bolygókártya alsó részének bal szélén látható, a szám a kolonizálás ikonjában . Az lényegtelen, hogy a többi megacég mekkora katonai erővel van jelen a bolygón (amíg meg nem szerzik a kontrollt), a kolonizáló megacég katonai erejének kell legalább ennyinek lennie.

2) A leszállóegységek kijelölése

A játékosnak annyi űrhajókockáját kell e bolygóról levennie, amelyek összereje eléri vagy meghaladja a kolonizációhoz minimálisan szükséges katonai erőt. Az űrhajók legénysége lesz az új kolónia lakossága. A levett űrhajókockákat a játékos ellátmányoldalukra  forgatva visszarakja megacégtáblájára, az ottani ellátmányoszlopokba. Az oszlopokat **jobbról balra** haladva tölti fel.

A játékos **leveszheti a szükségesnél több összerejű űrhajóját** - akár mert csak így képes levenni a szükséges összerejű űrhajókat, akár azért, mert stratégiaileg így érzi helyesnek. A "különbség" nem jár vissza.

A kolonizáció rejtett előnye, hogy visszatöltődnek az ellátmányoszlopok, így az élelemtermelés további felpörgetése nélkül növelhető megint a lakosság szám.

3) A többi űrhajó kizavarása a *mélyűrbe*

Ha egy bolygót már kolonizált egy megacég, semmi keresnivalójuk nincs tovább itt katonai űrhajóknak - azok menjenek, és fedezzék fel a galaxis még ismeretlen szegleteit!

A bolygókártyáról az összes még ott lévő űrhajót - beleértve a kolonizáló megacég saját, a kolonizáláshoz fel nem használt űrhajóit is - át kell rakni a *mélyűrre*.

4) A bolygókártya elvétele, új bolygórendszer felfedezése

A játékos elveszi a bolygókártyát, a rajta lévő előrskorongjával együtt, és lerakja a kártyát megacégtáblája mellé. Ezután felcsapja a bolygókártyák megfelelő paklijának legfelső lapját a bolygótábla megürült kártyahelyére. Célszerű felolvasnia a kártya szövegeit, hogy mindenki tudja, milyen jutalmakat kínál az új bolygó. Abban a valószínűtlen esetben, ha már kiürült ez a bolygopakli, a másik pakli tetejéről csap fel kártyát; ha már az is kiürült, a kártyahely üresen marad.

5) Második előrskorong lerakása

Az előrs kolóniává nő, ami a termelési kapacitás megnövekedésével jár.

A játékos megacégtáblájáról átrak a bolygókártyára egy második előrskorongot, így a kolonizált bolygón két korong lesz. Ha a bolygónak egyféle specialitása van, olyan korong kerül oda; ha kétféle, a játékos dönti el, melyet rak le oda - a két előrskorongnak nem szükséges ugyanolyannak lennie. Ha a játékos kifogyott már a megfelelő korongokból, helyettük egy ★-ját rakja le a kártyára (ez nem számít mérföldkőnek).

6) Kolonizációs jutalmak begyűjtése

A játékos azonnal megkapja a kolonizációért a bolygókártya legalján feltüntetett jutalmat. A jutalmak hatásait, hacsak a szöveg kifejezetten másképp nem rendelkezik, teljesen végre kell hajtani.

Mivel már egy korábbi lépés során megtörtént az új bolygókártya felcsapása, ha a jutalom hiperugrást, ugrásokat ad, alkalmasint ez új bolygóra is mozgathatja a játékos az úrhajóit (ami minden bizonnyal kontrollal is jár).

A játék végén a megacégek minden kolonizált bolygójukért győzelmi pontokat kapnak; ezek mennyisége a bolygókártyák bal alsó sarkában látható.

L. a következő oldalon a példát a kolonizációra.

Opzionális hatások

(opcionális: hatás)

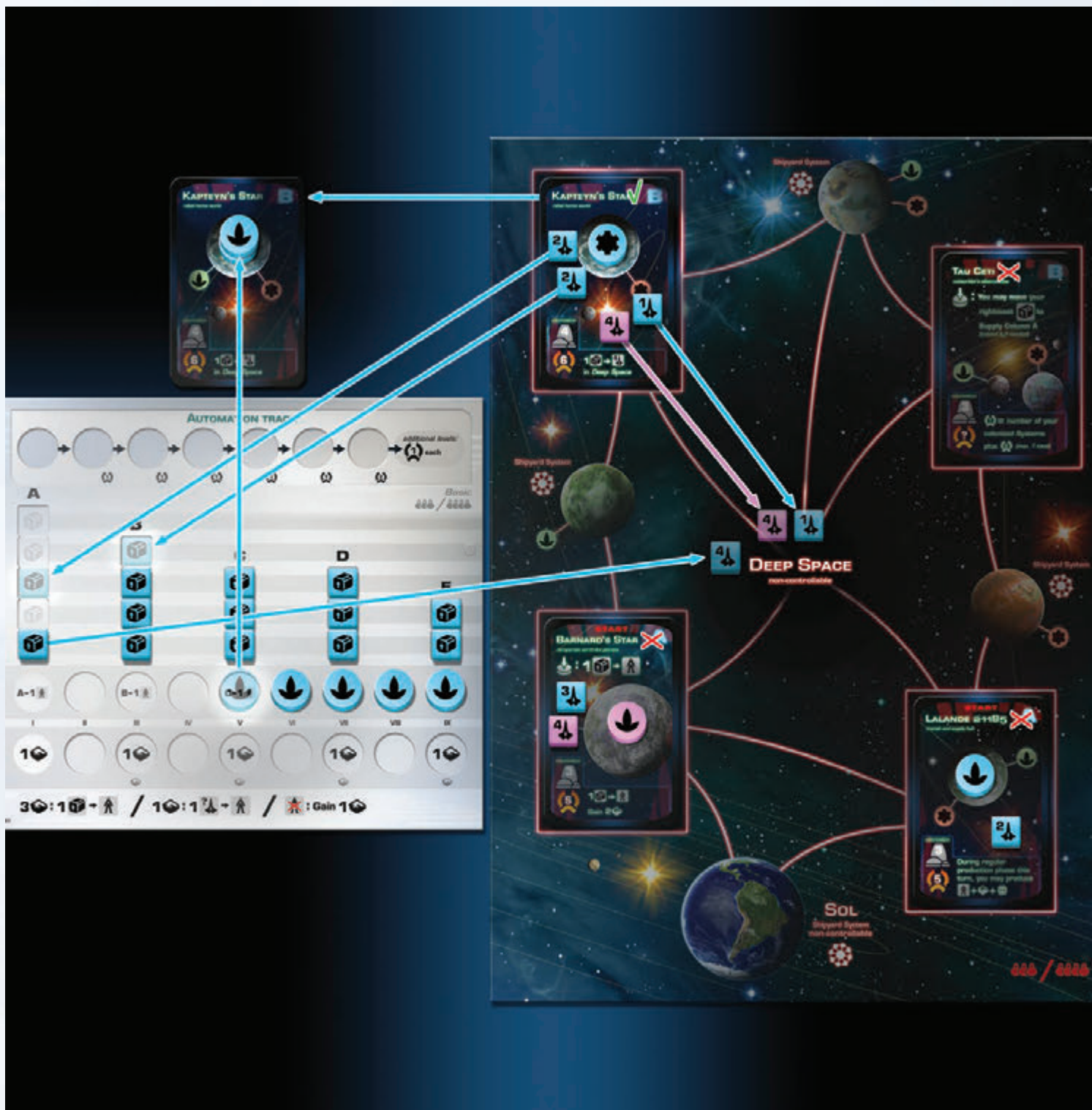
hatás (opcionális)

...hatsz




X ugrás




Hacsak külön nincs az ellenkezője feltüntetve, minden költséget kötelező teljesen megfizetni és minden hatást teljesen végre kell hajtani. Ezen általános szabály alól azonban akadnak kivételek:

- Az összes “opcionális”, “ha lehet”, “...hatsz”, “legfeljebb x” hatás.
- A hiperugrások biztosította mozgáspontok.
- Úrhajók fejlesztése, ha nincs elég fejleszhető úrhajó (vagy ami van, azok is már 4. szintűek).
- Ha egy játékos már kifogyott az ellátmánykockákból, de egy hatás ellátmánykockákból csinálna valami mást, a játékos hiányzó ellátmánykockái helyett egészben vagy részben használhatja lakosságkockáit, úri tetszése szerint, vagy akár teljesen el is passzolhatja a hatás végrehajtását.






Anna kolonizálásakciót hajt végre. Habár flottája egy része a Barnard-csillagnál állomásozik, azt nem kontrollálja, a Lalande 21185-nél pedig nem elegendő erejű az ottani flottája, így egyetlen helyen kolonizálhat: a Kapteyn-csillagnál.

Az ottani kolonizációhoz legalább 4-es katonai erő szükséges. Anna leveszi onnét a két 2-es szintű űrhajóját, átforgatva azokat -oldalukra és visszarakva megacégtáblája ellátmányoszlopaira: egyet a B, egyet az A oszlopra. A Kapteyn-csillagnál maradt két űrhajót ( és ) kizavarja a mélyűrbe.

Ezután elveszi a Kapteyn-csillag kártyáját, rajta előrskorongjával , lerakva a kártyát megacégtáblája mellé. Az elvett kártya helyére újat csap fel a B pakli tetejéről, felolvasva annak szövegeit. Mivel a Kapteyn-csillagnak kétféle specialitása is van, eldönti, milyen korongját rakja oda másodikként: úgy dönt, egy -ját rakja a másik korong tetejére. Végül megkapja a kolonizációs jutalmát, egy ellátmánykockáját átforgatva -ra és lerakva a mélyűrre.

Szabály- és kártyamagyarázatok

- Akció nem hajtható végre úgy, hogy semmi változás ne történjék. Például nem választható a “4 ugrás” úgy, hogy egy ugrásra sem kerül sor; viszont a “2 érc és 2 ugrás” végrehajtható úgy, hogy a játékos csak a 2 ércet veszi el a bankból, de egy ugrást sem hajt végre.
- *Moduláris űrflotta (II. szint)*: Mindhárom űrhajóépítés opcionális, az akció választható csak az ugrásokért.
- *Kvantumadatcsere (III. szint)*, Technokratacéh: A választott akciónál ott lehet egy másik játékos bábuja.
- *Kolóniaminisztérium (III. szint)*: Ha kifogyna az A pakli, a B pakliból kell folytatni a húzást.
- *Lalande 21185*: A kolonizációs jutalmat sorrendben kell végrehajtani: először a lakosság növelése, azután az érctermelés, végül a csere.
- *Ross 154*: Aktiválásakor a játékos félrerakja egy másik játékos bábuját, lerakva az így megürült akcióhelyre a sajátját.
- *Űrhajómúzeum (III. szintű esemény)*: Az erre a kártyára lerakott űrhajók kikerültek a játékból: többi nem mozoghatnak, nem fejleszthetők, nem lehetnek hatások célpontjai.
- *Dyson-gömb (III. szintű esemény)*: A hozzá csatolt bolygókártya nem számít helyszínnek, nem lehet hatás célpontja, nem lehet ideugrani. Ha egy játékos végrehajtja a Dyson-gömb akcióját, elveszi ezt a bolygókártyát, átrakva azt megacégtáblája mellé, viszont nem rak le rá egy előőrskorongot sem. Maga az eseménykártya a dobott eseménykártyákhoz kerül. Az akció végrehajtása során a játékos bábuját az *Űrutazás kezdeti lépései* doboza mellé rakja le, semmiképp sem akcióhelyre.
- *Specializáció (mérőföldkő)*: Nem a lerakott előőrskorongok, hanem a nyomtatott specialitásokonok számítanak - a kikötőbolygóké is.
- Ha egy hatás a “fejlessz, majd ugorj” (például *Raktárelőőr*, *Hiperhajtómű-gyorsítók*), kétszer kell ellenőrizni a kontroll változásait, először a fejlesztések, másodsor az ugrások megtörténte után.
- Ha egy hatás miatt másik ellátmányoszlopokból kellett is levenni kockákat (például *Egyesült Nemzetek*, *Androidjogi mozgalom*), legközelebb, ha kockák kerülnek vissza ellátmányként, továbbra is jobbról kell feltölteni az üres helyeket.
- *Magántechnológia (Procyon, WISE 0855-0714)*:
 - A technológiakártyát le kell rakni a megacégtábla mellé; nem kell mellé lakosságkockát tenni.
 - Ha van azonnali jutalma, azt a játékos megkapja; az akciót, akciókat csak ő használhatja.
 - A játék végén jár érte a szintjének megfelelően győzelmi pont.
 - Minden más szempontból nem számít úgy, mintha játékban lenne, azaz nem lehet lemásolni, másik megacég nem fejlesztheti ki, nem célozhatja meg valamiféle hatással.
- Ha egy játékos kifogy az érc- vagy élelemkorongjaiból, és helyettük -korongját rakja le (automatizálásnál vagy előőrsként), viszont utóbb visszakap a megfelelő korongjából (például mert valahol elveszíti a kontrollt), nem cseréli ki vele ezt a pótlást. Maga a -korongok készlete elviekben végtelen (ha szükséges, a hiányzó korongokat valami mással pótoljátok).
- Ha egy játékos visszakapja egy ellátmánykockáját, de ellátmányoszlopain egy üres hely sincs, a kockát az A oszlophoz rakja, azt növelve így meg.
- Ha egy játékos bármi okból visszakapja egy már lerakott -korongját, azt lerakja megacégtáblája mellé, és utóbb újra felhasználhatja.
- III. szintű technológia kifejlesztésénél, ha annak “3-ból 2” előzménye van, az új technológia típusának kiválasztása során csak a ténylegesen előzményként figyelembe vett technológiák típusa számít.

- A technológiatábla haladó változata:
 - *Tömegfelvilágosodás (III. szint):* E kártya miatt nem töltődik fel a III-es sor.
 - *Téridő-anomáliás kutatások (II. szint):* E kártya miatt feltöltődik a III-as sor.
 - *Bolygósintű kutatások (III. szint):* Szükség szerint töltődnek fel sorok.

Stratégiai jótanácsok

- Mivel a technológiafa játékról játékra változik, a stratégiáknak alkalmazkodniuk kell a rendelkezésre álló technológiákhoz; így egy adott játék szólhat a K&F-ről, egy másik a kolonizációról, és így tovább.
- Az új technológia kiválasztásánál érdemes mérlegelni a rövidtávú (azonnali jutalom) és a hosszútávú (új akció, akciók) előnyöket.
- A kolonizáció nem egyszerű: oda kell mozgatni az űrhajókat, biztosítani a kontrollt, végül levenni az űrhajókat - viszont megéri, mert kolonizálás nélkül szinte lehetetlen győzni.
- Ha vad küzdelem folyik a bolygók feletti kontrollért, érdemes lehet abból kimaradni és addig az új technológiák kifejlesztésére koncentrálni. Ha megtörtént néhány kolonizálás, az erős flották eltűnnek, és könnyen meg lehet szerezni a kontrollt az újonnan felfedezett bolygók felett.
- A túl sok fejlesztés vagy a túl nagy flotta fenntartása "leköti" a rendelkezésre álló lakosságkockákat. Ilyenkor vagy növelni kell az élelemtermelést, vagy kolonizálás révén vissza kell tölteni az ellátmányoszlopokat, vagy pedig olyan akciókat kell végrehajtani, amelyek közvetlenül használják fel az ellátmánykockákat.

Köszönetnyilvánítás

Benjamin Jones, Sam Backwell, Jan Horjus, Yue Shing, Jared Rubinstein, Jared Miller, Jason Kovacs, Phil Amylon, Peter Harvey, Ankit Shah, Seth Meyer, Nathaniel Speer, Chris Rollins, Mike Erickson, Brian Gow, Carol Carveth, Jeff Grove, Jam Murphy, Elise Spencer, Adam Eastwood, Zoltan Perko, Janet Guo, Colin Goldberg, Eric J. Francis, Joey Chan, Kin Cheung, Christopher Rivera, Chris Bryant, Kevin Monohan, Ken Hill, Robin Hill, Mike Zehnal, Lyle Rhodebeck, Peter "The Red Menace" Stein, Scott Tepper, Tom Tom Lehmann, Ray Pfeiffer, Scott Russell, Tadd Colver, Roy Colver, Franz Vohwinkel, a Game Makers Guild Boston és a Boston Festival of Indie Games - köszönöm!



Dennis K. Chan

Játéktervező, Bostonban él. Hongkognból jött az Egyesült Államokba, hogy a Wesleyan Universityn tanuljon, ahol fizikából szerzett diplomát. Amikor épp nem játékokat tervez, akkor szoftvermérnökként dolgozik; szeret biciklizni, főzni, orgonálni és persze társasjátsszani.

Tervező: Dennis K. Chan

Illusztrátor: Franz Vohwinkel

Fejlesztés, projektmenedzsment: Ken Hill

Fordító: Thaur

© 2020 Rio Grande Games

All Rights Reserved

Rio Grande Games, PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com



Előkészületek 2 vagy 3 játékos esetén

Eltérések 3 játékos esetén


- Az *Űrutazás kezdeti lépései* dobozát le kell fedni a 3 játékosos fedlappal.
- Az 1. és a 2. játékos 1-1 érccel kezd, a 3. játékos 2 érccel.
- Az A mérföldkőnkártya 2. mezője nem használható.
- Már a 3. mérföldkőkorong lerakása kiváltja a játék végét.

Eltérések 2 játékos esetén

- Az *Űrutazás kezdeti lépései* dobozát le kell fedni a 2 játékosos fedlappal.
- Mindkét játékos 1 érccel kezd.
- A galaxistáblának a 2 játékosos oldalát kell használni.
- Csak 1 bolygókarttyát kell felcsapni az A pakliból.
- A *Kozmikus tabernákulum tanítványai* megacégként nem választható.
- Az A mérföldkőnkártya 2. mezője nem használható.
- Már a 3. mérföldkőkorong lerakása kiváltja a játék végét.

Haladó játék - megacégek

A játékosok, ha már mind jól ismerik az alapjátékot, megegyezhetnek abban, hogy a megacégtáblák haladó oldalait használják, az egyedi cégképességekkel. Erről még az előkészületek megkezdése előtt határozniuk kell, és mindenkinek vagy alap, vagy haladó megacégtáblát kell kapnia - a kétfajta tábla nem vegyíthető.

- 1) Változások az előkészületekben: A technológiatábla, a galaxistábla és a mérföldkőnkártyák előkészítése (1-13. lépések) után fordított játéksorrendben minden játékos választ magának egy haladó megacégtáblát, majd végrehajtja az előkészületek maradék lépéseit (15-21. lépések).
- 2) Az egyes megacégek tábláin megtalálhatók a saját egyedi cégképességeik:
 - a) 2 egyedi, a játék során elérhető *innováció*.
 - A megacégtábla bal oldalán, a cég neve alatt olvashatók az innovációk és az aktiválásukhoz szükséges feltételek. Az innovációkat -ikon jelöli.
 - Egyes innovációk egyetlen egyszer aktiválódnak, mások megfelelő termelékenység esetén folyamatosan használhatók. Az ilyeneknél, ha a termelékenység a kívánt szint alá csökken, a képesség tovább már nem használható - mindaddig, amíg a termelékenység el nem éri megint a kívánt szintet.
 - b) A haladó megacégek eltérnek egymástól ellátmányoszlopaik és érctermeleési sávjuk felépítésében is.

Haladó játék - a tervezőasztal

Az igazán profik, akik még több stratégiára vágynak, ahelyett, hogy fejlesztesnél 2 felcsapott technológiakártyából választanak, a tervezőasztalról válogatnak. Ez esetben az előkészületek az alábbiak szerint módosulnak:



- A technológiatábla mellett ki kell alakítani 3 sort 4 oszloppal, felül a 4 technológiatípust, bal oldalon a 3 technológiaszinteket mutató lapokkal.
- II. szinthez tartozó - tehát a legalsó - sor minden oszlopába le kell rakni egy-egy kártyát. Addig kell minden esetben kártyákat felcsapni, amíg a kártya bal szélén a kis háromszög (egyik) színe meg nem egyezik az oszlop színével. Ha az adott oszlophoz sikerült találni egy jó kártyát, az eddig felcsapottak a pakli aljára kerülnek, és most az eggyel jobbra lévő oszlopba kell kártyát keresni.

- A III. szintű technológiák sora egyelőre üresen marad, ahogy a IIII. szintűek is.
- A paklikat a tervezőasztaltól balra, a technológiaszinteket mutató lapka másik oldalára kell lerakni, a II. szintű paklit természetesen újra megkeverve előtte.

Változások a játékmenetben:

- Új technológia kifejlesztésénél a játékos vagy a tervezőasztal megfelelő sorában látható négy kártya közül választ egyet, vagy a pakliból csap fel magának egy megfelelő típusú kártyát:
 - Az új technológia típusát továbbra is az előzménytechnológiák határozzák meg. Ha például az új technológiának minden előzménye katonai (piros), az új technológia kártyájának bal szélén a háromszögnek egészben vagy részben katonainak (pirosnak) kell lennie. Ha kétféle előzmény van, e kettőből bármelyik választható. A tervezőasztalon mindig biztosan van minden technológiatípusból legalább egy - szerencsés esetben több is, így még választék is van.
 - A játékos köre végén az üressé vált kártyahelyekre új kártyákat kell felcsapni a fentebb, az előkészületeknél leírt módon. Nagy ritkán előfordulhat, hogy egy típusból már nincs a pakliban; ilyenkor a helyére egyszerűen fel kell csapni egy kártyát.
 - A játékos, ha elégedetlen a tervezőasztal kínálatával, dönthet úgy, hogy a szerencsére bízza magát. Ekkor addig csapja fel a megfelelő pakli tetejéről a kártyákat, amíg ki nem jön egy olyan, amely megfelel (valamelyik) előzménytechnológiának: ez lesz a kifejlesztett technológia (vagyis nem kettő felcsapottból választ). A felcsapott, de nem megfelelő kártyák visszakörülnek az adott pakli aljára.
- Amint legalább egy játékos számára elérhetővé válik egy olyan akcióhely, ahol lehetőség van III. szintű technológia kifejlesztésére, a fentebb, az előkészületeknél leírt módon fel kell tölteni a tervezőasztal középső, a III. szintű technológiákhoz tartozó sorát. Hasonlóképpen kell eljárni, amint legalább egyvalaki számára elérhetővé válik IIII. szintű technológiás akcióhely.
- Ha a technológiatáblán egy adott oszlopban minden kártyahelyen van már technológiakártya, a tervezőasztal ehhez a szinthez tartozó sorát ki kell üríteni, a kártyákat visszakeverve a pakliba.

Előkészületek 4 játékos esetén

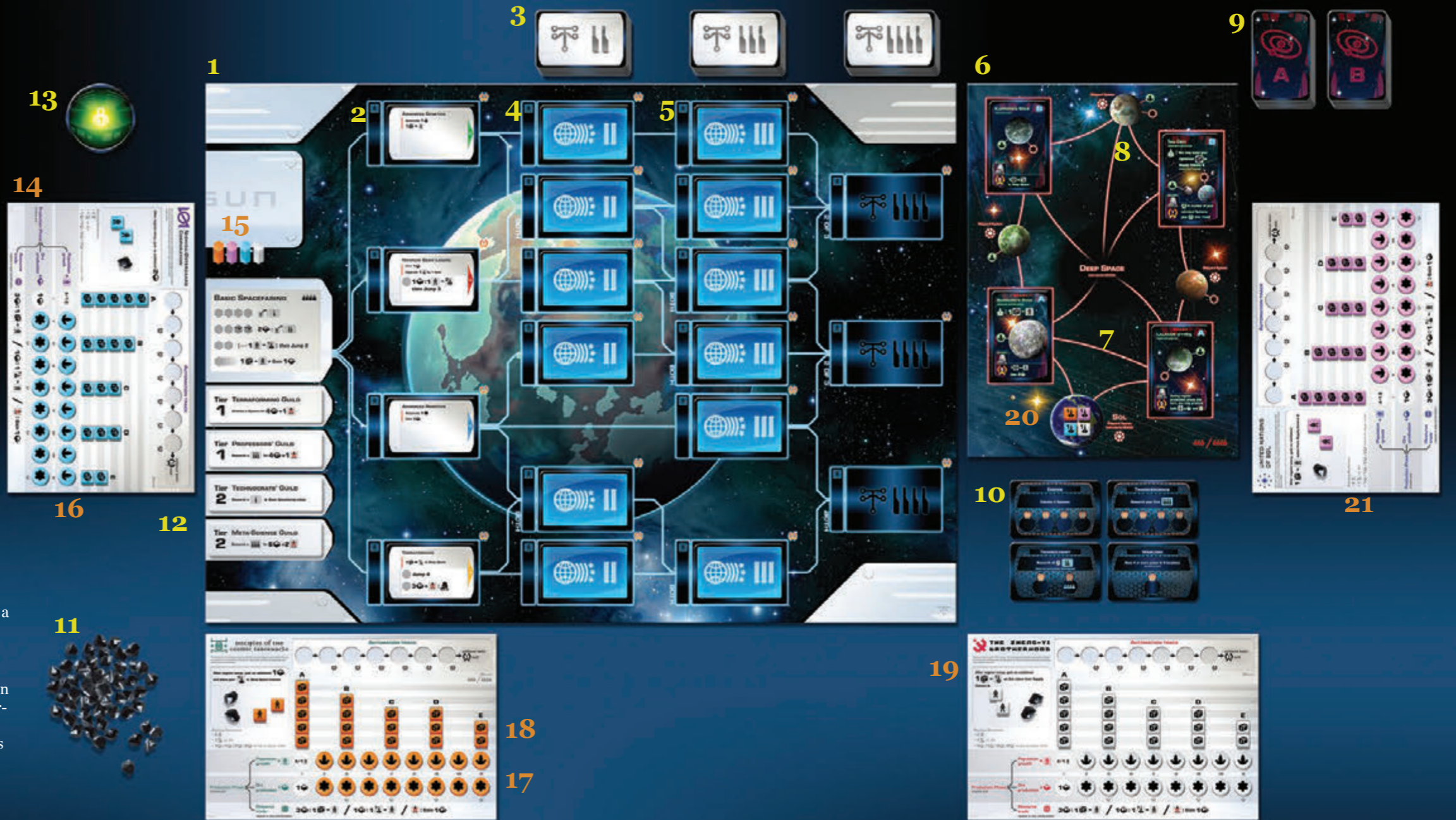
(2 vagy 3 játékos esetén az eltéréseket l. a túloldalon)

- 1) A **technológiatáblát** ki kell rakni az asztal közepére.
 - 2) A **technológiakártyákat** szintek szerint szét kell válogatni és a paklikat külön-külön meg kell keverni. Ezután a technológiatábla első kártyaoszlopába fel kell csapni az I-es pakli tetejéről **4 I-es szintű technológiakártyát**, minden kártyahelyre egyet.
 - 3) A **II-es, III-as és IIII-es technológiapaklit** le kell rakni a technológiatábla fölé, minden paklit a saját oszlopához.
 - 4) Az **eseménykártyákat** szintek szerint szintűgy szét kell válogatni. A **II-es eseménykártyák** közül ki kell keresni a két világos keretűt (*Tyler Lee, a zseniális üzletmber*, illetve *Maya Chaturvedi, a látnok*), és ezeket képpel lefelé össze kell keverni a pakli 4 legfelső lapjával, lerakva ezután a technológiatábla mind a hat II-es kártyahelyére továbbra is képpel lefelé egy-egy eseménykártyát ezek közül.
 - 5) A **III-as eseménykártyák** közül ki kell keresni a két világos keretűt (*Az első adroid kormányzó, KC-24X*, illetve *Onu, a Kolóniák Szószólója*) és ezeket képpel lefelé össze kell keverni a pakli 4 legfelső lapjával, lerakva ezután a technológiatábla mind a hat III-as kártyahelyére továbbra is képpel lefelé egy-egy eseménykártyát ezek közül.
- A II-es és III-as eseménypakli maradékát vissza kell rakni a dobozba - ezekre a játék során már nem lesz szükség.
- 6) A **galaxistáblát** 3/4 játékosos oldalával felfelé le kell rakni a technológiatábla mellé.
 - 7) A **bolygókarttyákat** szét kell válogatni A és B paklira. Az **A pakliból** ki kell keresni a **4 kezdőbolygót**, ezek felső részén olvasható a piros "start" szöveg. E négy lapot meg kell keverni és utána egyet-egyet fel kell csapni a galaxistábla két A-s kártyahelyére; a maradék két lapot vissza kell keverni az A-s pakliba.
 - 8) A **B paklit** is meg kell keverni, majd fel kell csapni egy-egy lapot a galaxistábla két B-s kártyahelyére (a B pakliban nincsenek dedikált kezdőbolygók).

- 9) Mind az A, mind a B bolygópaklit le kell rakni a galaxistábla mellé.
- 10) A **mérföldkőkarttyák** közül ki kell keresni a két világos keretű lapot (*Kiválóság*, illetve *Birodalom*) - ez a két kártya minden játékban használatos. A maradék mérföldkőkarttyákat szét kell válogatni A és B paklira, a paklikat külön-külön meg kell keverni, végül pedig mindkét pakli tetejéről fel kell csapni 1 kártyát.

Ezt az összesen négy mérföldkőkarttyát a technológiatábla mellé ki kell rakni úgy, hogy minden játékos jól láthassa a kártyákat. A megmaradt két paklit vissza kell tenni a játék dobozába.

Kezdőknél célszerű összeválogatni a négy mérföldkőkarttyát: Kiválóság, Birodalom, Hadúr, Technológus.



- 11) Az **ércet** egy kupacba le kell rakni a technológiatábla mellé olyan helyre, ahol mindenki könnyen elérheti; ez lesz a bank.
- 12) A **4 céhfedlapkát** le kell rakni a technológiatáblára, lefedve mindegyikkel saját céhének mezőjét (ezek az *Űrutazás kezdeti lépései* doboza alatt, a tábla jobb szélén található).
Az Űrutazás kezdeti lépései dobozához tartozó 2 fedlapot vissza kell tenni a játék dobozába, ezekre 4 játékosnál semmi szükség. Ugyanígy kell tenni a tervezőasztal lapjaival.
- 13) A **kezdőjátékos jelzőjét** az a játékos kapja, aki legutoljára járt az űrben; holtverseny esetén véletlen segítségével kell kiválasztani a kezdőjátékost.
- 14) Minden játékos választ vagy húz magának egy **megacégtáblát**, és utána magához veszi az adott szín összes tartozékát (bábút, korongokat, kockákat), valamint egy segédletlapot.

Az igazán profik a normál megacégtáblák helyett használhatják azok haladó változatait (l. a túloldalon).

- 15) Minden játékos lerakja **akcióbábuját** a technológiatáblára, az *Űrutazás kezdeti lépései* doboza alá.
- 16) Minden játékos lerakja a **8 élelemkorongját** megacégtáblájára, élelemtermelési sávja mezőire, jobbról balra.
- 17) Minden játékos lerakja a **8 érckorongját** megacégtáblájára, érctermelési sávja mezőire, jobbról balra.

Minden játékos lerakja a **8 mérföldkőkorongját** megacégtáblája mellé (a fenti képen nem látható).
- 18) Minden játékos feltölti megacégtábláján az **ellátmányoszlopokat** ellátmányoldalukkal felfelé fordított erőforráskockáival. Pár erőforráskockának meg kell maradnia a játékos készletében.

- 19) Minden játékos megmaradt erőforráskockái közül **2-öt lakosságoldalával felfelé** forgatva lerak megacégtáblájára vagy megacégtáblája mellé.
- 20) Minden játékos lerakja **1 darab 1-es űrhajóját** a galaxistáblára, a *Solra*.
- 21) A kezdőjátékos és bal oldali szomszédja 1-1 ércet kap a bankból, a harmadik és a negyedik játékos pedig 2-2 ércet.

Minden játékos megnézi megacégtábláján, van-e valami egyedi előkészülete megacégének, és ha igen, azt végre is hajtja. Azt is megnézik, van-e a játék során használható egyedi képességek. A játékosok bármikor megnézhetik egymás megacégtábláinak képességeit.