



# Revival

Új kor köszöntött be. A Tisztító Pusztítás után a Szövetség a romokban heverő világ újraegyesítésére tett kísérlete hatalmas sikert aratott, és hosszú idő óta először látszott fényesnek a jövő. Az elhagyott szektorok egyre aktívabbá váltak, és immár ott is virágzik az élet.

A növekvő forgalomnak köszönhetően új Űrállomások építése vált szükségessé a térségben. Az idegen fajok ismét újult erővel kezdenek bele a legjobb Űrállomás megépítésébe, megragadva ezzel a küszöbön álló új lehetőségeket. Ennek okán a Szövetség most Tanácsadókat küld, hogy segítséget nyújtsanak a munkálatokban.



## Játékelemek

- |         |  |        |   |        |   |         |  |
|---------|--|--------|---|--------|---|---------|--|
| Kártyák | <ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ 60 Alap Helyszínekártya</li> <li>• 30 Különleges Helyszínekártya</li> <li>• 8 Tanácsadókártya</li> <li>• 8 Érómű</li> <li>• 2 Főreaktor</li> <li>• 2 Játékos Segédlet Kártya</li> </ul> | Lapkák | <ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ 6 Befolyáslapka</li> </ul> | Jelzők | <ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ 16 1-Kredit Jelölő</li> <li>• 7 5-Kredit Jelölő</li> <li>• 8 Tanácsadójelző</li> <li>• 62 Űrhajójelző</li> </ul> | Jelölők | <ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ 2 Játékosjelölő</li> <li>• 1 Évjelölő</li> </ul>  |
|         |  |        |   |        |   | Hockák  | <ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ 10 Energiakocka</li> </ul>                        |
|         |  |        |   |        |   | Tábla   | <ul style="list-style-type: none"> <li>⊙ 1 Pontozótábla</li> <li>⊙ Szabálykönyv</li> </ul> |



## 2-Játékos Szabályok

A **Revival** az Among the Stars játék egy kiegészítője, azonban mint 2 fős játék, önmagában is játszható, némiképp eltérő szabályokkal.

Mindkét játékos egy-egy idegen faj szerepét játssza, és megpróbál felépíteni egy űrállomást a Szövetség számára. Ezt a célt a játékosok úgy érik el, hogy az elérhető lapok közül Helyszínekártyákat választanak ki, és a lehető leghatékonyabb módon a játéktérületükre helyezik. A 4. kör után a leghatékonyabb űrállomást megépítő játékos lesz a győztes.

# among the STARS Revival

## 2.1 Előkészületek



A játék megkezdése előtt válogassátok szét a az Alap Helyszínkártyákat és a Különleges Helyszínkártyákat (a Különleges Helyszínkártyák jobb alsó sarkában egy S betű, míg az Alap Helyszínkártyákon egy 3-as vagy 4-es számjegy látható).



3 Játékos



4 Játékos



Különleges Helyszín



A kártya neve

Helyszín Típus szimbólum

A kártya képességével  
szerezhető maximális  
Győzelmi Pont

A képesség leírása

- Azonnali képesség (fehér háttér): a hatást azonnal végre kell hajtani
- Késleltetett képesség (sárga háttér): a hatást a játék végén kell végrehajtani



Kredit Költség

Energia Költség

Helyszín Típus színe

Játékszett jelölő

Az a játékoszám,  
amelynél ez a kártya  
használható

Távolság

Különleges Helyszín

Győzelmi Pontok száma

A kártya képessége

A játékban 15 különböző fajta Alaphelyszín, és ezek mindegyikéből 4 példány található. Válasszatok ki 10 különbözőt közülük, és válogassátok ki a példányaik közül a jobb alsó sarkukban a 3-as számjeggyel rendelkezőket (így lesz összesen 30 kártya). Ezután keverjétek meg a Különleges Helyszínkártyákat és anélkül, hogy megnéznétek őket, húzzatok fel 18 kártyát. Ezután keverjétek össze ezeket az Alap Helyszínkártyákkal, és alakítsatok ki 4, képpel lefelé fordított, egyenként 12 kártyából álló paklit.

Helyezzétek a Pontozótáblát egy olyan helyre, hogy mindkét játékos könnyen elérhesse. A játékosok választanak egy Játékosjelölőt maguknak, és a Pontozótábla 0 mezőjére helyezik. Ezeket a jelölőket minden fordulóban mozgatni kell a megszerzett vagy elveszített pontoknak megfelelően.

Mindkét játékos elvesz egy-egy Főreaktor kártyát, maga elé helyezi, és rátesz 2-2 Energiakockát. A Kreditjelzőket és az Energiakockákat tegyétek a Pontozótábla mellé. Ez lesz a Készlet. Ezután képezzetek egy paklit az Erőmű kártyákból.

Véletlenszerűen válasszatok ki, hogy ki lesz az Aktív játékos az első körben.

# among the STARS Revival

Dönthettek úgy, hogy használjátok a játékban a Tanácsadókat - a használatukat illető részletek végezt lásd a 7. oldalt. Továbbá, amennyiben rendelkeztek az Among the Stars vagy a The Ambassadors játékkal, akkor tetszés szerint hozzáadhattok olyan modulokat, mint például az Idegen Fajok, Célok, Nagykövetségűk, stb. Egyébként folytassátok a Kör Áttekintése résszel.

## 2.2 Kör Áttekintése

A játék egy 4 éves periódust ölel fel, melyben minden egyes év egy 6 fordulóból álló kört jelent.

Minden kör elején az aktív játékos az aktuális évre mozgatja az Évjelölőt, majd megfordítja úgy, hogy a jelölő az aktív játékos színét mutassa (az Aktív Játékos státusz körönként váltakozik a 2 játékos között). Ezután minden játékos elvesz 10 Kreditet és maga elé helyezi, a saját játékkerületére.

Az aktív játékos elveszi az egyik Helyszínpaklit, felhúzza a felső 6 kártyát, és képpel felfelé a 2 játékos közé helyezi. A megmaradt 6 kártyából álló pakli továbbra is a helyén marad, képpel lefelé fordítva.



## Forduló Áttekintése

Az aktív játékos kiválasztja a 6 képpel felfelé fordított kártya egyikét és a kezébe veszi. Ezután végrehajtja a következő akciók egyikét:

- ▶ Helyszín Építése
- ▶ Erőmű Építése
- ▶ Lap Eldobása 3 Kreditért

## ☑ Helyszín Építése

Helyszínkártyák kizárólag más Helyszínkártyák szomszédságában építhetők fel (lásd az alábbi példát). A játék kezdetén az Úrállomás egyetlen helyszíne a Főreaktor, tehát Helyszínkártya csak ennek szomszédságában helyezhető el.

A Helyszínkártyák különböző kategóriákba tartoznak, és a következő színek jelölik őket:

Közigazgatási – Kék

Üzleti – Sárga

Hadi – Piros

Szórakozási – Lila

Diplomáciai – Zöld

Két helyszín akkor tekinthető szomszédosnak, ha az egyik oldaluk mentén összeérnek. Amennyiben átlósan helyezkednek el egymáshoz képest, akkor NEM szomszédosak.



Szomszédos



NEM Szomszédos



# among the STARS Revival

A helyszín felépítéséhez meg kell fizetni az építési költséget. Minden helyszín építési költsége a kártya jobb felső sarkában látható. Néhánynak energia szükséglete is van, ami közvetlenül a Kredit érték alatt található. Ezt az energia szükségletet úgy kell megfizetni, hogy leveszel egy Energiakockát az Úrállomásod egy Erőművéről. Azonban ahhoz, hogy egy Erőműről le lehessen venni egy Energiakockát, az Erőmű 2 egységnyi távolságnál nem lehet messzebb a felépíteni kívánt helyszíntől. A távolságot a felépített helyszínekben mérjük, amelyek oldaluknál összeérnek úgy, hogy egy helyszínt 1 egységnyi távolságnak tekintünk.

A játékban 2 féle Reaktor helyszín létezik: A **Főreaktor** (az a kártya, amellyel a játékos megkezdheti a játékot) és az **Erőmű** (amelyet a játékosok a megfelelő akció végrehajtásával építhetnek meg). Mindkét típus Erőműnek minősül, és a kártyákra helyezett 2 Energiakockával együtt kerülnek játékba.

Miután a költségeket megfizettük, és a helyszínt felépítettük, akkor azonnal megkapjuk a kártya bal alsó sarkában látható Győzelmi Pontokat. Ezután meg kell nézni a kártya alsó felén feltüntetett képességet is. Amennyiben a leírás fehér színű szövegdobozban található, akkor a kártya **azonnali** képességgel rendelkezik - az instrukciókat azonnal végre kell hajtani, és meg kell nézni, hogy kapunk-e valamit (rendszerint további Győzelmi Pontokat). Azonban ha a leírás sárga színű szövegdobozban olvasható, akkor a képesség **késleltetett**. Ilyenkor egyelőre nincs további teendőnk - az ilyen kártyák utasításai majd a játék végén kerülnek kiértékelésre. Egyes kártyák minkét fajta szövegdobozzal rendelkeznek - a képességek egy része fehér háttéren, a többi pedig sárga háttéren került feltüntetésre. Az ilyen esetekben az első részt (azonnali képesség) rögtön a helyszín felépítése után végre kell hajtani, a második felét (késleltetett képesség) pedig a játék végén.

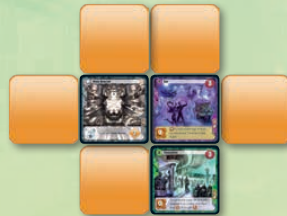
## példa

Az 1. kör 3. fordulójában vagyunk. Tália Úrállomása így néz ki:

Az „U-Ágyú” kártyát választotta, és fel is szeretné építeni. Ahhoz, hogy ezt megtegye, ki kell fizetnie a költséget, majd le kell raknia egy, már felépített helyszín szomszédságába:



U-Ágyú helyszínekártya



Az új helyszínekártya a narancssárga színnel jelölt helyek valamelyikére tehető.



Az „U-Ágyú” költsége 2 Kredit. Tália 2 Kreditjét visszateszi a Készletbe. Ezután levesz 1 Energiakockát a Főreaktoráról (mivel 2 egységnyi távolságon belül van az „U-Ágyú” kártyától, ezért használhatja arra, hogy 1 Energiakockát levéve megfizesse az energia költséget), és azt is visszarakja a Készletbe. Most már elhelyezheti a kártyát az Úrállomásán:

Ezután kiszámítja az elnyert Győzelmi Pontjait (GYP). A kártya bal alsó sarkában 3 GYP látható, tehát azonnal kap 3 GYP-t. Továbbá elolvassa a kártya szövegdobozában leírtakat is, amely szerint további +1 GYP jár minden egyes Energiakockáért az Úrállomása Erőművein. Mivel a Főreaktorán (amely Erőműnek minősül) maradt 1 Energiakocka, ezért +1 GYP-t kap, így lesz összesen 4 GYP. Tália 4 mezővel mozgatja előrébb a Játékosjelölőjét a Pontozótáblán.

Ha a kártya képesség szövegdobozja sárga színű lett volna, akkor Tália csak 3 pontot kapott volna a helyszín megépítésekor. Ekkor a képesség elolvasása csak arra lett volna jó, hogy képet kapjon arról, hogy mit nyer majd a játék végén.



# among the STARS Revival

Ha olyan kártyát választasz, amelynek a költségét nem tudod megfizetni, akkor nem építheted fel a helyszínt, és másik akciót kell választanod.

Bizonyos kártyákon, a képesség leírás felett egy **MAX** felirat, és mellette egy szám található. Ez a kártya képessége által megszerezhető maximális bónuszt mutatja. Megjegyzendő, hogy a kártya bal alsó sarkában feltüntetett GYP-t a maximum érték nem befolyásolja - ez kizárólag a kártya képességére vonatkozik.



A fenti példában, amennyiben Táliának lenne még 2 Erőműve az Űrállomásán, rajtuk még 2-2 Energiakocával, akkor 3 GYP-t kapna a képesség révén (annak ellenére, hogy összesen 5 Energiakocával rendelkezik), mivel a kártyán fel van tüntetve egy maximális érték. A képességből tehát 3 GYP, plusz a 3 GYP a kártya felépítéséért, összesen tehát 6 GYP-t kapna.

## ☒ Erőmű Építése

Erőművekre azért van szükség, hogy a más helyszínek építésekor felmerülő energia költséget ki tudjuk fizetni. Erőművet úgy kell építeni, hogy eldobjuk a választott kártyánkat, megfizetjük a költségét (1 Kredit), elveszünk egy Erőművet az Erőműpakliból, majd felépítjük az Űrállomásunk egy, már korábban felépített helyszíne szomszédságában. Végül ráhelyezünk 2 Energiakockát, ezzel jelezve az általa szolgáltatott energiát. Ne felejtjük el, hogy ezek az Energiakockák az Erőmű maximum 2 helyszín-egységnyi távolságában használhatók fel.



Az Erőmű építésekor a kártyára helyezendő Energiakockák száma

Erőmű

Az a távolság, amelyen belül használhatók az Energiakockák

Az Erőművek helyszíneknek számítanak, de nem tartoznak egyetlen típusba sem.

Abban a ritkán előforduló esetben, ha az Erőműkártyák már elfogytak (vagy ha a játékosnak nincs elegendő Kreditje), akkor ez az akció nem választható.

## ☒ Lap Eldobása 3 Kreditért

Eldobjuk a választott kártyánkat, és azonnal kapunk 3 Kreditet. Ne felejtjük el, hogy az eldobott lapok a dobópakliba kerülnek, képpel felfelé fordítva, hogy a játékosok megnézhessék őket.

Amikor az aktív játékos végzett, akkor a másik játékos választ egyet a megmaradt kártyák közül, és végrehajtja a saját akcióját. Ezután a forduló véget ér, az aktív játékos felhúzza a képpel lefelé fordított pakli felső 2 lapját, és képpel felfelé a többi választható kártya mellé helyezi.

# among the STARS Revival

Minden egyes forduló az imént ismertetett formában zajlik, a két játékos egymás után kiválaszt egy kártyát és végrehajt egy akciót. Amikor elfogynak a kártyák a Helyszínpakliból, akkor a játékosok a megmaradt képpel felfelé fordított kártyákkal folytatják a játékot. 6 forduló után egyetlen kártya sem maradhat, és a kör ekkor véget ér.

## 2.3 A Játék Vége

Amikor a 4. kör is véget ér, a játék befejeződik. A végleges pontszám meghatározásához minden játékos végigmegy a következő lépéseken:

- ▶ Kiértékeli az Űrállomásán található késleltetett képességeket az esetleges GYP-kért.
- ▶ 1 GYP jár minden olyan Érműért, amelyen NEM található egyetlen Energiakocka sem.
- ▶ 1 GYP jár minden megmaradt 3 Kredit után (lefelé kerekítve).

A legtöbb Győzelmi Pontot gyűjtő játékos a győztes.

### példa

A 4. kör is befejeződött, és György szeretné kiszámolni a végleges pontszámát. Eddig 74 GYP-t gyűjtött a Pontozó Táblán. 3 olyan helyszíne is van, amelyik késleltetett képességű (sárga színű szövegdoboz), tehát megnézi, hogy jár-e érték további GYP. Az elsőért +4 GYP-t kap, a másodikért +3 GYP-t, a harmadikért pedig +1 GYP-t. Tehát összesen +8 GYP-t kap a kártya képességekre.

A játék során György 3 Érművet épített. Emellett ott van még a kezdő helyszíne is, a Főreaktor (ami szintén Érműnek számít). Az egyik Érművön azonban még maradt 1 Energiakocka. Így tehát +3 GYP jár neki. Ezután megszámolja a megmaradt Kreditjeit. 5 Kreditje van, ezért még 1 GYP-t kap.

György összesen 12 extra GYP-t szerzett, így a végeredménye 86 Győzelmi Pont lett.

## 3 Űrhajók

A fellendülő térségekben olyannyira szükségessé vált új Űrállomások építése, hogy amint a munkálatok megkezdődtek, a Szektorból mindenfelől Űrhajók érkeztek, hogy felkínálják képességeiket. Noha ez hatalmas lökést jelentett a Szövetség számára, és aláhúzta az Űrállomások létesítésének a fontosságát, mindez egyben jelentősen bonyolította is az építéseket.



A Revival egy teljesen új mechanizmust vezet be, melynek neve **Űrhajók**, és amelyek szimbólumai megtalálhatók a játék egyes kártyáin.

Amikor egy kártya képessége arra utasít, hogy helyez egy Űrhajót egy játékos Űrállomására, akkor vegyél el egy Űrhajójelzőt, és helyezd az Űrállomás egy kártyájával szomszédos üres mezőre.

Amelyik üres mező Űrhajót tartalmaz, **arra a mezőre nem építhető helyszín.**



# among the STARS Revival

Az Űrhajókkal kapcsolatos megjegyzések:

- ▶ Minden egyes üres mezőn legfeljebb 1 Űrhajó tartózkodhat.
- ▶ Űrhajót tartalmazó mező továbbra is üres mezőnek minősül a játék szempontjából.
- ▶ Amikor egy játékos Űrállomásán Űrhajók találhatók, akkor számára 1-gyel több akció válik elérhetővé:  
**Űrhajók Eltávolítása:** Dobd el a választott kártyádat, és dobj el legfeljebb 3 Űrhajót az Űrállomásodról.
- ▶ Ha netán olyan helyzet adódna, hogy egy Űrhajó nem szomszédos egyetlen helyszínkártyával sem (például azért, mert valamilyen hatás eredményeképpen a helyszínt le kellett venni), akkor az Űrhajót azonnal el kell távolítani.

## példa

Tália Űrállomásának két üres mezőjén két Űrhajó található. Ez azt eredményezi, hogy nem építhet helyszíneket arra a két mezőre.



## 4 Tanácsadók

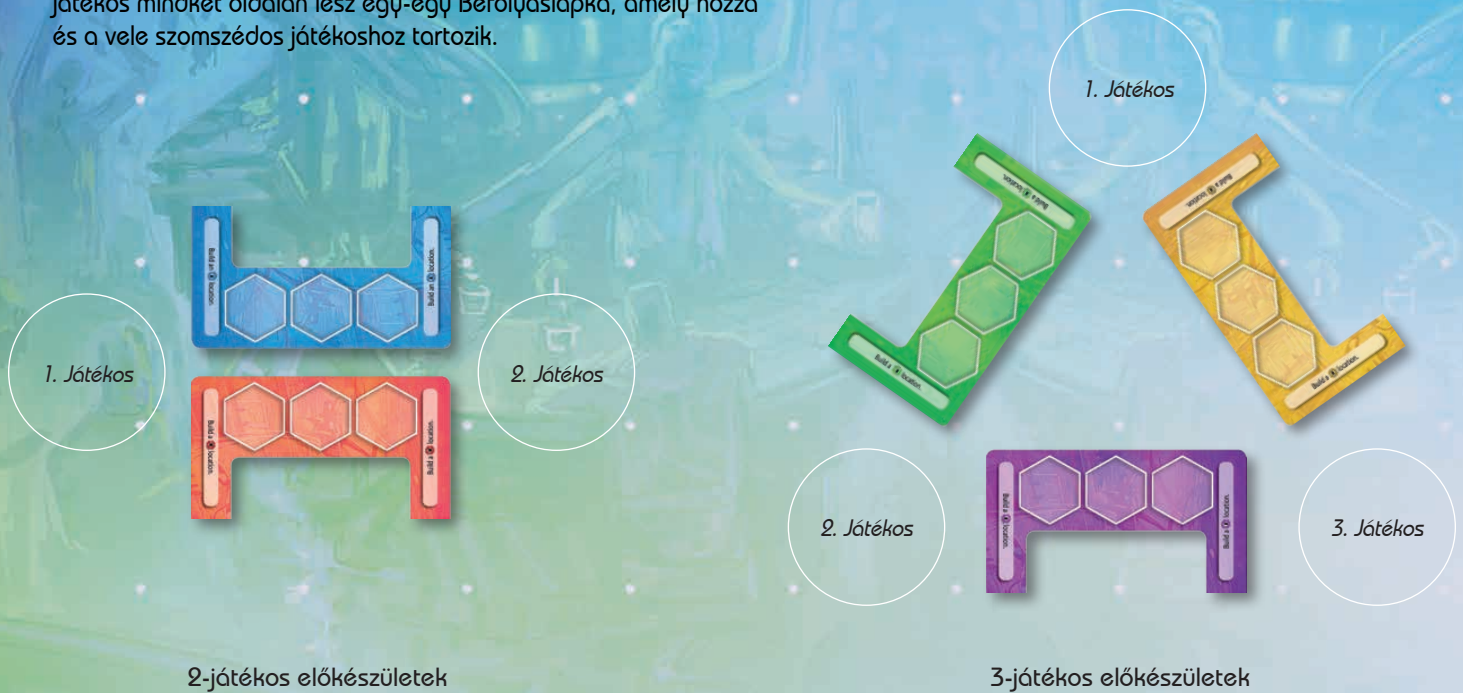
A Tisztító Pusztítás sújtotta Szektor most ismét fellendül, és ez újabb kihívások elé állítja a Szövetséget. Az új Űrállomások építésének támogatására Tanácsadókat rendelnek ki. Ők az első hivatalnokokkal együtt érkeznek a térségbe, és mindig pontosan tudják, hogy mire kell ügyelni. Csak rajtad múlik, hogy hallgatsz-e a tanácsaikra, hogy Űrállomásod azután kiállja az idő próbáját.

# among the STARS Revival



A **Tanácsadók** egy új modul, amelyet tetszés szerint hozzáadhatsz bármelyik Among the Stars játékhoz. Ehhez vegyétek el a 6 Befolyáslapkát, keverjétek meg őket, majd véletlenszerűen vegyetek ki közülük a játékosok számával megegyező számút és helyezétek őket a játéktérületre:

- ▶ Egy 2 fős játékban helyezétek mindkettőt valahová a 2 játékos közé. A lapkák mindkét játékosra hatással vannak.
- ▶ Amikor 3 vagy több játékos játszik, akkor helyezétek le egyet-egyet véletlenszerűen minden játékos közé. Így végül minden játékos mindkét oldalán lesz egy-egy Befolyáslapka, amely hozzá és a vele szomszédos játékoshoz tartozik.



2-játékos előkészületek

3-játékos előkészületek

Ezután vegyétek el a Tanácsadó kártyákat, megnézés nélkül keverjétek meg őket, majd véletlenszerűen helyezétek bele egyet-egyet mindegyik Befolyáslapka nyílásába. Vegyétek el a lehelyezett Tanácsadó jelzőit, és helyezétek őket a Befolyáslapkaik középső mezőjére. Ekkor minden Tanácsadónak úgy kell kinéznie, ahogyan az a jobb oldali ábrán látható.

Egyes Tanácsadó kártyájának mindkét oldalán található képesség. Az ilyen esetekben az egyik oldal a 2 fős játékban, míg a másik oldal a 3 vagy több fős játékban használandó.

A felhúzott Tanácsadó olyan módon segítik a játékosokat, hogy különleges bónuszokat, illetve képességeket biztosítsanak. Ehhez azonban különleges akciók végrehajtásával a játékosoknak a saját befolyásuk alá kell vonniuk őket, hogy a kedvükre tegyenek. A Befolyáslapkaikon fel vannak tüntetve ezek az akciók, a Tanácsadó kártyákon pedig a megszerzhető bónuszok láthatók.





# among the STARS Revival

A játék során, miután egy játékos végrehajtotta a fordulója akcióját, megvizsgálhatja a hozzá tartozó Befolyáslapkákat. Ha olyan akciót hajtott végre, amelyik megtalálható valamelyik lapkán, akkor a lapkához tartozó Tanácsadójelzőt egy mezővel maga felé mozgatja a Befolyáslapkán, valamint kap 1 GYP-t. Amennyiben a lapka már a hozzá legközelebb lévő mezőn áll és nem mozgatható közelebb, akkor a jelző a helyén marad, és a játékos nem kap GYP-t.

Minden kör végén a játékosok megnézik a Tanácsadójelzők pozícióit a Befolyáslapkákon. Ha egy Tanácsadó közelebb áll a 2 játékos egyikéhez, akkor az a játékos megkapja a Tanácsadókértványán feltüntetett különleges bónuszt. Amennyiben a Tanácsadó a középső mezőn helyezkedik el, akkor egyik játékos sem kapja meg a bónuszt.

Ha bármilyen okból egy játékos nem kívánja használni egy Tanácsadókértvény képességét, akkor ezt bejelenti, és helyette kap 1 GYP-t.

Amikor egy Tanácsadó képessége „a másik játékosra” utal, akkor az mindig az adott Befolyáslapkához tartozó másik játékost jelenti.

Ne feledjétek, hogy a Tanácsadók nem állnak vissza középre a körök között - amikor egy új kör kezdődik, akkor ugyanott maradnak, ahol az előző kör végén voltak.

## 5 Időzítési Szabályok

Az ebben a szabálykönyvben található 2-játékos szabályok szerint a játékosok felváltva következnek egymás után. Amikor azonban ennek a játéknak az elemeit kombináljuk az Among the Stars alapjáték komponenseivel, hogy 3 vagy több fő is játszasson (amikor a játékosok párhuzamosan cselekednek), akkor előállhat olyan helyzet, amelyben 2 vagy több játékos egyidejűleg szeretne megtenni valamit (például mozgatni egy Tanácsadót, vagy Úrhajót helyezni egy Úrállomásra).

Az ilyen esetekben, sorrendben, az alábbi időzítési szabályokat kell alkalmazni:

1

Minden játékos kiválaszt egy kártyát a kezéből, a maradékot pedig továbbadja a mellette ülő játékosnak.

2

A kiválasztott kártyákat egyszerre kell felfedni. A legtöbb GYP-vel rendelkező játékos bejelenti, hogy melyik akciót hajtja végre. Egyenlőség esetén a több Kredittel rendelkező játékos következik elsőként. Amennyiben még a Kreditek száma is egyenlő, akkor véletlenszerűen kell kiválasztani a következő játékost.

3

Ha a játékos a helyszín felépítése akciót választotta, akkor kifizeti a költséget, és lehelyezi a Helyszínkártyát az Úrállomására, azonban a képesség hatását egyelőre nem hajtja végre. Amennyiben Erőmű építése akciót választott, akkor a szokásos módon eldobja a kártyát, kifizeti a költséget, majd lehelyezi az Erőművet az Úrállomására. Ha az akció egy Konfliktus kártya kijátszása, akkor a játékos ugyanúgy kifizeti a költséget, azonban a hatást egyelőre nem hajtja végre.

4

Miután minden játékos végrehajtotta az akcióját, akkor pontosan ugyanabban a sorrendben megvizsgálják a kártyáik képességeit. Minden játékos végrehajtja a szükséges hatásokat, majd a megszerzett GYP-eket lelépik a pontozótáblán.

# among the STARS Revival

Mivel minden játékos egyenlő GYP-vel és Kredittel kezd, ezért, amennyiben szükséges, akkor az első forduló sorrendjét véletlenszerűen kell meghatározni. Erre a célra kiválóan megfelelnek a pontozósávon lévő Játékos Jelölők.

Ne feledjétek, hogy ezeket a szabályokat csak akkor kell alkalmazni, ha valami probléma merül fel. A játék túlnyomó részében a játékosok mindenféle gond nélkül cselekedhetnek egyidejűleg.

## 6 5-6 Játékos Szabályok

Amikor a Revival játékot az Among the Stars alapjátékkal együtt használjátok, akkor akár 6 fő is játszhat.

Az előkészületek során a szokásos szabályokat kövessétek, az alábbi kivételekkel:

**Helyszínpakli:** 5 játékos esetén 20 különböző Alaphelyszínt válasszatok, 6 játékosnál pedig 24-et. A Helyszínek mind a 4 példányát adjátok a paklihoz. Ezután megnézés nélkül húzzatok fel játékosonként 8 Különleges Helyszínkártyát, majd adjátok hozzá az Alaphelyszínekhez (5 játékos esetén 40-et, 6 játékos esetén pedig 48-at). Ezen kártyák összessége alkotja a Helyszínpaklit a játék során.

**Konfliktusok:** Ahelyett, hogy a 2. év elején adnátok hozzá a Konfliktusokat, a 3. év elején adjátok hozzá. Egy 5 fős játék esetén a 12-ből 10 (véletlenszerűen választott) kártyát, 6 játékos esetén pedig mind a 12-t adjátok hozzá.

**Nagykövetek:** Amikor a Nagykövetekkel játszotok (amelyhez szükséges az Among the Stars: Ambassadors kiegészítő), akkor (3 helyett) mind a 4-et használjátok.



# among the STARS Revival

## 7 GY.I.K.

**ERŐMŰVEK:** Az Energia költség megfizetését teljesíthetem egynél több Erőműről is?

Igen. Ha képes vagy kifizetni a teljes költséget, és az Erőművek a megfelelő távolságon belül vannak, akkor lényegtelen, hogy az Energiakockák honnan származnak.



Az ábra szerinti helyzetben mekkora a távolság az A és a B helyszín között? 2 vagy 4?

Mivel nincs közvetlenül helyszín közöttük, ezért a távolság 4. Tehát amennyiben az A helyszín olyan képességgel rendelkezik, amelyik akkor biztosít extra győzelmi pontokat, ha a B helyszíntől való távolsága nem több mint 2, akkor a játékos ezt a pontot nem kapja meg.

A

B

**ERŐMŰVEK:** Az Erőműveknek van saját helyszíntípusuk?

Nincsenek, az Erőművek helyszínek minősülnek, ám helyszíntípussal nem rendelkeznek.

Amikor egy késleltetett képességgel rendelkező helyszínt építek, akkor megkapom a kártya bal alsó sarkában feltüntetett GYP-t, vagy azt is csak a játék végén kapom meg, a képesség által biztosított pontokkal együtt?

A feltüntetett pontokat a megépítés után azonnal megkapod. Csak a képességért járó pontokat kapod meg a játék végén.

**KERESKEDELMI ZÓNA (COMMERCIAL ZONE):**

Mi történik olyankor, ha a Kereskedelmi Zóna egy olyan helyszín mellé épül, melynek az építési költsége X?

Ebben az esetben az X mindig 1-et jelent.



**UTAZÓ KIÁLLÍTÁS (TRAVELLING EXHIBITION):**

Ha nincs Űrhajó az Űrállomásomon, akkor a képesség második felének értelmében le kell raknom egyet?

Nem, olyankor is választhatod az Űrhajó eltávolítását, ha nincs Űrhajó az Űrállomásodon. Ebben az esetben egyszerűen nem csinálsz semmit.



**KERESKEDELMI ZÓNA (COMMERCIAL ZONE):** Mi történik olyankor, ha a Kereskedelmi Zóna egy Erőmű vagy egy az Ambassadors kiegészítő egy Hivatala mellé épül?

Az Erőművek költsége 1. A Hivatalok költsége 0.

**KERESKEDELMI ÜGYNÖKSÉG / BEFETETÉSI ÜGYNÖKSÉG (TRADE POST / INVESTMENT AGENCY):**

A képesség háttére mindkét szint tartalmazza. Mikor kell alkalmazni?

A képesség első részét (fehér háttér) akkor kell alkalmazni, amikor felépíted a helyszínt. A képesség második részét (sárga háttér) a játék végén kell alkalmazni.



**LAKÓNEGYED (RESIDENTIAL AREA):** Ha a Lakónegyed egy olyan Hotel szomszédságába épül, amelyik Kereskedelmi és Szórakozási helyszín is egyben, akkor mennyi GYP-t eredményez a képessége?

2 GYP-t eredményez. A képesség mindkét része külön-külön érvényesül.



**TÖLTŐÁLLOMÁS (RECHARGING STATION):**

Mi történik olyankor, ha az egyik Erőművem már minden szomszédos mezőjére épült helyszínen?

Amennyiben az egyik Erőműved minden oldalán található helyszín, akkor nem helyezel le Űrhajót a szomszédságába, így nem kapsz érte GYP-t.



**AUKCIÓSHÁZ (AUCTION HOUSE):** Nem kellene mindig megkapni az 1 GYP-t minden megmaradt 3 Kreditért a játék végén?

Megkapod az Aukciósház képességből származó pontokat csakúgy, mint a játék végén megmaradt Kreditekért járó szokásos pontokat.



# among the STARS Revival

## 8 Köszönetnyilvánítás

### Szeretnénk köszönetet mondani a játékesztelőinknek

Chris Yialouris, Nikos Chondropoulos, Vangelis Velles, Thanassis Patsios, Thetis Gouliou, Nikos Argyros, Yiannis Avramandis, Andreas Katelanos, Sotirios Tsantilas, Kostas Retalis, Helena Tzioti, Nick Niotis, Nausika Kakiopoulou, Panos Skirlas, Vasilis Zitros, Lefteris Gira-leas, Evelina Zisiou, Stergios Mpakavos

**Vangelis Bagiartakis:** "Ézt a játékot a családomnak ajánlom a szeretetükért és támogatásukért".

**Panagiotis Zinoviadis:** "Ézt a játékot újszülött fiamnak ajánlom. A csillagok

## 9 Készítők

*Tervezte:* Vangelis Bagiartakis

Panagiotis Zinoviadis

Anastasios Grigoriadis

*Fejlesztő:* Odysseus Stamoglou

*Hártyák Illusztrációi:* Marcej Rebisz

Antonis Papantoniou

Sotiris Padeleon

Giota Vorgia

*Grafikus Tervező:* Konstantinos Kokkinis

*Gyártásvezető:* Anastasios Grigoriadis

Vangelis Bagiartakis

*Hungarian Translation:* Zsolt Farkas (*fki@freemail.hu*) v.1.0.

Látogass el a kiadó oldalára:  
[www.ats-universe.com](http://www.ats-universe.com)



[www.artipiagames.com](http://www.artipiagames.com)

*Artipia Games*  
1 Profiti Iliá str.  
Aghia Paraskevi  
15341 Athens  
Greece



[www.strongholdgames.com](http://www.strongholdgames.com)

*Stronghold Games*  
17 Sunflower Road  
Somerset  
NJ 08873  
USA

*Megjegyzés:* Az Among the Stars - Revival játék a képzelet szüleménye. Bármilyen hasonlóság valóságos nevekkkel vagy személyekkel kizárólag a véletlen műve.

Ha megjegyzésed, vagy kérdésed lenne, akkor kérlek, vedd fel velünk a kapcsolatot: [info@artipiagames.com](mailto:info@artipiagames.com)

Among the Stars. © 2011 Vangelis Bagiartakis © 2012 Artipia Games. All rights reserved.

Among the Stars: Revival © 2015 Vangelis Bagiartakis, Panagiotis Zinoviadis

© 2015 Artipia Games. All rights reserved.