

Üdvözlünk a 22. század közepén!

300 évnyi tétlenség, elutasítás és megdöglöttség után az emelkedő vízszint elnyelte a szárazföld utolsó darabjait is. Az életükért harcoló túlélők a múltból visszamaradt maradványokon lebegő egyre nagyobb kolóniákon telepedtek le a tengerszint felett.

Az Otys kolóniájának tagjaként a legjobb bűvárokat külditek le az óceán mélyébe, hogy megtaláljátok a leghasznosabb erőforrásokat. A bűvárok mindegyikének van egy speciális képessége, a te feladatod, hogy ezek kombinálásával a legnagyobb előnyt érjed el a Kolóniád számára. A bűvárok oxigénellátása korlátozott, ezért biztonságosan tervezd meg a visszatérésüket. Ne felejtse el fejleszteni a felszereléseiket, hogy felülmúld az ellenfeleidet.

KOMPONENSEK

1 kolónia tábla



4 játékos tábla



32 szerződés kártya



4 színű játékos jelölők



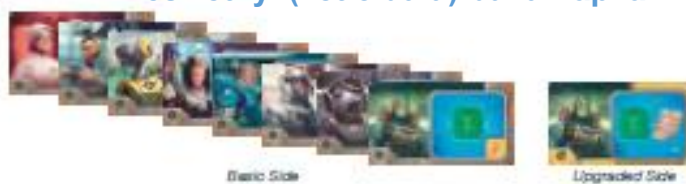
1 első játékos jelölő



5 (kétoldalú szponzor lapka)



4 készletnyi (két oldalú) bűvár lapka



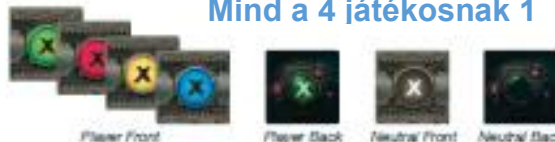
8 technikus lapka



4 készletnyi 5db-os kulcs jelölő
Minden játékosnak 1



16 X jelölésű kulcs jelölő,
Mind a 4 játékosnak 1



24 akkumulátor lapka



40 kredit



32 (kétoldalú) jutalom jelölő



1 zsák



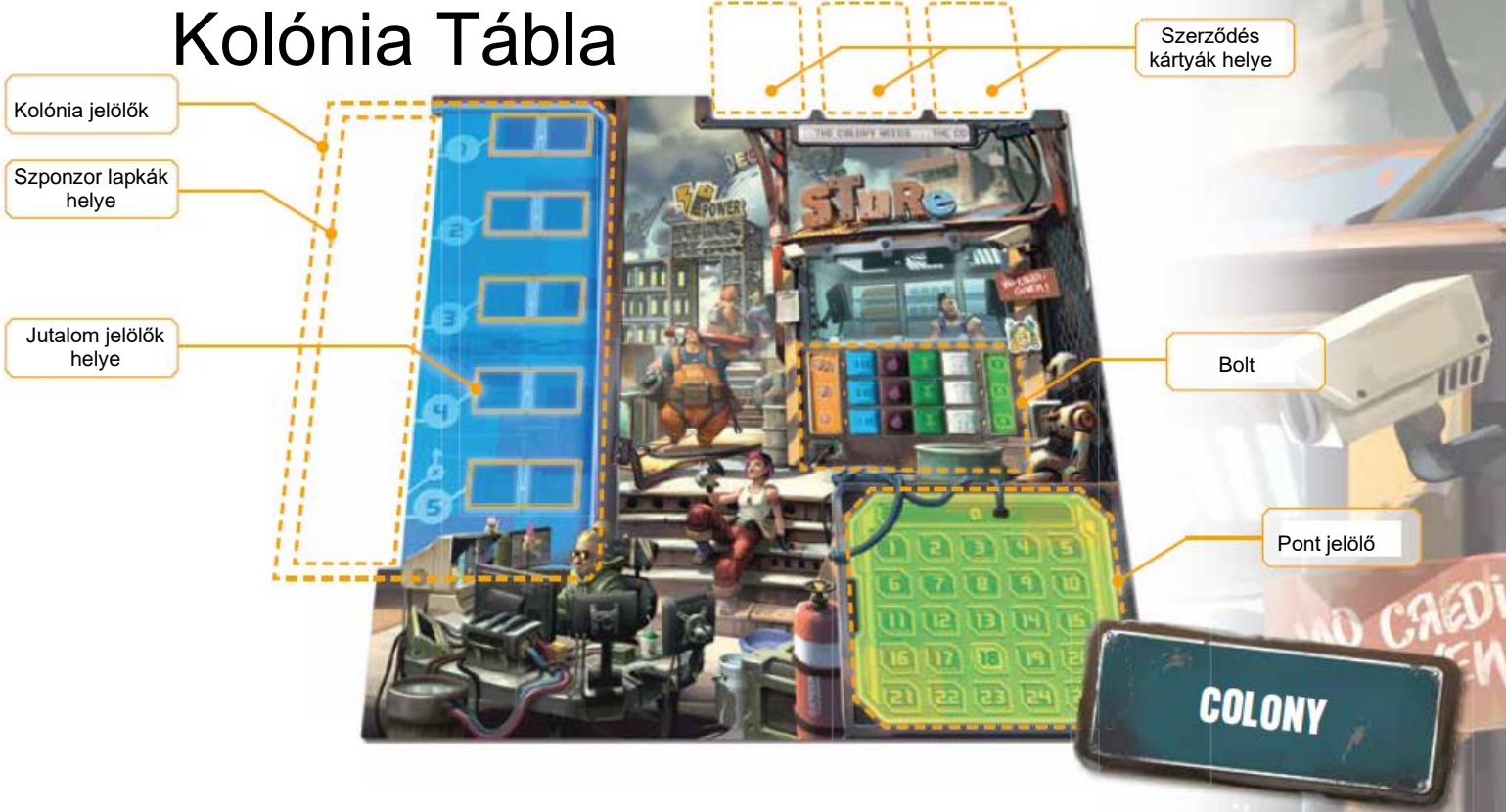
80 erőforrás 4 színben



Továbbá 1 szabálykönyv

A TÁBLA RÉSZEI

Kolónia Tábla



PLAYER BOARD

Játékos Tábla



Kezdeti játékos beállítás



1; Minden játékos vegyen el egy játékos táblát és tegye azt maga elé. Ez a tábla jelképezi a játékos keresési zónáját.

2; Minden játékos vegyen el a saját színének megfelelő 5 kulcs jelölőt (1-5 számmal), és tegye az egyes jelölőket a játéktáblájának minden szintjére (vagyis az "1" számot az 1. szintre, a 2-es szintre a "2" számot stb.). Ezután az X kulcs jelölőt a saját színével is tegye táblára.

3; Helyezzen fel 2 technikus jelölőt A szerelőt a tábla jobb oldalára (3A), a Begyűjtő jelölőt a tábla aljára a kezdő helyre (3B).

4; Tegyen véletlenszerűen 8 különböző bűvarlapot a tábla bűvártermeire az Alap oldallal felfelé.

5; Tegyen véletlenszerűen egy – egy erőforrást minden egyes színből a keresési zóna minden szintjére, kivéve az 1. szintre.

6; Tegyen 3 kreditet és 1 akkumulátort a játéktáblája mellé.

A Kolónia kezdeti beállítása



1; Helyezzük a Kolónia táblát a játszótér közepére.

2; Tornyozzuk fel a krediteket, az akkumulátor jelzőket és az erőforrásokat a tábla mellé.

3; Helyezzük az összes jutalom jelzőt a zsákba. Ezután húzzunk 2 – 2 jelölőt a tábla minden szintjére, és helyezzük őket képpel felfelé a kolónia kijelölt területére.

4; Véletlenszerűen helyezzünk 5 szponzorlapot a Kolónia tábla kijelölt helyére a Kolónia tábla bal oldalára.

Megjegyzés: A szponzorlapok két oldalasok; egy alapoldal és egy fejlesztett oldal (lásd jelölés). Első játék esetén a szponzorlapok alap oldali felét használjuk. Egyéb esetekben véletlenszerűen helyezzük le a lapkákat.

5; Tegyük fel véletlenszerűen 2 azonos színű erőforrást, és további 1-1 eltérő színű erőforrást (összesen 4-et) a boltba, típusoknak megfelelően fentről feltöltve. *Például: 2 üzemanyag, 1 fém és 1 berendezés*

6; Keverjük össze a szerződés kártyákat, és helyezzük őket egy pakliba képpel lefelé a tábla közelében. Ezután húzzuk fel a pakli felső 3 kártyáját, és tegyük képpel felfelé a kijelölt helyre. Ezek a szerződések nyilvánosak. *Kétszereplős játékban csak 1 kártyát kell kihúzni.*

7; Helyezzük a semleges X kulcs jelölőket egy halomba a tábla közelébe.

8; Helyezzük minden játékos jelölőjét a "0" pont helyére a pontozó sávon.

Megjegyzés: Korlátlan mennyiségű erőforrás, kredit és akkumulátor áll rendelkezésre a játék során.

A játék célja

Hála a bűvároknak, akik feltárják az elsüllyesztett városaink romjait, hogy rátaláljanak azokra az erőforrásokra, amelyek segítik a Kolóniáink fennmaradását.

Az a leghatékonyabb játékos fog nyerni, aki elsőnek tud összegyűjteni 18 presztízs pontszámot a számláló táblán a játék végéig.

A játék közben presztízs pontokat kapnak a játékosok, ha:

- Teljesítenek egy szerződést a szükséges erőforrások összegyűjtésével,
- Fejlesztik a bűvárfelszereléseiket,
- Erőforrásokat értékesítenek a boltban
- Jutalom pontokat használnak fel

A játék

Az Otys játék több fordulóból áll.

Minden fordulóban a játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben kerülnek sorra. A legnagyobb tüdőkapacitással rendelkező játékos kezd és megkapja az Első Játékos jelölőt.

1. LÉPÉS

Egy választott kulcs jelölő jobb oldalra történő elmozdításával a játékos azonnal használhatja a Kolónia táblán lévő azonos pozícióban lévő szponzor lapka hatását.

2. LÉPÉS

A kulcs jelölő tovább csúsztatásával a játékos azonnal használhatja az ott lévő bűvár képességét.

3. LÉPÉS

Végezetül, a játékos a használt kulcs jelölőjét a játékos tábla alá a Begyűjtő sáv első szabad bal oldali részére helyezi. Ezt követően az aktivált bűvárnak fel kell menni a felszínre. A játékos ezt a bűvart a legfelső helyre helyezi s a többit pedig egy szinttel lefelé mozgatja.

Ha a begyűjtő sávra már nem tudja a játékos lehelyezni a kulcs jelölőjét, azonnal visszakapja minden korábban oda helyezett számozott és saját színű X jelölőjét. (Visszateszi ezeket a játékos táblája kijelölt helyére). A semleges színű X jelölőket a játékos nem tarthatja meg, azokat vissza kell tennie a központi készletbe.

Megjegyzés: A bűvár és szponzor lapkák hatásainak leírása a 9 – 11 oldalakon található.

Példa:

1. Lépés: Noel az 1. kulcs jelölőt választja és azt jobbra csúsztatja. Ezt követően úgy dönt, hogy nem használja az 1. jelölőhöz tartozó szponzor lapot a Kolónia táblán.

2. Lépés: Noel az 1. kulcs jelölőt választja és azt jobbra csúsztatva aktiválja a Mérnököt. Ezáltal 1 kredit befizetéséért használja a mérnök képességét és fejleszti a Mechanika tulajdonságát.



PÉLDA:

A forduló végén (a 3. fázisban) a játékos az 1-es kulcs jelölőt áthelyezi, a Begyűjtő sávra.

De miután a sáv már tele van és nem lehet oda beilleszteni a játékos visszakapja az összes kulcs jelölőjét. (kivéve a semleges színű X jelölőket.)

Végezetül a felszínre mozgatja a bűvárját.

STEP 3



X- jelölő

Ha a játékos rendelkezik saját vagy semleges színű kulcs jelölőkkel akkor azokat felhasználhatja a saját kulcs jelölői helyett. Ebben az esetben az 1. lépéskor a saját kulcs jelölője helyett egy X kulcs jelölőt helyez az aktiválni kívánt bűvárja bal oldalára. Ezt követően frissítenie kell a kolónia táblát úgy, hogy a Szponzor lapkákat egy szinttel lejjebb mozgatja. Az 5. az 1. szintre mozog. Mostantól az adott szinten a megváltozott Szponzor lap hatását kell használnia a behelyezett X kulcsjelölő helyén. Ezután folytatja a szokásos módon a 2. és 3. lépéssel.

Megjegyzés: A X jelölő bármelyik szinten felhasználható, függetlenül attól, hogy rendelkezik e a játékos adott szinthez tartozó kulcs jelölővel vagy sem. A kör végén a X jelölőt ugyan úgy a Begyűjtő sávra kell helyezni, mint a kulcs jelölőt.



Akkumulátor jelölő

Az 1. lépés közben a játékos kijátszhat egy akkumulátor jelölőt.

Ebben az esetben egy választott bűvárját a Szerelő képességével megegyező, vagy kevesebb értéknek megfelelően felfelé vagy lefelé elmozdítja.

A többi bűvart felfelé vagy lefelé mozgatja, hogy helyet biztosítson az érkező bűvarnak.

A 3. lépés közben 1 akkumulátort felhasználhat arra, hogy a bűvárja ne emelkedjen a felszínre, hanem továbbra is lent maradjon a helyén.

Megjegyzés: a játékos a saját körében több akkumulátort is felhasználhat

1. lépés - Paul kiválasztja az X kulcs jelölőt, hogy a már használt „2” kulcs jelölőjeként használja. Az „X” kulcsot a „2” szintre helyezi, és azonnal frissíti a kolónia táblát: Az 5. szinten lévő szponzor lapkát, az 1. szintre helyezi s a többi lejjebb csúsztatja. A megváltozott helyzet miatt aktiválni tudja a 3# számú szponzor lapkát (lásd 9. oldal) ami miatt vissza tudja venni a Begyűjtési sávra a 4-es kulcs jelölőjét a játékos táblájára

2. lépés: Paul elcsúsztatja az X jelzőt jobbra az üzemanyag-szakértő bekapcsolásához és aktiválásához: 1 üzemanyagot (fekete) kivesz a készletből és azonnal egy erőforrás-helyre helyezi az üzemanyag-szakértő jelenlegi szintjén. Mivel az üzemanyag-szakértőt továbbfejlesztették, Paul 1 akkumulátor jelölőt is kap.

3. lépés - Paul befejezi a körét azáltal, hogy megfordítja az X kulcs jelölőt, és lehelyezi a begyűjtő sávra. Végül üzemanyag-szakértőjét a felszínre viszi.



1. lépés - Delphine kiválasztja a „4” kulcs jelölőt. Jobbra csúsztatja, és ugyanazon a szinten használja a szponzor lapkáinak hatását a kolónia táblán: azonnal megszerez 1 kreditet. Ezután úgy dönt, hogy 1 akkumulátor költ el bűvárja egyik légcsovarjának aktiválására. Legnagyobb mozgási értéke 3, tehát két szinttel lefelé mozgatja fémszakértőjét, és a többi bűvart egy helyjél feljebb tolja, hogy 1 hely kimaradjon a fémszakértő lapkáinak.

A 2. lépés, Delphine jobbra csúsztatja a kulcs jelölőt, amely aktiválja a fémszakértőt, és 1 fém (kék) vesz el a készletből, és azonnal ráhelyezi egy erőforrás-helyre a fémszakértő jelenlegi szintjén.

3. lépés Delphine befejezi a körét, és a „4” kulcs jelölőt, lehelyezi a Begyűjtő sávra. Végül 1 akkumulátor jelzőt költ el azért, hogy megnövelje a fémszakértő oxigén mennyiségét, azért, hogy az ne emelkedjen a felszínre.



Szerződés teljesítése

Amint a játékos keresési zónájának egyik szintjén összegyűlt annyi erőforrás, amely a kezében lévő (magán szerződések) vagy a testületi (publikus szerződések), szerződéskártya teljesítéséhez szükséges akkor ez a cselekvés végrehajtható. A szerződés teljesítése nem számít cselekvésnek. Ha lehetséges, akkor ugyanazon kör alatt több szerződés is teljesíthető. A játékos a szerződés teljesítésekor azonnal megkapja a kártyán feltüntetett Presztízs pontot (a szerződéstől függően 1–5 Presztízs pont). Ennek megfelelően előre mozgatja a jelölőjét a pontjelző sávon. Ezután visszateszi a szükséges erőforrásokat a készletbe. Ha más erőforrások is vannak a keresési zóna azonos szintjén, akkor azok ott maradnak. Végül eldobja a teljesített szerződéskártyá(ka)t. Ha ez egy publikus szerződés volt, kicseréli a pakli felső kártyájára.

Megjegyzés: A keresési zónában öt szint található, és minden szinten eltérő hely van. Az erőforrások száma minden szinten eltérő, és a mélységgel növekszik (3 hely az 1. és 2. szinten, 4 hely a 3. szinten, 5 hely a 4. szinten és 6 hely az 5. szinten). Ennek eredményeként a bonyolultabb szerződéseket csak mélyebb szinteken lehet teljesíteni.



1. lépés - Rodriguez kiválasztja az „5” kulcs jelölőt. Jobbra csúsztatja, és ugyanazon a szinten használja a szponzorlapok hatását a kolónia kijelzőjén: azonnal szerez 1 akkumulátor.

2. lépés - ezután jobbra csúsztatja a kulcsot, hogy aktiválja növényzet szakértőjét: Rodriguez 1 növényt (zöld) vesz el a készletből és azonnal egy erőforrás-helyre helyezi a növényszakértő jelenlegi szintjén. Rodriguez ezen a szinten összegyűjtötte a szerződéskötéshez szükséges összes erőforrást, ebből a szintből 1 fém (kék) és 2 növény (zöld) beváltja az erőforrásokat, és azonnal 3 presztízs pontot szerzett.

3. lépés - Rodriguez befejezi a körét az „5” kulcs jelölőlapját megfordítja majd a Begyűjtő sávra helyezi, és a növény szakértőjét a felszínre mozgatja.



Szerződés kártyák

Két féle szerződés kártya létezik:

- Kártyák, amelyekhez az erőforrások meghatározott kombinációja szükséges
- Kártyák, amelyekhez meghatározott számú különféle erőforrás szükséges

Megjegyzés: Néhány szerződés kártya egyszeri hatással rendelkezik, amelyet azonnal megkap a játékos a szerződés teljesítésekor. A kártyától függően 1 kredit, 1 akkumulátor jelölő vagy 1 kredit és 1 akkumulátor jelölőt szerezhet a játékos.

Speciális kombináció

A szerződés teljesítéséhez a keresési zóna azonos szintjén össze kell gyűjteni a kártyán feltüntetett erőforrásokat.

Speciális szám

A szerződés teljesítéséhez a keresési zóna azonos szintjén össze kell gyűjteni a kártyán feltüntetett erőforrásokat. A játékos határozza meg, hogy melyik színű erőforrás melyik számnak felel meg, minden egyes számhoz egy másik fajta erőforrás szükséges.

A játék vége


Amikor egy játékos eléri vagy meghaladja a 18 Presztízs pontot a Pontgyűjtő sávon, a játékosok még befejezik az aktuális fordulót. A legtöbb Presztízs ponttal rendelkező játékos nyer.

Holtverseny esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb erőforrása van a keresési zónáiban. Ha továbbra is döntetlen az állás, a játékosok megosztják a győzelmet, és újra játszaniuk kell!

Megjegyzés: A játék végén a játékosok nem kapnak Presztízs pontokat a megmaradt kreditjeikért, akkumulátor jelzőikért és erőforrásaikért.

Lapkák hatásai

Szponzor lapkák

A szponzor lapkák kétoldalasak. Az előlap az alapoldal, amelyet javasunk az első játékhoz. A hátsó rész (az  -t ábrázolja) a fejlesztett oldal, amelyet ajánlott használni, miután megismertük a játékot. Ebben az esetben véletlenszerűen határozzuk meg, melyik oldalt fogjuk használni az egyes szponzorlapokhoz a telepítés során.

Megjegyzés: A szponzorlapkák kombinációja nagymértékben befolyásolja a játékot. A játék kezdete előtt szánjukn egy kis időt az egyes lapkák hatásainak tanulmányozására.

SZPONZOR #1

Alap oldal: 1 kredit megszerzése.

Haladó oldal: Ne költs el krediteket arra, hogy a kereskedő, kém, mérnök vagy a felfedező hatásait használd ebben a körben.

Megjegyzés: Ha a kém hatását használod az ellenfél bűvárának aktiválására, akkor ne költs el kreditet a kém aktiválásához, de továbbra is kreditet kell költenie az ellenfél bűvárjának hatásának használatához.

SZPONZOR #2

Alap oldal: Használd a bűvár effektusát kétszer ebben a körben (ha több lehetősége van, minden alkalommal választhat ugyanazt vagy másikat). *Megjegyzés: Használhatja bűvár effektusát egyszer, majd teljesítheti a szerződést, és másodszor is felhasználhatja bűvár effektusát.*

Haladó oldal: használj a két Jutalomjel egyikét, amelyek a kolónia kijelző ugyanazon szintjén helyezkednek el. Ezután dobj el a Jutalom-jelölőt, és húzz egy új jelölőt a táskából annak cseréjéhez. Ha a táska üres, a zseton kihúzása előtt helyezd vissza az eldobott Jutalom-jelölőket a zsákba.

SZPONZOR #3

Alap oldal: Vedd vissza egy kulcsodat vagy X kulcsodat (csak egyet a saját színedből, semleges színűt tilos) a Begyűjtő sávról játékos táblára. Fordítsd meg, és helyezd a játékos tábla megfelelő helyére. Ha szükséges, told a többi kulcsot balra a Begyűjtő sávon.

Haladó oldal: Tedd az 5. szinten lévő bűvart a legfelső szintre (azaz mozgasd a lejárótábla legfelső szintjére úgy, hogy a többi bűvart lefelé mozgatod).

SZPONZOR #4

Alap oldal: Költs el 2 kreditet az aktivált Bűvár lap fejlesztésére. Fordítsd át a fejlesztett oldalára és szerezz 1 Presztízs pontot.

Haladó oldal: Költs el 2 kreditet, hogy a felső 3 bűvár lap egyikét átfordítsd a fejlesztett oldalára és szerezz 1 Presztízs pontot.

SZPONZOR #5

Alap oldal: Kapsz egy akkumulátor jelölőt

Haladó oldal: Kapsz 1 akkumulátor jelölőt; vagy költs el 1 akkumulátor-jelölőt az általa választott erőforrás mozgatásához az aktivált bűvár szintjéről bármelyik másik szintre és fordítva (azaz bármely más szintről az aktivált bűvár szintjére).

Bűvár lapkák



Négy féle bűvár segít megtalálni a saját specialitásuknak megfelelő erőforrásokat: fém (kék), növény (zöld), üzemanyag (fekete) vagy technológia (fehér).

A bűvárok alapoldala: Amikor aktiválva van egy bűvár, vegyél el 1 erőforrást, amely megfelel a szakértő színének a készletből, és helyezz el azt a szakértő jelenlegi szintjén lévő üres erőforráshely egyikére. Minden szinten korlátozott számú erőforrás-terület van. Ha az összes hely megtelt, akkor először helyeket kell felszabadítani, mielőtt erőforrásokat tennél erre a szintre (például egy erőforrás eladásával a Kereskedővel a boltba).

Bűvárok Fejlesztett oldala: A fejlesztett szakértők az egyszínű erőforrások felkutatása mellett a következő bónuszokkal is rendelkeznek:

- A Fém-szakértő lehetővé teszi 1 semleges X kulcs-jelölő beszerzését.
- A növény-szakértő lehetővé teszi 1 kredit megszerzését.
- Az üzemanyag-szakértő lehetővé teszi 1 akkumulátor -jelölő megszerzését.
- A Technológia-szakértő lehetővé teszi egy kulcs jelölő vagy az X kulcs jelölő (csak a játékos színek megfelelő, nem pedig a semlegesnek) visszaadását a Begyűjtő sávról a játékos táblájára. Fordítsa meg a választott jelölőt, és helyezd vissza a játékos tábla megfelelő helyére. Ha szükséges, told a többi kulcs jelölőt balra, hogy kitöltsse a Begyűjtő sávon maradt rést.

Megjegyzés: Erőforrás és / vagy bónusz megszerzése mindig választható.

A játék kezdetén minden bűvárnak van egy alapvető képessége. A játék során fejlesztheted a bűvárok felszerelését úgy, hogy a bűvár lapkát megfordítod. A bűvár lapok jobb alsó sarkában látható, hogy a fejlesztett bűvár milyen további képességekkel rendelkezik majd.

Megjegyzés:

Minden alkalommal, amikor a 4. számú szponzor lapkát használod egy bűvárt a fejlesztett oldalára fordíthatsz, és akkor kapsz 1 Presztízs pontot is.

A Bűvárlapok alap oldala megmutatja a Fejlesztett oldal bónuszát is (lásd a jobb alsó sarokban található ikont).

KERESKEDŐ



A Kereskedő lehetővé teszi, hogy kapcsolatba lépj az bolttal.

Alapoldal: Amikor aktiválva van, akkor eladhatsz 1 erőforrást a boltban, vagy vásárolhat 1 erőforrást a boltból. Függetlenül attól, hogy eladsz vagy vásárolsz 1 erőforrást a bolt határozza meg a annak az árát.

Egy erőforrás eladásakor vegyen el egy erőforrást az adott keresési szintjén elérhető források közül. Helyezze az erőforrást a boltba, az oszlop legfelső szabad helyére, amely megegyezik az erőforrás színével. Ha az oszlopban nincs szabad hely, akkor nem tudja eladni ezt az erőforrást. Ezután vegye el a kreditet vagy a Presztízs pontokat. A bolt sáv egyértelműen mutatja az értékeket: a lehelyezés vagy az elvétel helye megadja a kreditet számát a bal oldalon, a Presztízs pontok számát pedig a jobb oldalon.

Megjegyzés: Csak a bolt felső sorában szerezhet Presztízs pontokat.

Erőforrás vásárlásakor vegyen el 1 erőforrást az boltból, és tegye azt egy szabad forráshelyre a kereskedő jelenlegi szintjén. Ezután fizess ki a szükséges kreditet az erőforrásért. Az erőforrás költsége az az érték lesz amelyik sorból a vásárlás történt. Csak kreditet költözhetsz el az erőforrások megvásárlásához. Ha nincsenek erőforrások a Boltban, vagy ha nincsenek szabad erőforrás helyek a kutatási szinten, akkor nem vásárolhatsz erőforrást.

Fejlesztett oldal; a továbbfejlesztett kereskedő lehetővé teszi:

- kapsz 1 kreditet vagy 1 Presztízs pontot eladásakor.
- költsön el egyet kevesebb kreditet vásárlásakor

Megjegyzés: Szerez még egy további kreditet- vagy Presztízs-pontot. A kereskedő aktiválásakor továbbra sem szerezheted meg mindkettőt. Mostantól a bolt mindegyik sora lehetővé teszi Presztízs pontok megszerzését.

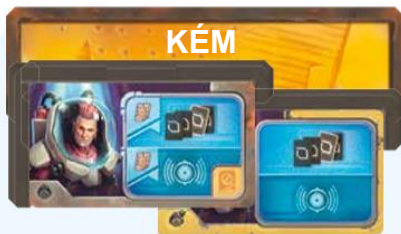
Példa:

Noel kereskedője az 5. szinten van, ahol már van 1 fém (kék) és 2 üzemanyag (fekete). Nézve a boltot, Noel azt látja, hogy a fém értékesítése jobb, mint az üzemanyagé (a fém értéke 2, az üzemanyag értéke pedig 1). A fémét a bolt fém oszlopának második sorába helyezi, és 2 kredithez jut a készletből.

Ha Noel inkább egy erőforrás megvásárlását szeretné, 1 fém (kék) vagy 1 növény (zöld) 3 kreditbe kerülne, szemben az 1 üzemanyaggal (fekete) ami 2 kreditbe. Technikát nem tud vásárolni a boltban. Ha lenne 1 technika (fehér) az 5. szinten, 3 kreditért vagy 3 presztízs pontért is el tudná adni.

Ha kereskedője a továbbfejlesztett oldalán lenne, Noel eladhatna egy fémét 3 kreditért vagy 1 presztízsért.





A Kém lehetővé teszi magánszerződések megkötését és az ellenfelek bűvárjainak aktiválását.

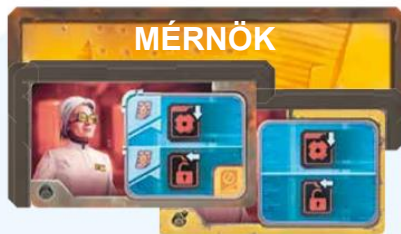
Alapoldal: Amikor aktiválva van, a Kém lehetővé teszi akár szerződéskártyák húzását, akár egy jobb vagy bal oldalon lévő ellenfélhez tartozó bűvár aktiválását. A szerződés kártyák húzásához költs el 1 kreditet és húzz 4 szerződés kártyát. Ezután válassz ki egyet a 4 kártya közül és vedd azt kézbe. A többi 3-at tedd vissza a pakli aljára.

Az ellenfélhez tartozó bűvár aktiválásához (közvetlenül a bal oldalon vagy a jobb oldalon) költs el 1 kreditet és használd a bűvár hatását, amely ugyanazon a szinten van, mint a kém, az ellenfél játékosának tábláján. Aktiváld ennek a bűvárnak a hatását, mintha az a sajátod lenne. Nem másolhatod le az ellenfél KÉM-ét, hogy aktiváld az ellenfélhez tartozó bűvárt, aki nincs közvetlenül a bal vagy jobb oldalon.

Megjegyzés: Ha az aktivált bűvár kereskedő, kém, mérnök vagy felfedező, akkor továbbra is kreditet kell költenie, amikor erre szükség van. A kém aktiválásával az ellenfél bűvára nem megy fel a felszínre, ezt csak a kém teszi majd meg.

Tervező változata: Ha ezzel a speciális variánssal játszának, amikor aktiválni kívánja ellenfelének bűvárt, akkor 1 kreditet kell adnia ellenfelének. Az aktivált bűvár viszont felemelkedik a felszínre kivéve, ha az ellenfél játékos elkölt egy akkumulátort. A kém ebben az esetben nem emelkedik fel a felszínre.

Fejlesztett oldal: A Kém használatának mér nincs kredit költsége



A mérnök lehetővé teszi a két technikus fejlesztését.

Alapoldal: Amikor aktiválva van, költs el 1 kreditet a szerelő vagy a Begyűjtő fejlesztéséhez:

A szerelő fejlesztése: Mozgasd a szerelő jelölőjét egy magasabb szintre. A Szerelő jelölő melletti ikon a propeller aktiválásakor mutatja a maximális mozgási értéket. A játék kezdetén a bűvárok maximális mozgási értéke 1.

A Begyűjtő fejlesztése: Begyűjtő jelölőt mozgasd el egy hellyel balra. Minél inkább ballra van a Begyűjtő lapkája a játékos tábla alján, annál gyorsabban kerülnek vissza a kulcs jelölők a játékos táblájára a kör végén.

Megjegyzés: Mindegyik technikust csak háromszor lehet fejleszteni. Ha a begyűjtő lapka áthelyezésekor az átfedésbe kerülhet egy kulcs jelölővel, mozgasd a kulcs jelölőt balra, hogy helyet biztosítson a Begyűjtőn lapkának, és folytatd a forduló többi részét. A kör végén vedd vissza az összes kulcs jelölőt (lásd 3. fázis).

Fejlesztett oldal: A továbbiakban nem kell elköltened 1 kreditet a mérnök képességének használatához.



A felfedező robot lehetővé teszi, hogy jutalom jelölőket szerezzen a kolónia tábláról.

Alapoldal: Amikor aktiválva van, költs el 2 kreditet, hogy a két Jutalomjelző egyikét a kolóniajelző megfelelő szintjéből kivedd. Használd azonnali hatását (az előlapon látható), majd fordítsd le, és helyezze a lejátszó táblára a megfelelő helyre, ugyanolyan szintre, mint a Felfedező. Mostantól kezdve minden alkalommal, amikor ezen a szinten teljesít egy szerződést, használhatja a Jutalomjel állandó hatását.

Megjegyzés: Ha a Jutalom jelölőt egy olyan helyre kell helyezni, ahol már van Jutalom jelző, akkor dobja ki az ott lévő Jutalom jelzőt, és helyezze oda az új Jutalomjelzőt.

Ha jutalom jelzőt vesz el a kolónia tábláról, azonnal húzzon egy újabb jelölőt a zsákból, annak megüresedett helyre, hogy a kolónia táblán minden szinten mindig két jutalom jelölő legyen. Ha a táská üres, és még húznia kellene egy jelölőt, akkor helyezze vissza az összes eldobott Jutalom-jelölőt a táskába.

Fejlesztett oldal: csak 1 kreditet költs el a Felfedező hatásának használatához.



Példa: Paul felfedezője a 4. szinten van.

2 kreditet költ annak aktiválására, hogy válasszon a kolóniatábla 4. szintjén lévő két jutalom jelzőből egyet.

Választhat, hogy szerez 1 fémeket (kék) vagy 1 üzemanyagot (fekete), vagy 1 akkumulátor lapkát.

Az elsőt választja, és megszerez 1 fémeket (kék), amelyet a 4. szintre helyez, majd a jutalomjelét megfordítja. Mostantól kezdve minden alkalommal, amikor 4. szintű szerződést teljesít, további 2 kredit is szerez.

Jutalom lapkák

Azonnali effektusok (előlap rész) Használj ezeket a hatásokat a Felfedezés szakaszban vagy a szponzor lapkák 2. oldala használatakor (speciális oldal). *Megjegyzés: Az előlap háttérszíne jelzi, hogy milyen hatás van a hátlapon: narancssárga (2 kredit) vagy zöld (1 Presztízs pont).*



Kapsz 1 választott erőforrást a látható 2 közül, és helyezd el azt 1 aktív kulccsal azonos szintű szabad erőforrástérbe.



Kapsz 1 akkumulátor jelölőt



Húzz 4 szerződés kártyát, válassz ki 1-et a maradék 3-at tedd a húzó pakli aljára.



Fordíts a fejlesztett oldalára egy választott bűvár lapkát. (Ézért most NEM kapsz Presztízs pontot)



Kapsz 1 Presztízs pontot

Állandó effektusok (hátsó rész) Ezeket az effektusokat használhatja minden alkalommal, amikor a szerződést a jelölővel azonos szinten valósítja meg. Ezeket a jelölőket csak a Felfedező effektus segítségével helyezheti el a játékos táblájára.



Kapsz 2 kreditet



Kapsz 1 Presztízs pontot



CLAUDE LUCCHINI

PAUL MAFAYON

CREDITS AND ACKNOWLEDGMENTS

Designer: Claude Lucchini • **Illustrations:** Paul Mafayon

Development and Rulebook: Sébastien Dujardin, Renaud Eloy • **English Translation:** Nathan Morse & Thomas Gallecier

CLAUDE LUCCHINI: Thanks to the scoundrels of La Yaute, Yaelle et Romain in particular, for inspiring me (indeed!) and providing a breath of fresh air: you truly deserve an award! A big thank you to Alexandre for diving headfirst into this project, to Sébastien for taking Otys into the deep end, and to my two "S" mermaids for allowing me to catch my breath day after day. Of course... I'm very proud to be part of the first wave of "Pearlud" games!

PEARL GAMES: Thanks to Libellud for the opportunity to develop this magnificent game and for the pleasure of this collaboration! Thanks to Noélie Dujardin, Madeline Dujardin, Anaëlle Dujardin, Etienne Vienne, Etienne Soubeyran, Julian Allain, Shadi Torbey, François and Muriel, Nathan Morse, Christelle Leplard, Emmanuel Barriere and all those who helped us finalize this project.

LIBELLUD: The paths of co-publishing are full of surprises and passionate exchanges. Thanks to the Pearl Games team for their enthusiasm and energy on this project. Because it was so promising, Otys challenged both publishers to step out of their comfort zone, for the best. Thank you Sébastien. Thank you Renaud.

Libellud Playtest Team: Adrien Baudet, Léontine Cand, Paul Ferret, Hervé Florentin, Judith Mabire, Stico, Arnaud Astruc, François Lhoumeau, Iris Giffard, Tristan Pietropaoli.