

# Játékszabály

Grégory Grard és Mathieu Roussel játéka  
Naïade illusztrációival

## Áttekintés

A távoli jövőben a Naprendszer három frakció lakja: az emberek, a robotok és az animodok. Az energiaszükségletük fedezéséhez zenítiumot használnak, ami egy tiszta és megújuló erőforrás.

Az együttélésnek azonban megvannak a nehézségei. A célot együttműködésre bírni a frakciókat, és megszerezni a bolygók támogatását, hogy te lehess a szenátus teljes körű vezetője.

## A játék célja

A küzdelem középpontjában 5 bolygó áll: *Merkúr*, *Vénusz*, *Terra*, *Mars* és *Jupiter*. A játékosok célja befolyást szerezni a bolygókon, befolyáskorongok formájában.

A játékban 3 győzelmi feltétel van:

• **Abszolút győzelem:**

szerezz meg **3 egyforma** befolyáskorongot.

3=

• **Demokratikus győzelem:**

szerezz meg **4 különböző** befolyáskorongot.

4≠

• **Többségi győzelem:**

szerezz meg **5 bármilyen** befolyáskorongot.

5

Amint egy játékos teljesíti a 3 feltétel egyikét, a játék azonnal véget ér.



# Tartozékok

**1 technológiatábla**  
(kétoldalas, 3 részből áll)

a szint zenítium költsége (1-5 értékben)

betűjelek: S/D - U/O - N/P

sorbónusz

frakciósymbólumok (animodok 🐾, emberek 👤, robotok 🤖)

bónuszlapkamezők

technológiajelölő kiindulómezők

**1 Naprendszer-tábla**

bónuszlapkamezők

befolyássáv (5 db, bolygónként 1 sáv)

ügynökkártyák helyei

**Megjegyzés:**  
A játékszabály a 2-fős játékváltozat szabályait tartalmazza.  
A 4-fős csapatjáték változathoz olvassátok el a 10. oldalon található módosításokat.

**szenátustábla**  
(kétoldalas: 2 játékos/4 játékos)

elnöklapka helyei

2 játékos vagy 4 játékos

hatás

frakciósymbólumok (robotok 🤖, emberek 👤, animodok 🐾)

**6 technológiajelölő**  
(3 fehér, 3 fekete)

**16 zenítium**

**20 befolyáskorong**

4x Merkúr (lila)    4x Vénusz (narancs)    4x Terra (kék)    4x Mars (piros)    4x Jupiter (zöld)

**51 kreditjelző**  
10x 5 kredit, 13x 3 kredit, 28x 1 kredit

**16 bónuszlapka**

**1 elnöklapka**  
(kétoldalas: ezüst oldal/arany oldal)

**2 játékossegédlet**

**2 Symbólumok magyarázata**

**90 ügynökkártya**

a kártya kredit költsége (1-10 között)

frakciósymbólum (robotok 🤖, emberek 👤, animodok 🐾)

a kártyához tartozó bolygó színe

a kártya hatásai

# Előkészületek

## Naprendszer-tábla

Tegyétek a Naprendszer-táblát az asztal közepére.

Tegyétek 1-1 befolyáskorongot a hozzájuk tartozó, azonos színű befolyássáv középső mezőjére.



## Technológiatábla

Rakjátok össze a 3 részből álló technológiatáblát, és tegyétek a Naprendszer-tábla mellé.

Az első játék alkalmával használjátok az S, U, N betűkkel jelölt oldalakat.

A későbbi játékok során használjátok véletlenszerű oldalakat.

## Technológiajelölők

Tegyétek a 3 fekete és 3 a fehér technológiajelölőt a kiindulómezőkre.



## Bónuszlapkák

Tegyétek 1 véletlenszerű bónuszlapkát képpel felfelé az alábbi mezőkre:

- a Naprendszer-táblán található 5 mezőre;
- a technológiatáblán található 3 mezőre.



## Szenátustábla

Tegyétek a szenátustáblát a 2-fős oldalával felfelé a Naprendszer-tábla mellé, majd tegyétek az elnöklapkát a szenátustáblán kijelölt helyére.

## Készlet

Tegyétek a befolyáskorongokat, a krediteket, a zenítiumokat és a bónuszlapkákat (képpel lefelé) a tábla mellé.



## Játékosok előkészületei

Minden játékos **12 kreditet** és **1 zenítiumot** kap.

Keverjétek meg az ügynökkártyákat, alkossatok belőlük egy paklit és képpel lefelé tegyétek a készlet mellé.



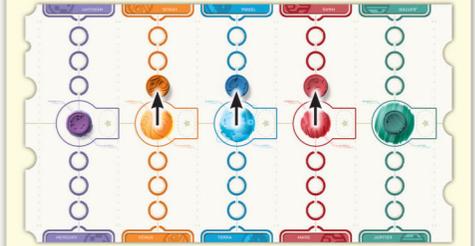
Minden játékos húzzon **4 ügynökkártyát**.

A játékosok vegyenek magukhoz egy véletlenszerű játékossegédletet, ez fogja meghatározni, hogy ki lesz a kezdőjátékos. Az ellenfele másodikként kerül sorra és azonnal kap 1 befolyást a Terrán (lépjen 1 mezőt a saját kontrollzónája felé a kék befolyáskoronggal).

## Előnyadás (választható)

A tapasztaltabb játékosok adjanak 2 extra befolyást (2 különböző bolygón) az újonc ellenfeleiknek.

Példa: Az újonc játékos másodikként kerül sorra, ezért 1 befolyást kap a Terrán. Előnyként 1-1 befolyást kap még a Marson és a Vénuszon is.



## Kezdőkártyák

Mielőtt elkezdték a játékot, minden játékos eldöntheti, hogy mennyit tart meg a kézben tartott kártyáiból (0-t, 1-et, 2-t, 3-at vagy 4-et). Az eldobott kártyák helyett újakat kell húzni. Minden játékos 4 kártyával kezd. A kézben lévő kártyákat érdemes titokban tartani.

*Tipp: Az első játék során alacsonyabb kredit költségű kártyákat tartsatok meg.*



## Befolyás szerzése

Minden befolyássávon 9 mező található:

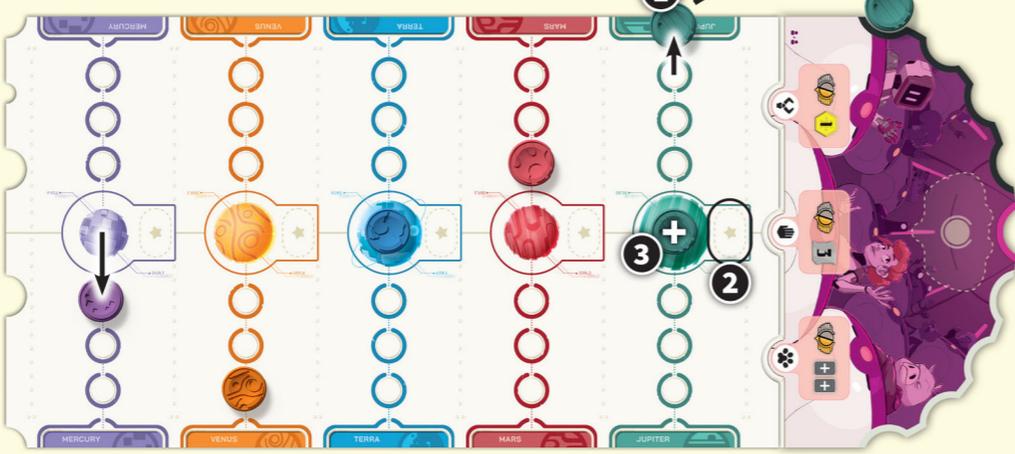
- **1 középső mező**
- **6 befolyásmező** (3 a középső mező alatt és 3 felette)
- **2 kontrollzóna** (a játékosokhoz legközelebb eső mező, a tábla szélén)



A játék során a játékosok befolyást szereznek az 5 bolygó fölött, és ezzel a sávokon lévő korongokat mozgatják. Amikor befolyást szerzel, mozgassd a megfelelő színű befolyáskorongot 1 mezővel a kontrollzónád felé.

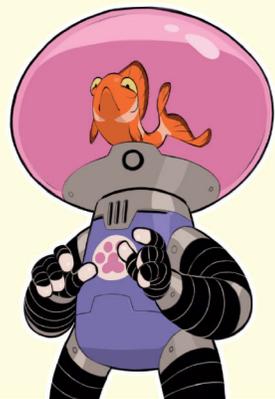


a fekete játékos kontrollzónája  
3 befolyásmező a fekete játékos oldalán  
1 középső mező  
3 befolyásmező a fehér játékos oldalán  
a fehér játékos kontrollzónája



Amikor egy befolyáskorongot a kontrollzónádra mozgatsz, megszerzed a korongot.

Megjegyzés: Néhány hatásnál előfordulhat, hogy többet mozgass egy korongon, mint ami a megszerzéséhez szükséges. Ilyenkor az extra mozgatások elvesznek.



- 1 A megszerzett befolyáskorongokat tegyéd a szenátustábla mélyedéseibe az oldalaton. Így nyomon követhetitek a küzdelem állását.
- 2 A bolygóhoz tartozó első befolyáskorong megszerzésekor a játékos megkapja a középső mezőn található bónuszlapkát is, aminek a hatását azonnal végre kell hajtania. Ezután a bónuszlapkát el kell dobni.
- 3 A játékos köre végén helyeztetek egy új befolyáskorongot a befolyássáv középső mezőjére. NE pótoljátok a bónuszlapkát.

## A játékos köre

Az a játékos kezd, akinek a játékossegédletén a látható. Ezután a játékosok felváltva hajtják végre a köreiket addig, amíg az egyikük teljesíti a 3 győzelmi feltételt egyikét.

A körödben az alábbiakat kell végrehajtandod:

- **Játszd ki egy kártyát a kezedből, hajts vele végre 1-et a 3 lehetséges akcióból:**

- Ügynök bevetése;
- Technológiafejlesztés;
- Elnökválasztás.

- **Fejzd be a köröd az alábbiak szerint:**

- Kártyahúzás;
- Naprendszer-tábla frissítése.



### Ügynökkártyák

- + Toborzás:** Húzz egy kártyát az ügynökpakli tetejéről, és tedd a színével megegyező oszlopba a hatásai végrehajtása NÉLKÜL.
- ☞ Száműzés:** Dobd el egy oszlop utolsó kártyáját.
- ↓ Átállítás:** Vedd el az ellenfeled egyik oszlopából az utolsó kártyát, és tedd át a saját oszlopodba a hatásai végrehajtása NÉLKÜL.

**Fontos:** Amikor száműzés vagy átállítás hatást hajtasz végre, az „utolsó kártya” az adott oszlopba legutóbb kijátszott kártyára vonatkozik. Nem hajthatsz végre hatásokat letakart kártyákon!

### A. ÜGYNÖK BEVETÉSE

A lépéseket sorrendben hajtsd végre:

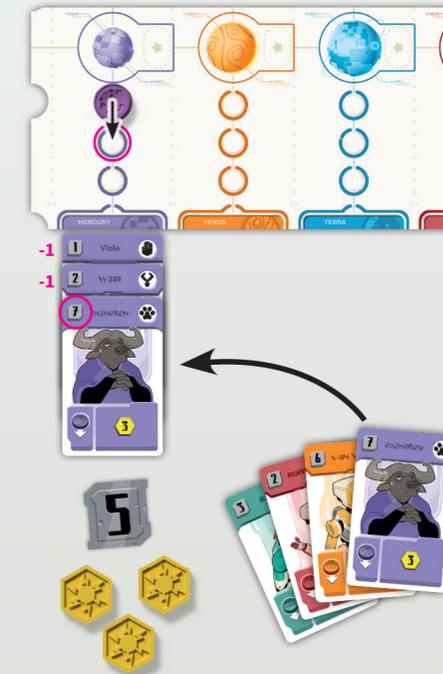
1. **Válassz egy ügynökkártyát** a kezedből, és tedd a Naprendszer-tábla feléd eső részére, az azonos színű befolyássáv alá. A játék során 5 oszlopot fogsz létrehozni (minden bolygóhoz 1-et), és mindegyiket azonos színű kártyákból. Az oszlopokat rendezd úgy, hogy csak a kártyák felső része legyen látható.

2. **Fizesd ki a kártya kredit költségét.** A krediteket tedd vissza a készletbe.

**Fontos!** Minden, az adott oszlopba korábban kijátszott kártyád 1-gyel csökkenti a kártya költségét. (Előfordulhat, hogy egy kártyát ingyen kijátszhatsz, de nem kapsz meg a különbözetet, ha több kártya van az oszlopodban, mint a kártya költsége.)

3. **Hajtsd végre a kártya hatásait** balról jobbra haladva. A bónuszok és a hatások mellett minden kártya 1 befolyást ad a hozzá tartozó bolygó befolyássávján.

Példa: Erik szeretné kijátszani az Oximoron kártyát, így az ügynök bevetése akciót választja. A kártya 7 kreditbe kerül, de Eriknek már van 2 lila kártyája a Merkúr befolyássávja alatt. A kártya költsége így 5 kreditre csökken (7-2). Az Oximoron ügynökkártya 1 befolyást ad Eriknek a Merkúron, és kap a készletből 3 zenitiumot.



### Bónuszlapkák

Szerezhetek bónuszlapkát a játéktáblákról (5-öt a Naprendszer-tábláról, 3-at a technológiatábláról) és a készletből is. A játéktáblákon képpel felfelé, a készletben képpel lefelé vannak a bónuszlapkák. A bónuszlapka hatását azonnal végre kell hajtani, majd a lapkát képpel felfelé el kell dobni.



## B. TECHNOLÓGIAFEJLESZTÉS

A lépéseket sorrendben hajtsd végre a technológiatáblán:

- Dobj el 1 kártyát** a kezedből, hogy fejleszd a kártyán lévő frakció technológiáját.
- Fizesd ki a következő szint zenítium költségét** (1–5).
- Mozgasd a technológiajelölődet** a következő szintre.
- Hajtsd végre az új szint hatásait ÉS** az előző szintek hatásait, felülről lefelé haladva.

Fontos! NEM ugorhatsz át szintet. A technológiajelölőket egyesével tudod mozgatni az adott frakcióban, mindig egy szinttel felfelé.

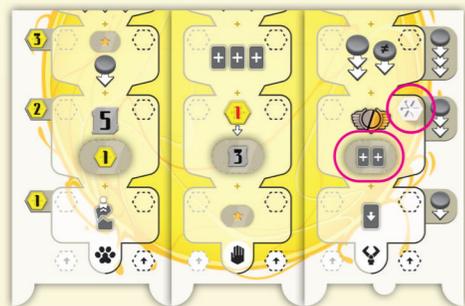
Példa: Erik a robotok frakciójához tartozó technológiát szeretné az 1. szintre fejleszteni. Eldob egy robotok szimbólummal ellátott kártyát a kezéből, és fizet 1 zenítiumot. Azonnal végrehajtja a robotok szimbólummal jelölt technológiasáv 1. szintjének hatását. A későbbiekben a robotok technológiáját a 2. szintre, az emberek és az animodok technológiáját az 1. szintre tudja fejleszteni.



### A 2. szint bónuszlapkái

Az első játékos, aki eléri a 2. szintet egy technológiasávon, megkapja az ott lévő bónuszlapkát. A bónuszlapka hatását a 2. szint hatásának végrehajtása után kell végrehajtani, majd el kell dobni a lapkát. Majd az 1. szint hatásának végrehajtása következik.

Példa: Erik a robotok technológiáját fejleszti 2. szintre. Kijátszik egy, a robotok frakcióhoz tartozó kártyát a kezéből, és fizet 2 zenítiumot. Azonnal végrehajtja a 2. szint hatását. Mivel ő az első, aki a robotok technológiasávon elért a 2. szintre, elveszi a bónuszlapkát és azonnal végrehajtja a hatását, majd eldobja a lapkát. Végül végrehajtja a robotok technológiasáv 1. szintjének hatását.



### Sorbónusz

- Amint az összes technológiasávon eléred az 1. szintet, kapsz 1 befolyást 1 általad választott bolygón.
- Amint az összes technológiasávon eléred a 2. szintet, kapsz 2 befolyást 1 általad választott bolygón.
- Amint az összes technológiasávon eléred a 3. szintet, kapsz 3 befolyást 1 általad választott bolygón.

A sorbónuszt a technológiasáv hatásainak végrehajtása UTÁN kell végrehajtani.

Példa: Erik korábban már 2. szintre fejlesztette a robotok technológiáját és 1. szintre az animodok technológiáját. Most az emberek technológiáját fejleszti 1. szintre, és végrehajtja a szint hatását. Mindhárom technológiasávon végrehajtott az 1. szintű fejlesztést, így megkapja az 1. szint sorbónuszát: kap 1 befolyást 1 általa választott bolygón.



## C. ELNÖKVÁLASZTÁS

Dobj el 1 kártyát a kezedből, hogy végrehajtsd a kártyához tartozó frakció akcióját.

- Robotok 🤖: Vedd magadhoz az elnöklapkát, és kapsz 1 zenítiumot.
- Emberek 👤: Vedd magadhoz az elnöklapkát, és kapsz 3 kreditet.
- Animodok 🐾: Vedd magadhoz az elnöklapkát, és toborozz 2 ügynököt.

Példa: Erik meg akarja szerezni az elnöklapkát, ezért az elnökválasztás akciót végrehajtja. Eldob 1 robotok frakcióhoz tartozó kártyát a kezéből. Kap 1 zenítiumot a készletből, majd elveszi az elnöklapkát az ellenfelétől, és maga elé teszi az ezüst oldalával felfelé.



### Elnöklapka

Az elnöklapka birtoklása 5-re (ezüst oldal) vagy 6-ra (arany oldal) növeli a kör végén kézzel tartható kártyák számát. Az elnöklapka feltétele lehet bizonyos hatások végrehajtásának, vagy akár blokkolhatja is egyes ügynökkártyák hatásait.

Amikor megszerzed az elnöklapkát:

- ha nincs nálad az elnöklapka, akkor tedd magad elé az ezüst oldalával felfelé (kézlimit: 5 kártya);
- ha nálad van az elnöklapka, és az ezüst oldala van felfelé, fordítsd át az arany oldalára (kézlimit: 6 kártya);
- ha nálad van az elnöklapka, és az arany oldala van felfelé, semmi sem történik.

Megjegyzés: Egyes ügynökkártyák hatásával az elnöklapkát azonnal az arany oldalával felfelé teheted magad elé.

## A játékos körének vége

### 1. Kártyahúzás

Húzz annyi kártyát, hogy a szükséges számú kártya legyen a kezekben:

- Ha nincs nálad az elnöklapka: húzz **4 kártyáig**.
- Ha nálad van az elnöklapka, és az ezüst oldala van felfelé: húzz **5 kártyáig**.
- Ha nálad van az elnöklapka, és az arany oldala van felfelé: húzz **6 kártyáig**.



Megjegyzés: Előfordulhat, hogy egy hatás vagy bónusz miatt a megengedettnél több kártya van a kezekben. Ilyenkor tartsd meg az összes kártyát, nem kell eldobnod egyet sem.

### 2. Naprendszer frissítése

Ha szereztél 1 vagy több befolyáskorongot a körödben, akkor tegyél új korongokat az üres befolyássávok középső mezőire.

## A játék vége

Amint egy játékos teljesíti az egyik győzelmi feltételt, a játék azonnal véget ér.



# Csapatjáték változat

A 4-fős játékváltozathoz alkossatok 2-fős csapatokat. A csapatok tagok üljenek egymás mellé.

## Előkészületek

- A szenátustábla 4-fős oldalát használjátok.
- Osszátok ki a játékossegédleteket a csapatjáték oldalával felfelé.
- Az a csapat, amelyik másodikként kerül sorra, 1-1 befolyást kap a Marson és a Vénuszon a Terrán kapott 1 helyett.



## Speciális szabályok

Az erőforrásokat (*kredit* és *zenítium*) és az elnöklapkát a csapatok **közösen** birtokolják. Mindkét csapat kap a játék elején 12 kreditet és 1 zenítiumot, amit a saját készletükbe tesznek.

Minden játékos húz ügynökkártyákat (*a játék elején 4-et, később az elnöklapka birtoklása szerint változik a kézlimit*). A csapatok nyíltan, a másik csapat előtt megbeszélhetik a stratégiájukat, és beszélgethetnek a kézben tartott kártyáikról is, de a kártyákat nem mutathatják meg egymásnak.

## Egy kör menete

A csapatok felváltva kerülnek sorra. A csapat mindkét tagja egymás után lejátszik egy teljes kört.

A csapatok minden körben megegyeznek, hogy milyen sorrendben játszanak. A csapat első játékosa lejátszik egy teljes kört (1 akció végrehajtása és a kör lezárása), majd a csapat másik tagja is lejátszik egy teljes kört.

*Példa: Erik és Mira egy csapatot alkotnak, és ők következnek. Erik szeretné a 3. szintre fejleszteni az animodok technológiát, de a csapat készletében csak 2 zenítium van. Mira közli, hogy ő meg tudja szerezni a hiányzó zenítiumot, így megegyeznek, hogy ő fog először játszani ebben a körben. Mira az ügynök bevetése akciót választja, amivel szerez 1 zenítiumot, majd kártyahúzással befejezi a körét. Ezután Erik elkezdheti a saját körét, és végrehajtja a technológiafejlesztést azzal a zenítiummal, amit a csapattársa szerzett.*

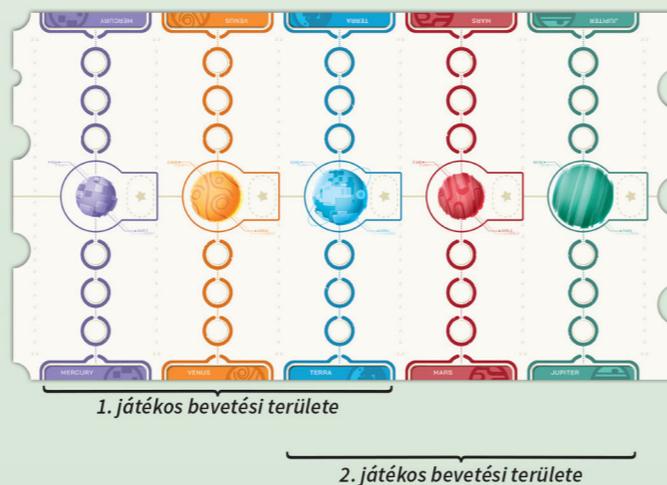
Az ügynök bevetése és az elnökválasztás akciók menete az alábbiak szerint módosul:

## A. Ügynök bevetése egy engedélyezett bolygón

A szenátustáblához közelebb ülő játékos csak a következő 3 bolygón vehet be ügynököket: **Terra, Mars, Jupiter**.

A technológiatáblához közelebb ülő játékos csak a következő 3 bolygón vehet be ügynököket: **Merkúr, Vénusz, Terra**.

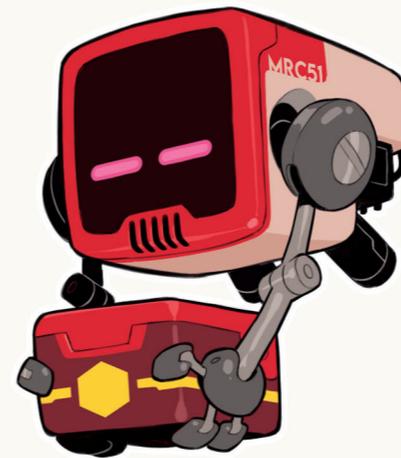
*Megjegyzés: Ez a korlátozás csak az ügynök bevetése akcióra érvényes. Mindkét csapattag használhatja bármelyik ügynökkártyáját a technológiafejlesztés és az elnökválasztás akciókhoz.*



## B. Elnökválasztás és ügynökök átadása

Amikor egy játékos az elnökválasztás akciót választja, a hatások végrehajtásán kívül átadhat legfeljebb 2 ügynökkártyát a csapattársának a kezéből.

*Példa: Erik és Mira csapattagok. Először Erik, majd Mira kerül sorra. Mira a körében elveszi az elnöklapkát, és úgy dönt, hogy átad Eriknek 1 ügynökkártyát a kezéből. A köre végén Mira addig húz lapokat, amíg 5 kártya lesz a kezében, mert az elnöklapka ezüst oldala a kézlimitet 5-re emelte. Erik köre végén a kézlimit még csak 4 volt. Ha az elnöklapka a csapatnál marad a következő körben is, és az ezüst oldala van felfelé, akkor mindkettőjükre az 5-ös kézlimit fog vonatkozni a kör végén.*



# GYIK

**K: Mi történik, ha az ügynökkártyák/tartalék bónuszlapkák elfogynak?**

Keverjétek meg az eldobott kártyákat/lapkákat, és alkossatok új paklit/tartalékot.

**K: A bónuszlapkákat pótolni kell a táblákon?**

Nem. Soha ne tegyetek új bónuszlapkát a táblára a megszerzett vagy más módon eltávolított lapkák helyére.

**K: Az Ügynök bevetése akció során az éppen kijátszott kártya hatása hathat-e saját magára?**

Igen, mivel először kijátszod a kártyát, és csak EZUTÁN hajtod végre a kártyán lévő hatásokat.

**K: Amikor megszerzek egy befolyáskorongot, akkor a hozzá tartozó oszlopban lévő kártyákat el kell dobni?**

Nem. Csak akkor kell eldobni kártyákat, amikor egy hatás érte utasít.

**K: 2 befolyást szereztem egy olyan bolygón, ahol a befolyáskorong közvetlenül a kontrollzóna előtti mezőn van. A korongot így 1 mozgatással meg tudom szerezni. A maradék befolyást felhasználhatom majd az új befolyáskorong mozgatására?**

Nem. A köröd legvégén kell az új befolyáskorongot a középső mezőre tenni, így a második befolyást elveszíted.

**K: Mi történik, ha nem tudok egy vagy több hatást végrehajtani?**

Hagyd figyelmen kívül kell azt a hatást, amit nem tudsz végrehajtani.

**K: Lehetséges, hogy ügynökkártyák hatásával az ellenfeletem a saját körömben hozzásegítem befolyáskorong szerzéséhez?**

Igen. Ha a befolyáskoronggal együtt az ellenfeled bónuszlapkához is jut, akkor a bónuszlapka hatását azonnal végre kell hajtania, majd a lapkát el kell dobni.

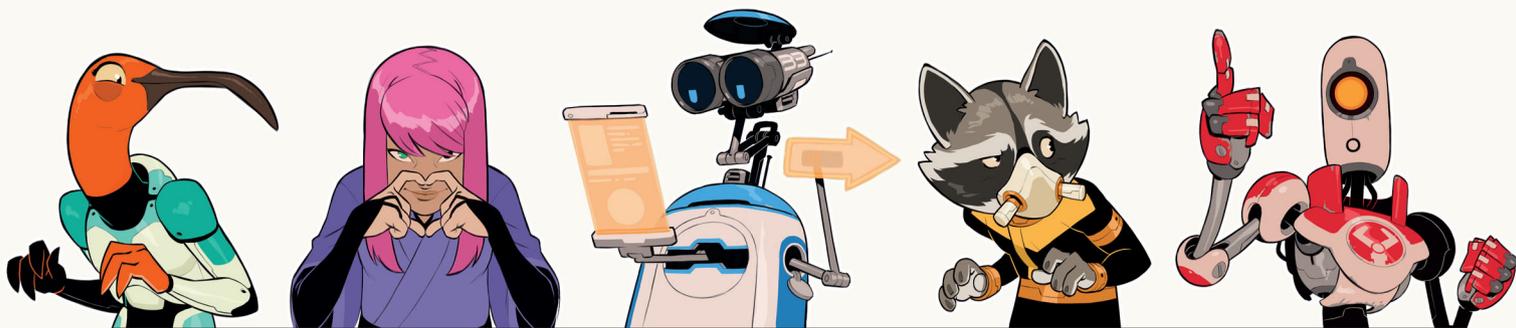
**K: A H3RB3RT és a L0V3CR4FT ügynökkártyák hatása, hogy száműzhetek ügynököket befolyásért/zenítiumért cserébe. Minden színből kötelező száműzni?**

Nem. Száműzhetsz minden színből egyet, vagy csak, amelyikből szeretnél.

**K: Mi történik, ha az ellenfelemtől kell elvenni erőforrást, de nincs nála elég?**

Vegyél el annyit, amennyit tudsz, a többit hagyd figyelmen kívül.

*Megjegyzés: Abban a ritka esetben, ha egy tartozék elfogyna (befolyáskorong, kredit, zenítium), helyettesíthetitek bármilyen hasonló jelölővel.*



## Készítők

A ZENITH a PlayPunk kiadó játéka.  
Rue Saint-Léonard, 511  
4000 Liège, Belgium

Tervezők: **Grégory Grard és Mathieu Roussel**  
Fejlesztés és kiadás: **Antoine Bauza és Thomas Provoost**  
Illusztrátor: **Naïade**

Grafikai tervező: **Alexis Vanmeerbeeck**  
3D modellezés: **3D ZeBlate**  
Gyártás: **Gabriel Durnerin**  
BoardGameArena programozó: **Fabien Riffaud**

**Külön köszönöt a játék tesztelőinek:** Anna, Séverine, the BAR, Poule, Jaron, Gui, Amandine, a Ludothèque du Rouvray csapata, Samouel, Fred, Guili, Richie, James, Lucas, Layla, François, Stéphanie, Ludo, Marie, Solène, Antoine, Tom, Willy, Paul, Mickaël, Gastard, Manu, Panpan, Seb, Paco, Quentin, Jerem, Tonyo, Camille, Chouchou, Méliissa, Romain és Nathan à la Luck, Alison, Antoine, Vince, Angélique, Messire 76, Nico, Thomas, Marie, Luc, Millou, Joseph, Clément, Esteban, Albertine, Gautier, Philippe Keyaerts, Stéphane Gobert, valamint a Repos du Guerrier és a Cafetière tagjai.

Thomas külön köszönötét fejezi ki a „Police des Jeux” nagyszerű tagjainak, Xav-nak és Fred-nek, Jeux-Yves-nek, a Belgoludiques összes tagjának, valamint a My's WE-nek, Elise-nek és Quentin „Thunder Road” Laroche-nak.



A befolyáskorongok, a zenitiumjelzők és a technológiajelzők Németországban készülnek, 100%-ban újrahasznosított anyagokból (80% fa) a RE-Wood gyártási technológiával.

