







ON MARS

LÉPÉSSORRENDMEZŐK HASZNA	2	TITKOS CÉLKÁRTYÁK	6
TECHLAPKÁK	2	KÜLDETÉSKÁRTYÁK	7
LFR JUTALMAK	2	PONTOZÁS	7
KUTATÁS- ÉS FELFEDEZÉSLAPKÁK	3	KOLÓNIASZINTEK	8
TUDÓSKÁRTYÁK	3	VEZETŐI AKCIÓK	8
FÖLDSZERZŐDÉSEK	3	ÖTLETEK A TERVEZŐTŐL	8
1. SZINTŰ TERVRAJZOK	4	LABORATÓRIUMI HASZNOK	8
3. SZINTŰ TERVRAJZOK	5		

LÉPÉSSORRENDMEZŐK HASZNA

Valahányszor lerakod a játékosjelződet egy lépéssorrendmezőre, megkapod az alábbi hasznot:

- | | | |
|---|--|--|
|  <p>2. HELY
Végy el 1 kristályt vagy 1 erőforrást a raktárból</p> |  <p>3. HELY
Végy el 1 techlapkát. A részleteket lásd a játékszabály 10. oldalán.</p> |  <p>4. HELY
Fizess 1 vizet és 1 növényt, hogy átrakj egy telepest a játéktáblád mellől a lakónegyededbe.</p> |
|  <p>6. HELY
Végy el 1 kristályt vagy 1 erőforrást a raktárból</p> |  <p>7. HELY
Használd legfeljebb 2 mozgáspontot, hogy mozgasd a robotodat. Használhatsz kristályokat, hogy további mozgáspontokat kapj.</p> |  <p>8. HELY
Végy el 1 tervrajzot. A részleteket lásd a játékszabály 10. oldalán.</p> |



TECHLAPKÁK

A techlapkák hozzád tartoznak, de bármelyik játékos használhatja őket. Ha másik játékos techlapkáját használod, bónuszt kap (oxigén a közös készletből / technológia fejlesztése - a részleteket lásd a játékszabály 11. oldalán).



KAPCSOLÓDÁS MÁSIK ÉPÜLETHEZ

Ezek a techlapkák lehetővé teszik, hogy létrehozz vagy bővíts épületkomplexumot. A techlapka szintje legalább akkora kell, hogy legyen, mint az azonos típusú épületek száma, amihez kapcsolódsz. A részleteket lásd a játékszabály 14. oldalán.



GYORSABB ROVEREK

Amikor a roveded mozog, legfeljebb a techlapkád szintjével megegyező további mozgáspontokat kapsz.



NÖVELT TELEPESEKAPACITÁS

Amikor űrhajót fogadsz, legfeljebb a techlapkád szintjével megegyező további telepeseket kapsz.



HATÉKONY FEJLESZTÉS

Amikor fejlesztést hajtasz végre (főakcióként, vezetői akcióként, vagy haszonként), legfeljebb a techlapkád szintjével megegyező számú további épületet fejleszthetsz.



LFR JUTALMAK

Valahányszor olyan LFR épületet építesz, aminek a jelzője a kolónia szintjelző alatt van, megkapod az az oszlop alatt feltüntetett jutalmat, és egy továbbit az LFR bal felső sarkában láthatók közül..



A legfejlettebb techlapkád szintjével megegyező LP.



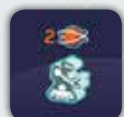
2 LP minden, a hangárodban lévő űrhajóért.



2 LP minden, a Marson lévő fejlesztett épületjelzőért.



2 LP minden bányáért, amin telepedsz vagy fejlesztett épületjelző van.



2 LP minden, a Marson lévő robotodért.



2 LP minden felfedezéslapkáért, amit a roved begyűjtött.



2 LP minden, a Marson lévő menedékedért.



1 LP minden, a lakónegyedben lévő telepésért.



Használd legfeljebb 2 mozgáspontot, hogy mozgasd a robotodat. Elkölthetsz kristályokat további mozgáspontokért.



Kapsz 1 ásványt.



Kapsz 1 kristályt.



Vedd vissza 1 telepésedet bármelyik akciómezőről vagy a munkaterületéről



KUTATÁS- ÉS FELFEDEZÉSLAPKÁK



A kutatáslapkák az előkészítés során kerülnek a térképre. A roveder begyűjtheti őket, ha a köre végén olyan hexan áll meg, amin ilyen lapka van.



Fejlessz ingyen 1 techlapkát kétszer vagy 2 techlapkát egyszer-egyszer.

A felfedezéslapkák a játék folyamán kerülnek a térképre. A roveder begyűjtheti őket, ha a köre végén olyan hexan áll meg, amin ilyen lapka van. Amikor begyűjtöd őket, azonnal megkapod a hasznukat. Ha a haszonnak ára van és nem tudod kifizetni, nem fejezheted be a mozgásodat azon a hexan és nem veheted el a felfedezéslapkát.



Építs egy feltüntetett típusú épületet. Techlapkára van szükséged, ha a méret 2 vagy több.



Építs egy tetszőleges típusú épületet, kifizetve a normál árat. Techlapkára van szükséged ha a méret 2 vagy több.



Megkapod a feltüntetett számú és típusú erőforrást.



Fejlessz 1 techlapkát kétszer vagy 2 techlapkát egyszer-egyszer, kifizetve a normál árat.



Végy el legfeljebb 2 tervrajzot.



Végy el 1 techlapkát, kifizetve a normál árat.



Fejlessz legfeljebb 2 épületet, kifizetve a normál árat.



Kapsz 3 kristályt.



Alkalmazz 1 tudóst vagy végy el 1 szerződést, kifizetve a normál árat.



Végy el legfeljebb 2 erőforrást/kristályt a raktárból, és tedd a raktárba/lerakatodba.



TUDÓSKÁRTYÁK

6 különböző **tudóskártya** van a játékban. A tudósokat elküldheted dolgozni a fejlesztett épületekbe, amik megfelelnek a szakmájuknak. A fejlesztett épületben dolgozó tudós lehetővé teszi az épület vezetői akciójának használatát (a fejlesztett épület tulajdonosának és a tudós tulajdonosának is) kristály kifizetése nélkül. A játék végén a tudós ad 3 LP-t minden neki megfelelő típusú fejlesztett épületért (akárkié is az épület).



GEOLÓGUS

Ár: Mozgass 2 telepest a lakónegyedből a munkaterületre.
Munkahely: Fejlesztett bánya.
Játék vége: 3 LP minden fejlesztett generátorért a Marson.



K+F MÉRNÖK

Ár: 2 ásvány.
Munkahely: Fejlesztett generátor.
Játék vége: 3 LP minden fejlesztett vízkinyerőért a Marson.



HIDROLÓGUS

Ár: 2 elem.
Munkahely: Fejlesztett vízkinyerő.
Játék vége: 3 LP minden fejlesztett üvegházért a Marson.



BIOKÉMIKUS

Ár: 2 víz.
Munkahely: Fejlesztett üvegház
Játék vége: 3 LP minden fejlesztett oxigénkondenzátorért a Marson.



GEOKÉMIKUS

Ár: 2 növény.
Munkahely: Fejlesztett oxigénkondenzátor.
Játék vége: 3 LP minden fejlesztett menedékért a Marson.



RENDSZERMÉRNÖK

Ár: 2 oxigén.
Munkahely: Fejlesztett menedék
Játék vége: 3 LP minden fejlesztett bányáért a Marson.



FÖLDSZERZŐDÉSEK

A **Földszerződés-kártyák** azután kerülnek játékba, amikor az első tudós elkerül a tárolóról. Az elvételük 1 kristályba kerül.

A játék végén LP-t kapsz, ha teljesíted a szerződést. Ha nem, LP-t veszítesz.



FEJLESZTÉS

A játék végén, ha van fejlesztett épületjelző a feltüntetett típusú, legalább 4 méretű komplexumon, kapsz 12 LP-t. Ha nincs, veszítesz 6 LP-t.



SZÁLLÍTÁS

A játék során bármikor ráteheted a feltüntetett típusú erőforrásokat. Ha egyszer rátetted, nem veheted le onnan őket, de nem számít bele a raktárkorlátodba. Ha a játék végén az összes feltüntetett erőforrás a kártyán van, kapsz 9 LP-t. Ha nincs, veszítesz 4 LP-t. Az ásvány nem használható másfajta erőforrás helyett a szerződés teljesítéséhez.




1. SZINTŰ TERVRAJZOK

Ezek a tervrajzok bármekkora épületet fejleszthetnek. Kapsz/veszítesz 3 LP-t a játék végén, attól függően, hogy felépíted vagy nem.



1. CONSTRUCTION YARD


- Megszerzéskor: Kapsz 1 ásványt - fejleszt 1 bányát
- Kapcsolódó tudós – **Geológus**

Fejlesztett épületakció: Fejlessz 1 épületet a normál szabályok szerint. Használhatsz technológiát. Minden -ért, amit a munkaterületedre küldesz, végrehajthatsz 1 további fejlesztést.



2. METAL DEPOSIT


- Megszerzéskor: Kapsz 1 ásványt - fejleszt 1 bányát
- Kapcsolódó tudós – **Geológus**

Fejlesztett épületakció: Építs 1 bányát a normál szabályok szerint. Technológia szükséges, ha létrehozol vagy bővítesz komplexumot. Minden  , amit a munkaterületedre küldesz, 1 techszintnek számít.



3. AUTOMATED PRODUCTION


- Megszerzéskor: Kapsz 1 elemet – fejleszt 1 generátort
- Kapcsolódó tudós – **K+F mérnök**

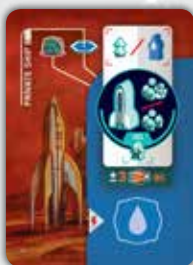
Fejlesztett épületakció: Minden bányád/fejlesztett épületed termel 1 erőforrást (a menedéked 1 kristályt). Minden -ért, amit a munkaterületedre küldesz, egy bányád/fejlesztett épületed még egyszer termel.



4. WIND TURBINES


- Megszerzéskor: Kapsz 1 elemet – fejleszt 1 generátort
- Kapcsolódó tudós – **K+F mérnök**

Fejlesztett épületakció: Építs 1 generátort a normál szabályok szerint. Technológia szükséges, ha létrehozol vagy bővítesz komplexumot. Minden  , amit a munkaterületedre küldesz, 1 techszintnek számít.



5. PRIVATE SHIP


- Megszerzéskor: Kapsz 1 vizet – fejleszt 1 vízkinyerőt
- Kapcsolódó tudós – **Hidrológus**

Fejlesztett épületakció: Fogadj 1 űrhajót. Az ára 1 víz és 1 növény, és végy el 2 telepest és 1 robotot, vagy 3 telepest. Minden -ért, amit a munkaterületedre küldesz, fogadhatsz 1 további űrhajót.



6. MOISTURE VAPORATOR


- Megszerzéskor: Kapsz 1 vizet – fejleszt 1 vízkinyerőt
- Kapcsolódó tudós – **Hidrológus**

Fejlesztett épületakció: Építs 1 vízkinyerőt a normál szabályok szerint. Technológia szükséges, ha létrehozol vagy bővítesz komplexumot. Minden  , amit a munkaterületedre küldesz, 1 techszintnek számít.



7. BIOMARKET


- Megszerzéskor: Kapsz 1 növényt – fejleszt 1 üvegházat
- Kapcsolódó tudós – **Biokémikus**

Fejlesztett épületakció: Végy el 1 kristályt vagy 1 erőforrást a raktárból. Minden -ért, amit a munkaterületedre küldesz, elvehetsz 1 további erőforrást vagy kristályt.



8. HYDROPONIC FARM


- Megszerzéskor: Kapsz 1 növényt – fejleszt 1 üvegházat
- Kapcsolódó tudós – **Biokémikus**

Fejlesztett épületakció: Építs 1 üvegházat a normál szabályok szerint. Technológia szükséges, ha létrehozol vagy bővítesz komplexumot. Minden  , amit a munkaterületedre küldesz, 1 techszintnek számít.



9. OXYGEN TANK


- Megszerzéskor: Kapsz 1 Oxigént – fejleszt 1 oxigénkondenzátort
- Kapcsolódó tudós – **Geokémikus**

Fejlesztett épületakció: Végy el 1 techlapkát a techrácsról a normál szabályok szerint. Minden -ért, amit a munkaterületedre küldesz, elvehetsz 1 további techlapkát.



10. CONCENTRATOR


- Megszerzéskor: Kapsz 1 Oxigént – fejleszt 1 oxigénkondenzátort
- Kapcsolódó tudós – **Geokémikus**

Fejlesztett épületakció: Építs 1 oxigénkondenzátort a normál szabályok szerint. Technológia szükséges, ha létrehozol vagy bővítesz komplexumot. Minden  , amit a munkaterületedre küldesz, 1 techszintnek számít.



11. CASINO


- Megszerzéskor: Kapsz 1 kristályt – fejleszt 1 menedéket
- Kapcsolódó tudós – **Rendszermérnök**

Fejlesztett épületakció: Kapsz 2 kristályt. Minden -ért, amit a munkaterületedre küldesz, kapsz 1 további kristályt.



12. GYM

- Megszerzéskor: Kapsz 1 kristályt – fejleszt 1 menedéket
- Kapcsolódó tudós – **Rendszermérnök**

Fejlesztett épületakció: Építs 1 menedéket a normál szabályok szerint. Technológia szükséges, ha létrehozol vagy bővítesz komplexumot. Minden  , amit a munkaterületedre küldesz, 1 techszintnek számít.

3. SZINTŰ TERVRAJZOK

Ezek a tervrajzok egy legalább 3 méretű komplexumban lévő épületet fejleszhetnek. Kapsz/veszítesz 5 LP-t a játék végén, attól függően, hogy felépíted vagy nem.



13. MINERAL MINE

- Megszerzéskor: Kapsz 1 ásványt - fejleszt 1 bányát
- Kapcsolódó tudós – **Geológus**

Fejlesztett épületakció: Kapsz 2 LP-t.



14. BIOLAB

- Megszerzéskor: Kapsz 1 ásványt - fejleszt 1 bányát
- Kapcsolódó tudós – **Geológus**

Fejlesztett épületakció: Végy el egy Földszerződést a tábláról kifizetve az árat.



15. RADAR

- Megszerzéskor: Kapsz 1 elemet – fejleszt 1 generátort
- Kapcsolódó tudós – **K+F mérnök**

Fejlesztett épületakció: Tedd az egyik felfedezéslapkát a felfedezésterületről erre a kártyára (és pótolj egy másikkal). Ezután megkapod a lapka hasznát. A játék hátralévő részében ennek a kártyának az akciója a felfedezéslapka hasznát nyújtja.



16. BUILDER DRONE AI600


- Megszerzéskor: Kapsz 1 elemet – fejleszt 1 generátort
- Kapcsolódó tudós – **K+F mérnök**

Fejlesztett épületakció: Fejlessz egy épületet bárhol a térképen (a robotod építési zónája korlátlan ennél az akciónál).



17. RESEARCH LAB

- Megszerzéskor: kapsz 1 vizet – fejleszt egy vízkinyerőt
- Kapcsolódó tudós – **Hidrológus**

Fejlesztett épületakció: Fejleszd egy techlapkát kétszer vagy két techlapkát egyszer-egyszer kifizetve a normál árat. Minden -ért, amit a munkaterületre küldesz, fejleszthetsz egy techlapkát kifizetve a normál árat.



18. AQUEDUCT

- Megszerzéskor: kapsz 1 vizet – fejleszt egy vízkinyerőt
- Kapcsolódó tudós – **Hidrológus**

Fejlesztett épületakció: Tedd át legfeljebb 2 telepeseidet a munkaterületről a lakónegyedbe.



19. ECO RESORT


- Megszerzéskor: kapsz 1 növényt – fejleszt 1 üvegházat
- Kapcsolódó tudós – **Biokémikus**

Fejlesztett épületakció: Tegy vissza néhány vagy az összes telepest a keringési pályán vagy a kolónián lévő akciómezőkről a lakónegyedbe.



20. TRADE MARKET

- Megszerzéskor: kapsz 1 növényt – fejleszt 1 üvegházat
- Kapcsolódó tudós – **Biokémikus**

Fejlesztett épületakció: Költs el 1 erőforrást a raktárból, és végy el 2 nem ásvány erőforrást a közös készletből. Minden -ért, amit a munkaterületre küldesz, elvehetsz 1 további erőforrást.



21. RECYCLING BOTS

- Megszerzéskor: kapsz 1 oxigént – fejleszt 1 oxigénkondenzátort
- Kapcsolódó tudós – **Geokémikus**

Fejlesztett épületakció: Költs el legfeljebb 2 mozgáspontot, hogy mozgasd a robotodat (elkölthetsz kristályokat, hogy messzebb menj). Ennél a mozgásnál a robotod úgy viselkedik, mint a rovered (begyűjti a kristályokat, kutatás- és felfedezéslapkákat).



22. AERIAL ELEVATOR


- Megszerzéskor: kapsz 1 oxigént – fejleszt 1 oxigénkondenzátort
- Kapcsolódó tudós – **Geokémikus**

Fejlesztett épületakció: Utazz a keringési pályára, végrehajtva a normál utazáslépéseket. Ha ezt a főakció előtt teszed, a főakciódat a keringési pályán hajtsd végre.



23. LIBRARY

- Megszerzéskor: kapsz 1 kristályt – fejleszt 1 menedéket
- Kapcsolódó tudós – **Rendszermérnök**

Fejlesztett épületakció: Végy el 1 tervrajzot. Minden -ért, amit a munkaterületre küldesz, elvehetsz 1 további tervrajzot.



24. COMMAND CENTER

- Megszerzéskor: kapsz 1 kristályt – fejleszt 1 menedéket
- Kapcsolódó tudós – **Rendszermérnök**

Fejlesztett épületakció: Mozdogd a roveredet annyi hexával, mint amennyi játékban lévő rover techlapkák legmagasabb szintje. Minden kristályért, amit elköltesz, mozgassd 1 további hexával.

TITKOS CÉLKÁRTYÁK

Ha teljesíted a kártya feltételeit, kijátszhatod a körödben a főakció előtt vagy után, és megkapod a feltüntetett jutalmat. Csak egy titkos célkártyát játszhatsz ki a játék során. Helyette a titkos célkártyákat eldobhatod a kezedből, hogy kristály helyett használd őket.



Cél: Legyen 4 tervrajzod, felépített vagy nem.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy fejlessz legfeljebb 2 épületet ingyen.



Cél: Legyen 3 bányád, amin telepedes vagy fejlesztett épületjelződ van.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy kapsz 3 ásványt.



Cél: Legyen fejlesztett épületjelződ egy legalább 4 méretű komplexumon.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy tégy át 2 telepet a készletedből a lakónegyedeidbe.



Cél: Fejlessz 3 fejlesztett épületet.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy kapsz legfeljebb 3 erőforrást (nem ásványt).



Cél: Legyen 7 telepedes a lakónegyededben.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy fogadj 1 űrhajót ingyen.



Cél: Legyen 3 űrhajó a hangárodban.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy utazz a keringési pályára vagy a kolóniára végrehajtva a normál utazáslépéseket. Ha ezt a főakció előtt teszed meg, a főakciót az új helyen hajtsd végre.



Cél: Legyen 1 tudósod és 1 teljesített Földszerződésed.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy végy el 1 Földszerződést ingyen.



Cél: Legyen 3 kockád a fejlesztésterületen.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy végy vissza 2 telepet bármelyik akciómezőről és/vagy a munkaterületedről.



Cél: Legyen 2 menedéked.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy tégy át 2 telepet a készletedből a lakónegyedeidbe.



Cél: Legyen 3 felfedezéslapkád, amit a rovered vett fel a térképről.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy mozgasd a roveredet legfeljebb 5 helyet - elkölthetsz kristályt vagy használhatsz technológiát, hogy messzebb menj.



Cél: Legyen 4 egyforma erőforrásod (nem ásvány).
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy végy el 1 Földszerződést ingyen.



Cél: A kolónia legyen legalább 3. szintű.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy mozgasd a roveredet legfeljebb 5 helyet - elkölthetsz kristályt vagy használhatsz technológiát, hogy messzebb menj.



Cél: Legyen legalább 5 techlapkád. A kezdő menedék techlapkát számítsd bele ebbe.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy végy vissza 2 telepet bárhonnán a tábláról és/vagy a munkaterületedről.



Cél: Legyen 2 kutatáslapkád.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy végy el egy tudóskártyát ingyen.



Cél: Legyen 3 techlapkád a megjelölt helyen a laboratóriumodban.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy végy el legfeljebb 3 kristályt a közös készletből.



Cél: Legyen 2 fejlesztett épületjelződ két különböző, legalább 3 méretű komplexumon.
Jutalom: Fejlessz kétszer ingyen, vagy fejlessz legfeljebb 2 épületet ingyen.

KÜLDETÉSKÁRTYÁK

Minden kártyán fel van tüntetve egy szorzó (2/3/4 játékosnak), ami azt mutatja, a baloldalon lévő feltételeket hányszor kell teljesíteni, hogy a küldetés sikeres legyen. Valahányszor hozzájárulsz a küldetéshez, megkapod a jutalmat (1 vagy 2 kristályt)



Küldetés teljesítve: 5/5/7 térképről elvett kutatáslapka.

Jutalom: Kapsz 2 kristályt.



Küldetés teljesítve: 10/10/13 lerakatról elvett tervrajz.

Jutalom: Kapsz 1 kristályt.



Küldetés teljesítve: 8/8/10 fejlesztett épület a térképen.

Jutalom: Kapsz 1 kristályt.



Küldetés teljesítve: 3/4/5 térképre helyezett robot. A kezdőrobotokat ne számoljátok bele.

Jutalom: Kapsz 2 kristályt.



Küldetés teljesítve: 5/7/9 rover által a térképről begyűjtött felfedezéslapka.

Jutalom: Kapsz 1 kristályt.



Küldetés teljesítve: 7/11/12 lerakatról elvett techlapka

Jutalom: Kapsz 1 kristályt.



Küldetés teljesítve: 8/11/14 fejlesztésterületre lerakott kocka.

Jutalom: Kapsz 1 kristályt.



Küldetés teljesítve: 4/4/5 tárolóról elvett tudós.

Jutalom: Kapsz 2 kristályt.



Küldetés teljesítve: 2/2/3 teljesített Földszerződéslapka.

Jutalom: Kapsz 2 kristályt.

JÁTÉK KÖZBENI PONTOZÁS

1. Egy LFR épület építése, ami a kolónia-szintjelző alatt van.
2. Az első LFR épület építése minden típusból.
3. Kolónia szintlépésnél pontozzátok a fejlődésterületet.
4. Az ásványbánya fejlesztett épület aktiválása.

TIPP:

A megfelelő pillanatban felépített LFR épület erőforrásokat, LP-t és hasznót ad. Ez az egyik legfontosabb dolog a játékban.

Ez felgyorsítja a játék vége bekövetkeztét.

JÁTÉKVÉGI PONTOZÁS

Amikor 3 küldetés teljesül (amit a kolóniaszint módosít), a játék vége bekövetkezik. Fejezzétek be az aktuális fordulót, majd játsszatok még egy fordulót. Az utolsó fordulóban hagyjátok ki az úrsiklófázist.



Fejlesztésterület 0-11 LP.



Technológiák 1-9 LP a techlapkákért a laborban játékosabládon.



Magán-
űrhajók 3 LP minden űrhajóért a hangárodban.



Fejlesztett épületek 3/5 vagy -3/-5 LP minden fejlesztett épületedért.



Telepesek 0-21 LP a legmagasabb elfoglalt lakónegyedszintért.



Tudósok 3 LP minden fejlesztett épületért a Marson (bármelyik játékosé) a feltüntetett típusból.

Megj.: Mielőtt a telepeseket pontozzátok, mozgasd az összes telepésedet a lakónegyedbe a munkaterületedről és arról az oldalról, ahol a játékosjelződ van.



Föld-szerződések 9/12 vagy -4/-6 LP minden Földszerződésedért

KOLÓNIASZINTEK

A kolóniaszint nő, ahogy az LFR épületek felépülnek.

Valahányszor a kolóniaszint nő

1. Mozgasd a kolónia-szintjelzőt egy sorral feljebb; **2.** Töltsd újra az üres technács mezőket új techlapkával;
- 3.** Töltsd újra a raktárat (csak 2 sort 2 fős játékban);
- 4.** Új űrhajó válik elérhetővé minden játékosnak.

1. kolónia szintlépés - 2. szint



1. Pontozd a fejlődésterületet; **2.** Ha az űrsikló utazik, tedd a 2. utazómezőre; **3.** Vedd le az összes tervrajzot a lerakatról. Ezután adj hozzá 12 tervrajzot a lerakathoz a pakliból.

2. kolónia szintlépés - 3. szint



1. Pontozd a fejlődésterületet; **2.** A játék végéhez szükséges küldetések száma csökken eggyel; **3.** Ha az űrsikló utazik, tedd a 3. utazómezőre; **4.** Vedd le az összes 1. szintű tervrajzot a lerakatról. Ezután add hozzá a megmaradt 3. szintű tervrajzokat a lerakathoz.

3. kolónia szintlépés - 4. szint



1. Ne pontozd a fejlődésterületet; **2.** A játék végéhez szükséges küldetések száma csökken eggyel; **3.** Az űrsikló mozgása befejeződik.

4. kolónia szintlépés - 5. szint



1. Ne pontozd a fejlődésterületet; **2.** A játék vége kiváltódik; **3.** Az űrsikló utazik egy utolsót az űrsiklófázisban (mindegy hol áll a sávon) majd kikerül a játékból.

Ha a kolónia szintet lép 5.-ször is, nem történik semmi.

VEZETŐI AKCIÓK

Egyszer körönként a főakció előtt vagy után végrehajthatsz 1 vezetői akciót is.



Ár: 4 kristály
Fejlessz egy technológiát ingyen.



Ár: 4 kristály
Mozog a roverrel legfeljebb 2 mezőt - elkölthetsz kristályt vagy használhatsz technológiát.



Ár: 3 kristály
Fejlessz 1 épületet.



Ár: 3 kristály
Végy el 1 tervrajzot.



Ár: 3 kristály
Kapsz 1 ásványt.



Ár: 2 kristály Használj legfeljebb 2 mozgáspontot, hogy mozgasd a robotodat. Küldhetsz kristályt, hogy kapj további MP-eket.



Ár: 2 kristály
Végy el 1 erőforrást a raktárból.



Ár: 2 kristály vagy egy megfelelő tudós
Használj egy fejlesztett épületakciót

ÖTLETEK A TERVEZŐTŐL

- Építs egy vagy több LFR épületet, amint lehet.
- Ne hagyj, hogy egy játékos egyedül emelje a kolónia szintjét először.
- Az építkezés a fő pontforrás a játék során.
- Ne próbálj mindent csinálni. Összpontosíts.
- Járulj hozzá a küldetésekhez, ez kristályokat ad neked.
- Ne felejtse el az űrsikló mozgatását.
- Legyen űrhajód, hogy utazhass magad, ha szükséged van rá.
- Az utazás az időzítés kérdése.
- Ha van, használd a leszállóegységet.

A kristály megszerzésének módja

Mejj.: A megkapott kristályokat tedd a lerakatod alá és nem használhatod fel abban a körben. A következő köröd elején kapod meg őket.

Építs menedéket; építs épületet és szerezz kristályt az LFR hasznaként; gyűjtsd be a rovereddel; működj közre a küldetésekben; menj a raktárba; a laboratóriumod mezőinek haszna; szerencsejáték a kaszinóban; szerezz néhány tervrajzot; termelés, amikor utazol a keringési pályára.

Erőforrás beszerzése

Építs épületet; menj az áruházba; a laboratóriumod mezőinek haszna; vezetői akciók; fejlesztett épületek; termelés, amikor utazol a keringési pályára.

LABORATÓRIUMI HASZNOK

Vedd el a mező hasznát, amikor letakarod egy techlapkával.



Végy el 1 kristályt vagy 1 erőforrást a raktárból.



Kapsz 1 kristályt a közös készletből.




Kapsz 1 ásványt a közös készletből.




Használj legfeljebb 2 mozgáspontot, hogy mozgasd a robotodat. Elkölthetsz kristályt, hogy további mozgáspontokat szerezz.



Fejlessz 1 épületet a normál szabályok szerint. Használhatsz technológiát. Minden -ért, amit a munkaterületre küldesz, végrehajthatsz 1 további fejlesztést.



Végy el 1 tervrajzot a lerakatról. Minden -ért, amit a munkaterületre küldesz, elvehetsz 1 további tervrajzot.