

CERES



2219-ben a Mars már egy évszázada az emberiség űrbéli központja. Különböző intézmények, köztük az Asteroid Mining Assembly of Corporations, szabályozzák az aszteroidabányászati műveleteket. Az aszteroidaöv káoszában a Ceres törpebolygó az aszteroidabányászat epicentrumává vált.

Légy részese a Ceres, egy rideg, távoli aszteroidakolónia fejlődésének, ahol egy űrbányászati vállalat vezetőjeként a feladatod az aszteroidaöv nyersanyag kitermelésére és az érkező teherhajókkal való kereskedelemre egyaránt kiterjed. Miközben az elsősége törekszel, a virágzó település és a befolyásos Marsi Tanács stratégiai éleslátásodat követeli. A kolónia fejlődésében játszott szereped és a Tanácsban elfoglalt pozíciód megszilárdítja a helyed Ceres elismert vezetői között, és bizonyítja, hogy a hatalom több, mint csupán az erőforrások feletti uralom.

TARTOZÉKOK



1 játéktábla



4 raktártábla



4 vállalatközpont-tábla



4 kezdő külsőállomás-tábla
(kétoldalas)



4 erőforrássáv-tábla



32 munkásjelző



48 bányászszonda-jelző



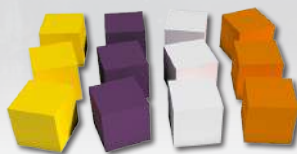
20 vezetőjelző



56 befolyásjelző



4 játékosrend-jelölő



12 kutatásjelölő



1 fordulójelölő



4 pontozásjelölő



4 ércjelölő



4 jégjelölő



4 fejlettkerámia-jelölő



4 energiajelölő



4 teherhajólapka



4 takarólapka



24 "1"-es kreditjelző
16 "2"-es kreditjelző
8 "5"-ös kreditjelző



4 szívességjelző



3 "3 győzelmi pont" jelző



16 ötvözetjelző



48 létesítménykártya



21 településprojekt-kártya



4 segédletkártya

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Ceres **3 fordulón** keresztül zajlik. Minden forduló az aszteroidaöv elforgatásával kezdődik, majd az összes külső állomásod és aszteroidád **termelését** megkapod. Egy forduló egymást követő **körökből áll**, melyek során **egy munkás hozzárendelésével** aktiválhatod a vállalatod egyik külső állomását, vagy **egy vezetőjelzőt helyezhetsz** egy helyszínre. Ha mindenki **passzolt**, a forduló véget ér.

A játék során különböző módokon bővítheted a vállalatodat. Új **külső állomásokat** építhetsz vagy fejlesztheted a meglévőket, ami által több akció közül választhatsz. **Kutatási programokat** dolgozhatsz ki, **bányászszondák** indításával **aszteroidákat** foglalhatsz el, és új **településprojekteket** valósíthatsz meg. Emellett az **A.M.A.C.** (Asteroid Mining Assembly of Corporations) **Tanácsra** gyakorolt befolyásod is fontos, mivel értékes **szívességeket** kérhetsz majd tőlük.

Sikereidet győzelmi pontokban mérik, amelyek a vállalatod értékét jelképezik. Győzelmi pontokat többféle módon szerezhetsz, mint például: **létesítmények építése, bányászszondák indítása, kutatási programok kidolgozása, településprojekteket megvalósítása, kreditek szerzése és befolyás növelése** az A.M.A.C. Tanácsban. Az a játékos nyer, akinek a vállalata a játék végére a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik.

ELŐKÉSZÜLETEK

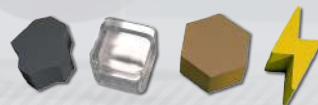
I. A VÁLLALATTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE



Válasszatok egy szint, és vegyétek el az alábbi hozzá tartozó játékelemeket:

- A** 1 vállalatközpont-, 1 raktár-, 1 erőforrásáv- és 1 tetszőleges kezdő külsőállomás-táblát, amelyek a vállalatáblátokat alkotják előttek.
- B** Tegyetek 5 vezetőjelzőt, 12 bányászszonda-jelzőt, 14 befolyásjelzőt, 1 pontozás-jelölőt, 3 kutatásjelölőt és 1 játékosrend-jelölőt a játékkerületekre.
- C** 1 segédletkártyát
- D** Tegyetek 1 érc-, 1 jég-, 1 fejlettkerámia- és 1 energijelölőt az erőforrásáv "0" mezőjére.

Megjegyzés: A kezdő külsőállomás-tábla kétoldalas, és javasoljuk, hogy először az A oldalával játsszatok, majd néhány játék után próbáljátok ki a B-oldalt.



II. A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE



1 Helyezzétek a **játéktáblát** az asztalra úgy, hogy mindenki könnyen elérje, és véletlenszerűen forgassátok el a három **aszteroidagyűrűt**, figyelve a szaggatott vonalak illeszkedésére.

2 Keverjétek meg a **teherhajólapkákat**, húzzatok egyet, és tegyétek a **dokkolóállomásra**, ami így az 1. fordulóban dokkoltnak és aktívnak tekintendő. Ezután húzzatok egy 2. teherhajót, és helyezzétek a játéktábla mellé, a dokkolóállomás fölé. Ez lesz a 2. forduló aktív teherhajója. Végül húzzatok egy 3. teherhajót, amit tegyetek a 2. fölé. Ez lesz a 3. forduló aktív teherhajója. A megmaradt teherhajólapkákat tegyétek vissza a dobozba.

3 Helyeztetek játékosonként 1 **munkásjelzőt** minden színből a **lakónegyedre** egy közös készletként.

Példa: 3-fős játékban 3 szürke, 3 kék, 3 piros és 3 zöld munkásjelzőnek kell lennie a lakónegyeden.

4 Különítsetek el minden színből 1-1 munkásjelzőt játékosonként, és titokban keverjétek meg azokat. Ezután minden játékos után tegyetek véletlenszerűen 1 munkásjelzőt minden teherhajólapkára. A megmaradt munkásjelzőket tegyétek vissza a dobozba.

Példa: Egy 3-fős játékban minden teherhajóra 3 véletlenszerű munkásjelzőt kell helyezni.

5 Keverjétek meg a **létesítménykártyákat** és képezzetek egy képpel lefelé fordított húzópaklit a játéktábla mellett, helyet hagyva a dobópaklinak. Ezután fedjétek fel 6 kártyát képpel felfelé a kijelölt területükre.

6 Tegyétek a **szívességjelzőket** a kijelölt területükre.





Egy 3-fős játék előkészületei láthatóak.

7 Ha 4-nél kevesebben játszottok, fedjétek le akciómezőket úgy, hogy a **4 blokkolólapkát** a következő helyszínekre teszitek:

- 7.A** A.M.A.C. Tanács
- 7.B** Építőipari telep
- 7.C** Vállalkozók Szövetsége
- 7.D** Kereskedelmi Hivatal

2 játékos esetén a blokkolólapkának **2** akciómezőt kell lefedniük minden helyszínen, míg **3 játékos** esetén csak **1** akciómezőt. A lefedett akciómezők a játék során nem elérhetők.

8 Helyeztetek egy **"3 győzelmi pont"** jelzőt a **kutatási programok** táblázat minden sorának a végére.


9 Az **ötvözet-** és a **kreditjelzőkből** képezetek egy készletet a tábla mellett.

10 Tegyétek a **fordulójelölőt** a **fordulósáv** 1. mezőjére.

11 Tegyétek a **pontozójelölőket** a **pontozósáv** "0" mezőjére.

12 Minden játékos tegye 1 kutatásjelölőjét a kutatási program táblázat minden sorába, az első szint (L1) előtti mezőkre.

13 Tegyétek vissza a dobozba az összes olyan **településprojekt-kártyát**, amely nem felel meg a játékoszámnak. Keverjétek meg a megmaradt településprojekt-kártyákat, és képezetek egy képpel lefelé fordított húzópaklit a játéktábla mellett, helyet hagyva a dobópaklinak. Ezután húzzatok a játékoszámnál 2-vel több településprojekt-kártyát, és tegyétek azokat képpel felfelé a kijelölt területükre.

Példa: 3-fős játéknál a  településprojekt-kártyákat tegyétek vissza a dobozba, a többit keverjétek meg, képezetek húzópaklit, és fedjétek fel 5 kártyát a kijelölt területükre.

III. A JÁTÉKOSSORREND MEGHATÁROZÁSA

I Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb volt csillaglesen (bármely más módon is eldönthetitek ki legyen a kezdőjátékos). A kezdőjátékossal kezdve és az óramutató járása szerint haladva, helyezétek a **játékosrend-jelölőket** a játékosrend-sáv bal szélső szabad mezőjére.

II Minden játékos kap **1 ötvözetet** (amit a **raktártáblájára** helyez) és **1 saját színű bányászszondát** (amit a **kilövőállomásra** tesz). Emellett a játékosrend alapján kaptok **krediteket** (tegyétek a raktártáblákra) és **befolyást** (amit az **A.M.A.C. Tanács** alá helyezetek) az alábbi táblázatnak megfelelően:

Kezdőjátékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos
2 	3 	2  1 	3  1 

Most már készen álltok a játékra!

FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE

Minden forduló **4 fázisból** áll:

- I. **Aszteroidaöv-fázis**
- II. **Termelésfázis**
- III. **Aktiválásfázis**
- IV. **Forduló vége fázis**



I. ASZTEROIDAÖV-FÁZIS

Minden forduló elején forgassátok az óramutató járásával ellentétes irányban:

- i. a **külső gyűrűt egy egységgel** (a kör ötöd része) (ez a középső és a belső gyűrű elforgatását is eredményezi).
- ii. a **középső gyűrűt egy egységgel** (ez a belső gyűrű elforgatását is eredményezi).
- iii. a **belső gyűrűt egy egységgel**.

Így a külső gyűrű egy egységgel, a középső gyűrű két egységgel, a belső gyűrű pedig három egységgel fordul el.



Megjegyzés: A **zónaelválasztók** mindig illeszkedjenek végig az **aszteroidaövön** és a játéktáblán.

I. Gyűrű
II. Zóna

III. Zónaelválasztó
IV. Forgatási irány

II. TERMELÉSFÁZIS

Ebben a fázisban megkapod az összes **külső állomásod** és a megszerzett **aszteroidáid termelését**. A termelés az egyes külső állomás kártyájának jobb felső sarkában és az aszteroidák mellett látható.



Külső állomás
termelése



Aszteroida
termelése

Példa: Az első fordulóban minden játékos termelése 2 érc és 1 jég a Launch Site, 1 fejlett kerámia a Main Factory, 1 energia a Main Lab, valamint 1 befolyás és 2 kredit a Main Office kezdő külső állomások után.

FONTOS:

- * Az **erőforrások** (érc, jég, fejlett kerámia, energia) a készletedbe kerülnek az egyes jelölők erőforrassávon történő mozgásával.
- * Minden erőforrásból legfeljebb 12-t lehet gyűjteni (sávon jelölni). A többlet erőforrások elvesznek.
- * A krediteket a közös készletből vedd el, és tedd a raktártáblára.
- * A befolyás a játéktáblán, az A.M.A.C. Tanács helyszín alatt gyűlik. Valahányszor 1 befolyást szerzel, vedd el az egyik befolyásjelződet a játékterületedről, és tedd oda. Hasonlóképpen, az összes elköltött befolyásjelzőt tedd vissza a játékterületre.
- * A befolyás- és kreditjelzők száma korlátlan. Ha elfogynának, bármely más jelzővel helyettesíthetők.

III. AKTIVÁLÁSFÁZIS

Az aktiválásfázisban a játékosrend alapján köröket hajtotok végre. A köröd során a következőket teheted:

- Aktiválsz egy helyszínt egy vezetőjelző lehelyezésével.
- Aktiválsz egy külső állomást egy munkás hozzárendelésével.
- Passzolsz a forduló hátralévő részére.

A. HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA

Egy helyszínt úgy lehet aktiválni, hogy egy vezetőjelződet az egyik elérhető akciómezőre helyezed. Miután aktiváltál egy helyszínt, hajtsd végre a hozzá tartozó akciók **egyikét**.

A játéktáblán és a vállalattábládon található különböző helyszínek akcióit az alábbiakban ismertetjük:



KERESKEDELMI HIVATAL

"A Kereskedelmi Hivatal Ceres dobogó szíve, amely egyszerre kereskedelmi központ, és a Ceres fellendítésére szolgáló különböző projektek szerződéskötésének helye is."

A **Kereskedelmi Hivatal** helyszín **két választási lehetőséget** kínál:

• 1. lehetőség

Hajtsd végre a **bolygóközi kereskedelem** akciót **legfeljebb kétszer**.



Bolygóközi kereskedelem akció: Válaszd ki az aktív teherhajó rendelkezésre álló kereskedelmi lehetőségei közül az egyiket, költsd el a bal oldalon látható erőforrásokat/krediteket stb. és megkapod a jobb oldalon láthatókat.

• 2. lehetőség

Hajtsd végre a **településprojekt** akciót.



Településprojekt akció: Válassz egyet a rendelkezésre álló, képpel felfelé fordított településprojekt-kártyák közül.

Az 1. fordulóban 1 befolyást is **kapsz**.

A 3. fordulóban 1 befolyást is **el kell költened**.

Ezután:

- ◇ befejezel egy településprojektet a befejezési költségének megfizetésével, és megkapod az érte járó győzelmi pontokat, majd a kártyát képpel lefelé fordítva magad elé teszed, **vagy**
- ◇ elkötelezed magad, hogy befejezel egy településprojektet úgy, hogy a kártyát az erőforrások-táblád alatti két kijelölt hely egyikére helyezed.

Ingyenes akcióként a köröd során bármikor befejezhetsz egy településprojektet, amely az erőforrások-táblád alatt van, megfizetve annak befejezési költségét. Megkapod az érte járó győzelmi pontokat, majd képpel lefelé fordítva tedd magad elé. Ha nem sikerül befejezned egy településprojektet a játék vége előtt, elveszíted az adott településprojekt **győzelmi pontjainak felét**, lefelé kerekítve.



- I. Befejezési költség III. Projekt neve
II. Győzelmi pont IV. Szükséges játékoszám

FONTOS: A településprojekt-akció végrehajtása után ne húzz új településprojekt-kártyát a játéktábláról levett kártya helyett.



ÉPÍTŐIPARI TELEP

“Amikor az építkezés pora leülepszik, csodálattal nézheted azt a fejlődést, amit itt a Ceresen elértünk a megannyi külső állomás építésével, amelyek sokkal jobb lehetőségeket biztosítanak számunkra.”

Az **építőipari telep** helyszín **két választási lehetőséget** kínál:

• 1. lehetőség

Hajtsd végre a **vállalati terjeszkedés** akciót.



Vállalati terjeszkedés akció: Válassz egyet a 6 elérhető létesítménykártya közül, és építsd meg a költségének megfizetésével. Megkapod az érte járó győzelmi pontokat, majd helyezd a kártyát a vállalatátlád közelébe, a többi külső állomástól elkülönítve, létrehozva ezzel egy új **különálló külső állomást**. Ezen kívül megkapod az imént megépített létesítmény **termelését**.

• 2. lehetőség

Hajtsd végre egy **vállalatfejlesztés** akciót.



Vállalatfejlesztés akció: Válassz egyet a 6 elérhető létesítménykártya közül, és építsd meg a költségének megfizetésével. Megkapod az érte járó győzelmi pontokat, majd helyezd a kártyát egy meglévő, **tetszőleges** színű különálló külső állomás alá, **így fejlesztve azt**.

Elegendő, ha a kártyának csak a funkció része látható. Innentől kezdve a **fejlesztett külső állomásnak** van egy **felső funkciója** (felső kártya) és egy **alsó funkciója** (alsó kártya).

Megjegyzés: A kezdő külsőállomás-táblán 4 fejlesztett külső állomás van, amelyek nem fejleszthetők tovább.



I. Építési költség

II. Típus

Négyféle létesítménykártyát különböztetünk meg a színük alapján.



Bánya
(szürke)



Labor
(piros)



Gyár
(kék)



Iroda
(zöld)

III. Termelés

IV. Létesítmény neve

V. Funkció

Egy funkció **erőforrást, kreditet, befolyást** és **akciót** biztosíthat.

VI. Győzelmi pont

Miután választottál a két lehetőség közül, húzz egy új létesítménykártyát a játéktábláról elvett kártya helyére. Ha a húzópakli elfogy, keverd meg a dobópaklit, hogy egy új húzópaklit alkoss.

Amikor aktiválsz az építőipari telepet, ingyenes akcióként elkölthetsz **1/2** befolyást, hogy **3/5** létesítménykártyát húzz. Ezután építsd meg a játéktáblán lévő vagy a húzott kártyák közül bármelyiket, végül dobd el az összes megmaradt felhúzott kártyát.



Példa: Ludwig (sárga játékos) végrehajtotta a vállalati terjeszkedés akciót, és a Research Labot építette meg különálló állomásként, majd a vállalatátlója közelébe helyezte. Kap 8 győzelmi pontot és a Research Lab termelését, ami 1 energia. Egy későbbi körben végrehajtja a vállalatfejlesztés akciót, és a Research Labot fejleszti úgy, hogy a Tech Factory létesítménykártyát alá csúsztatja, amiért 3 győzelmi pontot kap.



A.M.A.C. TANÁCS

"A Marson található Asteroid Mining Assembly of Corporations Tanács felügyeli az összes aszteroidabányászati munkát, így érdemes jó kapcsolatokkal rendelkezned, ha azt szeretnéd, hogy kedvezzenek neked."

Az **A.M.A.C. Tanács** helyszínen befolyás elköltésével **négy lehetőség** közül választhatsz:

• 1. lehetőség

Költs el 1 befolyást a **Kereskedelmi Hivatal** helyszín aktiválásához, és hajtsd végre a két lehetőség egyikét (**lásd Kereskedelmi Hivatal, 7. oldal**).

• 2. lehetőség

Költs el 1 befolyást a **kilövésakció** végrehajtásához.



Kilövésakció: Válassz ki egy elérhető aszteroidát az aszteroidaövön, és foglald el azt úgy, hogy egy saját bányászszondát helyezel rá **a kilövőállomás helyszínéről**. Fizesd meg az összes **repülési költséget**, majd megkapod az érte járó győzelmi

pontokat és a termelését is.

A bányászszondák az aszteroidaöv külső gyűrűjének Ceres közelében található két zónájába (a jobb oldali kép kiemelt zónái) belépve juthatnak el a céljukhoz. Minden zónaelválasztó után, amelyen áthaladnak, 1 jeget fizetsz. Ha belépnek a középső gyűrűbe, további 3 jeget fizetsz, és ha a belső gyűrűbe is belépnek, további 5 jeget fizetsz.



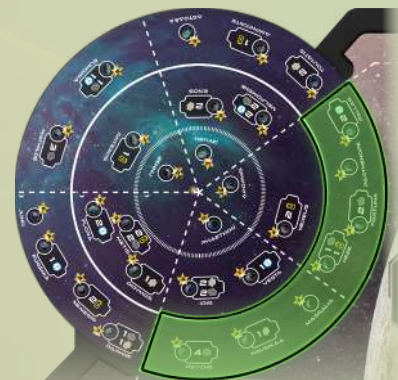
I. Név

II. Termelés

III. Győzelmi pont

REPÜLÉSI KÖLTSÉG

Zónaelválasztó	■ ■ ■	:1	
Középső gyűrű elválasztó	▬	:3	
Belső gyűrű elválasztó		:5	





Példa: Hilda (fehér játékos) bányászszondája belép a középső gyűrűbe (költség: 3 jég), áthalad egy zónaelválasztón (költség: 1 jég), belép a belső gyűrűbe (költség: 5 jég), és végül áthalad egy másik zónaelválasztón (költség: 1 jég), hogy elérje és elfoglalja a Bennu aszteroidát. Így összesen 10 jeget fizetett, és 15 győzelmi pontot szerzett.

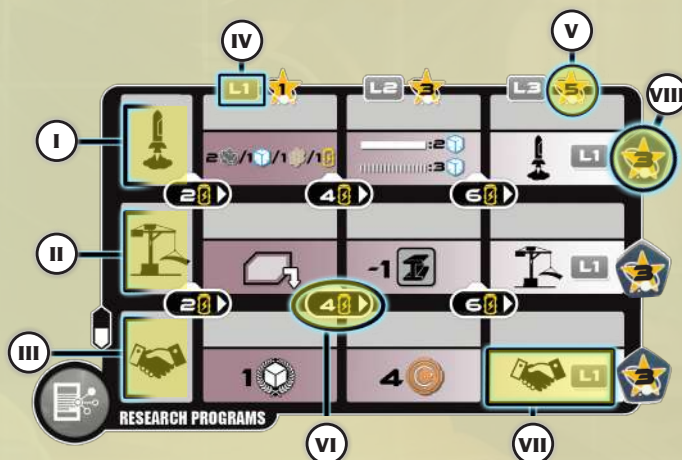
• 3. lehetőség

Költs el 1 befolyást a **kutatásakció** végrehajtásához.



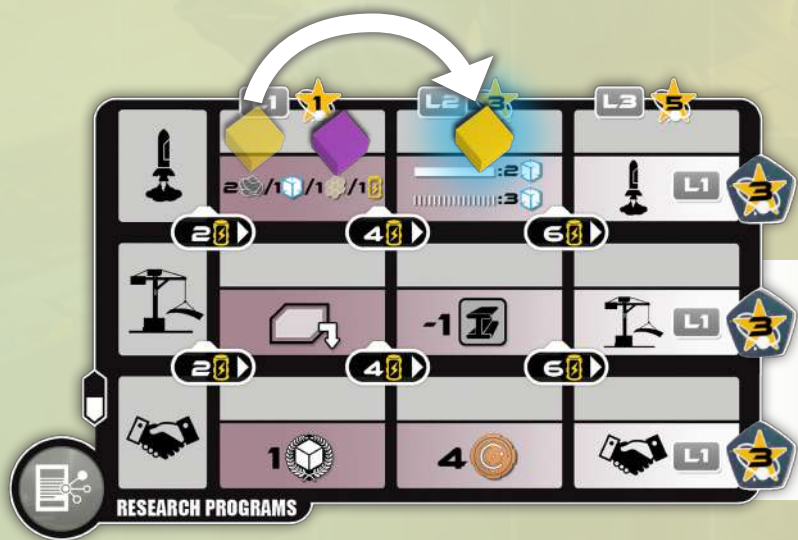
Kutatásakció: Válaszd ki az egyik kutatásjelölődöt a kutatási programok táblázaton, mozgasd a **következő** szintre, fizesd ki a kutatási program költségét, majd megkapod az adott szintnek megfelelő győzelmi pontokat.

Minden terület harmadik szintjén van egy **"3 győzelmi pont"** jelző, amelyet az a játékos szerez meg, aki először teljesíti az adott kutatási programot.



Megjegyzés: A kutatási programokat egymás után kell kidolgozni, és egyetlen szintet sem lehet kihagyni (**a kutatási programokról bővebben a 14-15. oldalakon olvashatsz**).

- I. Űrkutatási terület
- II. Építőipari terület
- III. Logisztikai terület
- IV. Szintjelző
- V. A szint győzelmi pont értéke
- VI. A kutatási program költsége
- VII. A kutatási program hatása
- VIII. "3 győzelmi pont" jutalom



Példa: Ludwig (sárga játékos) az űrkutatási terület második szintjét szeretné elérni. Elvégzi a kutatásakciót, és elkölt 4 energiát, amivel 3 győzelmi pontot szerez. Ezután a kutatásjelölőjét átmozgatja a második szint mezőjére, hogy jelezze az előrehaladását.

• 4. lehetőség

Költs el 1 befolyást a **szívességakció** végrehajtásához.



Szívességakció: Válassz egy elérhető szívességjelzőt a játéktábláról, fizesd ki az alsó részén látható költségét, és helyezd a játéktérletedre (**a szívességekről bővebben a 14. oldalon olvashatsz**).

Megjegyzés: A játéktáblára nyomtatott Különleges támogatás szívességhez nem tartozik szívességjelző, amit elvehetnél. Ez a szívesség egy forduló során többször is választható, akár ugyanazon játékos által is.



VÁLLALKOZÓK SZÖVETSÉGE

"Ha van olyan hely Ceresen, ahol megtalálhatod a megfelelő embert egy munka elvégzéséhez, akkor az a Vállalkozók Szövetsége. Persze mindennek ára van."

A **Vállalkozók Szövetsége** helyszínen **három lehetőség** közül választhatsz:

• 1. lehetőség

Költs el 2 kreditet a **munkás átirányítása** akció végrehajtásához.



Munkás átirányítása akció: Mozgasd át egy, már megbízott munkásodat az egyik külső állomásról egy másik, azonos típusú állomásra, amennyiben az **üres**, és aktiváld azt (**bővebben lásd, Külső állomás aktiválása, a 12. oldalon**).

• 2. lehetőség

Költs el 2 kreditet az **Építőipari telep** helyszín aktiválásához és hajtsd végre a két lehetőség egyikét (**lásd Építőipari telep, a 8. oldalon**).

• 3. lehetőség

Költs el 1 kreditet a **gyártásakció** végrehajtásához. Ezt legfeljebb 3-szor ismételheted meg.



Gyártásakció: A hozzá tartozó erőforrás elköltésével állítsd elő a következő termékek egyikét:



Ötvözet - 2 érc szükséges hozzá. Vegyél el 1 ötvözetet a készletből, és tedd a raktár-táblára.



Bányászszonda - 1 érc, 1 fejlett kerámia és 1 energia szükséges hozzá. Helyezz egy bányászszondát a játékterületről a kilövőállomásra.

FONTOS: Az ötvözet- és bányászszonda-jelzők száma korlátlan. Ha elfogynának, bármely más jelzővel helyettesíthetők.



VÁLLALKÖZPONT

"A vállalkozóponthoz közeledve a kényelem vágyakozó érzése kerít hatalmába. Az otthonos irodádban megpihenhetsz pár percre, hogy időt szánj a stratégiád átgondolására, és miért ne kérhetnél a vezetőségtől is egy kis plusz finanszírozást..."

A **vállalkozóponthoz** helyszínen **egyetlen lehetőséget** biztosít, és fordulónként **kétszer** aktiválhatod:

- ◇ Az első alkalommal megkapod az egyik külső állomásod termelését, valamint az aktiváláshoz használt vezetőjelzőt helyezd a játékosrend-sáv alsó sorának bal szélső üres mezőjére.
- ◇ A második alkalommal csak az egyik külső állomásod termelését kapod meg.

B. KÜLSŐ ÁLLOMÁS AKTIVÁLÁSA

A **lakónegyedekben** és a **teherhajókon** **4-féle specializációval** rendelkező munkások állnak rendelkezésre, akiket különböző külső állomástípusokhoz rendelhetsz.

- **Bányafelügyelők**re (szürke) a **bányáknál** van szükség.
- **A főmérnököket** (kék) a **gyárak** igénylik.
- **Tudományos koordinátorokra** (piros) a **laborokban** van szükség.
- **Igazgatókra** (zöld) az **irodáknak** van szükségük.



Egy külső állomásodat egy **munkás** hozzárendelésével aktiválhatod, feltéve, ha az **üres**. Válassz egy, a külső állomás típusának megfelelő színű munkást a **lakónegyedből**, vagy **ha ott nincs ilyen**, akkor az **aktív teherhajóról**, és helyezd a külső állomásra.

Megjegyzés: A külső állomás típusát a felső létesítménykártya típusa határozza meg, és azt nem befolyásolja semmilyen fejlesztés.



Példa: Johan (lila játékos) aktiválni akarja a Main Office külső állomását, de az összes rendelkezésre álló igazgatót (zöld munkás) elvették a lakónegyedről, ezért az aktív teherhajóról vesz el egyet.

A külső állomás aktiválása után **kötelező** a funkciója egy vagy több részét használni, a következő sorrendben:

- ◇ **Különálló külső állomás:** balról jobbra.
- ◇ **Fejlesztett külső állomás:** balról jobbra a felső funkcióján, **azután** ugyanebben a sorrendben az alsó funkcióján.

Néhány funkciónak sötétebb a háttere, és a bal felső sarkában **aktiválási költség** (pl. 1 jég) is van. Használat előtt meg kell fizetned az aktiválási költséget.



Példa: Hilda (fehér játékos) hozzárendel egy főmérnököt (kék munkás) a Main Factory külső állomásához. A felső funkcióért 2 fejlett kerámiát kap, az alsó funkcióért pedig legfeljebb 2 alkalommal ingyen elvégezheti a gyártásakciót. Mivel 2 ötvözetet és 1 bányászszondát akar gyártani, ezért 1 jég aktiválási költséget fizet, hogy még egyszer elvégezhesse a gyártásakciót. Így összesen 5 ércet, 1 jeget, 1 fejlett kerámiát és 1 energiát költött.

Egyes külső állomások funkciói egy játéktábla-akcióhoz kapcsolódnak. Ezen akciók használatához kövesd a "Helyszín aktiválása" fejezet utasításait, mintha egy vezetőjelzőt használtál volna (**lásd Helyszín aktiválása, 7. oldal**).

C. PASSZOLÁS

Ha úgy döntesz, hogy passzolsz, **a forduló során már nem lehet több köröd**. A játékosrend-jelölődet mozgasd a játékosrend-sáv alsó sorának bal szélső üres mezőjére.

Megjegyzés: Ha aktiváltad a vállalatközpontod helyszínét, mozgasd át a játékosrend-jelölődet arra a mezőre, amelyiken a vezetőjelző van.

Miután az összes játékos passzolt, a forduló vége fázis következik.



Példa: Johan (lila játékos) a körében nem aktivált egyetlen helyszínt vagy külső állomást sem, és passzolt. A játékosrend-jelölőjét a sáv alsó sorának bal szélső üres mezőjére mozgatja, ami jelenleg a második mező. Ludwig (sárga játékos) egy későbbi körben passzol, de mivel egy korábbi körében már aktiválta a vállalatközpont helyszínét, a játékosrend-jelölőjét arra a mezőre mozgatja, amelyen a vezetőjelzője található.

IV. FORDULÓ VÉGE FÁZIS

Az 1. és 2. forduló végén végeztétek el a következő lépéseket:

- i. Tegyétek vissza a dobozba a jelenleg a dokkolóállomáson lévő teherhajólapkát, a rajta maradt munkásjelzőkkel együtt, majd tegyétek a helyére a következő teherhajót.
- ii. Vegyétek vissza az összes vezetőjelzőtöket.
- iii. Tegyetek vissza minden munkást a lakónegyedre az összes külső állomásról.
- iv. Tegyétek vissza az összes szívességjelzőt az A.M.A.C. Tanács alatti helyükre.
- v. Tegyétek a játéktáblán maradt összes településprojekt- és létesítménykártyát a dobópaklijukra. Húzzatok új kártyákat a húzópakliból, ahogyan azt a *játékos tábla előkészületeinél* is tettétek, és helyezzétek azokat képpel felfelé a kijelölt területükre.
- vi. A játékosrend-sávon mozgassátok át a játékosrend-jelölőket az alsó sorból a felső sorba anélkül, hogy a sorrendjüket megváltoztatnátok. Ez lesz a következő forduló játékosrendje.
- vii. Mozgassátok a fordulójelölőt a következő mezőre, és kezdjétek el a **következő** fordulót.

A 3. forduló végén hagyjátok ki ezt a fázist, és folytassátok **a játék vége** fejezettel.

A JÁTÉK VÉGE

A 3. forduló után a játék véget ér. Minden játékos hozzáad a pontszámához:

- I. 1 győzelmi pontot minden 2 befolyásjelzője után, amely az A.M.A.C. Tanács helyszíné alatt van, és
- II. 1 győzelmi pontot minden 5 kredit után, ami a raktártábláján van.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes!

Holtverseny esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb erőforrás van a vállalat tábláján (érc, jég, fejlett kerámia és energia együttesen). Ha még mindig döntetlen, akkor az a játékos nyer, aki a 3. fordulóban elsőként passzolt.

SZÍVESSÉGEK

A játékterületeden lévő szívességjelző egyedi különleges hatást biztosít számodra:



Gyártási hatékonyság: Ha legalább egyszer végrehajtod a gyártásakciót ebben a fordulóban, akkor még egyszer végrehajthatod azt. Ezenkívül minden termék előállításához 1 ércel kevesebbe van szükség.



Folyamatos jégellátás: Amikor kilövésakciót hajtasz végre ebben a fordulóban, akkor az összesen 2 jéggel kevesebbe kerül. Ezenkívül, amikor egy külső állomás funkciójának aktiválási költségeként jeget kellene elkölned, hagyd azt figyelmen kívül.



Mars droid: A körödben, munkás hozzárendelése helyett ráhelyezheted a marsdroid-jelzőt bármelyik külső állomásra, hogy aktiváld azt, még akkor is, ha már van ott munkás.

Megjegyzések:

- I. A Mars droidot fordulónként csak egyszer lehet használni.
- II. Nem tekinthető munkásnak, így a munkásokra vonatkozó akciók és hatások (pl. munkás átcsoportosítása) nem vonatkoznak a Mars droidra.
- III. Ha egy külső állomáson csak a Mars droid van, az üresnek tekintendő.



Vezető asszisztens: A körödben megkapod az egyik külső állomásod termelését. Ezután a vezetőjelző lehelyezése helyett a vezetőasszisztens-jelzőt akciómező elfoglalása nélkül a játéktábla bármelyik helyszínére teheted, függetlenül attól, hogy van-e ott szabad mező, majd aktiválhatod azt.

Megjegyzés: A vezető asszisztens fordulónként csak egyszer használható.



Különleges támogatás: Azonnal megkapsz 4 különböző termelést a külső állomásaidon ábrázoltak közül.

Megjegyzés: Néhány külső állomás 1-nél több termelést ábrázol. Ezek különböző választásoknak számítanak.

KUTATÁSI PROGRAMOK

A kidolgozott kutatási programok folyamatos hatásokat biztosítanak a játék hátralévő részében. Az egyes területeken a kutatásjelölők pozíciója mutatja a haladásodat. Egy terület összes programja aktív számodra a kutatásjelölőd szintjéig. Az **űrkutatói terület** a kilövésakcióhoz, az **építőipari terület** az építőipari telep helyszínhez, a **logisztikai terület** pedig a Kereskedelmi Hivatal helyszínhez kapcsolódik.

Az egyes kutatási programok által biztosított folyamatos hatások a következők:

Úrkutatási terület

- 1. szint: Kilövésakció** végrehajtása **után** a következők **egyikét** megkapod: 2 érc / 1 fejlett kerámia / 1 energia / 1 jég.
- 2. szint: Amikor** végrehajtod a **kilövésakciót**, a bányászszondáid repülési költsége a középső gyűrűbe való belépéshez 3-ról 2 jégre csökken, a belső gyűrűbe való belépés költsége pedig 5-ről 3 jégre csökken.
- 3. szint: Miután** végrehajtottad a **kilövésakciót**, még egyszer elvégezheted azt, de ekkor már csak az úrkutatási terület 1-es szintű kutatási programjának az előnyeit élvezheted.

Építőipari terület

- 1. szint: Az építőipari telep** aktiválása **után** megkapod az éppen megépített létesítmény termelését, függetlenül attól, hogy egy különálló külső állomást építettél vagy egy meglévő állomást fejlesztettél. Így, ha egy különálló külső állomást építettél, akkor annak termelését kétszer kapod meg.
- 2. szint: Valahányszor** aktiválsz az **építőipari telepet**, költs 1 ötvözzel kevesebbet.
- 3. szint: Miután** aktiváltad az **építőipari telepet**, még egyszer megteheted ezt, de ekkor már csak az építőipari terület 1-es szintű kutatási programjának az előnyeit élvezheted.

Logisztikai terület

- 1. szint: A Kereskedelmi Hivatal** aktiválása **után** 1 befolyást kapsz.
- 2. szint: Amikor** aktiválsz a **Kereskedelmi Hivatalt**, 4 kreditet kapsz.
- 3. szint: Miután** aktiváltad a **Kereskedelmi Hivatal** helyszínét, még egyszer megteheted ezt, de ekkor már csak a logisztikai terület 1-es szintű kutatási programjának az előnyeit élvezheted.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Gustaf Sundström

Játékfejlesztés: Dimitris Siakampenis, Theo K. Mavraganis, Sotirios Tsantilas, Vangelis Bagiartakis

Művészeti és grafikai tervezés: Tan Ho Sim, Thomas Girard, Angga Satriohadi, Alifka Hammam, Gong Studios, Dan Roff Konstantinos Kokkinis, Panayiotis Lyris, Giorgos Arniotis, Zoe Bermingham, Gerasimos Mekerides

Tudományos tanácsadó - akadémiai konzultáns: Sotirios Tsantilas

Játéktesztelők: Gustav Ekman, Micke Hansson, Magnus Karlsson, Erik Lindblom, Pim Thunborg, Jacob Westerlund, Nikos Chondropoulos, Konstantinos Papiris, Pantelis Avramopoulos, Eli Athanasopoulou, Stefanos Spanoudakis, Philothei Kokolaki, Fotis Xintaropoulos és Akis Tsakliotis.

Magyar fordítás: Szabados Krisztián

A magyar fordítást lektorálta: Banitz István

A játéktervező külön köszönete

"Külön köszönetet szeretnék mondani feleségemnek, Elin Sundströmnek, aki végig támogatott és hitt a munkámban. Továbbá a MiniLinCon-csoportban lévő tervező barátaimnak. Energiátok, nagylelkűségetek és bölcsességeitek kimeríthetetlen inspirációs forrás volt. Köszönöm!"



www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19, Zografou
15773, Athens, Greece

WWW.KICKSTARTEREK.HU

Ha bármilyen észrevételed vagy kérdésed van, kérjük vedd fel velünk a kapcsolatot a support@artipiagames.com címen.

© 2023 Artipia Games. Minden jog fenntartva.

(v1.0)

SZIMBÓLUMOK

ERŐFORRÁSOK



Érc



Jég



Fejlett
kerámia



Energia

EGYÉB



Kredit



Befolyás



Győzelmi
pont



Megkapod
az aszteroida
termelését



Húzz
és nézd
meg

GYÁRTOTT TERMÉKEK



Ötvözet
(11. oldal)



Bányászszonda
(11. oldal)

AKCIÓK



Bolygóközi
kereskedelem
(7. oldal)



Település-
projekt
(8. oldal)



Vállalati
terjeszkedés
(8. oldal)



Vállalatfejlesztés
(8. oldal)



Kilövés
(9. oldal)



Kutatás
(10. oldal)



Szívesség
(10. oldal)



Munkás
átirányítása
(11. oldal)



Gyártás
(11. oldal)

HELYSZÍNEK



Kereskedelmi
Hivatal
(7. oldal)



Építőipari
telep
(8. oldal)



A.M.A.C
Tanács
(9. oldal)



Vállalkozók
Szövetsége
(11. oldal)



Vállalatközpont
(11. oldal)