EXODUS

PROXIMA CENTAURI

Rules of play

revised edition

A 2299-es évben bekövetkezett nukleáris háború után a fennmaradt emberi faj egy űrhajóflottára szállva új világ keresésébe kezdett. 2299 november 3-án, pontosan 83 nappal azután, hogy az első nukleáris töltet eltalálta Berlint, kilenc frakció fegyverszünetet kötött. Mindegyiket pár száz emberből állt, biztosan egy millió alatt volt a számuk, ezek a frakciók alkották az emberi faj megmaradt, még sugárzásnak ki nem tett részét. A történelem nem szolgált megbízható bizonyítékkal mind a kilenc frakció nemzetségének hovatartozását illetően, de a feltevések szerint három az egykori USA-ból, egy a Nagyobbik Kínából, egy Grönland északi részéről, (a norvégok), egy Latin-Amerikából (Új Spanyolországból) , egy az Afrikai Szövetségből és egy az Egyesült Európából származott.

Két nappal a tűzszünet után, már lehetetlen volt bármiféle élelemforrást, és ivható vizet találni a tomboló bolygón, ahol a nukleáris tél és az elképesztő mértékű sugárzás pusztított, a kilenc frakció pedig úgy döntött, hogy az összes csillaghajót felhasználva megpróbálnak elmenekülni ebből a vészhelyzetből, és elhagyják a Földet. Csakhogy az összes űrhajó Ázsia szívében volt [...11. oldal]

TARTALOMJEGYZÉK

2. [A játék áttekintése]
2. [Általános tényezők]
2. [A játék tartozékai]
3. [Bevezetés és kulcsfogalmak]
4. [A játék előkészületei]
5. [A játék menete]
5. I. Fenntartásfázis
6. II. Tanácsfázis
6. III. Akciófázis
7. Akciók
7. IV. Tűzelés TPF-fel fázis
8. V. Hódításfázis
9. [Győzelem]
9. [Opcionális szabályok]
10. [Gyakran ismételt kérdések]
11. [A történet]
11. [Stáblista]
12. [Technológiák]

[A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE]

Egy pusztító nukleáris háború után hat emberi frakció keresett menedéket a Centauri rendszerben. A kihalás szélén álló emberiséget egy magasabb rendű civilizáció, állítólag centauriak, mentette meg, így minden frakciónak megadatott az újrakezdés lehetősége egy új bolygón. Így úgy tűnt, hogy véget ér az emberiség kivándorlása a Proxima Centauri csillag körül keringő bolygókon. Amikor a centauriak bejelentették indulásukat, újra hatalmi harcok kezdődtek.

Az **EXODUS: PROXIMA CENTAURI** játékban, hat frakció harcol a hatalomért egy epikus birodalomépítő játékban, akik egy új humán birodalmat igyekeznek felépíteni a centauriak civilizációjának hagyatékán. Minden játékos a saját, személyre szabott hajókból álló flottáját fogja építeni, és új bolygókat hódít meg, harcol a Centauri ellenállással és a többi játékossal, tárgyalásokat folytat és szavaz a politikai döntéseknél, centauri technológiákat kutat, és még sok midnen mást.

[ÁLTALÁNOS TÉNYEZŐK]

•Az Exodus: Proxima Centauri játék hossza, amint a játékosok megismerik a játékot, körülbelül 30 perc/játékos. Az első játéknál, amikor senki sincs tisztában a szabályokkal, a játékidő kb. 45 perc/játékos.

•A játékot 2-6 fő játszhatja. A nagyon hosszadalmas első játék elkerülése érdekében azt javasoljuk, hogy a játékosok az Exodus-t 3-4 fős játék során tanulják meg.

•Ha egy kijátszott kártya szabálya ellentmond ezen szabálykönyv szabályainak, akkor a kártyán lévő szabály élvez elsőbbséget.

•A „körsorrendben" kifejezést az egész szabálykönyvben használjuk. A játékban néhány akciót „körsorrendben" kell végrehajtani. Ez azt jelenti, hogy az összes vagy néhány játékos végre fog hajtani egy bizonyos akciót kezdve a legalacsonyabb számú körsorrendkártya tulajdonosától, és befejezve a legmagasabb számú körsorrendkártya tulajdonosával. Abban az esetben, ha egy akciót az összes játékosnak végre kell hajtania, és a sorrend nincs megdva, akkor körsorrendben hajtsátok végre.

•A „eltávolítás" kifejezés azt jelenti, hogy „visszakerül a tulajdonos készletébe", és így használható az egész játékban. Az „eltávolítás a játékból" mondat azt jelenti, hogy az adott játékelem már nem használható újra az aktuális játék végéig.

•A játék tartozékai a dobozban található mennyiségre korlátozódnak. A sérülésjelzők és mozgásjelzők kivételek e szabály alól, és korlátlannak tekintendők. Ha a játék által nyújtott jelzők nem elegendőek, akkor a játékosok oldják meg a helyzetet.

•Kérjük a játékosokat, hogy a játékszabállyal együtt olvassák el a példákat is, mert ez segít a játék fogalmainak megértésében.

•Exodus: Proxima Centauri játékkal történő első játéknál nagyon javasoljuk hogy a játékosok hagyják a legtapasztaltabb játékost - a csapat szabálybírója - hogy átvegye a szabályokat a csoport többi részével, és elmagyarázza nekik.

•Ha olyan szabály vagy fogalom van, mely nem világos, akkor a játékosok olvassák el a FAQ példáit, és ha a kérdés nem szerepel, akkor látogassanak el a www.nskn.net oldalra, és ott tegyék fel kérdéseiket.

•Tapasztaltabb játékosokat arra bátorítjuk, hogy látogassanak el a www.nskn.net oldalra a hivatalos változatokért, hogy még nagyobb élményt adjon a játékkal töltött idő.

[A JÁTÉK TARTOZÉKAI]

•Hexák

Szülőbolygó hexa

K.P. bolygó hexa

Főtanács hexa

Phasium bolygó hexa

Axinium bolygó hexa

•Játékos előkészületek - 6 színben
Második hajójelző

x2
Hadi cirkáló

x2
Anyahajó

x2
Vadász

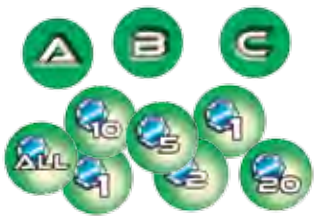
x2
Sötét kalóz

Műanyag űrhajók

1 készlet akciókártya

x5
D6 kockák

x30
Lakosságkockák



A,B,C szavazatjelzők
Érték szavazatjelzők

•Erőforrás-számlálók, K.P.-jelzők és sérülésjelzők

x42
Erőforrás-számlálók
(fekete D6 kockák)

x6
x6
K.P.- jelzők

x36
Sérülésjelzők

x154
Mozgásjelzők

•Kártyák

Centauri ellenállás kártyák

Bónusz akciókártyák

Politikai kártyák

Infó/körsorrend-kártyák

Infokártyák

•Főtanácstábla és játékostáblák

•Bolygó- és hajófejlesztések - Rakéták, hajtóművek, ágyúk és pajzsok

Hiperszónikus rakéta

Biokémiai rakéta

Graviton rakéta

Hajtóművek

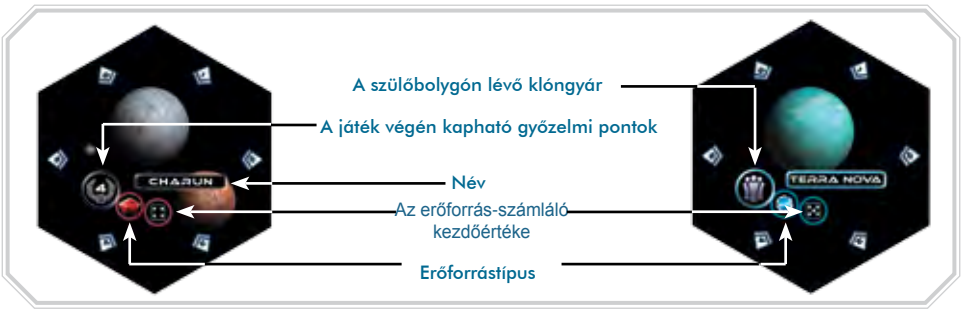
Ágyúk

Pajzsok

•A centauri ellenállás hajói

[BEVEZETÉS ÉS KULCSFOGALMAK]

Az **EXODUS: PROXIMA CENTAURI** játék univerzumát hexákból álló térkép jelképezi. Minden hexa (kivéve a Főtanács hexa) közepén van egy bolygórendszer. Minden bolygó erőforrást rejt: Kristályos Platinát (K.P.), Axiniumot és Phasiumot. Az elérhető erőforrások mennyiségét minden pillanatban az erőforrás-számálónak nevezett kocka mutatja. A legtöbb bolygó győzelmi pontot jelent a rajta lakossággal rendelkező játékosnak a játék végén.

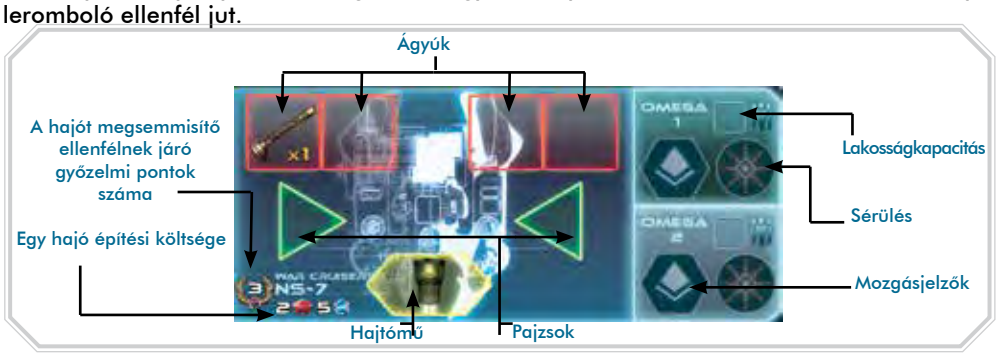


A játékban három erőforrástípus van. A Kristályos Platina (K.P.) a kék, és pénzként funkcionál a játékban. A játék legtöbb akciójánál szükség van rá - adófizetés, építkezés, kutatás és fejlesztés. Az Axinium a piros, a hajók építéséhez használhatók. A Phasium a zöld, a fejlesztésekhez használhatók.

A játékosok a játékostáblájukon követik nyomon az erőforrásaikat. Egy játékosnak legfeljebb 10 Axiniuma és 10 Phasiuma lehet. A K.P. nincs korlátozva, a játékosok túlléphetik a játékostáblájukon jelzett 20 K.P-t. A 20 K.P-t meghaladva a játékosok használják a 20 - K.P. és 40-K.P-jelzőket.

A játékosok birodalmát a lakosság és az űrhajók jelenítik meg. A lakosság a bolygókon „él", és űrhajókon utazik a bolygók között. A lakosság klónozással készül, és a játékosok minden fordulóban plusz lakosságkockákat kapnak a szülőbolygójukon. A bolygókon lévő lakosság lehetővé teszi, hogy a játékos erőforrásokat takarítson be az adott bolygóról (attól függetlenül, hogy másik játékosnak van-e lakossága ugyanazon a bolygón). Egy bolygón lakossági többséggel rendelkező játékos még a bolygón lévő győzelmi pontokhoz is hozzájut a játék végén.

A játékosok az űrhajókat a többi játékos vagy a centauri ellenállás űrhajóival vívott harcoknál használják, hogy megszerezzék az uralmat egy űrrégió (hexa) régiója fölött, valamint hogy lakosságot szállítsanak oda. 4 hajótípus van, és minden játékosnak minden típusból két hajója van. Az összes hajótípusnak van egy tervrajza, mely lehetővé teszi, hogy a játékosok azokat a saját igényeik szerint alakítsák. A tervrajz mutatja még egy adott típusú hajó építési költségét, és a győzelmi pontok számát, amihez az ezt a hajót leromboló ellenfél jut.



A hajótervrajzokon üres mezők vannak a fejlesztések számára. A következő hajórészeket lehet a tervrajzhoz csatolni:

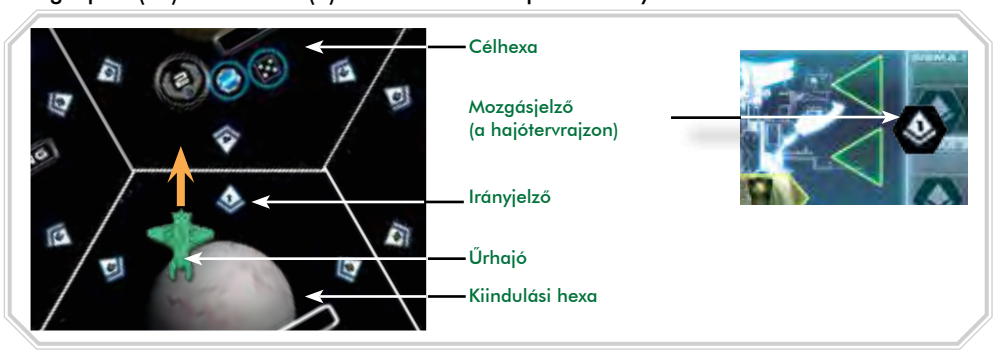
•Hajtóművek, melyek lehetővé teszik, hogy a hajók bizonyos számú hexát mozogjanak.

•Pajzsok, amik megnövelik egy hajó sérülésösszegét, aminek ellen tud állni a megsemmisülése előtt.

•Ágyuk a többi hajó megtámadására.

Vannak fejlesztések, amik a hajók helyett bolygókra kerülnek. Ezek a rakéták, melyek másik bolygókra nyithatnak tüzet, megsemmisítve az erőforrásokat, a lakosságot vagy az egész bolygót.

A játékosok minden fordulóban egy különálló fázisban mozgatják hajóikat. A mozgás egyszerre történik, a valós idejű háborús helyzetet szimulálva. A játékosok minden hajónál mozgásjelzőket használnak a mozgásirány(ok) jelzésére. Csak az számít, hogy a hajó hol fejezi be a mozgását, két ellenséges hajó nem találkozhat félúton (az űr elég nagy,hogy nagy sebességnél ne vegyék észre egymást). Minden hexa széle 1-6-ig meg van számozva. Egy hajó egyik hexáról a másikra történő mozgásánál a tulajdonosa mozgásjelzőket rak le. Amint a mozgásjelzők felfedésre kerülnek, az adott hajó a mozgásjelző(kö)n lévő szám(o)k szerint követi a jelzett irányt.



A játékosok kutathatnak technológiákat. Bár ezek nem érnek közvetlenül győzelmi pontokat, mégis hasznos eszközök a birodalom fejlődésénél. Minden játékosnak van egy technológiafája a játékostábláján. Az összes elérhető a játék alatt. Ezen technológiák három csoportba vannak osztva a céljuk szerint: polgári, szállító és hadi technológiára. Eredetük szerint tovább vannak osztva szürkére, narancssárgára, feketére és sárgásbarnára a centauri eredetük alapján. Egy adott színű/célcsoportú technológiának a kutatása később engedményt biztosít az azonos színű/ célcsoportú összes többi technológiánál.

A játék sajátossága a politikai döntések, mely minden játékost egyenlően érint a játék egész ideje alatt. A játékosok minden fordulóban szavazni fognak a három politikai döntés egyikére, és bónuszakciót fognak választani a játék felgyorsítására. A politikai döntések licitálással zajlanak. A játékban lévő összes árverés fizetős. A politikai döntések típusai a következők:

- Törvények – végleg a táblán maradnak, hacsak nem semlegesíti ezeket egy másik politikai kártya
- Határozatok – pontosan egy fordulón át maradnak a táblán, ami alatt kifejtik a hatásuk

- Vezetői döntések – Hatásuk azonnal végrehajtásra kerül, és utána a játékosok eltávolítják ezt a játékból

Néhány politikai kártyának a főhatás mellett van másodlagos hatása is, melyet a döntés után azonnal alkalmazni kell.

A játékot az akciók viszik előre. Minden játékosnak van egy saját, hat akciókártyából álló készlete. Az akciók választása egyszerre történik, és minden játékos minden fordulóban többször is kijátszhatja ugyanazt az akciótípust.

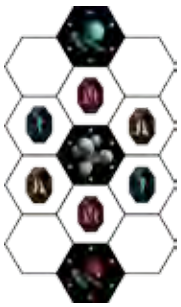
6 lehetséges akció van:

- Kutatás - egy új technológia tanulása, és azonnali részesülés ennek előnyeiből
- Hajóépítés - új hajók játékba hozása. Minden játékosnak csak egy hajógyára van a szülőbolygóján, ezért minden új hajó ezen a hexán lép játékba
- Fejlesztések vásárlása - hajórészek vétele és lerakása a hajókra vagy rakéták lerakása bolygókra, feltéve, hogy a megfelelő technológiák már kutatva lettek.
- Pénzügyek - 4 K.P-t kap a játékos.
- Kereskedés - erőforrások cseréje a Közös Piac használatával.
- Bányászat - Saját bolygók feltöltése legfeljebb 4 erőforrással.

Vannak a térképen olyan hajók, melyek egyik játékoshoz sem tartoznak. Ezeket nevezzük centauri ellenállásnak, és mindenkivel harcba szállnak, akinek hajója az adott hexán van. A játékos ahhoz, hogy megtudja az ellenséges hajó erejét, kártyát húz a centauri ellenállás paklijából, amin szimbólumok és egy hajószín látható. A kártya meghatározza a centauri hajó tűzerejét és pajzsát, valamint a jutalmat (technológiát, erőforrást, fejlesztést) és a győzelmi pontok számát, amit a játék végén a centauri ellenállás hajóját legyőző játékos kap.
A játék célja a győzelmi pontok (GYP) gyűjtése, és így a többi frakció fölötti előny érvényesítése. A játékosok győzelmi pontot szerezhetnek egy másik játékos vagy a centauri ellenállás hajójával vívott csata megnyerésével, a bolygók betelepítésével, a hajóflottájuk bővítésével és politikai címek birtoklásával.

[A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI]

A játékosok számának megfelelően válasszátok meg a térkép formáját. Rakjátok le a Főtanács hexát a játéktábla közepére. Véletlenszerűen válasszatok az előkészületeknek megfelelően K.P., Axinium és Phasium bolygókat, amiket keverjetek össze. Véletlenszerűen tegyétek le ezeket (mindet képpel felfelé), kialakítva a megadott elrendezést. Végül a tegyétek a szülőbolygó hexákat és a centauri ellenállás hajóit az elrendezésnek megfelelően a térképre.



2 játékos

1x Főtanács hexa
2x szülőbolygó hexa
5x K.P. bolygó hexa
3x Axinium bolygó hexa
2x Phasium bolygó hexa

2x Ellenállás hajó I
2x Ellenállás hajó II
2x Ellenállás hajó III

3 játékos

1x Főtanács hexa
3x szülőbolygó hexa
7x K.P. bolygó hexa
5x Axinium bolygó hexa
3x Phasium bolygó hexa

3x Ellenállás hajó I
3x Ellenállás hajó II
3x Ellenállás hajó III

4 játékos

1x Főtanács hexa 4x szülőbolygó hexa
9x K.P. bolygó hexa
7x Axinium bolygó hexa
4x Phasium bolygó hexa

2x Ellenállás hajó I
4x Ellenállás hajó II
6x Ellenállás hajó III

5 játékos

1x Főtanács hexa
5x szülőbolygó hexa
12x K.P. bolygó hexa
8x Axinium bolygó hexa
5x Phasium bolygó hexa

4x Ellenállás hajó I
5x Ellenállás hajó II
6x Ellenállás hajó III

6 játékos

1x Főtanács hexa
6x szülőbolygó hexa
14x K.P. bolygó hexa
10x Axinium bolygó hexa
6x Phasium bolygó hexa

6x Ellenállás hajó I
6x Ellenállás hajó II
6x Ellenállás hajó III

Tegyetek egy-egy erőforrás-számlálót a térképen lévő összes bolygóra. Az egyes erőforrás-számlálók értéke megegyezik az adott bolygóra nyomtatott erőforrások mennyiségével.

Minden játékos elvesz egy játékostáblát, majd választ egy színt, és elveszi az adott színhez tartozó összes tartozékot: 8 műanyag hajót, 4 másodikhajó-jelzőt, 30 lakosságkockát, 6 akciókártyát, 5 kockát és az összes szavazatjelzőt. Minden játékos elvehet még egy összefoglaló-kártyát az akciók és a szerezhető győzelmi pontok leírásával. A játékosok arra használják a másodikhajó-jelzőt, hogy az azonos típusú hajópárjaikat megkülönböztessék egymástól.

Tegyetek 3 lakosságkockát a szülőbolygótokra, és 1 Sötét kalózt, és 1 anyahajót a szülőbolygót tartalmazó hexára. Figyeljetek arra, hogy noha ugyanazon a hexán vannak, de a lakosság a bolygón, az űrhajók pedig a bolygó körül helyezkednek el. Tegyetek egy kockát a GYP-sáv közelébe. A játék alatt ezzel követik nyomon saját GYP-jeiteket.

A játékosok jelöljék kezdő erőforrásaikat a játékostáblájuk erőforrássávján: 5 K.P., 1 Axinium és 0 Phasium. A játékosok vegyenek el egy elektromagnetikus pajzsjelzőt, és tegyék az anyahajójuk tervrajzára.

Osszátok szét a körsorrendkártyákat az első fordulóhoz. Ehhez vagy a legkisebb számút adjátok a legtapasztaltabb játékosnak (javasoljuk) , vagy véletlenszerűen osszátok ki. A Kancellár, az Alkancellár és a Főtanács Szenátor lapka birtoklása a játék elején nem jár előnyökkel.

Tegyétek le a Főtanács táblát képpel felfelé az asztalra. Keverjétek meg a Politikai kártyákat, és tegyétek ezeket képpel lefelé a főtanácstábla mellé. Válogassátok szét a centauri ellenállás kártyákat a hátlapjukon lévő számok alapján (I, II vagy II), mindegyik paklit keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé a főtanácstábla mellé. Tegyétek a bónuszakció-kártyákat képpel felfelé az asztalra.

Tegyétek az összes fejlesztést (ágyukat, pajzsokat, hajtóműveket, rakétákat) a főtanácstábla jelzett mezőire, a mozgásjelzőket, sérülésjelzőket és a 20/40 K.P-jelzőket pedig a játéktáblára.

Tegyék a fordulószámlálólapkát a főtanácstábla fordulósávjának 1. fordulóként jelzett mezőjére, és ne felejtsétek el minden fordulóban 1 mezőt előre léptetni.

Most már kezdődhet a játék!

[A JÁTÉK MENETE]

A játék 7 fordulón át tart. A játékosok minden fordulóban ugyanazon lépésekből álló sort hajtják végre, ahogy azt lent részletezzük. Minden forduló 5 fázisból áll:

•Fenntartásfázis - a játékosok megkapják bevételüket, a lakosságuk növekszik, és megjavíthatják űrhajóikat.

•Tanácsfázis - a játékosok politikai döntést hoznak, meghatározzák az adott forduló bónuszakcióját, valamint változik a körsorrend.

•Akciófázis - a játékosok akciókat hajtanak végre - új technológiákat kutatnak, hajókat építenek, fejlesztéseket vásárolnak maguknak vagy erőforrásokat bányásznak és kereskednek velük.

•Tüzelés TPF-fel fázis - a játékosok tüzet nyithatnak tömegpusztító fegyvereikből.

•Hódításfázis (x2) - a játékosok mozgatják hajóikat és csatáznak. A játékosok ezt a fázist kétszer játsszák le.

I. Fenntartásfázis

•A piac kiürítése - A piacra tett összes kocka visszakerül tulajdonosához. Az első fordulóban ez a lépés kimarad, nincs mit visszatenni.

•A lakosság növekedése - Minden játékos letesz 2 lakosságkockát a saját készletéből a szülőbolygójára. Ha valamelyik játékos kutatta a Szakértő klónozás technológiát, akkor ő feltehet még egy lakosságkockát a készletéből a szülőbolygójára.

•Hajók javítása - Azok a játékosok, akik az Alapvető javításokat kutatták, levehetnek 1-1 sérülésjelzőt minden hajójukról. Figyeljetek arra, hogy a hajók nem javulnak meg automatikusan.

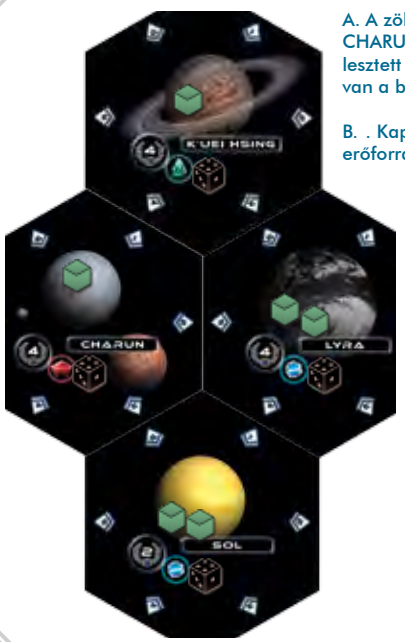
•Bevételek beszedése és adófizetés (körsorrendben)

•K.P. bevétel - A játékos csökkentse 1-gyel az erőforrás-számlálót minden, nem kimerült K.P. bolygón, ahol lakossággal rendelkezik (tekintet nélkül arra, melyik játékosé a lakossági többség), és adjon 5 K.P-t a K.P. sávjához. Bármikor, ha egy erőforrás-számláló eléri a nullát, akkor ehelyett vegye le. Az adott bolygó kimerült. Ha a játékos kutatta a K.P. finomítót, akkor megismételheti ezt az eljárást, és 5 extra K.P-t kap minden K.P. bolygó után.

•Axinium bevétel és adófizetés – A játékos csökkentse 1-gyel az erőforrás-számlálót minden, nem kimerült Axinium bolygón, ahol lakossággal rendelkezik , és adjon 1 Axiniumot az Axiniumsávjához. Ha a játékos kutatta az Axinium finomítót, akkor megismételheti ezt az eljárást, és 1 extra Axiniumot kap minden Axinium bolygó után. A játékosnak a fenntartásfázis során gyűjtött minden Axinium után 1 K.P. adót kell fizetnie.

•Phasium bevétel és adófizetés - A játékos csökkentse 1-gyel az erőforrás-számlálót minden, nem kimerült Phasium bolygón, ahol lakossággal rendelkezik , és adjon 1 Phasiumot a Phasiumsávjához. Ha a játékos kutatta a Phasium finomítót, akkor megismételheti ezt az eljárást, és 1 extra Phasiumot kap minden Phasium bolygó után. A játékosnak a fenntartásfázis során gyűjtött minden Phasium után 1 K.P. adót kell fizetnie.

•Ha a játékos nem tudja befizetni az adót, akkor nem vehet Axiniumot és Phasiumot a bolygókról.



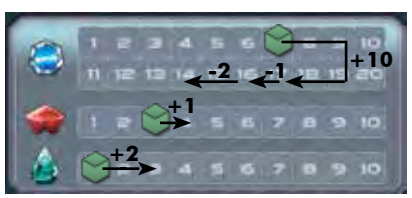
A. A zöld játékosnak van lakossága a SOL-on (K.P.), a LYRA-n (K.P.), a CHARUN-on (Phasium) és a K'UEI HSING-en (Axinium). Kutatta a Fejlesztett K.P. kinyerést. A köre elején 7 K.P., 3 Axinium és 1 Phasium van a birtokában.

B. . Kap 5 K.P-t a SOL-ról és 5 K.P-t a LYRA-ról, és csökkenti az adott erőforrás-számlálókat 1-gyel.

C. Ezután kap 1 Axiniumot a CHHARUN-ról, állít az erőforrás-számlálón is, és fizet 1 K.P. adót.

D. Végül a zöld kap 2 Phasiumot a a K'UEI HSING-ről, ezért 2-vel csökkenti az erőforrás-számlálót. 2 K.P. adót fizet.

E. A fenntartásfázis végén zöldnek 14 K.P., 4 Axinium és 3 Phasium van a birtokában.



II. Tanácsfázis

Ciklusonként egyszer a hat frakció vezetője szembenéz egymással az Öreg felügyelete alatt. Szemükben gyűlölettel ülnek a hatalmas tárgyalóasztalnál, fagyosan, mint a jég, alig várva a harc folytatását. Senki nem mer szembeszállni az Öreggel, és nem megjelenni. Nem tiszteletből, hanem félelemből. Az emberek centauri technológiákat tanulnak, és centauri hajókat építenek, és értékes centauri erőforrásokat bányásznak. A félelem, hogy elvesztik az Öreg támogatását, és elképzelik, hogy le kell mondaniuk minderről, arra készteti őket, hogy félre tegyék a fegyvereket, és megnyerjék a politikai küzdelmet, a tárgyalást és az árulást. Bármilyen döntés is szülessen, mindenki elfogadja az utolsó betűig, és szótlanul hagyja az egyéb következményeket.

- Vegyetek le minden határozat jellegű politikai kártyát.
- Politikai döntés
  - Fedjétek fel a felső 3 politikai kártyát (3, 4, 5, 6 játékosnál), vagy 2 politikai kártyát (2 játékosnál), és tegyétek a főtanácstábla jelzett mezőire.
  - Tegyetek ajánlatot a politikai kártyákra (lásd az ajánlattétel folyamata részt ezen az oldalon), és válasszátok ki a győztest. Az összes holtversenyt a Kancellár dönti el.
  - Amint a politikai kártya kiválasztásara került, az azonnali hatásával kezdve hajtsátok végre hatásait, és a nem választott politikai kártyákat távolítsátok el a játékból.
- - Bónuszakció döntés – Az Alkancellár a 6 elérhetőből választ 2 bónusz akciókártyát (3-at a 2 fős játékban), és átadja ezeket a Kancellárnak. A Kancellár kiválasztja az egyiket, VAGY nem választ egyet sem. Ha egyet sem választ nem lesz bónuszakció ebben a fordulóban. A kiválasztott bónusz akciókártyát leteszi képpel felfelé a játékasztalra, és félre teszi a maradék bónusz akciókártyákat. Ezek a forduló hátralévő részében nem kellenek.
- Kancellárválasztás és játék sorrend
  - A játékosok az érték szavazatjelzőket használva ajánlatot tesznek a játék sorrendre. Ez egy zárt licites, mindenki fizet típusú árverés. Minden holtversenyt a kancellár dönt el. A Kancellár az egész választási eljárás alatt egyszer sem dönthet a saját javára.
  - A játékosok ennek megfelelően kiosztják a körsorrendkártyákat. Figyelem! A holtversenyt a „régi" Kancellár dönti el! Csak minden holtverseny eldöntése után lép érvénybe az új körsorrend.
  - Az új Kancellár és Alkancellár hivatalos kinevezése.

Egy 5 fős játékban (J1, J2, J3, J4, J5) J1 a Kancellár. A játékosok a következő ajánlatokat teszik: J1 - 2, J2 - 3, J3 - 3, J4 - 2, J5 - 0. A Kancellár (J1) dönti el J2 és J3 holtversenyét, J2-t jelölve kezdőjátékosnak (és így új Kancellárnak). Így J3 a 2. játékos. A Kancellár ezután eldönti a holtversenyt J1 (saját maga) és J4 között. Nem dönthet a saját javára, ezért J4 lesz a 3. játékos, és J1 (saját maga) a 4. játékos. A legkisebb ajánlatot J5 tette, így ő lesz az 5. játékos.

Az ajánlattevés menete

Az ajánlat pénzneme a K.P. A játékosok a játék ezen pontjáig összegyűjtött összes K.P. felett rendelkeznek. TANÁCS: Az első pár fordulóra javasoljuk, hogy a játékosok az egész tanácskozásfázis alatt 5 K.P-nál kevesebbet költsenek.

- A játékosok győződjenek meg róla, hogy az A, B és C betűvel jelölt mezőkre 3 politikai kártya került, és hogy mindenki tisztában van a hatásukkal.
- Ez egy másik zárt licites, mindenki fizet típusú árverés. Minden játékos a markába rejt érték szavazatjelzőket, mely egy A/B/C szavazatjelzővel együtt megfelel az általa tett ajánlat összegének. Amint mindenki döntött, az ajánlatot már nem lehet többé megváltoztatni, és az összes játékosnak egyszerre meg kell mutatnia a tenyerét. Azonnal ennek megfelelően igazítják az összes K.P-t.
- Figyelem! Ha egy játékos egynél több vagy kevesebb A/B/C szavazatjelzőt rejt kezébe, akkor szavazata érvénytelen, és nem lesz figyelembe véve.
- Számoljátok össze minden egyes kártya teljes K.P. ajánlatát, és az egy A/B/C szavazatjelzőt 1 K.P-nek számítsátok be.
- Válasszátok ki a győztest. Ha két vagy több kártya a legnagyobb mennyiséggel holtversenyben áll, akkor a Kancellár dönt köztük.

A. A játékosok tétjei:
- J1: A + 3 K.P.
- J2: B + 4 K.P.
- J3: A
- J4 (Kancellár): C
- J5: A + B + 1 K.P.

B. A játékosok befizetik ajánlatuk összegét. Leveszik az érvénytelen ajánlatot - J5 ajánlata nem számít.

C. Tegyétek az ajánlatokat a kártyákra, és összegezzétek az egyes kártyák ajánlatait:
- A kártya: 2 x A + 3 K.P. (5)
- B kártya: 1 x B + 4 K.P. (5)
- C kártya: 1 x C (1)

D. Az A és B kártya között holtverseny van. A Kancellár dönti el a holtversenyt, az A-t választja, ami az adott fordulóra politikai döntéssé válik.

III. Akciófázis

- Az 1. akciókártya kijátszása
  - Minden játékos megnézi a kezében lévő akciókártyákat, és választ egyet, amit kijátszik. A játékosok az adott akciókártyát képpel lefelé maguk elé teszik az asztalra. A végrehajtásra kerülő akció egyike a kártya felső felén írtaknak. TANÁCS: Az első forduló alatt a bányászat kerülendő, akár az akció vagy a reakció.
  - Miután minden játékos képpel lefelé lerakta maga elé az akciókártyáját, a játékosok felfedik az összes akciókártyát (már nem cserélhetik ki ezeket).
  - A körsorrend szerint minden játékos végrehajtja a kártyára írt akciót (a kártya felső fele). TANÁCS: Noha a legtöbb akciót nem szükséges kötött sorrendben végrehajtani, a figyeljetek a többi játékos akcióira.
- Reakció az 1. akcióra (1. reakció)
  - Körsorrendben minden játékos aktiválhat és végrehajthat (reakció) egy másodlagos akciót (alsó fél) egy, képpel felfelé fordított, asztalon lévő akciókártyáról. A játékosnak a reakció aktiválásánál fel kell áldoznia szülőbolygójáról 1 vagy 2 lakosságkockát, ezeket lerakja arra az akciókártyára, amin a végrehajtani kívánt akció szerepel. egy saját kártya aktiválása 1 lakosságkockába, bármelyik másik kártya aktiválása 2 lakosságkockába kerül.
  - Ez a lépés nem kötelező! A játékos választhatja, hogy egyetlen reakciót sem aktivál. Egy reakció aktiválásánál a játékos csak a saját szülőbolygóján lévő lakosságkockákat használhatja.
  - A használt lakosságkockák visszakerülnek tulajdonosuk készletébe (NEM a bolygókra).
- Bármelyik játékos, aki már kutatta az Alapvető politika technológiát, visszaveheti az első akciókártyáját a kezébe.
- A 2. akciókártya kijátszása
  - Minden játékos megnézi a kezében maradt akciókártyákat, és választ egy kártyát, amit kijátszik. A játékosok az adott akciókártyát képpel lefelé maguk elé teszik az asztalra.
  - Miután minden játékos képpel lefelé lerakta maga elé az akciókártyáját, a játékosok felfedik az összes akciókártyát, és az 1. akciókártyák tetejére rakják.
  - Körsorrendben minden játékos végrehajtja a kártyájára írt akciót (a kártya felső fele).
- Reakció a 2. akcióra (2. reakció)
  - Körsorrendben minden játékos aktiválhatja, és végrehajthatja az egyik, asztalon lévő kártya reakcióját. A szabályok megegyeznek az 1. reakciónál lévőkkel.
- [3. akciókártya kijátszása]
  - Csak a Mester politika technológiát már kutatott játékosok vehetnek részt benne.
  - Ezek a játékosok megismétlik a 2. akciókártya kijátszásának lépéseit. A 3. akcióra nincs reakció!

A. A játékosok kiválasztják az első akciókártyájukat
- Zöld: Kutatás/Kereskedés
- Sárga: Kereskedés/Hajóépítés
- Piros: Pénzügyek/Kutatás

B. A játékosok végrehajtják 1. akciójukat
- Zöld: Kutatás
- Sárga: Kereskedés
- Piros: Pénzügyek

C. A játékosok a körsorrend szerint kiválasztják és végrehajtják 1. reakciójukat
- Zöld: Kutatás (piros kártya), költsége 2 lakosságkocka
- Sárga: Hajóépítés (sárga kártya), költsége 1 lakosságkocka
- Piros: Nincs reakció

D. Zöldnek van Alapvető politika kutatása, ezért újra használhatja első akciókártyáját

E. A játékosok kiválasztják 2. akciókártyájukat
- Zöld: Kutatás/Kereskedelem (újra)
- Sárga: Bányászat/Fejlesztésvásárlás
- Piros: Hajóépítés/Bányászat

F. A játékosok végrehajtják második akciójukat
- Zöld: Kutatás
- Sárga: Bányászat
- Piros: Hajóépítés

G. A játékosok a körsorrend szerint kiválasztják és végrehajtják 2. reakciójukat
- Zöld: Kereskedelem (zöld kártya), költsége 1 lakosságkocka
- Sárga: Bányászat (piros kártya), költsége 2 lakosságkocka
- Piros: Nincs reakció

H. YSárgának van Mester politika kutatása, ezért kijátszhatja a 3. akcióját
- Sárga: Kutatás

I. A választott bónuszakció a kutatás, ezért mindenki végrehajtja a kutatást a körsorrend szerint (Zöld, Sárga és Piros). .

•A bónuszakció lejátszása

•A körsorrend szerint minden játékos végrehajtja a tanácskozásfázis alatt választott bónuszakció-kártyán leírt akciót.

•Ha a bónuszakció a MOZGÁS, akkor ebben a fordulóban minden játékos a két 'normál'hódításfázis után végrehajt még egy hódításfázist

•A bónuszakcióra nincs reakció!

Akciók

•Kutatás

•A játékos egy kutatás akcióval pontosan egy technológiát tanulhat meg (a technológiák részletes listáját lásd az utolsó oldal Technológia fejezetében).

•A játékos lerak egy lakosságkockát a készletéből (nem a szülőbolygójáról) egy általa választott technológiára, és befizeti a hozzátartozó K.P. költséget a bankba.

•A játékos minden kutatásnál minden, a játékos által már kutatott, azonos színű, újabb technológia után, és minden, a játékos által már kutatott, azonos típusú (hadi, polgári, szállító) technológia után 1 K.P. „kedvezményt" kap. Ezen kedvezmények összeadódnak! További kedvezmények és a politikai kártyák korlátozásai alkalmazhatóak. TANÁCS: A technológiakutatás költsége 0 K.P-ra is csökkenthető.

•A technológiák nem lehetnek nem-kutatottak. Minden technológia előnye azonnal alkalmazandó.

A. A Zöld játékos az SSL ágyú, narancssárga hadi technológia kutatását tervezi. Tegyük fel, hogy a Hadi technológia törvény van játékban.

B. Kedvezmény a narancssága szín miatt:
- 1 az Alapkutatás miatt
- 1 a Fúzióshajtómű miatt

C. . Kedvezmény a hadi típus miatt:
-1 a Biokémiai rakéták miatt
- 1 az Alapkutatás miatt
- 1 a Hiperszonikus rakéták miatt

D. Kedvezmény a politikai kártya miatt:
- 2 a Hadi technológia törvény miatt

E. A végső költség 4 K.P. (az eredeti 11 K.P. költség, mínusz 7 K.P. kedvezmény). Zöld kifizeti ezt a költséget, és lerak 1 lakosságkockát az SSL ágyú technológiára.

•Pénzügyek

•A játékos kap 4 K.P-t. Ha van Fejlett pénzügy technológiája, akkor 8 K.P-t kap helyette.

•Hajóépítés

•A hajóépítés akció lehetővé teszi, hogy a játékos a költség befizetésével bármennyi hajót letegyen a szülőbolygóját tartalmazó hexára. Minden hajó költsége a tervrajzán látható.

•Ezen hajók aktiválhatóak a legközelebbi hódításfázisban (ebben a fordulóban). A politikai kártyák miatti bónuszok, kedvezmények és megszorítások szintén alkalmazandók!

•Fejlesztésvásárlás

•A játékosnak a fejlesztésvásárlást használva lehetősége van bármennyi fejlesztés vásárlására a közös készletből. A hajórészek (ágyúk, pajzsok, hajtóművek) megváltoztatják a hajók tervrajzát. Amint egy új fejlesztés rákerült egy hajóra, az összes adott típusú hajó az új tervrajznak megfelelően működik. A rakéták a bolygókra kerülnek, és a forduló következő fázisában tüzelnek.

•Egy fejlesztés megvásárlásának szükséges előfeltétele, hogy az adott fejlesztést elérhetővé tevő technológiát a játékos ismerje (például a játékos csak azután vásárolhatja meg a fúziós hajtóművet, miután kutatta a fúziós hajtómű technológiát).

•Minden fejlesztésnek van költsége. A játékosnak minden megvásárolt fejlesztés költségét ki kell fizetnie.

•Minden fejlesztést azonnal egy hajótervrajzra vagy egy bolygóra kell tenni, és az összes nem használt fejlesztés visszakerül a bankba.

•A játékosok bármikor átrendezhetik a fejlesztéseket a hajótervrajzok között, kivéve egy csata alatt.

•A politikai kártyákból származó bónuszok, kedvezmények és megszorítások szintén alkalmazandók.

•Bányászat

•A játékos kap 4 erőforrást (Ha van fejlett bányászat technológiája, akkor 8-at) azokról a bolygókról, amiken van lakossága (maximum a bolygóra írt mennyiségig), és ezt jelzi az erőforrás-számlálójával. Az erőforrások szabadon mozgathatók a bolygók közt, persze szem előtt tartva az egyes bolygók maximumát.

•Kereskedelem

•A kereskedelemakció lehetővé teszi, hogy a játékos erőforrásokat cseréljen, vagy eladjon Axiniumot/Phasiumot K.P-ért, vagy vásároljon Axiniumot/Phasiumot K.P-ért.

•A játékos a kereskedelemakció végrehajtásakor letesz egy kockát a készletéből (nem a bolygójáról) a piac bal szélső szabad területére. A játékos legfeljebb 4 cserét hajthat végre. Egy csere lehetővé teszi 1 Axinium/Phasium eladását K.P-ért, VAGY 1 Axinium/Phasium vásárlását K.P-ért.

•Ha a játékosnak van Fejlett kereskedelem kutatása, akkor vásárolhat, eladhat vagy vásárolhat és eladhat. A játékos a kívánt cseré(ke)t a bankkal bonyolítja le. Az eladásnál és vásárlásnál a pirossal írt cserearányt kell használnia.

•Ha a játékosnak nincs még Fejlett kereskedelme, akkor vagy eladhat vagy vásárolhat, de nem teheti mindkettőt. A játékos a kívánt cseré(ke)t a bankkal bonyolítja le. Az eladásnál és vásárlásnál a fehérrel írt cserearányt kell használnia.

•A piac egy mezőjén lévő eladás- és vásárlásterület zárolttá válik az összes játékos számára (beleértve az eredeti játékost is), miután egy játékos már használta közülük valamelyiket. A piacon lévő területek száma egyenlő a játékosok számával. Ha nincs elérhető terület, nem lehet kereskedelmet végrehajtani.

A. Mind a Piros, mind a Zöld játékos a kereskedelem végrehajtását választja. Előttük, egy másik kereskedelemakció már végre lett hajtva az adott fordulóban.

B. A Piros játékosnak van Fejlett kereskedelem kutatva, a Zöld játékosnak nincs. A kereskedelem előtt Pirosnak 2 -a, Zöldnek 3 -a és 2 -a van.

C. A Piros játékos leteszi a kockáját a piac első elérhető mezőjére. 4 cserét hajthat végre:
- elad 1 6 -ért.
- vesz 1 3 -ért.
- elad 1 6 -ért.
- vesz 1 3 -ért.

D. A kereskedelemakciója végén Pirosnak 2 -a és 6 -a van. .

E. A Zöld játékos leteszi kockáját a piac következő elérhető mezőjére. 4 cserét hajthat végre:
- elad 1 4 -ért
- elad 1 4 -ért

A Zöld játékos nem használja fel az utolsó két cserelehetőségét.

F. A kereskedelemakciója végén Zöldnek 1 -a és 10 -a van.

TIPP: A Fejlett kereskedelem technológiával támogatott kereskedelemakció bevételforrás lehet.

IV. Tüzelés TPF-fel fázis

Minden rakéta a tömegpusztító fegyverek (TPF) közé tartozik. A játékosok olyan bolygókra tehetik a tömegpusztító fegyvereket, ahol lakosságkocka-többséggel rendelkeznek. Egy bolygón lévő TPF csak a bolygón többséggel rendelkező játékos utasítására lőhet. A TPF kizárólag bolygók ellen vethető be, kivéve a TPF elleni egyedi védelmi rendszerrel felszerelt szülőbolygókat.

Egy TPF célpontja egy maximum 6 hexa távolságban lévő bolygó lehet.

Tüzelés egy tömegpusztító fegyverrel a következők szerint történik:

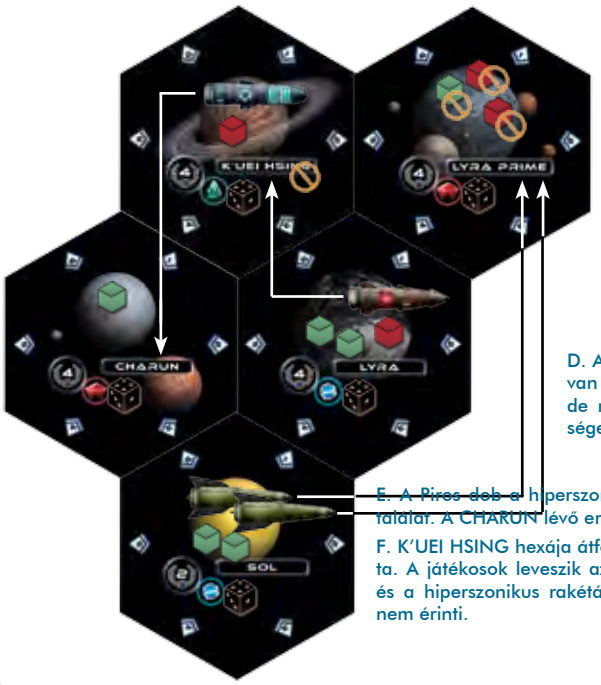
•A célpont meghatározása – A játékosok fordított körsorrendben meghatározhatnak egy célpontbolygót minden TPF-hez. Egy vagy több TPF is célba veheti ugyanazt a bolygót.

•Távolság-ellenőrzés – A játékos minden TPF-nél dob egy kockával. Ha van Radar technológiája, akkor 1-et hozzáad a kockadobáshoz. Ha a módosított kockadobás nagyobb, mint a kiinduló hexa és a célpont hexa távolsága, akkor a TPF eltalálja a célpontot.

•Sérülés dobása - Ha a TPF átment a távolságellenőrzésen, akkor a játékos dob minden egyes rakétánál a megfelelő mennyiségű kockával (hiperszonikusnál 5, biokémiainál 3 és Gravitonnál 2). Az 5 és 6 találatot jelent. A játékos a hiperszonikus rakétákkal találatonként egy erőforrást, a biokémiai rakétákkal találatonként egy lakosságot és a Graviton rakétákkal az egész bolygót, lakosságával, erőforrásaival és az összes nem tüzelő rakétájával együtt (átfordul a hexa) megsemmisíti. Mindez a hexán lévő hajókat nem érinti.

•Figyelem! Az összes TPF egyszerre tüzel. Még akkor is, ha egy TPF-et tartalmazó bolygó egyben egy Graviton rakétával történő sikeres támadás célpontja, a TPF még tüzet nyit a hexa átfordulása előtt.

•Emlékeztetőül, minden TPF fordulónként csak egyszer nyithat tüzet. A játékosok jelezhetik a TPF használatát annak szürke oldalára való átfordításával.



A. A Zöld játékos irányítja a LYRA Graviton rakétáját és a SOL 2 biokémiai rakétáját. A Piros játékos irányítja a K'UEI HSING hiperszonikus rakétáját.

B. A játékosok meghatározzák rakétáik célpontját, ahogy a nyilak mutatják. Feltételezzük, hogy az összes távolságellenőrzés sikeres.

C. A Zöld dob az első biokémiai rakétájának (1, 5, 6) és a második biokémiai rakétájának (1, 1, 5). 3 találattal megsemmisít a LYRA PRIME-n 3 lakosságot, 2 pirosat és 1 zöldet - a sajátját.

D. A Zöld dob a Graviton rakétájának (2, 6), van 1 találat. A K'UEI HSING megsemmisül, de még előbb a Piros megkapja a lehetőséget, hogy lőjön a rakétájával.

E. A Piros dob a hiperszonikus rakétájának (1, 2, 4, 6, 6), van 2 találat. A CHARUN lévő erőforrás-számláló kettővel csökken.

F. K'UEI HSING hexája átfordul, megsemmisítette a Graviton rakéta. A játékosok leveszik az összes lakosságot, erőforrás-számlálót és a hiperszonikus rakétát. Az adott hexán lévő hajókat mindez nem érinti.

V. Hódításfázis

A játékosok minden fordulóban két különálló, egymást követő hódításfázist játszanak le. Ha a kiválasztott bónuszakció a MOZGÁS volt, akkor egy harmadik, különálló hódításfázisra is sor kerül a fordulóban.

A játékosok a hódításfázis során mozgatják hajóikat és lakosságukat. Kiterjesztik birodalmukat és harcolnak, hogy győzelmi pontokat szerezzenek.

•A lakosság szállítása (VÁLASZTHATÓ) - A játékosok feltehetik a lakosságot a bolygókról a vele azonos hexán álló, szállítókapacitás rendelkező hajókra. Egy hajón lévő lakosságkockák száma nem haladhatja meg az adott hajó szállítókapacitását. Ezen a ponton azok a játékosok, akiknek van Civil hajók technológiája, lakosságkockákat mozgathatnak olyan bolygók között, amin már van lakosságuk.

•Mozgásjelzők lerakása a hajókra:

•Minden hajó legfeljebb 3 hexa távolságba mehet, az adott hajó hajtóművének megfelelően.

•A mozgásjelzők vagy üresek vagy egy irányszámmal vannak ellátva. Az üres azt jelenti, hogy nincs mozgás, az irányszám pedig elmozdítja a hajót az adott irányba.

•A játékosok letehetnek képpel lefelé egy, kettő vagy három mozgásjelzőt (a közös készletből) minden hajó tervrajzára. A jelzők száma legfeljebb az adott hajótípusra felszerelt hajtómű kapacitásával egyenlő lehet . Ha nincs lerakott jelző, akkor az adott hajó nem mozdul.

•Az összes hajó mozog - a játékosok felfedik, és fentről lefelé végrehajtják az összes hajó mozgásjelzőjét. A hajók mozgásának sorrendje lényegtelen. Amint a játékosok a hajókra került jelzőket végrehajtották, azok visszakerülnek a készletükbe.

•Leleplezés (VÁLASZTHATÓ) – Az álcázott hajók dönthetnek, hogy leleplezik magukat vagy sem. Amint leleplezik magukat, már nem fordulhatnak vissza, harcba kell szállniuk. Minden hexán az ugyanahhoz a játékoshoz tartozó összes hajónak le kell lepleznie magát vagy együtt álcázva kell maradnia. Az a játékos, akinek van Radar technológiája, bármelyik hajót leleplezésre kényszerítheti. Ezen hajók mindenki számára láthatóak lesznek.

•A konfliktusok megoldása - Konfliktus alakul ki, amikor két vagy több hajó ugyanazon a hexán van. Az azonos hexán álló összes hajó addig harcol, amíg már csak egy játékoshoz tartozó hajók maradnak az adott hexán. A csata harci körökből épül fel. Minden harci kör a következőkből tevődik össze:

•A játékos az adott hexán álló összes saját hajójának összes ágyúján lévő rombolás szimbólumok összegével egyenlő számú kockával dob (pl. egy antianyag ágyúnak 5 rombolás szimbóluma van). Minden 5 és 6 találatot jelent, az összes többi szám elvéti. Az összes hajó egyszerre tüzel! Minden találat után 1 sérülés (sérülésjelző rárakása) lesz a másik játékos hajóján (ha kettőnél több játékos van a hexán, akkor a sérülések kiosztása fordított körsorrendben történik).

•A játékosok leveszik az összes, teljes pajzserejét meghaladó sérüléssel rendelkező hajót.

•Harc a centauri ellenállással - Miután minden hexán csak egy játékoshoz tartozó hajók maradtak, akkor a centauri ellenállás hajóit tartalmazó hexákon újabb csatára kerül sor:

•A játékos azonosítsa a centauri ellenállás hajójának típusát, és fedje fel a megfelelő pakli felső kártyáját. Az adott kártya megmutatja a centauri ellenállás hajójának tűzfegyverét és erejét. A centauri hajót a támadó játékostól balra ülő játékos irányítja.

•A játékos harcol az adott hajóval, a játékos játékos elleni harc fent leírt szabályai szerint.

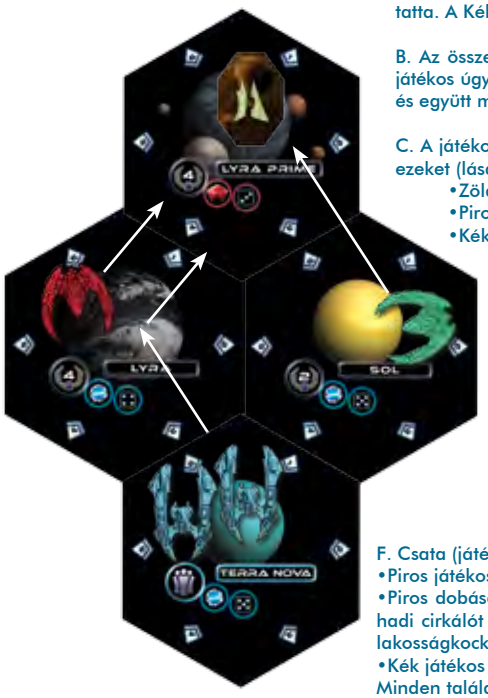
•Győzelem esetén a játékos megtartja a csatakártyát. Ezt a játékos bármikor eldobhatja (kivéve a hódításfázist), hogy bónuszt kapjon, vagy megtarthatja a játék végéig, hogy győzelmi pontot kapjon érte.

•Vereség esetén a játékos azonnal leveszi az ellenállás hajóján lévő összes sérülést, és a centauri ellenállás kártyát a pakli aljára teszi.

•Lakosság letelepítése (VÁLASZTHATÓ))

•A játékos egy vagy több, hajókon lévő lakosságkockát letelepíthet az őket szállító hajóval azonos hexán lévő bolygóra. A letelepítés végrehajtható attól függetlenül, hogy másik játékoshoz tartozó lakosság jelen van-e a bolygón.

•Lakosságkockák letelepedhetnek álcázott hajókról minden további megszorítás és a hajók leleplezése nélkül. A letelepedés szokásos szabályai érvényesek rá.



A. A játékosok figyeljék meg a hajók tervrajzait! A Zöld játékos kutatta az Álcázás technológiát, a Radart eddig senki nem kutatta. A Kék játékos első hadi cirkálója 1 lakosságkockát szállít.

B. Az összes játékos mozgásjelzőket rendel a hajóihoz. A Kék játékos úgy dönt, hogy két hajója egy csapatként tevékenykedik és együtt mozgatja őket. Csak 1 jelzőkészletet kell letennie.

C. A játékosok felfednek minden mozgásjelzőt, és végrehajtják ezeket (lásd a nyilakat):

•Zöld játékos: <6>

•Piros játékos: <1>

•Kék játékos: <6><1>

D. Zöld úgy dönt, nem leplezi le magát. Amíg senkinek nincs Radar technológiája, addig a forduló végéig álcázott marad.

E. Csata (játékos játékos ellen) 1. kör:

•Piros játékos 4 kockával, Kék játékos 12 kockával dob

•Piros játékos dobása: 1, 1, 5, 6, összesen 2 találat, mindkettő a lakosságkockát szállító Kék hadi cirkálót éri.

•Kék játékos dobása 1,2,2,2,3,3,4,4,4,4,5,6, összesen 2 találat. Mindkét találat a Piros vadászt éri.

F. Csata (játékos játékos ellen) 2. kör:

•Piros játékos 4 kockával, Kék játékos 12 kockával dob.

•Piros dobása: 2, 5, 5, 5, összesen 3 találat, mindhárom a Kék hadi cirkálót éri. Az összesen öt sérülés megsemmisíti a hajót a lakosságkockával együtt.

•Kék játékos dobása 1,1,2,3,3,3,4,5,5,5,6,6, összesen 5 találat. Minden találat a Piros vadászt éri, ami így megsemmisül.

G. A Kék játékos megnyerte a csatát, és 2 GYP-t szerez a Piros vadász megsemmisítéséért. Ezután megtámadja a centauri ellenállás hajóját.

H. Csata (Kék játékos az Ellenállás ellen) 1. kör:

•Kék játékosnak egy hadi cirkálója van, ezért 6 kockával dob, míg az ellenállás (a Fehér játékos irányítja) 3 kockával dob.

•Kék játékos dobása 2, 3, 4, 4, 5, 6, így 2 sérülést kap az Ellenállás hajója.

•Az Ellenállás dobása 1, 1, 2, így nincs találat.

I. Csata (Kék játékos Ellenállás ellen) 2. kör:

•Kék játékos 6 kockával, az Ellenállás 3 kockával dob.

•Kék játékos dobása: 1,2,2,3,4,5, így 1 sérülést okoz az Ellenállás hajójának, amit ezzel legyőz.

•Az Ellenállás dobása: 3, 4, 6, így 1 sérülés éri a Kék hadi cirkálót.

J. A Kék játékos megtartja a centauri ellenállás kártyát.

•Minden lakosságkockának, ami holddal rendelkező bolygóra telepedne le (a bolygó nincs 'egyedül' a hexán), dobnia kell egy kockával, hogy kiderüljön sikeres volt-e a letelepedés. 4 és 6 közötti dobás sikeres, a lakosságkocka letelepedhet. A többi dobáseredmény nem teszi lehetővé a letelepedést, ezért az adott lakosságkockának a hajón kell maradnia.

•A lakosság mindenféle megkötés nélkül letelepedhet bármelyik 'egyedülálló' bolygón (amibe beletartozik az összes szülőbolygó).

•A Leszálló Manőver technológia lehetővé teszi, hogy a játékos kihagyja a kockadobást, és az összes letelepedése sikeres legyen.

A hódításfázis további szabályai

A játékosok eldönthetik, hogy nem használnak mozgásjelzőket néhány vagy az összes hajójukhoz. Ilyenkor az összes, jelzőt nem használó hajójukat mozgatniuk kell, mielőtt a mozgásjelzők felfedésre kerülnek. A hajók mozgására az általános mozgási szabályok érvényesek.

Ha 2 vagy több Álcázás technológiát ismerő, de Radar technológiát nem ismerő játékos hajói ugyanazon a hexán állnak, akkor megtehetik, hogy nem leplezik le magukat, és nem szállnak harcba. Amint legalább egy játékoshoz tartozó hajók láthatóvá válnak, vagy az Álcázás hiánya miatt vagy a Radar felfedezésével, akkor az összes, még álcázott játékosnak lehetősége van lelepleznie magát.

A (játékos játékos ellen) csata győztese az egyetlen, aki az ellenséges hajók megsemmisítéséért pontot kap. Az adott csatában megsemmisített összes hajó után (kivéve a sajátját) pontot kap, függetlenül attól, hogy ki okozta a sérülést. A játékosok ezeket a pontokat a közös tábla győzelmipont-sávján jelzik.
A játék utolsó fordulójának utolsó hódításfázisa előtt az összes játékos megkapja a Radar technológiát, és a továbbiakban nincs álcázott hajó.

[GYŐZELEM]

A játék célja győzelmi pontok gyűjtése, és a többi frakció fölötti felsőbbség bizonyítása. A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

A játékosok a közös tábla győzelmipont-sávját használják a játék alatt a GYP-k nyomon követésére, és a végén a GYP-k kiszámolására. Holtverseny esetén a körsorrend dönt.

A játékosok győzelmi pontokat szerezhetnek:

•A bolygókon lévő lakosságkocka-többséggel (a játék végén):

•Egy bolygón a legtöbb lakosságkockával rendelkező játékos megkapja az összes győzelmi pontot.

•Holtverseny esetén a legtöbb lakossággal rendelkező összes játékos osztozik a GYP-ken. Ha 2 játékosnak van 2 lakossága egy 4GYP-s bolygón, és a 3. játékosnak csak egy lakossága van, akkor az első két játékos egyaránt 2 GYP-t kap

•Űrbeli fölény (a játék végén):

•Minden játékos 2 GYP-t kap minden olyan hexa után, ahol legalább egy hajója van.

•A Főtanács hexán hajóval rendelkező játékos további 5 GYP-t kap.

•Centauri ellenállás kártyák (a játék végén):

•Az összes centauri ellenállás kártya bizonyos számú GYP-t ér. Azok a játékosok, akik nem dobták el ezeket az azonnali bónuszért, megkapják ezeket a GYP-ket.

•Harc (a játék alatt):

•Minden játékos játékos ellen vívott csata győztese (az a játékos, akinek a csata végén maradtak hajói a hexán), az adott csatában megsemmisített összes hajó után GYP-t kap (függetlenül attól, hogy ki okozta a sérülést). Az egyes hajótípusokért járó GYP-k száma a hajótervrajzon látható.

•Politikai címek (a játék végén):

•A Kancellár cím birtokosa 5 GYP-t, az Alkancellár birtokosa 3 GYP-t, és a Főtanács Szenátor birtokosa 1 GYP-t kap.

Gratulálunk a győztesnek!

[OPCIONÁLIS SZABÁLYOK]

Hosszú játék

•Azoknak, akik több időt szeretnének rászánni, és teljesen átéreznék az Exodus: Proxima Centauri világát, javasoljuk a hosszú játék térkép előkészületét.

•9 fordulón át tart a játék!

•Csak 2 K.P. kezdő erőforrás van a játék elején.

•Az Alapvető kutatás technológia még nem ismert.

Harcokban bővelkedő játék

•Ezt csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk.

•A játékosok a csaták ösztönzéséhez a minimális előkészületeket kövessék.

•A játék csak 5 fordulón át tart!

•A játékosok a játék elején 10 K.P-t vegyenek el kezdő erőforrásnak.

•Minden játékos pontosan 3, általa választott technológiával kezd, amik összesített kutatási költsége 20 K.P. vagy annál kevesebb. Alapvető kutatás így nem szerezhető.

•Minden játékos egy plusz anyahajóval kezd.

Rövid/egyszerűsített játék

•Ez az előkészület azoknak szól, akik sietnek, és 120 perc alatt szeretnék befejezni a játékot, és egyszerűbb szabályokat szeretnének.

•A játékosok ne használjanak mozgásjelzőket a hódításfázis alatt. A mozgást fordított körsorrendben hajtsák végre (6-tól 1-ig).

•A játékosok hagyják ki az adófizetést. Fordulónként csak 3 akciót hajtsanak végre, és hagyják ki a reakciókat! A politikai kártyák bónuszait és a bónuszakciókat továbbra is használják.

•A játékosok döntsék el, hogy az időt korlátozzák vagy a fordulók számát. Amikor a játékosok elérik az időkorlátot, jön az utolsó forduló.

Pénzügyi és bányászati változat

•A játékosok a pénzügyakció végrehajtásánál 3 K.P-t kapnak, vagy dobnak egy kockával, és annyi K.P-t kapnak. Ha valaki a kockadobás mellett dönt, akkor az az eredmény számít. A Fejlett pénzügyekkel a játékos választhat, hogy 7 K.P-t kap, dob egy kockával, hozzáad 3-at, és ennyi K.P-t kap, vagy dob két kockával és annyi K.P.-t kap.

•A játékosok a bányászat akció végrehajtásánál azokon a bolygókon, ahol van lakosságuk, 3 erőforrást kaphatnak, vagy dobnak egy kockával, és annyi erőforrást kapnak. Ha valaki a kockadobás mellett dönt, akkor az az eredmény számít. A Fejlett bányászattal a játékos választhat, hogy kap 7 erőforrást, dob egy kockával, hozzáad 3-at, és ennyi erőforrást kap, vagy dob két kockával és annyi erőforrást kap.

2 játékos
Hosszú játék előkészület

1x Főtanácshexa
2x szülőbolygóhexa
6x K.P. bolygóhexa
4x Axinium bolygóhexa
2x Phasium bolygóhexa

4x Ellenállás hajó I
2x Ellenállás hajó II
2x Ellenállás hajó III

2 játékos
Minimális előkészület

1x Főtanácshexa
2x szülőbolygóhexa
4x K.P. bolygóhexa
2x Axinium bolygóhexa
2x Phasium bolygóhexa

2x Ellenállás hajó I
2x Ellenállás hajó II
2x Ellenállás hajó III

3 játékos
Hosszú játék előkészület

1x Főtanácshexa
3x szülőbolygóhexa
9x K.P. bolygóhexa
6x Axinium bolygóhexa
3x Phasium bolygóhexa

6x Ellenállás hajó I
3x Ellenállás hajó II
3x Ellenállás hajó III

3 játékos
Minimális előkészület

1x Főtanácshexa
3x szülőbolygóhexa
5x K.P. bolygóhexa
4x Axinium bolygóhexa
3x Phasium bolygóhexa

3x Ellenállás hajó I
3x Ellenállás hajó II
3x Ellenállás hajó III

4 játékos
Hosszú játék előkészület

1x Főtanácshexa
4x szülőbolygóhexa
11x K.P. bolygóhexa
8x Axinium bolygóhexa
5x Phasium bolygóhexa

2x Ellenállás hajó I
4x Ellenállás hajó II
6x Ellenállás hajó III

4 játékos
Minimális előkészület

1x Főtanácshexa
4x szülőbolygóhexa
7x K.P. bolygóhexa
6x Axinium bolygóhexa
3x Phasium bolygóhexa

4x Ellenállás hajó I
4x Ellenállás hajó II
4x Ellenállás hajó III

5 játékos
Hosszú játék előkészület

1x Főtanácshexa
5x szülőbolygóhexa
14x K.P. bolygóhexa
10x Axinium bolygóhexa
6x Phasium bolygóhexa

4x Ellenállás hajó I
5x Ellenállás hajó II
6x Ellenállás hajó III

6 játékos
Hosszú játék előkészület

1x Főtanácshexa
6x szülőbolygóhexa
18x K.P. bolygóhexa
12x Axinium bolygóhexa
6x Phasium bolygóhexa

6x Ellenállás hajó I
6x Ellenállás hajó II
6x Ellenállás hajó III

6 játékos
Minimális előkészület

1x Főtanácshexa
6x szülőbolygóhexa
10x K.P. bolygóhexa
9x Axinium bolygóhexa
5x Phasium bolygóhexa

6x Ellenállás hajó I
6x Ellenállás hajó II
6x Ellenállás hajó III

[GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK]

Erőforrások és lakosság

K: A korábban meglévő és az új erőforrásokra is vonatkozik az adófizetés?
V: Nem az adó csak a bevétel alapján van, nem vagyonok után. Csak az adott fordulóban „frissen" szerzettekért kell adót fizetni.

K: Kifogyott a lakosságkocka-készletem. Mindegyik a bolygókon van. Mit tehetek legközelebb?
A: Ez a készlet korlátozott. A klóngyárad csak bizonyos mennyiséget tud gyártani jelentős genetikai torzulás nélkül. Legközelebb próbáld jobban kezelni a lakosságodat.

K: Mi történik, ha megtámadnak és az összes hajóm, és a teljes lakosságom megsemmisül?
V: A szülőbolygódon lévő klóngyár minden fordulóban két lakosságkockát termel. Ez új kezdetet jelent számodra.

K: Lehet két vagy több játékoshoz tartozó lakosság egyidejűleg ugyanazon a bolygón?
V: Igen. Nem boldogok emiatt, de lehet.

K: Ilyen esetben ki kap először erőforrást? Számít, hogy kinek mennyi lakossága van ott?
V: Az erőforrások kiosztása körsorrendben történik. A lakosság mennyisége csak a játék végén kapható GYP-knél számít.

K: Nincs Axinium bolygó a közelemben, és nem jutok elég Axiniumhoz, hogy felépítsem az összes hajót, amit szeretnék. Mit tegyek?
V: Használd a kereskedelmet. A nagyobb hatékonysághoz kutasd a Fejlett kereskedelmet, így javul a kereskedésnél használt arány.

Politika és körsorrend

K: Amikor az első forduló előtt szétosztjuk a körsorrendkártyákat, melyikeket használjuk?
V: Egy N fős játéknál az 1-N-ig számozottakat. Például egy 4 fős játéknál az 1, 2, 3 és 4 kártyákat.

Akciók

K: Több játékos is választhatja ugyanazt az akciókártyát a reakciójához?
V: Minden reakció csak egyszer aktiválható, így csak az első játékos tud lakosságot tenni rá.

K:Kutattam a Szakértő politikát, és a saját kártyám reakcióját választom, ezért nem fizetek egyetlen lakosságot sem. Hogy jelezzem, hogy elhasználtam?
V: Egyszerűen fordítsd meg a kártyát a másik oldalára.

K: A játékosoknak kell használniuk a bónuszakciót?
V: Nem, a bónuszakció használata nem kötelező.

Kutatás és technológiák

K: Hogyan hajthatok végre több akciót fordulónként?
V: Kutasd a Mester politikát, ez biztosít egy harmadik akciót.

K: Válhat nem kutatottá vagy elveszhet egy már kutatott technológia?
V:Nem.

K: Mindig „rosszat" dobok a lakosság letelepítésénél. Mit tehetek?
V: Kutasd a Leszálló menővert, és nem kell többé dobnod.

K: Az Alapvető politika a 2. és 3 akció között végrehajtható (Van mester politikám)?
V: Nem, az Alapvető politika csak a második akciókártya kijátszása előtt teszi lehetővé az akciókártya visszavételét.

K: Melyik technológia ad kedvezmény az Alapvető kutatásnál?
V: Bármely más technológia.

K: Ha két vagy több játékosnak is van Civil hajók kutatása, akkor mindketten szabadon mozgathatják a lakosságot a bolygók között a hódításfázis alatt. Ki kezdi?
V: Ez fordított körsorrendben zajlik.

Kereskedelem

K: Használhatom a piacot, amikor egyetlen kockám sem maradt? V: Nem.

K: A Fejlett kereskedelem lehetővé teszi, hogy a játékos vásároljon és eladjon egyetlen cserénél?
V: A Fejlett kereskedelem azt teszi lehetővé, hogy vásároljon és eladjon. De egy csere az vagy eladás VAGY vásárlás.

K: A kereskedelem az első akcióm, és tervezem, hogy reakcióként újra használni fogom, és utána bónuszakcióként is. A piacon minden alkalommal zárolnom kell egy helyet?
V: Igen, a kereskedelem akció végrehajtásánál minden alkalommal egy piacmező zárolva lesz, függetlenül attól, hogy az adott játékos végrehajtott-e már másik kereskedelemakciót.

Fejlesztések

K: Nincs több olyan típusú fejlesztés, amit szeretnék. Mit tegyek?
V: Próbálj másik, még elérhető technológiát kutatni, mely hasonló fejlesztést biztosít.

K: Sok hajóm van, de a harcban könnyen legyőzhetőek. Mi a gond?
V: Próbálj jobb hajófejlesztéseket tenni a tervrajzukra.

K: Ha leveszek egy pajzsot egy sérült hajó tervrajzáról, és így az összes sérülés meghaladja a teljes pajzsértéket, akkor megsemmisíthetem ezeket a hajókat?
V: Igen, amint a hajó sérülése meghaladja a rajta lévő pajzsok mennyiségét a hajó azonnal megsemmisül.

Hajóépítés

K: Ellenséges hajó van a szülőbolygóm körül. Ettől még építhetek hajókat?
V: Igen.

K: Ilyenkor mi történik? Azonnal harcolunk?
V: Nem harcoltok azonnal. A hódításfázis alatt mindenki mozgathatja hajóit a csata előtt. Ha az ellenséges hajó túl erős, akkor van lehetőséged elmenekíteni a hajóidat. Felvehetsz lakosságot, lerakhatsz mozgásjelzőket és végrehajthatod ezeket, még a csata bekövetkezte előtt.

K: Az utolsó fordulóban a kiválasztott bónuszakció a MOZGÁS. Mennyi hódításfázist fogunk végrehajtani, és mikor kapja meg mindenki a Radar technológiát?
V: Egymás után három hódításfázis jön. A Radar technológia a harmadik hódításfázis előtt lesz mindenki számára elérhető.

Centauri ellenállás

K: Épp egy csata közepén vagyok, és van a kezemben egy centauri ellenállás kártya, ami jobb pajzzsal látna el. Használhatom, hogy fejlesszem a pajzsom?
V: Nem, ezeket a kártyákat csak a hódításfázison kívül lehet használni. A következő fordulóban használhatod.

K: Én vagyok a „bal oldalon ülő", aki a centauri ellenállást irányítja, és nem tudom mi a legjobb módja az ellenállás hajóját ért sérülések elosztásának. Mit tegyek?
V: A lakossággal rendelkező célponthajóknak a legyőzésükhöz elegendő sérülést kell osztani. Ezután a legdrágább hajó jön, vagy több kis hajó. Ha még mindig kételyeid vannak, csak találj el valamit, vicces lesz.

Hajók mozgása és csata

K: Visszavonulhatok egy csatából? V: Nem.

K: Mozgathatom a hajóimat nem barátságos hajókat tartalmazó mezőkön keresztül? Például van egy fúziós hajtóművel rendelkező hajóm, és átmegyek egy nem barátságos hajót tartalmazó hexán egy hajót nem tartalmazó hexára. Ez lehetséges így?
V: Igen, lehetséges.

K: Az utolsó forduló utolsó hódításfázisa előtt egy játékos akkor is megkapja a Radart, ha nincs több kockája, melyet a technológia fára tehetne?
V: A Radar minden játékos számára elérhető, nem szükség ennek jelzése a játékostáblán.

K: Egy játékos játékos elleni harc végén egyik játékosnak sem marad hajója a hexán. Ki kapja meg a megsemmisített hajókért járó GYP-ket?
V: Senki. Ez egy ritka eset, de megtörténhet. Ha nincs a csatának túlélője, akkor nem jár dicsőség.

[A TÖRTÉNET]

[...]Mindannyian felszálltak az űrrepülőgépekkel a Bajkonur Űrközpontból, ami 200 évvel ezelőtt a Kazahsztánnak hívott területen volt. Itt történt az utolsó népirtás. A hat frakció, aki korábban érkezett, néhány űrhajót a nukleáris robbanófejektől megsérülve talált és úgy döntött, hogy megelőzik a konfliktust vagy a sorshúzást, hogy ki szálljon fel, és ki maradjon a haldokló bolygón. Lelőtték azokat a légpárnásokat, amik az antarktiszi, afrikai és grönlandi frakció hozták. Állítólag több mint egymillió ember halt meg. Emberiség utolsó népirtását kamerával rögzítették, és háborúellenes propagandára használták.

After almost one year of space travel and fragile peace, the humans adapted to almost everything that space travel involved. They reached a common decision to disregard the possibility of terraforming Mars or Venus and to look for a new home in the closest star system to Earth, Alpha Centauri. They estimated the travel time to 400 cycles at a speed of 1800 miles per second, a period short enough that humanity would survive and long enough to make old pride forgotten.*

** The concept of one year, the time Earth took to revolve around the Sun, did not represent anything that humans wanted to remember, the new unit of measure for a long period of time was the cycle. One cycle was initially one year, but due to miscalculations by physicist who took into consideration time dilatation at high speed (relativity theory misinterpreted), one cycle was later roughly equal to 1.65 Earth years.*

By the end of the 3rd cycle, they established a full political system which brought along the old interests and conflicts. It took half a cycle and one election 'day' to stir up a new war. Without nukes, but with still powerful weapons, half of the human fleet was wiped out in a matter of hours. With identical spacecrafts and equal weapons, the leaders of the factions reached a new peace agreement. The new settlement left the factions completely separated. The only thing keeping the together was the basic instinct of survival and the promise that once they'll find a new home, the conflict will be solved once and for all. That last peace treaty cut all inter-faction contacts to a minimum, only their elected leaders were to meet once per cycle to decide on matters that concerned all of them, usually related only to calculations for direction and course adjustments for the fleet. Each faction was leading the convoy for one cycle and they'd rotate like that until reaching their final destination. The contact between the factions was reduced to almost nothing. People belonging to each faction evolved separately, developing unique features and skills associated to space travel.

At the end of the 144th cycle, the remnants of the fleet came in contact with a superior civilization whom they wrongly call Centaurians (inhabitants of Alpha Centauri system, in fact more than two and a half light years away from that very spot). At that point, it became clear for the leaders of the factions that the original plan was at fault. Their spacecrafts would never last long enough to reach Alpha Centauri and their nuclear fuel was going to be exhausted in less than 50 cycles. In the light of the new situation, the leaders presented themselves as one civilization in front of the Centaurians.

After establishing communication, but without ever seeing them, the Centaurians borough in the leaders and had them audience in front (as a matter of fact, they were in a strange red room on a star ship) of the High Council. Time seems to pass at a different rate for the new found saviors and friends, as this meeting seemed to take forever. Never having seen one Centaurian, the humans came to understand quickly how this advanced civilization was working. They had amazing technology - able to learn human languages in a matter of minutes, they seemed to be capable of faster than light travel, they were the utmost humanitarians, never even considering killing or enslaving humanity and - most importantly - they were willing to provide help.

The Centaurians guided the old damaged fleet towards a Planetary system that could support human life. Without ever allowing anyone else but the six leaders aboard the Centaurian star ship, the Saviors took about half a cycle to prepare the human fleet for high speed travel. No one ever explained how or what the Centaurians did to the human spacecrafts to allow them to travel much faster, nor how fast they'd be able to travel. The only requirement from the Centaurians was that every vessel they were working on was to be vacated completely for the duration of the repairs. This allowed the first mass contacts between factions in more than 140 cycles. Old tensions grew quickly under the surface and sporadic fights were reported, but the casualties were quickly disposed of and no word of this got to the Centaurians.

Once all repairs final, the fleet started the last part of its journey towards humanity's new home. No one was able to tell whether they were travelling faster than light or not or which direction they were going. The leaders told the people they were going to settle all together on a Planet orbiting the Proxima Centauri star. In the first 'days', curiosity prevailed and not even one gun shot was heard among any ship in the fleet. The humanity recorded this last part of the trip as the exile.

Centaurians were keeping their distance all the time, not interfering at all in the humans' internal affairs. They seemed to be the perfect 'fathers' providing but never asking in exchange. The underfed humans were provided all kind of new things that they forgot or never knew of existing. This preserved the apparent harmony for a while, but humanity's drive towards conflict soon overcame their wellbeing. In the final days of the exile, war spurred again. The never forgotten pride arose one last time and the Centaurians decided to split the fleet, without giving them means of direct communication other than their periodic meeting in the High Council. Each faction landed on a different Planet, however all in the same solar system.

The settling process took almost two full cycles. Humans were first taught first how to survive on their new home Planets, which were all alike, they were provided with technology to make their new home worlds look like the ancient Earth. The humans' reproductive function was lost either due to the high exposure to radiation or to some other undocumented reason. The only way for the humanity to grow was through cloning, a process that the Centaurians help perfect. The Centaurians did all this from a distance, never interfering more than the minimum necessary. Their understanding of the human race seemed far better than anyone could ever expect and their respect for human values, habits and traditions seemed infinite.

With the passing of time, the humans were coming closer and closer to considering the Centaurians gods. Human perception of their benefactors was very close to reality. The Centaurians were a peaceful race, one that seemed to be omniscient and omnipotent. Although they weren't anything like the humans, never fighting, they still possessed an impressive warfare arsenal, making them undefeatable in the eyes of the humans.

Following the Centaurian tradition, the leaders of all the six Colonies were assembled in a High Council, on the same Planet as the Centaurian High Council had its headquarters. They had the chance of acknowledging each other, share their most important issues and remember they were once brothers.

The Centaurians kept a policy of equal treatment and long distance supervision, ensuring lasting peace. Every new Colony was given access to the same technologies, the same amount of knowledge, so that proper balance would be kept. In time, the humans, with their new found technology for looking into space were more and more convinced that their saviors were indeed Centaurians and that they were all living on Planets revolving some of the stars in the Alpha Centauri system.

They assumed that the three stars (Proxima Centauri and Alpha Centauri A & B binary star system) humans knew about were the only one visible from Earth but, in fact, there were many more, most of them with inhabitable Planets, all alike and all perfectly suitable for human life. In fact, little did the humans know about the fate that was awaiting them...

In the 296th cycle, the Centaurians came to all 6 races with a terrifying announcement, their own race was on the verge of extinction. The Centaurians Supreme Leaders appointed a permanent human High Council, formed from the leaders of six Colonies and supervised by one single Elder. The Elder had the role of preserving peace and guiding them for another 10 cycles and thus conclude both the transition and the extinction of the Centaurian race. In this time, humans would gain access to almost all Centaurian technology, they would be able to expand their existence on more Planets and develop beyond their imagination.

The Centaurians would leave and look for what humans assumed was a way to prevent their extinction. They were never to return... or so everyone thought.

With a very good understanding of the human race, the Centaurians appointed the High Council with the purpose of giving humanity the chance of preserving the Centaurian glory and memory and appointed the Elder to prevent humans to self-destruct and to bring them together to form a new great civilization. The Council was given the power to decide on all political matters of the Colonies and to split the great heritage of the Centauri civilization. With all the others gone, the last of them, the Elder had the power to ensure that the Council was functioning respecting the majority principle and that all their decision were followed by the Colonies.

At the end of the ten cycles, one Supreme Ruler would be appointed by the High Council who would form a dynasty to rule forever the new Human Empire.

The Centaurians

Although the humans spent many cycles surrounded by Centaurians, they only got to see and touch their technology. There was no recorded meeting between a human and a Centaurian and no human has even seen a Centaurian. Some came to believe that Centaurians were living outside a physical body and shape, but no one could even come close to proving anything.

The only thing that humans learned about the Centaurians was that there was some kind of division among them. Some of the scientists called them different species, but others argued that the term of species itself is not compatible with the nature of these superior beings. The religious groups lead by psis (people with extra sensorial abilities) believed that the four 'species' were in fact auras and each of them was of a different color. The strangest thing was that these auras were completely different colors from those of the humans, not resembling anything else anyone has ever experienced. The only way one 'species' of Centaurians was identifying itself was by a symbol, either marked on their ships or on some piece of equipment.

There were four Centaurian species that humans knew of. The Orange Aura were famous for inventing the Cloaking technology and thus the only Centaurians who ever stood different than the other 'species'. Apart from this historical distinction, all the others were simply classified by the humans according to purely subjective criteria. The Grey Aura were the most eclectic one, they almost never came in contact with the humans and everyone assumed they mastered the most powerful weapons. The Black Aura were the ones that humans were mostly keeping in contact with, the ones that (they assumed) split them between Planets and providing them with means of living. The Tan Aura were the leaders or so everyone thought. This was most likely a myth fueled by those who strongly believed in the auras and claimed that the white aura is the most powerful of all.

[STÁBLISTA]

Tervezők: Andrei Novac, Agnieszka Kopera

Grafikusok: David J. Coffey, Agnieszka Kopera, Maria Marin, George Necula

Kiadó: NSKN Legendary Games

Szabályfüzet fejlesztés: Andrei Novac, Remy Suen

Magyarra fordítás: Trew és Dunda

[TECHNOLÓGIÁK]

Hiperszonikus rakéták – Vehetsz, és letehetsz hiperszonikus rakétákat a bolygókra. A hiperszonikus rakéta a többi bolygó erőforrása ellen vethető be.

Biokémiai rakéták – Vehetsz, és letehetsz biokémiai rakétákat a bolygókra. A biokémiai rakéta a többi bolygó lakossága ellen vethető be.

Graviton rakéták – Vehetsz, és letehetsz Graviton rakétákat a bolygókra. Ezek egész bolygók ellen vethetők be. Teljesen megsemmisítik a célpont bolygót, lakosságával és erőforrásaival együtt.

Elektromágneses pajzs – Vehetsz, és beépíthetsz elektromágneses pajzsot a hajóidba. Egy elektromágneses pajzs összesen egy sérülésnek áll ellen.

Multipoláris rács (MPG) pajzs – Vehetsz, és beépíthetsz multipoláris rács pajzsot a hajóidba. Egy multipoláris rács pajzs összesen 2 sérülésnek áll ellen.

Quark-Gluon plazma (QGP) pajzs – Vehetsz, és beépíthetsz Quark-Gluon plazma pajzsot a hajóidba. Egy Quark-Gluon plazma pajzs összesen 3 sérülésnek áll ellen.

Plazmaágyú – Vehetsz, és beépíthetsz plazmaágyút a hajóidba. Csatában a plazmaágyú lehetővé teszi, hogy 3 kockával dobj.

Szilárdtest-lézerágyú (SSL) – Vehetsz, és beépíthetsz szilárdtest-lézerágyút a hajóidba. Harcban a Szilárdtest-lézerágyú lehetővé teszi, hogy 2 kockával dobj.

ANTIMATTER CANNON
x5
22

Antianyagágyú – Vehetsz, és beépíthetsz antianyagágyút a hajóidba. Harcban az antianyagágyú lehetővé teszi, hogy 5 kockával dobj.

Leszálló manőver – A lakosságod letelepítése egy hajóról bármelyik bolygóra mindig sikeres. Nem kell kockával dobni.

Alapvető javítások – Minden forduló fenntartásfázisa alatt levehetsz egy sérülésjelzőt minden egyes hajódról.

Civil hajók – A hódításfázis alatt ingyen mozgathatsz lakosságkockákat olyan bolygók között, ahol már van lakosságod.

Fejlett bányászat – Legfeljebb 8 erőforrást kaphatsz a bányászatakció vagy reakció végrehajtásánál.

Radar – Semlegesíti az Álcázás hatását, minden hajó láthatóvá válik a számodra. Valamint TPF fegyverek tüzelésekor a távolságellenőrzésnél 1-et hozzáadhatsz a kockadobásodhoz.

Fúziós hajtómű – Vehetsz, és beépíthetsz fúziós hajtóművet a hajóidba. A fúziós hajtómű lehetővé teszi, hogy a hajó legfeljebb két hexa távolságra elmozduljon.

ANTIGRAVITY DRIVE
16

Antigravitációs hajtómű – Vehetsz, és beépíthetsz antigravitációs hajtóművet a hajóidba. Az antigravitációs hajtómű lehetővé teszi, hogy a hajó legfeljebb három hexa távolságra elmozduljon.

Álcázás – A játékos hajója láthatatlanná válik a többi, Radar technológiát nem ismerő játékos számára. Az Álcázással védett hajókat senki sem támadhatja meg Radar technológia nélkül. Az Álcázást ismerő játékos választhat, hogy harcba száll vagy marad álcázva.

Alap kutatás – Kedvezményt biztosít a hadi, polgári és szállító technológiáknál.

Fejlett kereskedelem – A pirossal jelzett, jobb cserearányt használhatod, amikor kereskedelemakciót hajtasz végre.

Fejlett pénzügyek – 8 K.P-t kapsz a pénzügyakció vagy reakció végrehajtásánál.

Phasium finomító – A fenntartásfázis alatt plusz 1 Phasiumot kapsz minden egyes Phasium bolygóról, ahol van lakosságod.

Axinium finomító – A fenntartásfázis alatt plusz 1 Axiniumot kapsz minden egyes Axinium bolygóról, ahol van lakosságod.

K.P. finomító – A fenntartásfázis alatt plusz 5 K.P-t kapsz minden egyes K.P. bolygóról, ahol van lakosságod.

Alap politika – Az akciófázis alatt, a második akciód előtt visszaveheted az első akciókártyádat a kezedbe.

Fejlett politika – Nem kell a bevételed után adóznod

Szakértő politika – A reakciód 1-gyel kevesebb lakosságkockába kerül.

Mester politika – Kijátszhatsz egy harmadik akciókártyát.

Szakértő klónozás – A lakosságod a fenntartásfázis alatt 1 plusz lakosságkockával nő.