

fordította: **Beorn** (2017)
lektorálta: **Artax, Profundis Librum**
nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás

VLADIMÍR SUCHÝ

P U L S A R 2 8 4 9

SZABÁLYKÖNYV

JÁTÉKÖSSZETEVŐK LISTÁJA



1 kétoldalas csillaghalmaztábla



1 kétoldalas kockatábla



6 kétoldalas technológiatábla



1 kockamódosító tábla



1 forgástábla



24 adóállomás-lapka



4 kétoldalas HQ-tábla



17 naprendszerlapka



6 kétoldalas céllapka



1 időjelző



mind a 4 színben 6-6 pulzárkövető gyűrű



30 forgástábla (típusonként 10-10)



3 hétpontos építési jutalomlapka



3 négyponos építési jutalomlapka



12 felfedezéslapka



12 négy kocka jelző



12 plusz-mínusz kockamódosító jelző



9 plusz kettő kockamódosító jelző



mind a 4 színben 3-3 rakéta



25+ mérnökocka



mind a 4 színben 30+ műanyag jelölő



1 közép-jelző



szabálykönyv



technológia lapok



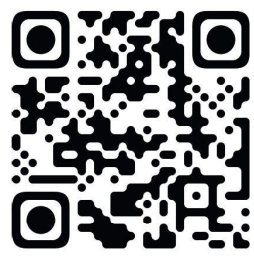
4 szabály-összefoglaló



9 ezüst kocka



1 piros kocka



szabálymagyarázó videó:
cge.as/puv



... Úgy tűnik, hogy nagysűrűségű csillaghalmazok és pulzárok keringenek egy fekete lyuk körül. Ki tudja, mire bukkanhatunk ott?

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

HÁTTÉRTÖRTÉNET

2849-et írunk. Hamarosan kezdetét veszi a csillagközi energia-bumm. Az egymással rivalizáló vállalatok felderítőhajói egy pulzárokban gazdag csillaghalmaz határára értek, és mindnyájan felkészültek a gazdag lelőhelyek kiaknázására.

A játékosok kiterjesztik a vállalataik befolyási övezetét azzal, hogy óriási megastruktúrákat építenek az űrben. A gyrodinamikus generátorokat a pulzárok pörgetik fel, és az általuk termelt energiát gigantikus adótoronyok továbbítják óriási távolságokba. Az energiaátviteli tömbök az így megtermelt energiát szállítják az olyan távoli bolygók felé, amelyeket a kutatócsapatok csak nemrégiben fedeztek fel. Az üzleti lehetőségek határtalanok!

A JÁTÉKSZABÁLYOK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA

A játék 8 fordulón keresztül fog tartani. Minden fordulóban a következő fázisokat kell végrehajtani, az alábbi sorrendben:

- 1) kockafázis:** Egymás után kockákat választotok.
- 2) akciófázis:** Mindnyájan végrehajthattok egy-egy kört az általatok választott kockákkal.
- 3) termelésfázis:** Pontokat kaptok, és előkészítitek a következő fordulót.

Az összegyűjtött pontjaid jelképezik a vállalatod energia-elosztó iparban betöltött szerepét. A játék végén a különböző célok teljesítésével még további pontokat szerezhettek, és a legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Kockatábla: tedd a megfelelő oldalával felfelé a csillaghalmaztábla mellé. Ez az egyetlen tábla, mely a játékosok számától függ:

4 4 játékos esetén ezt az oldalt használjátok,

2 3 2-3 játékos esetén pedig ezt.

A rakéták és jelzők előkészítését a 6. oldalon találod.

Csillaghalmaztábla: tedd az asztal közepére. Bármelyik oldalát használhatjátok. Az egyik oldalon vannak zsákutcák, amely kicsit eltérő taktikát kíván tőletek. Javasoljuk, hogy ne ezzel az oldallal kezdjétek el az első játékot. Megjelöltük a 0 pont helyét a táblán.

Kockák: a játékosok számától függ, hogy hány kockát használtok:

9x 4 játékos: használjátok mind a 9 ezüst és az 1 piros kockát.

7x 2-3 játékos: csak 7 ezüst kockát használjátok a piros mellett.

Tedd a kockákat a tábla fekete lyuk mezőjére.

Középjelző: hagyd egyelőre a kockatábla mellett.

Naprendszerlapkák: képpel lefele keverd össze, és tegyél 1-1 lapkát a csillaghalmaztábla mind a 16 bolygórendszerére. A kimaradtakat anélkül, hogy megnéznéd, tedd vissza a dobozba.

Forgástábla: tedd bárhová, a csillaghalmaztábla mellé.

Forgáslapkák: típusonként válogasd szét, majd rakd őket a forgástábla megfelelő mezőire.

Építési jutalomlapkák: a jelzett 3 mezőre tegyél le 1-1 négy pontos, a tetejükre pedig 1-1 hét pontos jutalomlapkát.

Kockamódosító tábla: tedd bárhová, a csillaghalmaztábla mellé.

Plusz-mínusz kockamódosító jelzők: adj minden játékosnak 1-1 darabot ebből a jelzőből. A többit tedd a kockatábla jelzett mezőire.

Plusz kettő kockamódosító jelzők: tedd őket a kockatábla megfelelő mezőire.

Felfedezéslapkák: keverd össze képpel lefele, és tedd őket egy kupacba oda, ahol mindenki eléri.

A 6-ból 3 céllapka: a legelső játékhoz a 3  szimbólummal jelölt lapkát javasoljuk. Tedd őket a csillaghalmaztábla mellé, a jelölt oldalával felfelé. Egyébként véletlenszerűen válassz 3 céllapkát. A többi céllapkát tedd vissza a játék dobozába.

Időjelző: mindig az aktuális fordulóra mutat. Tedd az I. technológiatábla első sora mellé.

A 6-ból 3 technológiatábla: három kategóriája van (I, II és III). Minden kategóriából egy táblát kell használnotok. Az első játékban javasoljuk az AI, AII és AIII táblák használatát. Egyébként meg véletlenszerűen válasszatok 3 különböző kategóriájú táblát (pl.: DI, AII és CIII). Ezek ismertetését lásd a technológia lapokon. Tedd a táblákat a csillaghalmaztábla mellé úgy, hogy az I. tábla legyen belül, a III. pedig kívül.

Mérnök kockák: tedd egy kupacba őket úgy, hogy mindenki jól elérje.

Négy kocka jelzők: minden jelző 4 mérnök kockát ér. A játék során szabadon használható beváltásra.

Adóállomás-lapkák: csoportosítsd őket a betűjelük alapján (A, B és C). Minden csoportot képpel felfelé keverj össze külön-külön. Csinálj egy nagy kupacot úgy, hogy alulra kerüljenek a C jelű lapkák, rá a B jelűek és felülre az A jelűek. Csapd fel a 3 legfelső lapkát a kupac mellé úgy, hogy mindenki jól láthassa őket.



A megmaradt elemek előkészítését lásd a következő oldalon!

JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

JÁTÉKOS TARTOZÉKOK

Minden játékos válasszon magának egy színt. Ezután mindenki vegye el a választott színének megfelelő játéktartozékait:



Minden játékos kap még egy szabályösszefoglaló lapot is. Minden játékos tegye maga elé a HQ-tábláját, és nagyjából a fenti képnek megfelelően rendezze el körülötte az összes többi személyes játéktartozékát.

KEZDŐ POZÍCIÓK

Tegyétek 1-1 rakétátokat a kockatábla alábbi ábrájának megfelelő játéksorrend mezőire, véletlen sorrendben. Ez fogja a játéksorrendet meghatározni az előkészületek további részében és az 1. fordulóban. Minden forduló végén változni fog ez a sorrend.

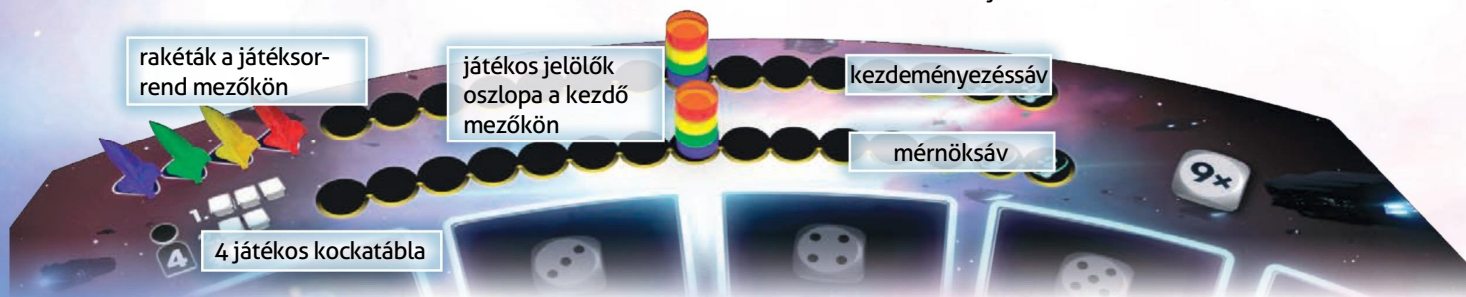
Minden játékos rakja 2-2 jelölőjét a kezdeményezéssáv és a mérnöksáv kezdő mezőire. A jelölők fordított kezdeményezési

sorrendben kerülnek ide: az első játékosé lesz legalul, és az utolsó játékosé lesz legfelül.



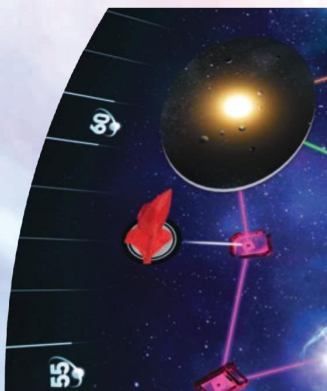
A kezdő mezőket így jelöltük meg.

3 játékos esetén ugyanez a beállítás, csak a kockatábla másik oldalát kell használni. 2 játékos esetén lásd a 19. oldalt.



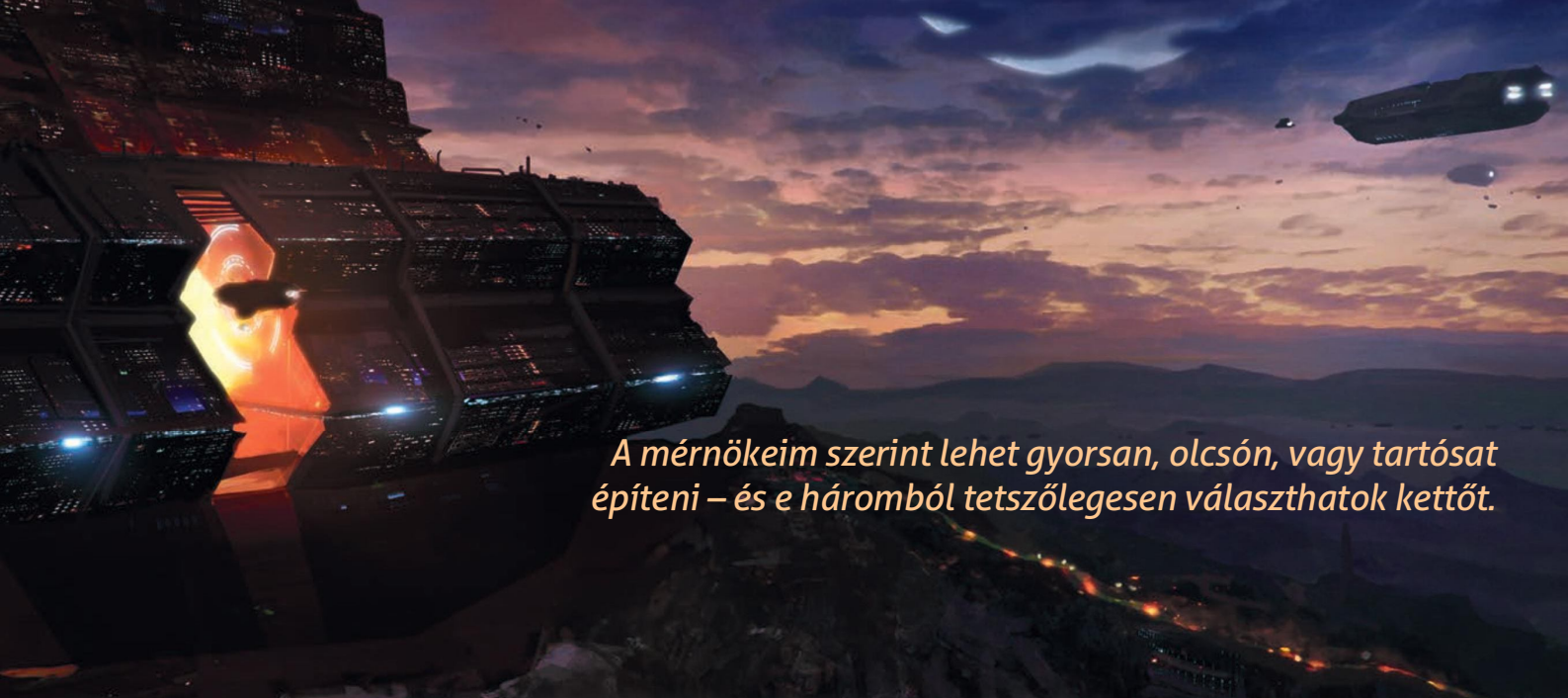
Tegyétek 1-1 játékos jelölőt pontszámlálóként a csillaghalmaz-tábla szélére. A kezdő játékos 5 ponttal kezd. A második játékos 6-tal. Ha van 3. játékos is, akkor ő 7-tel, a 4. pedig 8 ponttal. Ezek az extra pontok kompenzálják a későbbi kezdést.

Tegyétek a 100/200 pont lapkákat a 0-ás mező közelébe.



A legutolsó játékkal kezdve mindenki válasszon egy üres kezdő kaput és tegye oda a másik rakétáját.

Megjegyzés: 3-4 személyes játékban minden játékosnak 1-1 rakétája van a kockatáblán és 1-1 a kezdő kapun. A harmadikat hagyjátok a dobozban. A 3. rakétára kétszemélyes játéknál van csak szükség, amiről majd a 19. oldalon olvashatsz.



A mérnökeim szerint lehet gyorsan, olcsón, vagy tartósat építeni – és e háromból tetszőlegesen választhatok kettőt.

KOCKAFÁZIS

A KOCKAFÁZIS ÖSSZEFOGLALÁSA

Minden forduló kockadobással kezdődik. 4 játékos esetén használják mind a 9 ezüst kockát a piros kocka mellett, míg 2-3 játékosnál csak 7-et. Mindenki 2-2 kockát választ, amit majd az akciófázisban akciók vásárlására használhattok fel. A választásod befolyásolja a jelölőd aktuális helyzetét a kezdeményezés- és mérnöksávon. A kockaválasztás után 1 ezüst kocka marad (illetve 3, ha ketten játszottok) a kockatáblán. Ez a megmaradt kocka még bónuszkockaként másolható az akciófázis során.

DOBÁS A KOCKÁKKAL

A kezdőjátékos (akinek a legelső játéksorrend mezőn van a rakétája) vegye el az összes kockát és dobjon velük. Ezzel meghatározza a fordulóban felhasználható kockák értékeit. Minden kockát tegyen a kockatáblára, a kidobott értékének megfelelő dobozokba.

Megjegyzés: A piros kockával nem kell dobni, az a csillaghalmasztábla fekete lyuk mezőjén marad.

KÖZÉPÉRTÉK MEGHATÁROZÁSA

A kockák középértékét a közepén lévő kocka adja meg.



Megjegyzés: a fenti példaábrák egy 3 személyes játékot ábrázolnak. 4 játékos esetén mind a 9 ezüst kockával dobnotok kell.

A középső kocka kiválasztása egyszerű, hiszen a kockatáblán növekvő számsorba lesznek rendezve a kidobott kockák.

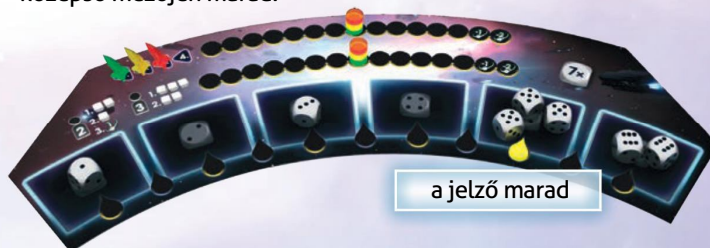
Tedd a középjelzőt a középső kocka dobozában középső mezőjére. Használd a kezéd és takard el az ebben a dobozban lévő összes kockát.



A letakarás után könnyen megmondhatod, hogy balra, vagy jobbra van-e több kocka. Ha balra, akkor told el a középjelzőt 1 mezőt balra. Ha jobbra, akkor told el 1 mezőt jobbra. Az alábbi példában a középjelző végül a 3-as és 4-es doboz közé kerül.



Ha ugyanannyi kocka van jobbra is és balra is, a középjelző a doboz középső mezőjén marad.



KOCKA ELVÉTELE

A játékosok játéksorrendben (az első játékoskal kezdve) elvesznek 1-1 kockát. Amikor elveszel egy kockát, általában a választásod szerint vagy a kezdeményezés-, vagy a mérnöksávon lévő jelölődet kell balra vagy jobbra mozgatnod, attól függően, hogy az elvett kocka a középjelzőtől balra, vagy jobbra volt-e.

A választott jelölő mozgatása

Ha a középjelzőtől jobbra lévő kockát vettél el, jobbra kell mozgatnod a jelölődet, annyi mezővel, ahány mezőnyire volt az elvett kocka a középjelzőtől. Ha balra lévő kockát vettél el, akkor ugyanígy kell tenned, csak balra.

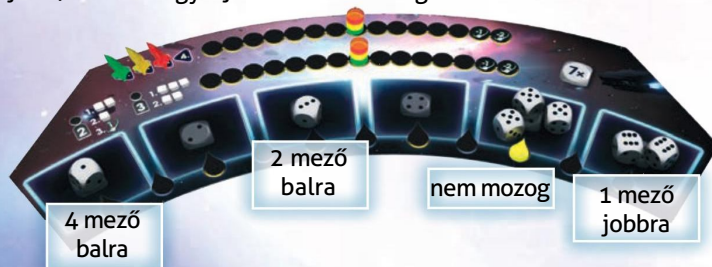


Például:



Zöld egy 2-es kockát vesz el, ami 2 mezőre balra van a középjelzőtől. Úgy dönt, a mérnöksávon mozgatja balra 2 mezővel a jelölőjét.

Ha egy olyan kockát veszel el, aminek doboza közepén van a középjelző, nem kell egyik jelölődet sem mozgatnod.



Megjegyzés: a sávokon balra mozogni ugyanolyan előnyös lehet, mint egy nagyobb értékű kockát választani. A mérnöksávon mérnökkockákhoz juthatsz. A kezdeményezéssáv a következő forduló játéksorrendjét dönti el. Ezeket az előnyöket majd a gyártásfázisban kapod meg (lásd a 16. oldalon).

Kupac

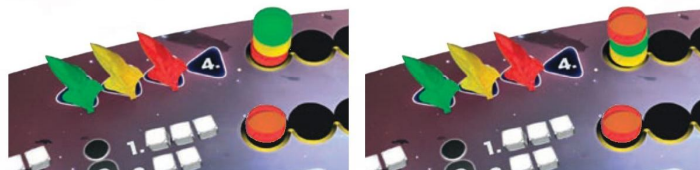
Ha a mozgatandó jelölődön vannak más jelölők is, azokat hagyd ugyanabban a sorrendben az eredeti mezőn. Ha a jelölődet egy nem üres mezőre mozgatod, tedd az összes ott lévő jelölő tetejére. Egy kupacban lévő jelölők közül a legfelső áll „legelől”.

Különleges esetek

A jelölőidet csak a sávok legvégéig mozgathatod. Ha egy jelölőt annyi mezővel kellene mozgatnod, hogy azzal „lelépnel” a sávról, egy másik jelölőt, vagy - ha a másik jelölővel sem léphetnél szabályszerűen - egy másik kockát kell választanod (amelyik a másik irányba mozgatja a jelölőidet). Ha se másik jelölőt, se másik kockát nem tudsz választani, és balra kellene mozgatnod a jelölőid egyikét, akkor mozgasd a választott jelölődet az adott sáv legvégéig, és ha van ott még más jelölő is, tedd a tiedet a kupac tetejére. Jobbra mozgatsnál tedd a kupac aljára.

Például:

Pirosnak 1 mezővel balra kellene mozgatnia a jelölőjét. Mivel mindkettő a sáv legvégén van, így az egyiket a kupac tetejére teszi.



Második kocka

Miután mindenki elvette az első kockáját, fordított sorrendben mindenki elveszi a második kockáját is. A fenti példákban a játékosok az alábbi sorrendben vesznek el kockákat: zöld-sárga-piros-piros-sárga-zöld. A kezdőjátékos választhatja ki ki utolsónak a második kockáját.

Kivétel: 2 játékos esetén mindkettőtöknek 2-2 rakétája van a játéksorrend mezőjén (lásd a 19. oldalon).

3-4 személyes játékban végül 1 kocka marad a kockatáblán. 2 személyes játékban 3 kocka marad ott. Minden kockatáblán maradt kocka bónuszkockaként másolható le, ha elköltesz 4 mérnökkockát az akciófázisban (lásd a 15. oldalon).

KIEGYENLÍTETTEBB KEZDŐ VARIÁCIÓ

Annak érdekében, hogy elkerüljétek a szélsőséges dobásokat a legelső fordulóban (de csak ekkor), dobhattok így is a kockákkal:

- 2-3 játékos esetén forgass ki és tegyél 1-1 kockát a 2, 3, 4 és 5 dobozokba. Csak a maradék 3 kockával dobj.
- 4 játékos esetén forgass ki és tegyél 1-1 kockát az 1, 2, 3, 4, 5 és 6 dobozokba. Csak a maradék 3 kockával dobj.

A megszokott módon határozd meg a középső kockát és helyezd el a középjelzőt.





*Hallgass!
Az energiaforrásaink lényegében kimeríthetetlenek.
Így bármit megtehetünk.*

AKCIÓFÁZIS

AZ AKCIÓFÁZIS ÖSSZEFOGLALÁSA

Az akciófázis során minden játékosnak lesz egy saját köre, amikor is a 2 elvett kockája segítségével végrehajtja az akciót. Különböző módokon bónuszkockákat is szerezhetsz egy extra akcióhoz, de fordulónként maximum egyet.

Játéksorrendben követitek egymást, amit a játéksorrend mezőjén lévő rakétáitok sorrendje mutat.

AKCIÓ KÖLTSÉGÉNEK MEGFIZETÉSE

Minden akcióhoz egy meghatározott értékű kockára van szükséged. Ha fizetsz egy akcióért, akkor egy pontosan ilyen értékű kockát kell felhasználnod (elköltened).

Például:



Ezt az akciót csak és kizárólag 3-as értékű kockával hajthatod végre.

Az akcióért kifizetett (elköltött) kockát a csillagrendszertábla fekete lyuk mezőjére kell tenned, hogy emlékeztessen rá, ezt a kockát ebben a fordulóban már nem használhatjátok többet.

Kocka módosítása

Minden játékos 1 plusz-mínusz kockamódosító jelzővel kezd. A játék során további jelzőket szerezhetsz. Ezeket a jelzőket a kockák értékeinek módosításához használhatod fel. Ha felhasználsz egy jelzőt, tedd vissza azt a kockatáblára.



Ha felhasználsz ezt a jelzőt, ± 1 -el megváltoztathatod egy kocka értékét. Például egy 4-es kockából lehet 3-as vagy 5-ös.



Ha ezt a jelzőt használsz fel, akkor $+2$ -t adj az egyik kockádhoz.

Például:

Szeretnél egy technológiát szabadalmaztatni, amihez 3-as kockára lenne szükséged. Ha van plusz-mínusz jelződ, akkor azzal egy 2-es vagy 4-es kockából tudsz 3-asat csinálni, így kifizetheted az akciót.

A jelzők nem kombinálhatók egymással, azaz egy 3-as kockából nem tudsz 6-ost csinálni, de egyes technológiák segítségével végrehajthatsz olyan akciót is, melyek esetén a kifizetett kocka értéke lehet kisebb vagy nagyobb a szükségesnél. Ezek a technológiák kombinálhatók a jelzőkkel, és így egy kocka értékét akár 6-nál magasabbra is növelheted. A legtöbb akcióhoz nem kell 7-es vagy 8-as érték, de például a felderítőhajó repülhet ennyit (lásd a 10. oldalon). Egy kocka értékét soha nem csökkentheted 0-ra.

AKCIÓK ÁTTEKINTÉSE

A körödben sokféle akciót hajthatsz végre:

- repülés a felderítőhajóval
- pulzárak fejlesztése
- energiaátviteli rendszer (adótorony-sor) építése
- technológiák szabadalmaztatása
- speciális akciók végrehajtása a HQ-táblán

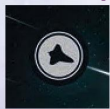
Az elérhető akciók teljes listáját a szabályösszefoglaló lapokon találod. Többször is választhatod ugyanazt az akciót. Az egyetlen korbát, hogy szükséged van a megfelelő értékű kockára, amivel fizetni tudsz az akcióért.

Az ugrókapuk felfedezése előtt a naprendszerünk széle elérhetetlen távolságban volt. Utána pedig... az egész galaxis hirtelen elérhető közelségbe került.

REPÜLÉS A FELDERÍTŐHAJÓDDAL

Minden játékosnak van egy felderítőhajója (rakétája). Ennek az a feladata, hogy felfedezze a naprendszereket, pulzárokat szerezzen a számodra és állomásokat létesítsen különböző bolygókon.

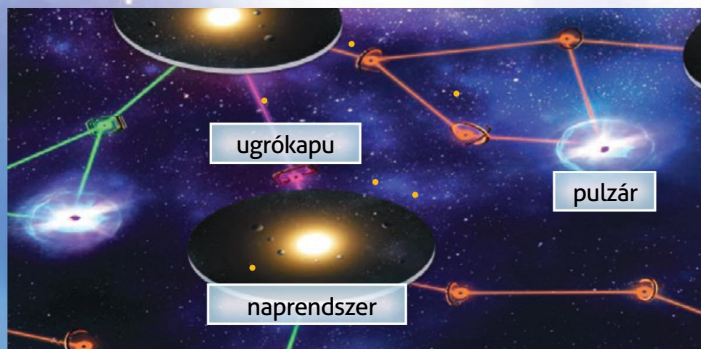
Kezdőkapu



Minden felderítőhajó egy kezdőkapuról indul, amiket még a játék előkészítése során választottatok ki. Ez az a kezdőhely, ahonnan az első repüléset indítod. Soha nem repülhetsz vissza a kezdőkapura.

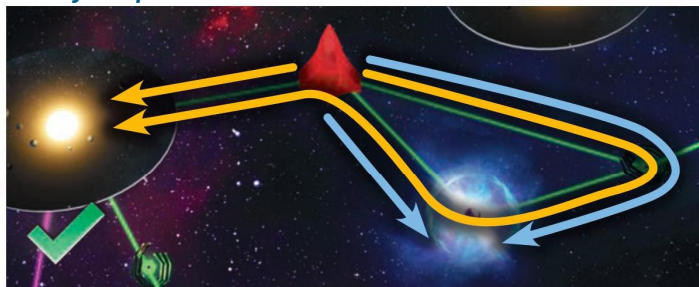
Repülés

A felderítőhajód annyi lépést tehet meg, amekkora értékű kockával fizetél a repülésért. Csak ennyit repülhet, messzebb nem. Egy módosító jelzővel elkölthetsz 7-es vagy 8-as értékű kockát is (lásd a jelzőket a 9. oldalon). Zéró távolságra nem repülhetsz. A repülés mindig a feltüntetett útvonalak (szegmensek) mentén történik. Minden útvonal 2 helyszínt köt össze. A lehetséges helyszínek:



Megjegyzés: néhány pulzár elszigetelten helyezkedik el - nem csatlakozik hozzá egyetlen útvonal sem. A felderítőhajód nem repülhet olyan helyszínre, amihez nem vezet útvonal.

Szabályos repülési útvonalak:



A piros hajó 1-es vagy 2-es távolságú repüléssel eléri a pulzárt. 1-es vagy 4-es távolságú repüléssel eléri a naprendszert.

Egy repülés akció során (egy kocka és az esetleges módosító elköltése) egy útvonalat csak egyszer lehet használni.

Az alábbiak nem szabályos repülési útvonalak:



A piros hajónak be kell fejeznie a repülést a pulzáron, mert egy repülés alatt nem haladhat végig többször ugyanazon az útvonalon. Így sem 3-as, sem 5-ös távolságú repüléssel nem juthat el a pulzárra.

A fenti korlátozások csak egy repülésre vonatkoznak (vagyis egy kocka elköltésére). Ha ugyanabban a fordulóban, de egy másik akcióban még egy repülést hajtasz végre, akkor már végigmehetsz egy korábbi repülésed útvonalain még egyszer.

Bolygók

Ha a te felderítőhajód halad át legelsőként egy naprendszer lapkán (vagy lép rá), csapd fel a lapkát. Minden lapka számos bolygót tartalmaz. Ha 4-nél kevesebb játékos játszik, néhány bolygót blokkolni kell egy nem játékos színnel. Két játékosnál tegyél 1-1 nem játékos jelölőt minden 3+ -al megjelölt bolygóra. Két vagy három játékosnál minden 4 -el megjelölt bolygóra is tegyél 1-1 nem játékos jelölőt. Ezek a bolygók nem állnak rendelkezésre.

Függetlenül attól, hogy egy naprendszer elsőként értél-e el, vagy később, létrehozatsz egy állomást az egyik bolygón. A bolygók rendelkezésre állását az alábbiak korlátozzák:

- Minden bolygón csak 1 jelölő lehet.
- 2-3 játékos esetén a nem játékos szín által blokkolt 3+ és/vagy 4 bolygók nem állnak rendelkezésre.
- Ha egy naprendszerben már létesítettél egy állomást, nem létesíthetsz abban a naprendszerben még egyet.



Minden naprendszer valamilyen felfedezés bónuszt kínál, mely a lapka alján szerepel. Ez a bónusz csak akkor jár neked, ha a repülésedet ebben a naprendszerben fejezted be, és egy állomást létesítesz egy kék bolygón. Minden lapkán van legalább 1 kék bolygó, így megéri elsőként odaérni. Egy állomás létesítésének és a bónusz megszerzésének feltételei a következők:

- Ha a naprendszerben nincs már üres bolygó, vagy nincs több játékos jelölőd, nem létesíthetsz itt állomást.
- Ha a naprendszerben van még üres bolygó, akkor attól függ, hogy a repülésed itt ért-e véget, vagy csak áthaladtál:
 - Ha csak átrepülsz egy naprendszeren, egy üres élettelen bolygóra kell tenned a jelölődöt (ha van még ilyen). Ha már nincs a naprendszerben üres élettelen bolygó, akkor teheted a jelölődöt egy kék bolygóra is. Egyik esetben sem kapsz bónuszt.
 - Ha a repülésed egy naprendszerben ér véget, egy üres kék bolygóra kell tenned a jelölődöt (ha van még ilyen), és ebben az esetben megkapod a felfedezés bónuszt. Ha nincs már üres kék bolygó, akkor egy élettelen bolygóra is teheted a jelölődöt, de ebben az esetben nem kapsz bónuszt.

Speciális eset: ha egy olyan naprendszerben ér véget a repülésed, amit e repülés során már meglátogattál, hagyd figyelmen kívül a korábbi látogatásodat (azaz ez nem számít „átrepülésnek”).

Felfedezés bónusz

Ha a repülésed egy naprendszerben ért véget, és állomást létesítettél egy kék bolygón, jár neked a felfedezés bónusz. Ez lehet pont, vagy valami más (lásd e szabálykönyv utolsó oldalát), vagy ha nem tetszik, húzhatsz helyette egy felfedezéslapkát.



Például: ha itt fejezed be a repülést és az egyik kék bolygón létesítesz egy állomást, akkor kapsz a két feltüntetett jelző közül egyet. Ha ezt nem szeretnéd, akkor húzz véletlenszerűen egy felfedezéslapkát.



A legtöbb felfedezéslapkát a felhúzása után azonnal végre kell hajtandod, majd el kell dobnod. Ha már nincs több lapka, keverd össze képpel lefelé az eldobottakat, egy új húzó kupacot képezve belőlük.

Pulzár megszerzése

Ha a felderítőhajód egy tulajdonos nélküli pulzáron fejezi be a mozgását, magadnak követelheted azt úgy, hogy ráteszed az egyik pulzárkövető gyűrűdet. Ettől kezdve ezt a pulzárt más már nem követelheti magának és nem is fejlesztheti.

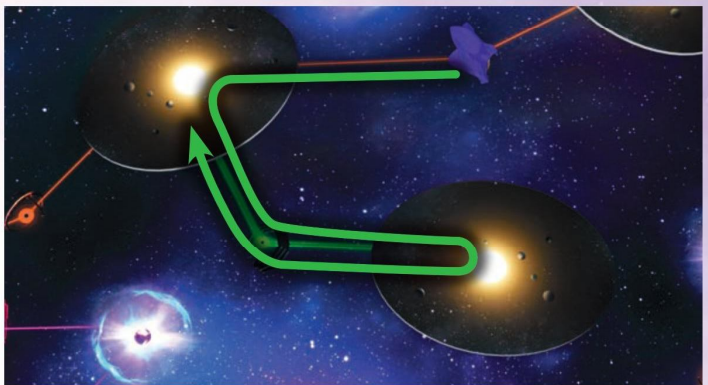
Speciális eset: ha már van 6 pulzárod, nem maradt több gyűrűd, így nem követelhetsz magadnak újabb pulzárokat.

Látogatás

Egyes technológiák előnyökkel járnak, ha meglátogatsz bizonyos helyszíneket. Meglátogatsz valamit, ha ott ér véget a repülésed, vagy ha áthaladsz rajta, de a kiinduló helyszíned nem számít meglátogatottnak (kivéve, ha a repülés során visszatérsz ide).

Zsákutca

A tábla egyik oldalán vannak zsákutcak is, melyeket dupla vonallal jelöltünk. Egyetlen repülés akció keretében így az egyik lépéssel eljutsz a zsákutca helyszínére, és a másik lépéssel el is hagyod azt.



Például: a fenti egy engedélyezett repülés.



Egy zsákutca miatt ugyan meg kell tenned egy felesleges lépést, de ez előnyökkel is jár: ha egy zsákutcában lévő pulzárt igényelsz, vagy egy zsákutcában lévő naprendszeren létesítesz állomást, húzz 1 extra felfedezéslapkát (a normál felfedezés bónuszon túl).

Például: a fenti képen a kék játékos egy 3-as távolságú repüléssel 2 bolygó-rendszert is felfedez. A zsákutcában lévő rendszer miatt húz 1 extra felfedezéslapkát, és megkapja a felfedezés bónuszát azon naprendszer után, ahol a repülését befejezte. Ha a kék játékos egy 4-es távolságú repüléssel fedezte volna fel a 2 naprendszert, akkor csak az extra felfedezéslapka járna neki a zsákutca miatt, ám a felfedezés bónuszt nem kapná meg, mivel nem a 2. naprendszerben ért véget a repülése.

Felfedezőhajó összefoglalása

- Pontosan annyit léphetsz (repülhetsz) vele, mint a repüléshez felhasznált kockád (esetleg módosított) értéke.
- Csapd fel a meglátogatott felfedetlen naprendszerlapkákat.
- Ha áthaladsz egy naprendszeren, tegyél 1 jelölőt egy élettelen bolygóra. Ha már nincs üres élettelen bolygó, tedd a jelölődöt egy üres kék bolygóra. Egyik esetben sem kapsz bónuszt.
- Ha a repülést egy naprendszeren fejezed be, tedd a jelölődöt egy kék bolygóra. Ha ilyen már nincs, egy élettelen bolygóra. Megkapod a naprendszer felfedezés bónuszát.
- Ha a repülést egy pulzáron fejezed be, megszerezheted azt.
- Ha egy zsákutcában lévő pulzárt igényelsz, vagy egy zsákutcában lévő naprendszerben létesítesz állomást, húzz egy extra felfedezéslapkát.

Olyan egyszerű! Építesz egy hatalmas gyűrűt, ami forogni kezd a pulzárral való rezonancia miatt. Amikor már gyorsabban forog, mint a fény, az energiája egy extra dimenzióba kényszerül.

A PULZÁROK FEJLESZTÉSE

Pulzárak összefoglalása

Egy pulzár energiáját 3 lépésben tudod hasznosítani

- Szerezd meg a pulzárt.
- Kezd el a forgóerőmű építését.
- Fejezd be az erőművet, és indítsd el annak forgását.

Pulzár megszerzése

Egy pulzárt úgy szerezhetsz meg magadnak, ha ott fejezed be a repülésedet az előző fejezetben ismertetett módon. Egyes adóállomások és technológiák is lehetővé teszik pulzár szerzését.



Ez utóbbi esetben válassz egy elszigetelt pulzárt (egy olyat, amihez nem vezet egy útvonal sem).

Ha megszerezted egy pulzárt, az ettől kezdve már a tied, és más már nem követelheti magának és nem is fejlesztheti. A játék során maximum 6 pulzárod lehet, mivel 6 pulzár-követő gyűrűvel rendelkezel csak.

Forgáslapka elvétele

Az általad már birtokolt pulzárjaid fejlesztéséhez forgáslapkára lesz szükséged. Elköltheted az egyik kockádat egy akció keretében, hogy elvegyél a forgástábláról egy forgáslapkát. 1-es kockát kell elköltened a kis forgáslapka elvételéhez, 2-es kockát a közepeshez és 4-es kockát a nagyhoz. A szükséges kockákat a forgástáblán is feltüntettük.



Sokszor hatékonyabb módon is szerezhetsz forgáslapkát ahelyett, hogy elhasználnád erre egy akciót. Egyes naprendszerek, HQ projektek és technológiák is adhatnak neked egy vagy több forgáslapkát. Néha adott, hogy milyen lapkát vehetsz el jutalmul, néha viszont szabadon választhatsz.

Akkor is szerezhetsz forgáslapkát, ha még nincs egyetlen saját pulzárod sem. Tartsd magad előtt az asztalon őket, amíg fel nem használod.

Az építkezés kezdete

Azonnal megkezdheted a forgóerőműved építését, amint van már egy saját pulzárod és legalább egy forgáslapkád.



Ha kijátszol egy forgáslapkát az egyik pulzárodra, ezzel az oldalával felfele tedd le, jelezve, hogy a forgóerőműved építése elkezdődött.

Egy pulzáron csak egy forgáslapka lehet, és ha már rátettél egy lapkát, azt nem cserélheted le másikra. Azonban nem szükséges a forgáslapkát azonnal beépítened egy pulzárhoz, amint megszerzed. Az építkezést bármikor elkezdheted (akár egy későbbi fordulóban is), mivel ez nem számít akciónak.

Forgáslapkák után kapott jutalmak

Mivel a forgóerőművek az energiaipar alappillérei, különleges jutalmat kaphatsz az építésükért. Ennek kritériumai a következők:

- Legyen legalább 2 azonos méretű beépített forgáslapkád.
- Ezeknek mind a táblán kell lenniük, 1-1 saját pulzárodban (de nem számít, hogy építés alatt áll az erőműved, vagy kész van).

Az első játékos, aki a fenti kritériumokat teljesíti, 7 pontot kap (vegye el a forgástábla megfelelő mezője fölül a 7 pontos építési jutalomlapkát).

A második játékos, aki teljesíti a fenti kritériumokat, 4 pontot kap (ő a 4 pontos építési jutalomlapkát vegye el a megfelelő mező fölül). A forgáslapka minden egyes értékére külön-külön jár a 7 pontos és a 4 pontos jutalomlapka. Nincs korlátozva, hogy egy játékos hány jutalomlapkát nyerhet el. Ha 4 egyforma értékű forgólapkád van már a pulzárjaidon, mielőtt bármely játékosársadnak lenne a pulzárjain két ilyen értékű egyforma lapkája, akkor azon mező fölötti 7-es és 4-es jutalomlapka is a tiéd lesz. A jutalomlapkákat tartsd magad előtt. Néhány technológiatáblán van olyan technológia, amely több pontot is ad egy-egy megszerzett jutalomlapka után.



Forgóerőmű befejezése

Ha építés alatt álló forgóerőműved szeretnél befejezni, akkor el kell költened a forgáslapkán feltüntetett értékű kockát egy akcióként. A kocka elköltése után fordítsd át a forgáslapkát a másik oldalára. Most már energiát termel a pulzárod.



- A kis forgáslapka átfordításához egy 3-as kockát kell elköltened.
- A közepes forgáslapka átfordításához egy 5-ös kockát.
- A nagy forgáslapka átfordításához pedig egy 6-as kockát.

A forgáslapka átfordítása után az erőműved már „forog”. A játék végéig forogni fog, és pontokat hoz neked. Ezeket a pontokat a termelésfázisban fogod megkapni (lásd a 16. oldalon).

ENERGIA ADÓÁLLOMÁS MEGASTRUKTÚRA-SOR ÉPÍTÉSE

Adóállomás-lapka megszerzése

Az energiaátviteli-rendszered egy vagy több, különböző építési szakaszban lévő adóállomás-sorból állhat. Az építés megkezdéséhez szükséged lesz egy adóállomás-lapkára. Minden fordulóban 3 ilyen lapka áll a rendelkezésedre. Egy lapka elvételéhez költs el 1 olyan kockát, amelynek értéke megegyezik a lapkára nyomtatott bármelyik kockáéval. Tedd az első adóállomás-lapkádat magad elé. A kifizetett kockát jelöld meg egy jelölőddel, amit tegyél a megfelelő kockaszimbólumra, hogy lefedje azt.

Adóállomás-lapkák összekapcsolása

Minden lapkán találhatsz 1 vagy 2 kapcsolati pontot, ahol az egy másik lapkához tud kapcsolódni. Ezek a lapkák szélein láthatók, és 1-1 fél (fekete) dobókockát ábrázolnak. Két egymáshoz kapcsolt lapka csatlakozása kiad egy teljes kocka ábrát. A lapkák csak egy kapcsolódási ponttal kapcsolódhatnak egymáshoz, de nem muszáj ugyanúgy állniuk (néhány állhat „fejjel lefelé” is, ha úgy jön ki a kapcsolat). Ha egy új adóállomás-lapkát szerzel, azonnal el kell döntened, hogy hozzákapcsolod-e egy már meglévőhöz, vagy egy új sort kezdesz vele. A már összekapcsolt lapkáidat nem választhatod szét, de egy különálló lapkádat később is hozzákapcsolhatod egy már meglévő sorodhoz.

egyszeri jutalom, ha mindent kifizettél

minden termelésfázisban megkapott jutalom

kockaköltség

bónusz-kocka

Adóállomások üzembe helyezése

Egy adóállomás üzembe helyezéséhez az összes lapkára nyomtatott kockaköltséget ki kell fizetned. Ezek egyikét már kifizetted a lapka elvételekor (ezt fedted le a jelölőddel). A költségeket tetszőleges sorrendben, és bármelyik fordulóban megfizetheted. A kifizetett kockaszimbólumokat fedd le 1-1 jelölőddel. Ha egy adóállomásod elkészül (minden kockaszimbólumot lefedtél már), azonnal megkapod a lapkán feltüntetett összes egyszeri jutalmat, majd át kell fordítanod a lapkát (a jelölőket vedd vissza). Ha az átfordított oldalon szerepel valamilyen jutalom, azt minden forduló legvégén, a termelésfázisban kapod majd meg.

Az adóállomásod mostantól üzemel - az energiahálózatod összegyűjti és elosztja a termelt energiát. Ha egy adóállomás-lapkát átfordítasz a másik oldalára, ugyanazzal a végével kell kapcsolódnia a többi lapkához, mint eddig (nem forgathatod el 180°-al). A fekete színű fél kocka az üzembe helyezett oldalon piros színű fél kockává válik.

Egyes adóállomás-lapkákon csak egy kockaszimbólum szerepel. Mivel ezt már a megvásárláskor kifizetted (azaz egyúttal a teljes költséget is megfizetted), így megvétel után azonnal forgasd át ezt a lapkát az üzembe helyezett (piros kockás) oldalára.

Az egyes jutalmak ismertetését a szabálykönyv végén találod.

Adóállomás bónusz-kockája

Ha két összekapcsolt adóállomást üzembe helyezel, akkor a kapcsolat helyén egy teljes piros kocka képe látszik. Ez egy bónusz-kocka, amit csak ebben a körödben használhatsz fel (lásd a 15. oldalon). Ha a forduló során nem használod fel ezt a bónusz-kockát, akkor az elvesz. Használhatsz olyan kockát is, amin nulla pötty van, de ekkor valószínűleg szükséged lesz valamilyen kockamódosító jelzőre hozzá. Például egy repüléshez nem használhatsz nulla értékű kockát, de bizonyos technológiák lehetővé teszik, hogy az ilyen kockákat is használhasd bizonyos akcióidhoz.

*Úgy tűnik, az energia a semmiből érkezik.
A mi feladatunk, hogy eljuttassuk azt valahová.*

Középvezető? Inkább úgy
tekintek magamra, mint
a nép mérnöke.

FŐPARANCSNOKSÁG (HQ)



A játék tartalmaz 4 db kétoldalas HQ-táblát, mely sok további akciót biztosít. A játékot egyszerűbb elsajátítani a HQ-táblák nélkül, így javasoljuk, hogy az első pár játékban ne használjátok őket. Ha HQ-tábla nélkül játszotok, akkor javasoljuk az AI, All és AIII technológiátáblák használatát. Egy normál játékban a játék elején mindenki véletlenszerűen kap 1-1 HQ-táblát. A HQ-táblád egyedülálló a vállalatod számára, és csak te játszhatod rajta.

A két oldal

A véletlenszerűen választott HQ-táblának 2 oldala van. A játék elején, mielőtt dobnátok a kockákkal, el kell döntened, hogy melyik oldalán akarsz játszani. Az 1. oldal kissé előnyösebb a forgóerőművek építéséhez, míg a 2. oldal azoknak kedvez, akik sokat szeretnének repkedni a felderítőhajóikkal.

A projekt-piramis

Az elérhető projekteket egy piramisba rendeztük. A játék elején csak az alsó sorban lévők állnak a rendelkezésedre. A 2. sorban lévők akkor válnak elérhetővé, ha az 1. sor összes projektjét befejezted, a 3. sorban lévők akkor, ha már a 2. sorban lévőket is befejezted, míg a főproject előtt az összes többi be kell fejezned. Ez egy remek cél lehet, így ha sok munkát fektetsz a főparancsnokságod fejlesztésére, azt erősen jutalmazzuk.

Egy projekt befejezése

Minden egyes projekt csak egyszer fejezhető be a játék során. Egy projekt befejezéséhez akcióként költs el egy feltüntetett értékű kockát, majd tedd a kockaszimbólumra az egyik jelölődet.

A projektek típusai



A legtöbb projekt valamilyen azonnali jutalmat biztosít. Ezek hasonlóak a felfedezés bónuszokhoz, amelyeket egy naprendszerben kaphatsz a felfedezőhajód repülésekor (lásd a szabálykönyv végét).

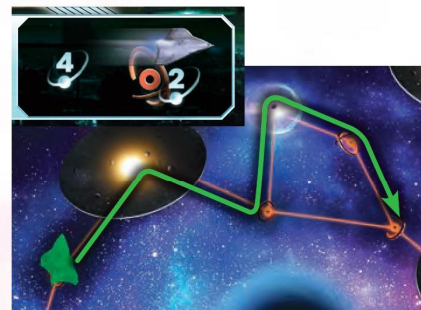


Az ilyen projektek lehetőséget adnak neked egy ugrókapu versenyen való részvételhez. Ha egy ilyen projekt valamilyen más jutalmat is ad, azt azonnal megkapod. Az ugrókapu versenyt majd akkor használhatod, mikor a felderítőhajód repül.

Ugrókapu verseny

Pontokat szerezhetsz a megadott színű ugrókapuk meglátogatásával, de csak akkor, ha már befejezted a megfelelő projektet. Egy játék során csak egyszer vehetsz részt egy versenyen, de te döntheted el, hogy akarsz-e versenyezni egy repülésed alkalmából, vagy inkább elteszed a lehetőséget egy későbbi repülésedre. Egy ugrókapu verseny csak egyetlen kocka elköltésére szól, még akkor is, ha a második akcióddal is a felderítőhajódat repteted. Ha több befejezetlen versenyed is van, akkor bármelyiket választhatod egy repülés alkalmából (de egyszerre csak egyet). A célod az, hogy a lehető legtöbb ugrókaput meglátogasd. Nem számít bele a kezdő hely, csak azok a kapuk, amiken áthaladsz, vagy ahova megérkezel. Minden ugrókaput csak egyszer lehet beszámítani, még ha többször is meglátogatod valamelyiket. Minden megadott színű meglátogatott kapu után megkapod a feltüntetett pontokat.

Például: Zöld befejezi ezt a projektjét, és azonnal kap 4 pontot. Egy későbbi körében használni akarja az ugrókapu versenyt. Elkölt egy 5-ös kockát, hogy 5 lépést reptethesse a felderítőhajóját. Összesen 3 narancs ugrókaput látogat meg, így ezért 6 pontot kap. A kiinduló helye nem számít bele, még akkor sem, ha ez is egy narancs ugrókapu. Ha egy 6-os kockát használt volna fel, kétszer is meglátogathatná az egyik ugrókaput, de ekkor is ugyanennyi pontot kapna a verseny után.



Ha egy versenyt befejezel, tedd át a projekt befejezésekor a kockaszimbólumra tett jelölődet a kapu szimbólumra, jelezve, hogy ezt a versenyt többször már nem használhatod.



Amikor egy ilyen projektet használsz, eldöntheted, hogy a feltüntetettek közül milyen színű ugrókapu versenyen akarsz részt venni. Továbbra is csak az egyik szín után kaphatsz pontokat.

TECHNOLÓGIÁK SZABADALMAZTATÁSA

Technológiai fejlesztések

Minden játék 3 technológiatáblát használ (1-1 véletlenszerűen kiválasztott I., II. és III. tábla). Minden elérhető technológia látszik már a játék elejétől. Az 1. fordulóban csak az 1. sorban lévő technológiák állnak rendelkezésre. Ez az ív van a legközelebb a csillag-halmaztáblához. Az időjelzőt úgy kell elhelyezni, hogy erre a sorra mutasson. Az időjelző feletti sorok még nincsenek játékban. Minden forduló végén az időjelzőt el kell tolni egy sorral felfelé, jelezve, hogy milyen újabb technológiák állnak rendelkezésre. A jelző sora, és az alatta lévő sorok továbbra is játékban maradnak.



Szabadalmak megvásárlása

Elkölthetsz egy megfelelő kockát akcióként, hogy szabadalmaztasd az egyik még rendelkezésre álló technológiát (a költséget az adott technológia mellé nyomtattuk). Tedd az egyik jelölődet a szabadalmaztatott technológia megfelelő kockaszimbólumára.

Két szabadalom

A verseny érdekében minden technológiát két különböző játékos is szabadalmaztathat. Ha ez már megtörtént, senki más nem fér hozzá az adott technológiához. Egy játékos sem szabadalmaztathatja kétszer ugyanazt a technológiát.

Két eltérő szabadalmazási eljárás létezik:



Az ilyen jelölésű technológiákat fordulónként csak 1 játékos szabadalmaztathatja. Ha került a kockaszimbólumra jelölő, az a forduló végén a lenti mezőre csúszik, így egy 2. játékos is szabadalmaztathatja majd.

Megjegyzés: 2 játékos esetén csak az egyik játékos szabadalmaztathatja az ilyen technológiákat.



Ezeket a technológiákat 2 játékos is szabadalmaztathatja, akár egy forduló alatt is.

A szabadalmak hatásai

Egyes szabadalmak valamilyen azonnali bónuszt adnak neked. Mások valamilyen különleges képességet, melyet a játék másik szakaszában tudsz majd használni. Az összes elérhető technológia ismertetését a technológia lapokon találod.

KOCKAMÓDOSÍTÓ JELZŐK VÁSÁRLÁSA

Egyes HQ projektek, naprendszeres és szabadalmak után kaphatsz kockamódosító jelzőket, de meg is vásárolhatod őket. Vehetsz egy ± 1 -es jelzőt, ha elköltesz egy 1-es vagy 2-es kockát, vagy vehetsz egy $+2$ -es jelzőt, ha elköltesz egy 2-es kockát. Ha a jelzők elfogynának, használj érméket, vagy bármi mászt a helyettesítésükre.



BÓNUSZKOCKÁK

A piros kocka

Minden fordulóban maximum 1 bónuszkockát használhatsz fel. Ha többet is szerezteél, el kell döntened, melyiket akarod használni. A bónuszkocka szimbóluma egy piros kocka. Amikor felhasználsz egy bónuszkockát, vedd el a piros kockát a fekete lyuk mezőről, forgasd a megadott értékre, használd fel úgy, mint egy normál kockát, majd tedd vissza a fekete lyukra. Tetszőleges sorrendben használhatod fel az ezüst kockáidat és (az esetleg szerzett) piros bónuszkockád.

Megmaradt kocka lemásolása

A kockaválasztás után 1 (vagy 2 játékos esetén 3) kocka fog maradni a kockatáblán. Az akciófázisod után a megmaradt (egyik) kockát bónuszkockaként használhatod fel, ha visszatesszel a közös készletbe 4 mérnök-kockát. Vedd el a piros kockát, forgasd a lemásolandó kocka értékére, használd fel, majd tedd vissza a fekete lyuk mezőre. A lemásolt kocka eközben mindvégig a kockatáblán marad. Ha valaki már lemásolt egy megmaradt kockát, az nem gátolja meg, hogy ebben a fordulóban más is lemásolja azt.

Adóállomás bónuszkocka

A két üzembe helyezett adóállomás-lapkád csatlakozásánál lévő bónuszkockát rögtön azután kell felhasználnod, amikor az megépült (nem teheted el későbbre). Ha a fordulóban egyszerre több ilyen csatlakozást hoztál létre, választanod kell közülük egyet, amit felhasználhatsz.



Kockaduplázó használata



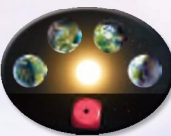
Egyes szabadalmak és HQ-projektek segítségével elkölthetsz egy kockát, hogy kettőt kapj helyette. Az első kocka egy sima ezüst kocka, amit normál módon használhatsz fel (forgasd át az akciódért kifizetett kockát a megadott értékre). Ezen felül kapsz egy megadott értékű bónuszkockát is. Ezt az akciót csak akkor hajthatod végre, ha a piros kockát is fel tudod használni.

Szabadalom bónuszkockája



Bizonyos technológiák szabadalmaztatása után el kell költened egy mérnök-kockát, hogy kapj egy megadott értékű bónuszkockát. Ha nem tudod elkölteni, nem szabadalmaztathatod ezt a technológiát.

Megjegyzés: általában szabadalmaztathatsz egy olyan technológiát, vagy befejezhetsz egy olyan HQ-projektet, aminek nem tudod felhasználni a jutalmát. Ez alól kivételt jelentenek a bónuszkockát adók.



Felfedezés bónusz

Ne felejtse el, hogy ha nem tudod, vagy nem akarod használni ezt a bónuszkockát, amikor felfedezel egy ilyen naprendszert, húzhatsz helyette egy felfedezéslapkát is.

TERMELÉSFÁZIS

Egy forduló végének összefoglalása

Miután minden játékos akciófázisa véget ért, következik a termelésfázis. Hajtsátok végre sorban az alábbi lépéseket:

- 1) új játéksorrend meghatározása
- 2) mérnökkockák kiosztása
- 3) kezdeményezés- és mérnöksávok büntetései
- 4) üzembe helyezett adóállomások jutalmai
- 5) befejezett forgóerőművek pontozása
- 6) egyes technológiák pontozása
- 7) a következő forduló előkészületei

1) Új játéksorrend meghatározása

Rendezd át a kockatábla játéksorrend mezőin lévő rakétákat a kezdeményezéssávon lévő jelölők sorrendjének megfelelően. A balra legelől lévő jelölő tulajdonosa kezdi a következő fordulót (az ő rakétája kerül a legelső játéksorrend mezőre), míg a jobbra legtávolabbi jelző tulajdonosa lesz az utolsó. Ha több jelölő van egymáson egy kupacban, akkor mindig a feljebb lévő számít „balrább” lévőnek. A játéksorrendet a legutolsó forduló végén is meg kell változtatni, mert a pontozásban szerepet játszik.

Megjegyzés: a játék legelején a kezdeményezéssávon lévő jelölők pont fordított sorrendben kerültek elhelyezésre, de a többi forduló végén már a jelölők tényleges helyzetétől fog a játéksorrend függeni.

2) Mérnökkockák kiosztása

A mérnöksávon legelől (legbalrább) lévő jelölők tulajdonosai mérnökkockákat kapnak. Ha több jelölő van egymáson egy kupacban, akkor mindig a feljebb lévő számít „balrább” lévőnek. A legelső jelző tulajdonosa 3 mérnökkockát kap. 3-4 játékos esetén a második helyen lévő jelölő tulajdonosa 2 mérnökkockát kap.

Például: piros jelölője van legelől, így ő 3 mérnökkockát kap. Zöld jelölője sárga felett van (és 3-an játszanak), így zöld 2 mérnökkockát kap, míg sárga nem kap semmit.



A mérnökkockák több mindenre felhasználhatók (bónuszkockák, adóállomások bónusz pontjainak, vagy végcélok bónusz pontjainak megvásárlása, stb.).

3) Kezdeményezés- és mérnöksávok büntetései



A kezdeményezés- és a mérnöksáv utolsó 2 mezőjén egy-egy -1-es és -2-es jel látható. Ha valakinek itt van a jelölője, az elveszíti a megadott pontot. Ha két jelölője is a sávok végén van, mindkettő után kap büntetést (de a pontjai nem csökkenhetnek 0 alá).

4) Üzembe helyezett adóállomások jutalmai

A már üzembe helyezett (azaz megfordított) adóállomás-lapkáid hátoldalán is található jutalmak, melyeket most gyűjthetsz be. Kaphatsz pontokat, vagy mérnökkockákat.

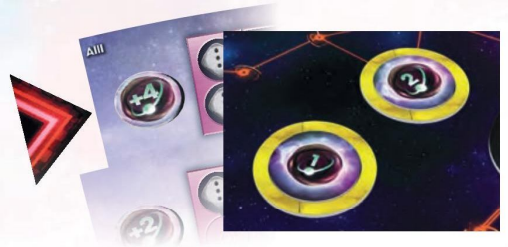
Megjegyzés: megteheted, hogy elsőként begyűjtöd a mérnökkocka jutalmadat, majd az így szerzett mérnökkockáiddal fizeted ki a bónusz pontok költségét.

5) Befejezett forgóerőművek pontozása



A befejezett forgóerőműveid minden forduló végén pontokat termelnek a számodra, amiket most gyűjthetsz be. Minden lila oldalával felfelé lévő forgáslapkán szerepel, hogy hány pontot ér. Ezek mindegyikéhez még hozzá kell adni az időjelző által jelölt technológiatábla aktuális sorának elején feltüntetett bónusz pontot is.

Például: mivel az időjelző épp 4 pontot mutat, a közepes (2 pontos) forgóerőmű $(4+2=)$ 6 pontot ér, a kis (1 pontos) forgóerőmű pedig $(4+1=)$ 5 pontot, így összesen 11 pontot kapsz.



Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a bónusz pontszám egyenlő a kockatáblán lévő középjelző által mutatott értékkel. Ha a középjelző pont 2 érték között van, használd a nagyobbat.

Például: mivel a középjelző a 4-es és 5-ös érték között van (és ebből az 5-ös a nagyobb), így minden befejezett forgóerőműved után +5 bónusz pontot fogsz kapni.



6) Egyes technológiák pontozása



A szimbólummal megjelölt, zöld színű technológiák minden forduló végén adnak pontot. Ezeket most kell begyűjteni.

7) A következő forduló előkészületei

Ha ez még nem a 8. forduló volt, akkor hajtsd végre az alábbi lépéseket:

- Dobd el az összes olyan adóállomás-lapkát, amit a forduló során senki nem vásárolt meg, majd húzz 3 újat a kupac tetejéről. (A lapkákon lévő betűjelek nem mindig egyeznek meg, például a 3. forduló végén lesz 2 „A” jelű és 1 „B” jelű lapka.)
- Minden olyan technológián, amelyet fordulónként csak 1 játékos szabadalmaztathat, csúsztasd a jelölőt az alsó mezőre (ha az még üres), így a következő fordulóban ismét szabadalmaztathatja ezt egy másik játékos. Ha már 2 jelölő van rajta, semmit nem kell vele tenned. (A jelző lecsúsztatását amúgy azoknál a technológiáknál is megteheted, amiket bármikor lehet szabadalmaztatni, és még csak 1 jelölő van rajta, az átláthatóság miatt.)
- Mozgasd az időjelzőt egy sorral távolabb a csillagrendszer-táblától. A következő fordulóban már ez a technológiasor is elérhetővé válik (az összes alatta lévővel együtt).

PONTOZÁS ÖSSZEFOGLALÁSA

Több módon is szerezhetsz pontokat a játék során:

Az akciófázisban:

- Ha elsőként, vagy másodikként építesz be két azonos méretű forgáslapkát a pulzárjaidba.
- Néhány adóállomás-lapka pontokat ad, amikor beüzemeled.
- Ha egy repülésed egy naprendszerben ér véget, és a jelölődet egy kék bolygóra teszed, a felfedezés bónusz adhat pontokat.
- Egyes technológiai szabadalmak is pontot adhatnak.
- Más szabadalmak bizonyos akciók után adhatnak pontokat.
- Egyes HQ-projektek is adhatnak pontokat.
- Egyes HQ-projektek segítségével meghatározott színű ugrókapu versenyen vehetsz részt, amely után pontokat kaphatsz.

A termelésfázisban:

- Egyes üzembe helyezett adóállomások pontot adnak, vagy pontok vásárlását teszik lehetővé.
- Minden befejezett forgóerőműved után kapsz pontokat.
- Egyes szabadalmak is pontokat adhatnak.
- Pontokat veszíthetsz, ha a jelölőd a kezdeményezés- vagy a mérnöksáv utolsó 2 mezőjén van.
- 2 játékos esetén 1 pontot kapsz, ha tiéd a 3. hely a mérnöksávon.

A játék végén:

- A játék végén kapható pontokat a szabályösszefoglaló lapokon is feltüntettük. Ezeket a következő fejezetben ismertetjük.



2x	(2)
3x	(4)
4x	(6)
5x	(9)
6x	(12)
7x	(16)
8x	(20)
9x	(25)
10x	(30)
11x	(36)
12x	(42)
13x	(50)



Megjegyzés: ha a pontszámod eléri, vagy meghaladja a 100-at, tedd magad elé a 100 pont lapkádat. Ha a 200-at is eléri, fordítsd át a lapkát a 200-as oldalára.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 8. forduló végén ér véget. A játék végén a különböző teljesítményeid után pontokat kapsz.

Céllapkák

Minden játékban 3 cél van, melyek a céllapkákon szerepelnek. Az első pár játéknál célszerű a * jelölésű céllapkákat használni. Egy normál játékban véletlenszerűen kell kihúzni 3 céllapkát (a másik 3 visszakerül a dobozba). A céllapka lehetővé teszi, hogy pontokat szerezz a játék végén:



Ha teljesíted a megadott célt, a játék végén a feltüntetett pontot kapod. Ekkor lehetőség lesz rá, hogy mérnökkockákért megvedd az első bónuszt. Ha így tettél, megveheted a 2. bónuszt is, ha akarod.

Például: ha legalább 5 technológiát szabadalmaztattál, 6 pontot kapsz a játék végén. Ha elköltesz 4 mérnökkockát, megkapod az első bónuszt is (+6 pontot). Ha még 1 mérnökkockát elköltesz, megkapod a 2. bónuszt is (újabb 6 pont). Az összes pont és bónusz csak akkor áll rendelkezésre, ha a feltételt teljesítetted (legalább 5 szabadalom).

A célok ismertetését lásd a következő oldalon!

A végső pontozás

A játék végén minden játékos pontokat kap az alábbiak szerint. A részleteket lásd a szabályösszefoglaló lapokon is.

- 1) A lila szabadalmak pontokat adnak. Ennek többségét most kell értékelni. Némely egy későbbi lépésben növeli meg a pontokat.
- 2) A céllapkák által biztosított pontok.
- 3) 1-1 pontot kapsz minden általad birtokolt pulzár után, ahol NINCS befejezett forgóerőműved.
- 4) 1-1 pontot kapsz minden építés alatt álló, vagy előtted fekvő forgáslapkád után.
- 5) 1-1 pontot kapsz minden megmaradt mérnökkocka-párod után. (Egy magányos mérnökkocka nem ér pontot.)
- 6) Pontokat kaptok a rakéták játéksorrend mezőjén lévő végső pozíciója után: az első helyen lévő 7 pontot kap, a második helyen lévő 4-et. 2 vagy 4 játékos esetén a harmadik helyen lévő rakéta tulajdonosa 2 pontot kap (3 játékos esetén ez nem ér pontot).
- 7) Pontokat kapsz a bolygókon megépített összes állomásod után. 50 pontot kapsz, ha pont 13 állomásod van, illetve +3 pontot minden 13 feletti állomásod után.



Megjegyzés: az ilyen szimbólummal jelölt technológiákat plusz állomásoknak kell számolni a 7. pont szerinti értékeléskor.

Győzelem

Ha minden pontot összeszámoltatok, a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a játéksorrend mezőjén hátrébb álló játékos győz.

CÉLLAPKÁK



Legyen legalább 2 azonos típusú befejezett forgórörműved.



Legyen legalább 3 azonos típusú befejezett forgórörműved.



Legyen legalább 2 eltérő típusú befejezett forgórörműved.



Legyen legalább 3 forgórörműved bármelyik típusból.



Legyen legalább 3 üzembe helyezett adóállomásod.



Legyen legalább 4 üzembe helyezett adóállomásod.

Megjegyzés: ha 2 céllapka is pontot ad a játék végén a forgórörművek száma után, akkor minden játékos csak egy, általa választott lapka után kaphat pontokat.



Legyen legalább 9 jelölőd a csillaghalmasztábla bolygóin.



Legyen legalább 11 jelölőd a csillaghalmasztábla bolygóin.



Legyen legalább 5 szabadalmaztatott technológiád.



Legyen legalább 6 szabadalmaztatott technológiád.



Legyen legalább 5 befejezett HQ-projected. (A befejezett ugrókapu versenyed akkor is számít, ha nem használtad.)



Legyen legalább 3 befejezett és felhasznált ugrókapu versenyed. (Ha 0 pontot szereztél a versenyen, az is beleszámít.)

Megjegyzés: csak a csillaghalmasztáblán ténylegesen ott lévő jelölőidet lehet ezekbe a célokba beleszámítani, a technológiák és felfedezéslapkák pontozáskor beszámítható bónusz állomásaidat nem.

2 SZEMÉLYES JÁTÉK

Játék előkészítése

Használjátok a kockatábla 2-3 játékos oldalát. Minden más tábla független a játékosok számától. Döntsétek el valahogy, hogy ki kezdjen. Mindketten 2-2 rakétátokat tegyék le a játéksorrend mezőkre úgy, hogy az 1. és 3. mezőre kerüljön a kezdő játékos rakétája, a 2. és 4. mezőre pedig a másik játékosé. (A 3. rakéta a csillaghalmaztáblára kerül, mint rendesen.) Mindketten 2-2 jelölőt tegyetek a kezdeményezés- és a mérnöksávokra, a szokott módon, fordított sorrendben.

Például: ha a zöld játékos kezd, akkor a játéksorrend mezőkön az alábbi ábra szerint kell elrendezni a rakétákat, és a kezdeményezés- és mérnöksáv kezdőmezőire szintén az alábbi ábra szerinti sorrendbe kerülnek egy-egy kupacba a jelölők.



Kockafázis

Az aktuális kezdőjátékos 7 ezüst kockával dob. A játékosok a szokott módon 2-2 kockát választanak maguknak, az aktuális játéksorrendben (így a rakéták helyzetétől függően, a kezdőjátékos a második kockáját választhatja másodiknak, harmadiknak, vagy akár negyediknek is). Ha egy játékosnak valamilyen irányba mozgatnia kell a jelölőjét, akkor bármelyik sávon bármelyik jelölőjét mozgathatja, kivéve, ha az a jelölő túllépne az adott sáv egyik végén.

Akciófázis

Három kocka marad a kockatáblán. A játékosok bármelyiket felhasználhatják bónuszkockaként, ha elköltенek 4 mérnökkockát. Az akciókat szintén játéksorrendben hajtják végre.

Tegyél 1-1 nem játékos jelölőt minden 3+-al és 4-el megjelölt bolygóra.

Az egyetlen kockaszimbólummal megjelölt technológiákat csak az egyik játékos szabadalmaztathatja a játék során. Minden más továbbra is érvényben marad. A 4 pontos építési jutalomlapkát továbbra is az a játékos nyeri el, aki másodiknak épít 2 ugyanolyan típusú működő forgóerőművet.

Termelésfázis

Rendezd át a kockatábla játéksorrend mezőin lévő mind a 4 rakétát a kezdeményezéssávon lévő jelölők sorrendjének megfelelően (ez ugye a legelső fordulóban épp fordított sorrendben volt). Ez lesz az új játéksorrend.

A mérnöksávon legelöl (legbalrább) lévő jelölők tulajdonosai mérnökkockákat kapnak. Ha több jelölő van egymáson egy kupacban, akkor mindig a feljebb lévő számít „balrább” lévőnek. A legelső jelző tulajdonosa 2 mérnökkockát kap. A második helyen lévő jelölő tulajdonosa 1 mérnökkockát kap. A harmadik helyen lévő jelölő tulajdonosa 1 pontot kap. (Ha ugyanannak a játékosnak val a legelső és a második helyen a jelölője, akkor 3 mérnökkockát fog kapni.) A büntetések ugyanígy minden jelölőnél számítanak.

A játék végi pontozás

A végső pontozás a szokott módon történik. Ahol a végső kezdeményezés számít a pontozásban, a 4 rakétát kezeld úgy, mintha 4 személyes játék lenne. Minden játékos mindkét rakétája után kaphat pontot.

3 SZEMÉLYES JÁTÉK

A 3 és 4 személyes játék között az alábbi különbségek vannak:

- A kockatábla másik oldalát kell használnotok (a 2-3 játékos oldalt).
- 3 játékos a 9 ezüst kocka helyett csak 7-et használ.
- Tegyél 1-1 nem játékos jelölőt minden 4-el megjelölt bolygóra.
- A játéksorrend mezőkön a 3. helyen lévő rakéta tulajdonosa nem kap pontot a játék végén.

A gyors meggazdagodás reménye hozott ide. De most, hogy felépítettük ezt a helyet, sehol máshol nem akarnék élni.

SZIMBÓLUMOK

Azonnali jutalmak



Megkapod a feltüntetett számú pontot.



Vegyél el a forgástábláról egy megadott típusú forgáslapkát.



Vegyél el a forgástábláról egyet a 2 megadott típusú forgáslapka bármelyikéből.



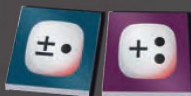
Vegyél el a forgástábláról egy tetszőleges forgáslapkát.



Vegyél el a forgástábláról két KÜLÖNBÖZŐ típusú forgáslapkát.



Húzz 1 felfedezéslapkát (és gyűjtsd be a jutalmadat). A legtöbb lapkát ez után el kell dobnod. (Ha már nincs lapka, amit felhúzhatsz, keverd össze az eldobottakat, egy új húzókupacot készítve.)



Vegyél el 1 megadott kockamódosító-jelzőt. (Ha már nincs több, használj bármit a helyettesítésére.)



Kapsz egy megadott értékű (és színű) kockát. A bónuszkockát ebben a körödben el kell használnod. Bővebben lásd a 15. oldalt.



Megkapod az ábrán látható számú mérnökockát kapsz. (Ezeket nem kell eldobnod a forduló végén. A négy kocka jelző egyenlő 4 mérnökockával, melyet bármikor beválthatsz.)



Kapsz egy megadott értékű piros kockát, bónuszkockaként. (Ne felejtse el, hogy ha nem akarod, vagy nem tudod felhasználni egy naprendszer felfedezési bónuszát, még mindig húzhatsz helyette egy felfedezéslapkát.)

Egyéb jutalmak



Ez a project lehetővé teszi a megadott színű ugrókapu verseny végrehajtását. A részleteket lásd a 14. oldalon.



Ez a project lehetővé teszi az egyik megadott színű ugrókapu verseny végrehajtását. Lásd a 14. oldalon.



Ha egy ilyen felfedezéslapkát húzol, tartsd meg a játék legvégéig (ez az egyetlen, amit nem kell azonnal megoldanod és eldobnod). A játék végén minden ilyen lapka 1-1 extra állomásnak számít a pontozáskor. Ez csak az állomások pontszámába számít bele, de a céllapkák teljesítésébe nem.

Adóállomások



Azonnal megkapod a feltüntetett pontokat.



Azonnal megszerezhetsz egy elszigetelt pulzár.



Azonnal teleportáld a hajódat egy pulzár, és kezeld úgy, mintha itt ért volna véget a repülése.



Azonnal teleportáld a hajódat egy naprendszerbe, és kezeld úgy, mintha itt ért volna véget a repülése.



Azonnal teleportáld a hajódat bármelyik helyszínre, és kezeld úgy, mintha itt ért volna véget a repülése.

Megjegyzés: soha nem teleportálhatsz elszigetelt pulzár.



Minden termelésfázisban megkapod a feltüntetett pontokat.



Minden termelésfázisban kapsz feltüntetett számú mérnökockát.



Minden termelésfázisban elkölthetsz 1 mérnökockát, hogy megkapd a feltüntetett számú pontot. Fordulónként csak egyszer használható! Elkölthetsz egy épp most kapott mérnökockát is.

A játékot készítette: Vladimír Suchý

Illusztrálta: Sören Meding

Művészeti vezető és tördelés:

Filip Murmak

Projectvezető: Petr Murmak

Termékmenedzser: Vít Vodicka

Szabálykönyv: Jason Holt

Fő tesztelő: Michal "Elwen" Štách

Tesztelők: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léna, Janca, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašoyic, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines és sokan mások. Valamint mindazok a nagyszerű emberek, akik a csehországi baráti összejevetelek, a Žihle, a Beskydské zimní hrátky, a Herní víkend és más események tanúi voltak a naprendszerünkben.

Köszönet a Řadim "Finder" Pechnek, a fantasztikus szabálykönyvért.

Külön köszönet Katka Suchának, mindenért.



© Czech Games Edition
October 2017
www.CzechGames.com