

SPACE CORP 2025-2300AD

John Butterfield játéka



Többjátékos
Szabályok



GMT Games, LLC ©2018

kép: NASA/Ames/JPL-Caltech



Bevezetés

Megj. - Ezek a szabályok 2-4 játékos számára használhatók. Ha egyedül játszol, ezt a szabálykönyvet tedd vissza a dobozba. Helyette vedd elő az Egyszemélyes Szabályokat.

Az **ŰrCégek**ben minden játékos egy Földi bázisú vállalatot irányít, mely kiterjeszti az emberiség fennhatóságát a Naprendszerbe és távolabb. A játékosok azon versenyeznek, ki vezessen felfedező expedíciókat, építkezzen és telepedjen le, meggazdagodjon felfedezések, nyersanyag-termelés, technológiai fejlesztések és kolóniák létrehozása során.

A játékosok felfedeznek és fejlesztenek a világűrben 3 korszak alatt. Mindhárom korszakot különböző táblákon kell játszani:

- ☾ Az első korszak, a **Űrhajósok**, felderítést és fejlesztést takar egészen a Marsig.
- 🚀 A **Bolygókutatók**ban a játékosok letelepednek a külső Naprendszerben.
- ★ A **Csillagutatók**ban a játékosok küldetéseket indítanak a szomszédos csillagrendszerekbe és létrehozhatnak csillagközi kolóniákat.

A teljes játék mindhárom korszakkal együtt közel 300 évet ölel fel, ahogy az emberiség meghódítja a kozmoszt. A **Csillagutatók** korszakának végén a legtöbb profittal rendelkező játékos nyer. A játékosok rövidebb játékot is játszhatnak, mely csak 1 vagy 2 korszakot ölel fel [22.oldal].

A játékot a **SpaceCorp** inspirálta, Ejner Fulsang *Galactican* sorozatának első kötete.

Tartalom

Komponensek	2-3
1. Űrhajósok: Előkészületek	4-5
Egy Játékos Köre	6-7
Hatáskártyák	8
Az Akciók	8-12
Egy Kor Vége	13
2. Bolygókutatók: Előkészületek	14
További Szabályok a Bolygókutatók korához	15-17
3. Csillagutatók: Előkészületek	18
További Szabályok a Csillagutatók korához	19-21
Játékváltozatok	22
Tartozékok & Készítők	23
Kolóniapontok & Hatások	hátsó oldal

Komponensek

Az **ŰrCégek** játék 3 részből áll - **Űrhajósok** (☾), **Bolygókutatók** (★), és **Csillagutatók** (🚀) korszakából. Néhány komponensen több kor jele is megtalálható, mely az adott korszak(ok)ban használhatók. Amelyiken semmilyen jel nincs, az mindhárom korszakban használható.

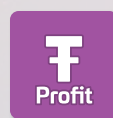
JÁTÉKOS SEGÉDLETEK

A 4 darab 2-oldalas segédlet biztosítja a játékosok számára a szabályok összefoglalását. (Hagyjátok az Egyszemélyes Segédletet a dobozban.)

JÁTÉKELEMELMEK

• Mind a 4 játékos színéhez a következők tartoznak:

- egy 2-oldalú jelző, mely a játékos **Profitját** mutatja a Profitsávon az Üzletablán.



Ha egy játékos elér 50 Profitot, fordítsátok át a jelzőt a "+50" oldalára, és léphet tovább a sávon.

- a 4 fakocka reprezentálja a játékos csillagutatózó **csapatait** - a csapatok mozoghatnak, felfedezhetnek és építkezhetnek a tábla különböző részein;
- a 27 kör alakú **bázisjelzők** játék közben kerülnek a táblára, melyek speciális képességeket jelölnek;



• 4 barna **Genetika** kocka és a 4 **Ötlet** kocka minden Központ Folyamatkörén használható.



• 7 narancs **Szerződés Teljesítve** jelzőkorong az Üzletablán a teljesített szerződéseket jelöli.



• 70 **Felfedezés** lapkát a táblára kell helyezni, melyek a kutatások utáni felfedezéseket jelöli. Minden lapkát egy bizonyos korban lehet használni, a hátlapjuk alapján: 9-et az **Űrhajósok**, 28-at a **Bolygókutatók**, 33-at a **Csillagutatók** korában. A Felfedezés lapkák a következő elemeket tartalmazhatják:

- Természeti felfedezés(ek) (*fent*)
- Víz, élet vagy más ikonok (*középen*)
- Azonnali jutalmak (*lent balra*)
- Állandó hatások (*lent jobbra*)



• 32 hatszögletű **Kolónia** jelző a **Csillagutatók** korában használható, melyek a csillagközi lakóövezeteket jelölik. Minden jelző tartalmazza:

- Kolónia értéke (*fent*)
- Jutalom (*középen*)
- Játékoszám (*balra*)
- ID szám (*csak egyszemélyes játékban*)(*jobbra*)
- Kolónia neve (*lent*)



• 2 **Üttörő** jelző az **Űrhajósok** és a **Bolygókutatók** korában használható. Ezek a jelzők megnövelik a játékos előkészületi lehetőségeit az adott korszakban.



JÁTÉKTÁBLÁK

Minden korszaknak megvan a maga táblája, megjelenítve az egyre nagyobb világrét:

- az **Űrhajósok** a Naprendszer egy részét, a Föld körül.
- **Bolygókutatók** a Naprendszerünket, a Kuiper-övvel bezárólag.
- a **Csillagutatók** a nagyobb csillagrendszereket kb. 15 fényév távolságra a Naprendszerünkötől.

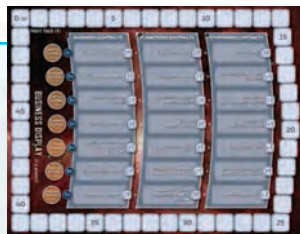
Minden tábla **régiókból** áll, legtöbbjük tartalmaz 1 vagy több **mezőt**. Minden mezőnek van neve (egy ID szám előzi meg, amit az egyszemélyes módban kell használni), és a legtöbb objektum mellett **felfedezésmező** van a lapkáknak fenntartva. A játékelemeknek mindig egy objektumon kell lenniük a táblán. Továbbá, minden táblán van:

- 4 kínálat kártya hely;
- hely a még felfedezetlen Felfedezés lapkáknak;
- távolság-táblázat, mely bizonyos objektumok közötti távolságot mutatja a táblán;
- a Versengés mezőt és a Versengés Kínálatjelző mezőket (ezeket az egyszemélyes módban kell használni).

ÜZLETTÁBLA

Az Üzlettáblák 2-oldalalak; az egyik a 3-4 játékos számára, a másik az 1-2 játékos számára van. A tábla tartalmaz:

- egy sávot, mely a játékosok jelenlegi **profitját** mutatja, ezt trillió kreditben jeleníti meg (**F**);
- egy **szereződéslistát**, melyeket a játékosok teljesíthetnek minden korban, hogy megszerezzék az egyes szerződésekhez tartozó profit jutalmakat.

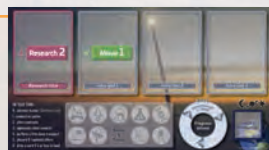


KÖZPONTOK

A Központokban a játékosok nyomon követhetik a technológiai fejlődésüket. Minden Központon van:

- 4 Infrastruktúra - röviden "Infra" - mező, melyre kártyák tehetőek. Néhány mező tényleges Infra értéket tartalmaz;
- egy rövid játékmenet leírás;
- egy mező a játékos fel nem épített bázisai és le nem helyezett csapatai számára;
- egy Folyamatkör, melyen nyomon követhető egy játékos Genetika és Ötlet jelzőinek haladása;
- egy mező a Megörökölt Termelési objektumoknak.

Megjegyzés: A fent ábrázolt Központ normál játék esetén használatos. Egyéb Központok használatához lásd a 22. oldalt.



KÁRTYÁK

3 pakli akciókártya [lásd a példát jobbra] a koroknak:

Űrhajósok (46 kártya)
Bolygókutatók (58 kártya)
 és
Csillagutatók (76 kártya)

továbbá
 8 **Idő**,
 18 **Alkalmazkodás**, és
 14 **Áttörés** kártya.



Akciónkártyák - A játékosok húznak és kijátszanak akciónkártyákat, hogy akciókat hajtsanak végre vagy Hatást érjenek el [8. oldal] a játék során. Minden kártya az alábbiakat tartalmazhatja:

- A Technológia neve és illusztráció** - speciális technológia bemutatása a kártyán; (színesítő szöveg, nincs hatása)
- B Akció típusa és színe** - minden kártyának speciális típusa van: Kutatás, Mozgás, Felfedezés, Építés, Termelés, Genetika, Ötlet vagy Speciális [például Felfedezés, fent]. Több kártyán 2 akció van feltüntetve, melyek közül csak az egyiket lehet végrehajtani, mindkettőt sohasem;
- C Érték** - a számérték a kártyán hozzájárul a hozzátartozó akcióhoz; [Felfedezés "1" fent]
- D Korszak szimbólum** - minden kártya a 3 korszakli valamelyikéhez tartozik;
- E Infra** - egy "Fejleszhető Infraként" feliratú kártya kijátszható akcióként vagy mint a Központ állandó infrastruktúrája.
 - **Hatás** - egy, gyakran a forduló végén kijátszott, "Hatás" képességgel rendelkező kártyán fel van tüntetve annak Hatása [fenti ábrán nem látható, lásd 8. oldal].
- F Versengés Akció** - (csak egyszemélyes módban használható).

Időkártyák - [lásd jobbra] mindhárom korszak során kijátszható "Joker" lapok. A játékosok számától függően lehet használni őket.

Folyamatkártyák - Alkalmazkodás és Áttörés kártyákat együttesen Folyamatkártyáknak nevezzük [17. oldal]. Ezeket a játékosok Genetika és Ötlet akciók kijátszásával szerezhetik meg. Egy Folyamatkártya a tulajdonosa számára folyamatos előnyt vagy egy erős azonnali hatást biztosít, mely a kártyán részletezve van, ahogyan az egyszerű, lehetséges profit-bónusz is.



1. Űrhajósok: Előkészületek

A Tábla - Rakjátok az *Űrhajósok* táblát az asztalra. Rakjátok mellé az *Üzlet*táblát a megfelelő oldalával felfelé ("1-2 játékos" vagy "3-4 játékos").

B Központ - Minden játékos kap 1 *Központ*-ot. Használjátok azokat, melyek jobb oldalán mindhárom kor jele megtalálható. Minden játékos kap egy segédletet is (*nincs az ábrán*).

C Szerződések - Rakjátok a 7 narancs *Szerződés* *Teljesítve* jelzőt az *Üzlet*tábla megfelelő mezőire.

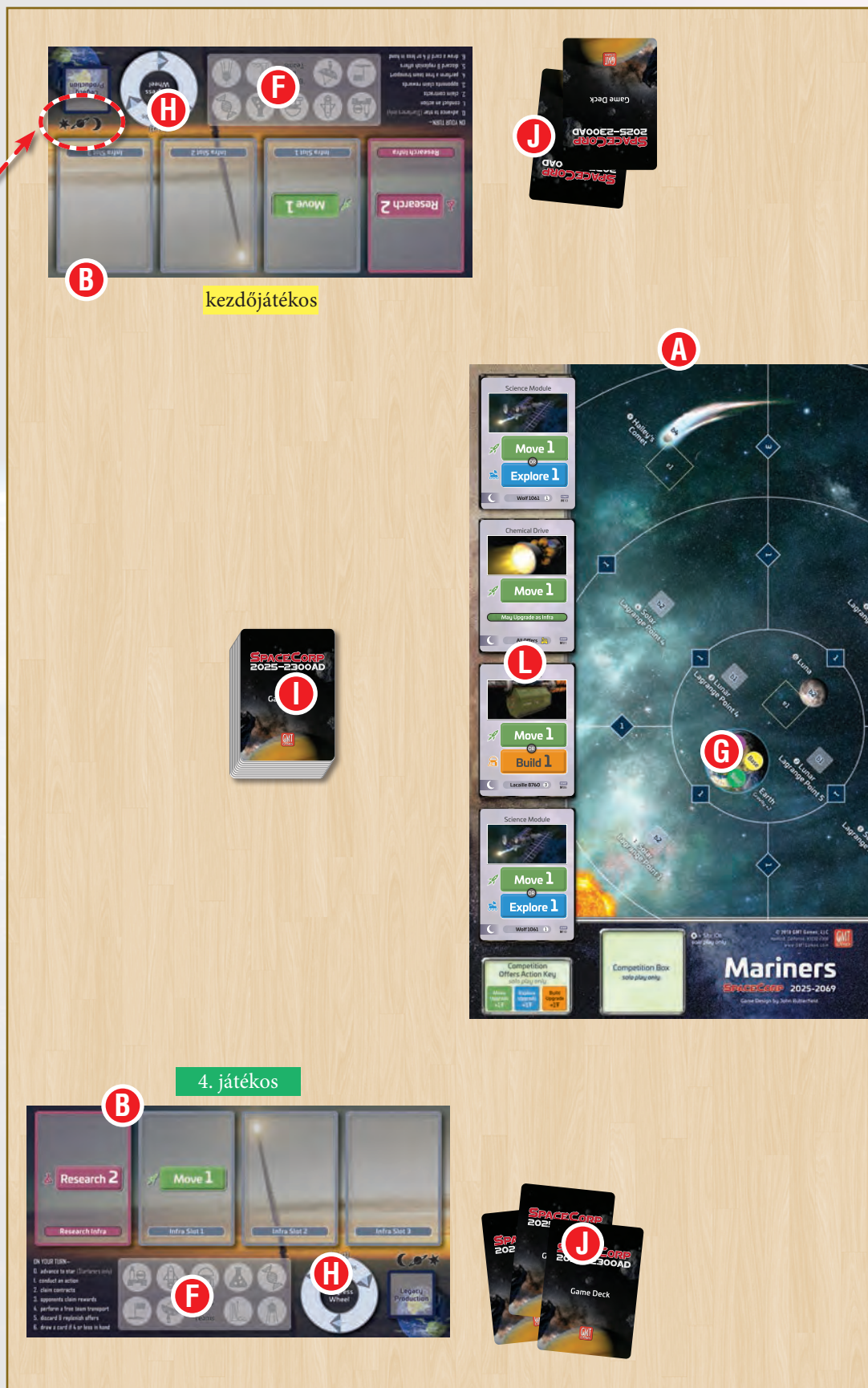
D Felfedezésjelzők - Keverjétek meg a 6 *f1* *Felfedezés* jelzőt, és képpel lefelé képezzetek belőlük egy húzópaklit a tábla kijelölt helyén. Tegyétek ugyanezt a 3 *f2* jelzőkkel.

E Űrtörő - Rakjátok a 2 *Űrtörő* jelzőt a tábla "Aszteroidaövre".

F Játékosok Színei - Minden játékos választ egy színt, és megkapja a hozzá tartozó összes fakockát, és kör alakú *bázis* jelzőit. Rakjátok őket a játékosok *Központ*jának kijelölt mezőire.

G Csapatok - Minden játékos a fakockái közül 2-2 rakjon a tábla "Föld" mezőjére. 'Ezek a játékosok kezdőcsapatai.'

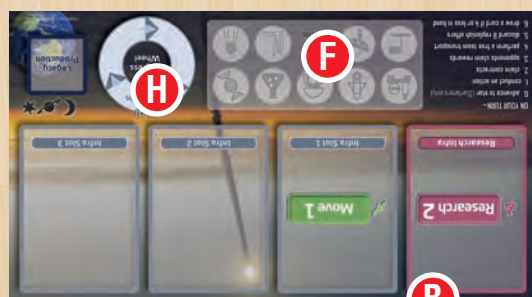
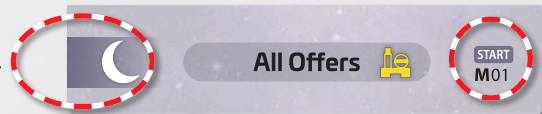
H Folyamatjelzők - Minden játékos rakjon 1 barna és 1 fekete kockát a *Központ*juk *Folyamat*körének "Start" mezőjére.



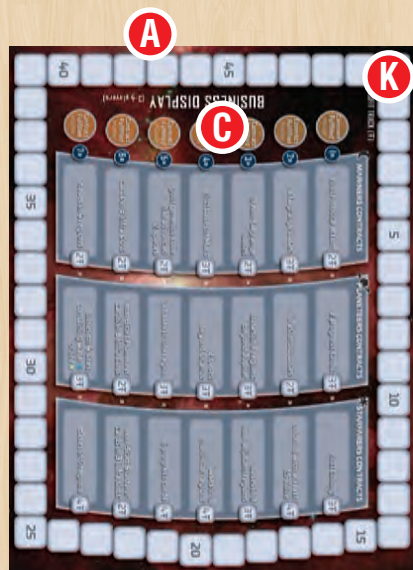
kezdőjátékos

4. játékos

A kezdőkártyák így azonosíthatók:



2. játékos



3. játékos



I Az Űrhajósok Paklijaja

- Vegyék kézbe az **Űrhajósok** pakliját. Távolítsátok el belőle a 12 "Kezdő" kártyát (lásd fent) és tegyétek félre.
- Az **Űrhajósok** paklijához adjatok hozzá **Időkártyákat**, a játékosok számától függően: 0-t 2 játékos esetén; 2-t 3 játékos esetén; vagy 4-et 4 játékos esetén. Tegyétek félre a megmaradt **Időkártyákat**.
- Keverjétek össze az **Űrhajósok** pakliját, és rakjátok képpel lefelé a tábla mellé, húzópaklit kialakítva ezzel.

J Kezdőlapok

- Minden játékos elvesz a félretett kezdőpakliból 1-1 **Kémiai hajtómű** kártyát. A megmaradt kezdőkártyákat keverjétek össze és képpel lefelé rakjátok az **Űrhajósok** paklijának tetejére.
- Minden játékos elvesz a félretett **Időkártyák** közül 1-et. A maradékot rakjátok vissza a dobozba.
- Az a játékos, aki legutoljára bámulta az éjszakai égboltot, az lesz a kezdőjátékos.
- 2 játékos esetén a 2. játékos felhúzza a pakli legfelső lapját.
- 3 játékos esetén a 2. és a 3. játékos felhúzza a pakli legfelső lapját.
- 4 játékos esetén a 3. és a 4. játékos felhúzza a pakli legfelső lapját.

- **K Profit** - Minden játékos **Profitjelző**-jét rakjátok a Profitsáv "0" mezőjére, mely körbeveszi az Üzletábrát (a **F Profit** "+50" oldalával lefelé). 3 játékos esetén a 3. játékos az "1"-es profitmezőről indul a "0" helyett; 4 játékos esetén (csak) a 4. játékos indul az "1"-es mezőről.

- **L Kínálatkártyák** - Húzzátok fel a pakli 4 legfelső kártyáját, és képpel felfelé rakjátok a táblán fenntartott helyükre.

És Mi Legyen a Többi Tartozékkal?

A többi kártyát, táblát és jelzőt hagyjátok a dobozban most még; legtöbbjük a későbbi korszakokban kerül elő.

Minden Készen Áll a Kilövéshez!

A kezdőjátékos elkezdheti az első körét.

Egy Játékos Köre

Az óramutató járásának megfelelően a játékosok végrehajtják saját körüket. Amelyik játékos éppen végrehajtja a körét, az az "aktív játékos". Az aktív játékos köre az alábbiakból áll, és az alábbi sorrendben kell végrehajtania:

1. végrehajt egy akciót; *aztán*
2. megszerzi a szerződések után járó jutalmakat; *aztán*
3. az ellenfelek megszerzik a jutalmaikat; *aztán*
4. végrehajt egy ingyenes csapatmozgást; *aztán*
5. eldobja a kijátszott lapokat & feltölti a kínálatot; *aztán*
6. húz 1 kártyát, ha 4 vagy kevesebb lap van a kezében.

Továbbá, néhány, az ellenfelek által kijátszott "Hatás" kártya képessége [8.oldal] aktiválódik az aktív játékos körében.

1. AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Először az aktív játékos bejelenti, melyik akciót akarja végrehajtani a köre során. A következő akciók közül lehet választani:

- Kutatás
- Mozgás
- Felfedezés
- Építés
- Termelés
- Genetika
- Fejlesztés
- Speciális

Ezek az alapakciók bővebben ki vannak fejtve a 8.oldalon, az "Akciók" résznél.

- Ötlet (csak a **Bolygókutatók** és **Csillagutatók** korában - 16.oldal)
- Kolonizáció (csak a **Csillagutatók** korában - 20.oldal)

A **Fejlesztés** és **Speciális** akciókat a megfelelő, kézből kijátszott lapokkal lehet megtenni. Más, alapakciónál egy játékosnak kell meghatározni egy "értéket" az akcióhoz: minél nagyobb az érték, annál erősebb lesz az akció. Az aktív játékos az akció alap "0" értékéhez hozzáadhat az alábbiak közül egyet, illetve azok kombinációjából:

- egy Központ Infráját használva;
- 1 vagy több kártya kézből való kijátszása;
- egy bázis tulajdonságát használva;
- egy folyamatkártya nyújtotta bónuszt használva (csak a **Bolygókutatók** és **Csillagutatók** korában - 17.oldal)
- profit elköltésével (csak a **Bolygókutatók** és **Csillagutatók** korában - 15.oldal).

ÚrCégek Matematika - Az **ÚrCégek**ben bármely akció során meghatározott értéken először összeadást, vagy kivonást kell végezni, mielőtt szorzásra vagy osztásra kerülne a sor.

1a. Egy Központ Infrájának használata

Az aktív játékos bejelenti igényét egy Központ valamennyi, az akcióval megegyező Infrájára - sajátjára vagy egy ellenfelén -, hogy annak értékét hozzáadhassa az akciójához. Minden egyező Infra értéke összeadódik. Hagyjátok figyelmen kívül a nem egyező Infrákat.

Példa: Bob egy Mozgás akciót akar végrehajtani. Úgy dönt, a saját Központja Infráját használja (korábban egy második Mozgás/Felfedezés Infrát ját-szott ki). Bob Mozgás értéke így 3 lett.



Mikor Infrát használtok, nem játszhattok ki vagy használhattok kártyákat, az adott Infrahelyen lévő kártyákat is beleértve [Fejlesztés, 12.oldal]. Ha egy ellenfél Infrája lett felhasználva, az a játékos egy jutalmat kap [következő oldal]. Ellenfelek Infráját nem lehet használni, miután egy kor vége bekövetkezett [13.oldal].

1b. Kártyák kijátszása

Emellett, vagy egy Központ Infrájának használata helyett az aktív játékos bármennyi kártyát kijátszhat a kezéből képpel felfelé, de minden kártyának ugyanazt az akciófajta-t kell tartalmaznia. Ha egy Infrát használtok, akkor a kártyákon lévő akcióknak egyeznie kell az Infrán lévővel. Az akciók színnel és névvel vannak ellátva (például: **Mozgás** vagy **Építés**), illetve ikon (például: 🚀 - Mozgás) van előttük. Ha egy kártyán több akció is van, akkor csak 1 típust lehet választani, és annak az értékét használjátok.

Megjegyzés: kijátszhattok kártyákat a kezetekből anélkül, hogy Infrát használnátok, és viszont.



Bob körét folytatva, ő kijátssza ezt a 2 kártyát, s a 4-es Mozgási értékéhez hozzáadja az Infrája 3-át, hogy így 7-et kapjon. Figyelmen kívül hagy minden mást a kártyákon, mind a Hatást a bal kártyán, mind az Építés akciót a jobbon.

Időkártyák - Ha az aktív játékos kijátszik egy Mozgás, Építés vagy Felfedezés akciót, kijátszhat a kezéből egy Időkártyát, és választhat az alábbiak közül egyet:

- megduplázza kiválasztott akció értékét; vagy
- az akció értékét kétszer használja fel, két különböző csapatához.



A második lehetőség esetén az első csapat akcióját teljesen végig kell csinálnia, mielőtt a másodikat elkezdené. Mindkét csapatnál az akció teljes értékét használjátok.

Például: Ha Bob kijátszik egy Időkártyát, akkor választhatja azt, hogy (a) megduplázza az egyik csapata Mozgása értékét 14-re (az Űrhajósok tábláján bárhová léphet ezáltal), vagy (b) 2 csapatával mozog 7-7-et.

1c. Bázisok használata

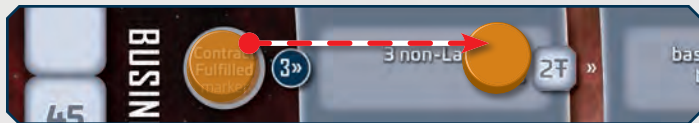
A Mozgás, Termelés és Kolonizáció akciókhoz szükségetek van egy bázis jelenlétére, vagy az akció nem hajtható végre [9., 12., 20. oldal]. Néhány bázis megnöveli egy speciális akció értékét saját mezején vagy régiójában (például: ha egy csapat az Űrhajósok korában az Űrkikötőben kezd, +2 Mozgást kap - lásd 11. oldal). Ha az aktív játékos egy ellenfél bázisának tulajdonságát használja, az ellenfele jutalmat kap [következő hasábj]. Az ellenfelek bázisának tulajdonsága nem használható, ha a kor vége bekövetkezett [13. oldal].

Például: Bob körét folytatva, ő azt választotta, hogy csapataival 7-et mozog. Az egyik az előző körben épített Űrkikötőből indul, így az a csapat +2 Mozgást kap, összesen 9-et léphet. Ha a másik csapata Rachel Űrkikötőjéből indul, választhatja, hogy 9-et lép, de ekkor Rachel jutalmat kap.

2. SZERZŐDÉSKÖTÉS

Ha az aktív játékos teljesíti a kor hét szerződésének feltételeiből egyet [lásd Üzlettábla], és az a szerződés még nem lett teljesítve, ő megkötheti. Annyi profitot kap, amennyi a szerződésnél fel van tüntetve, majd csúszta a szerződés teljesítve jelzőt a szerződésre, jelezve, hogy a továbbiakban már nem elérhető egyik játékos számára sem. Az összetett szerződéseket akár egy körön belül is teljesíteni lehet.

Megjegyzés: Egy játékos kezdőbázisát sohasem vehetitek figyelembe, mikor bázissal kapcsolatos szerződést teljesítenétek.



Richard megépítette a harmadik bázisát egy nem-Lagrange területen a körében (nem számítja bele a bázisát a Földön). A harmadik sor narancs jelzőjét jobbra mozgatja a szerződésre, és kap 2F-t. Ezt a szerződést egyik játékos sem teljesítheti a továbbiakban.

3. ELLENFELEK JUTALMAI

A játék során, amikor az aktív játékos egy ellenfele bázisát vagy Infráját használja bármilyen akció során, az ellenfél jutalmat kap az aktív játékos fordulójának 3. lépésében. Minden ilyen alkalommal jutalmat kap, tehát lehetséges, hogy egy körön belül kétszer vagy többször is.

Ha az aktív játékos akciói során az ellenfelek egy vagy több jutalmat kapnak, akkor azt azonnal megkapják. Minden jutalom során húzhatnak egy lapot a pakli tetejéről (nem a kínálatból). Ha kétszer vagy több játékos kap jutalmat ugyanabban a körben, akkor körsorrend szerint húznak.

4. CSAPAT TRANSZPORTÁLÁSA

Az aktív játékos egy csapatát átmozgathatja, mellyel nem hajtott végre akciót ebben a körben. Egy játékos csapatának ilyen mozgásának 3 kritériuma van:

- A csapatnak egy saját bázismezőn kell állnia;
- a csapat bármekkora távolságot utazhat, de egy saját bázismezőre kell érkeznie; és
- legalább az egyik bázison egy Űrkikötőnek kell lennie [11. oldal].

5. DOBÁS & FRISSÍTÉS

Az aktív játékos által kijátszott kártyáknak képpel felfelé kell a táblára kerülniük - mindnek, amik nem a játékos Központjára kerülnek egy Feljlesztés akció hatására, például -, utána pedig egy dobópakliba a húzópakli mellé.

Az Időkártyákra szükség lesz a későbbi korszakokban, ezért ajánlott, hogy a játékosok egy külön dobópakliba gyűjtsék őket a sima dobópakli helyett. Ez meggyorsítja és megkönnyíti a megtalálásukat, mikor szükség lesz rájuk.

Aztán töltsétek fel az üres kínálat mezőket. Minden üres kínálat mezőért húzzatok egy kártyát a jelenlegi korszak akciopaklijának tetejéről, és képpel felfelé rakjátok egy mezőre. Ha a pakli kimerül [13. oldal], a kínálatmezők üresen maradnak.

6. HÚZÁS

Egy játékos körének utolsó lépéseként, ha az aktív játékos kezében 4 vagy kevesebb lap van, húzzon egyet a pakli tetejéről (nem a kínálatból). Ha a húzópakli kimerült, ez a húzás elmarad.

Hatáskártyák

HATÁS

Amikor egy szerződést teljesítesz, kapsz 2T-t, ha az ellenfeled teljesíti, kapsz 1T-t.

HATÁS

Néhány kártya akciója alatt a "Hatás" szerepel. A Hatások nem akciók, így a játékos körének első lépésében nem lehet kijátszani. Ehelyett, minden Hatás akkor aktiválódik, mikor annak első sora teljesül, néha az ellenfél köre során.

Például: Ha Julie a fenti Hatáskártyát tartja a kezében, dönthet úgy, hogy azonnal kijátssza, amint ő, vagy egyik ellenfele teljesít egy szerződést egy játékos körének második lépésekor.

Amikor egy Hatást kijátszotok, kövessétek a leírást a piros mezőben - a kártyán lévő többi akciót hagyjátok figyelmen kívül -, majd dobjátok el a kártyát.

A fenti példát folytatva, miután Julie megkapta a feltüntetett profitot, a Hatáskártyát további hatás nélkül el kell dobnia.

Az Akciók



Kutatás 2

KUTATÁS

Követelmény - Egy Kutatás akciót csak akkor lehet kijátszani, ha az aktív játékos kezében 7 vagy kevesebb lap van.

A Kutatás engedélyezi a játékosnak, hogy lapokat húzzon a pakliból és/vagy a kínálat 4 lapja közül. A húzható lapok száma egyenlő az akció teljes kutatási értékével. Egyszerre csak egy kártya húzható.

Kézben tartható lapok száma - Noha egy Kutatás akciónak feltétele, hogy 7 vagy kevesebb lap legyen a kézben, egy játékos kezében tartható lapok maximális száma nincs korlátozva.

Például: Kai kezében 7 lap van, és bejelenti, hogy Kutatást hajt végre. A Kutatás Infráját (2-es érték) használja, majd kijátsszik 2 Kutatás kártyát (2+2) a kezéből, így összesen 6 kártyát húzhat a kínálatból és/vagy a pakli tetejéről. A körét 11 lappal fejezi be (és így nincs lehetősége a következő körben Kutatás akciót végrehajtania).

Hatások Részletei

Verseny—Kiválaszthatok 2 ellenfél Infráját vagy egy sajátot és egy ellenfelét. Ez a hatás egy kor végének bekövetkeztéig tart [13.oldal]—a kártya hatása felülírja a szabálykönyvben írtakat.

Eltérítés—Például, ha egy ellenfél Termel a lapkái 5T-t, akkor 3T-t kapsz. A 3T-t ne vonjátok le a profitjából.

Hackelés—Megjegyzendő, hogy a kínálatból elvett kártyák helyére ne rakjatok újakat, egészen az aktív játékos körének 5.lépéséig.

Agresszív Mikróbák—A büntetés minden érintett játékosra hat, arra is, aki a lapot kijátszotta.

Inkompatibilitás—Az aktív játékoskal kezdve játékosrendben mindenki dönthet arról, melyik Infra-kártyáját dobja el.

Lehallgatás—Az extra kör nem számít bele a játékos "még egy kör" korlátozásába, ha a kor a végéhez ért [13.oldal].

Szivárogtatás—Ha valamilyen oknál fogva a jutalom nélküli Áttöréskártyát már elvették, akkor ne tegyetek semmit (tehát ne játszatok ki ezt).

Piaci Befolyás—A "szerződésed" azt jelenti, hogy "amit ebben a körben teljesítettél".

Orvvadászat—Csak azokat a kártyákat kapjátok meg, amiket fizikailag eldobtak, és nem azokat, melyeket a Központra lettek lerakva vagy egy játékos kezébe kerültek.

Szabotázs—A megnevezett akciók listáját az **1. Akció Végrehajtása** pont alatt találjátok a 6. oldalon.

Kimentés—Megjegyzendő, hogy a kínálatból elvett kártyák helyére ne rakjatok újakat, egészen az aktív játékos körének 5.lépéséig.

Mozgás 5

MOZGÁS

Ez az akció lehetővé teszi az aktív játékosnak, hogy egy csapatát a jelenlegi mezőjéről egy másikra mozgathassa. Egy csapat sem fejezheti be a mozgását az "űrben lebegve" egy régióban: mindenképpen egy mezőre kell érkezniük. Az akció teljes Mozgás-értékének egyenlőnek vagy többnek kell lennie, mint a megtett távolságnak.

Bázis Előfeltétel - Egy mozgásnak mindig egy bázismezőn kell kezdődnie vagy befejeződnie. Az aktív játékos használhatja a saját, vagy az ellenfele egy bázisát a mozgáshoz. Ha egy ellenfele bázisát használja, akkor az a játékos jutalmat kap [7. oldal, 3. lépés].

Minden játékos a Földi bázisáról indul. Más területekre a játékosoknak kell bázisokat építeni.

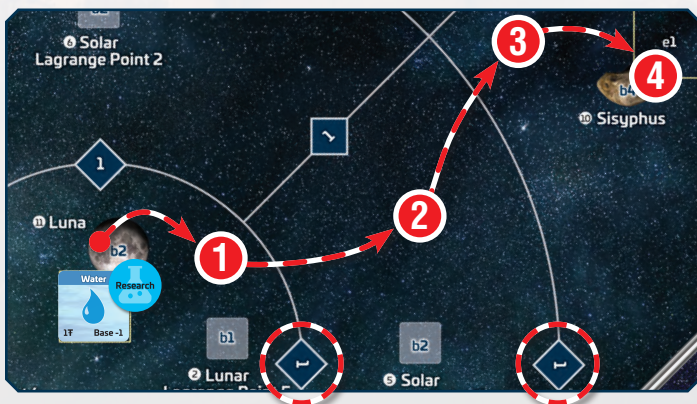
Régióhatár Költségek - A régiók közti távolságok nagyon különböznek. A régióhatároknak egyedi költségük van, melyet ki kell fizetni, ha bármerről keresztülhaladtok rajta.



Például: A Halley-üstökös és a Phobos régiója közti távolság 3.

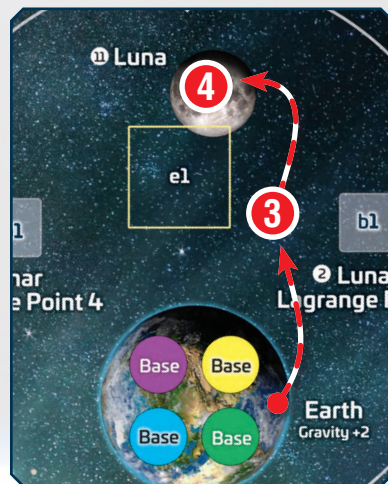
Megtett Távolságok - A mozgás távolságának kiszámítása:

- 1-be kerül felszállni egy kezdőmezőről a környező régióba;
- +X egy szomszédos régióba való határátlépéskor, ahol X egyenlő a határ-rombuszokban lévő értékek összegével;
- +1-be kerül a leszállás a célhelyszínre.



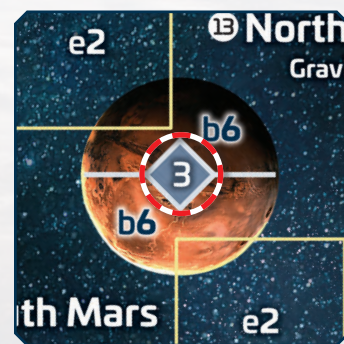
Például: Sarah a Holdról Sisyphus-ra akar lépni. A távolság 4 - 1 a Holdról való felszállás a régióba, +1 a köztér régióba, +1 a Sisyphus régiójába való belépésre, és +1 magára Sisyphus-ra való leszállásra. Hogy Sarah ennyit mozoghasson legalább 4 Mozgást kell használnia Infrák használatával, kártyák kijátszásával, stb.

Gravitációs Büntetések - Bizonyos mezőknek gravitációs hatásai vannak (például +2 Gravitáció a Földnél, vagy +1 Gravitáció a Marsnál). Az aktív játékosnak hozzá kell adnia a távolsághoz mindazokat a mezőket, amikről fel- vagy leszáll mozgása közben. Ezek a büntetések összeadódnak.



Például: A Földről Holdra való mozgás költsége 4 - 1 a felszállás a Földi régióba, +2 a Föld Gravitációja =3, majd +1 a leszállás a Holdra.

Észak és Dél-Mars - A Mars két mezőből áll, melyet határ választ el egymástól. Egy Marsra érkező csapat leszállhat mindkét oldalán. Mars egyik mezőjéről a másikra lépni 3-ba kerül, ahogy a táblán is látható. Ez esetben nem hagyjátok el a Marsot, így hagyjátok figyelmen kívül a Gravitációját.



Aszteroida-öv - Az első játékos, akinek egyik csapat belép erre a mezőre, megkapja az 1. Űttörő jelzőt, amit a Központjára kell rakjon. A második játékos, akinek egyik csapata belép erre a mezőre, megkapja a 2. Űttörő jelzőt. Az Űttörő jelzővel rendelkező játékosok jobb előfeltételekkel kezdik a következő korszakot [14. és 18. oldal].

Az Aszteroida-övben lévő csapatok a korszak további részében semmilyen akciót nem hajthatnak végre.

A játék megkönnyítéséért, a táblán lévő táblázat az össztávolságot mutatja a Földtől, a Gravitációs büntetéseket is figyelembe véve. A nem-Földi mezők közti távolságot továbbra is ki kell számolnotok.



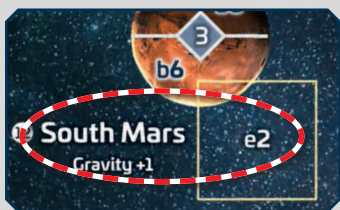
Felfedezés 3

FELFEDEZÉS

A Felfedezés akció lehetővé teszi, hogy az aktív játékos egy Felfedezésjelzőt rakjon egy mezőre, mely tartalmaz:

- egy üres Felfedezésmezőt (nincs rajta egy Felfedezésjelző sem), és
- az aktív játékos egy csapatát.

Az akció teljes Felfedezés értékének többnek vagy egyenlőnek kell lennie a mező felfedezési költségével (feltüntetve a szomszédos felfedezésmezőn), "f#" -ként jelezve.



Például: Dél-Mars felfedezéséhez, aminek "f2" a felfedezési költsége, 2 vagy nagyobb összértékű felfedezést kell tenni.

Felfedezetlen - Felfedezési költség nélküli mezőket - Lagrange-pontokat, például - nem lehet felfedezni.

Felfedezés - Mikor egy mezőt felfedeztek, rakjatek egy felfedezésjelzőt a készletből a táblára, melynek költsége egyezik a felfedezettével. A jelzőt rakjatek képpel felfelé a felfedezési mezőre, ami megmarad a korszak végéig.

Például: Jennifer felfedezi a Holdat (f1) az Űrhajósok tábláján, húznia kell egy "f1" hátoldalú lapkát, és képpel felfelé a Hold felfedezésmezőjére kell tennie.



Felfedett Felfedezésjelzők - A felfordított Felfedezésjelzőkön egy vagy több természeti felfedezés lehet [például Víz vagy Exo-Mikróbák az ábrán alább], és a továbbiakat tartalmazhatja még:

- azonnali jutalmakat (a lapka bal alsó részénél);
- folyamatos előnyöket (a lapka jobb alsó részénél);
- szimbólumokat, pl. Víz (💧), és Élet (🦠), és minden olyat, ami fontos bizonyos bázisokhoz, szerződésekhez, Hatásokhoz, stb.

Jutalmak és előnyök a Felfedezésjelzőkön az alábbiak lehetnek:

- "#F" - Azonnal ennyi profithoz juthattok [pl. 2 trillióhoz, jobbra].
- "Gen#" - Léptessétek előre a barna Genetikakockákat ennyi mezővel a Folyamatkörön [ez a lapka 1-gyel előre mozgatja a Genetikakockát, lásd Folyamatkártyák, 17.oldal].
- "Ötl#" - Léptessétek előre a fekete Ötlekockát ennyi mezővel a Folyamatkörön [nem ezen a lapkán, lásd Folyamatkártyák, 17.oldal].
- "T#" - A feltüntetett Profitot kapjátok, mindahányszor Termelés akciót hajtotok végre ezzel a lapkával [ez a lapka 1 trilliót termel minden ilyen alkalommal, lásd Termelés, 12.oldal].
- "Bázis#" - Ezen a mezőn egy bázis építésének költsége ennyivel csökken (vagy nő) [ez a lapka 2-vel megnöveli egy bázis építését ezen a mezőn; lásd Építés, következő oldal].
- "Kol" - Ennyi Kolonizációs Pontot (KP) kaptok egy itt végrehajtott Kolonizáció akció során [nem ezen a lapkán, lásd Kolóniák alapítása, 20.oldal].



Ha egy Felfedezésjelzőn egy jutalom vagy előny piros szöveggel van jelölve, speciális hatása van: kövessétek ezeket a szabályokat.

Ha egy Felfedezésjelző egy játékos egy másik lapka húzására kötelez, dobjátok el az első lapkát, és rakjatek a jelzett lapkát a helyére.

Igények - Rakjatek az újonnan felfedett Felfedezéslapkára a felfedező csapatot, ezzel jelezve, hogy az aktív játékos igényt tart arra a mezőre [lásd Építés, következő oldal]. A Felfedezés akció az egyetlen, amivel egy csapat igényt tarthat egy mezőre, és ez az igény addig tart, míg a csapat ottmarad.

Ez lehetővé teszi, hogy a játékos a felfedezés során igényt támasszon arra a területre, ami fennmarad, míg a csapat ott jelen van. Ha egy másik játékos épít ott egy bázist, amire ti igényt tartotok, akkor jutalmat kaptok.





Építés 3

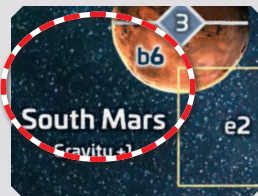
ÉPÍTÉS

Az Építés akció lehetővé teszi az aktív játékos számára, hogy egy bázist építsen egy mezőre, mely eleget tesz az alábbi feltételeknek:

- azon a mezőn egy csapatnak kell lennie;
- azon a mezőn nem lehet másik bázis;
- ha a mező rendelkezik egy vagy több felfedezésmezővel, akkor mindegyikén legyen Felfedezésjelző.

Minden mezőnek van építési költsége, melyet "é#" jelöl. Az akció teljes Építési értékének többnek vagy egyenlőnek kell lennie, mint a mező építési költsége.

Például: A Dél-Marsra történő bázisépítés költsége 6 ("é6").



Építési Módosítók - Ha egy Felfedezésjelzővel ellátott mező Építési módosítóval van ellátva, akkor az megnöveli vagy csökkenti az építési költséget. Az építési költség sohasem csökkenhet 0 alá.

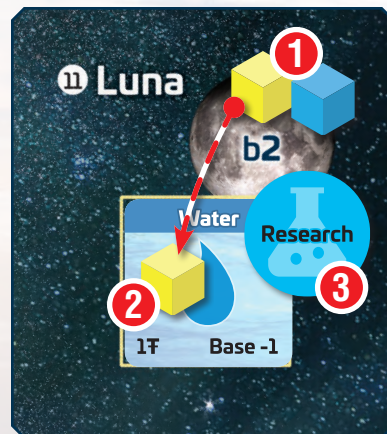
Például: Az előző példában, Sarah bázisépítési költsége 1-gyel csökkent ("Bázis-1"), tehát az építési költsége 1 lett. Egy "Bázis-1" felirattal rendelkező Felfedezésjelző megnövelné a költséget 1-gyel.

Bázis Sajátosságok - Amikor megépítene egy bázist, az aktív játékos választhat egyet a még elérhető bázisai közül a Központjáról. 9-ből 6 fajta elérhető az **Űrhajósok** korában, mindegyik egyedi tulajdonsággal és speciális előfeltétellel rendelkezik, melyek előírják a mezőt és a Felfedezésjelzőket, ahová a bázis épülne [részletek az alsó táblázatban, és a játékos segédletek hátoldalán].

Például: Az Űrhajósok korában egy Űrkikötőt csak egy Lagrange-pontra lehet építeni. Egy Biolabort csak olyan mezőre lehetséges felépíteni, ahol (élet) szimbólum szerepel a Felfedezésjelzőn. Az előző példában Sarah kutatóbázisát bármelyik előfeltétel nélküli, felfedezett mezőre fel lehet építeni. Ipari bázist akkor lehet a Holdra építeni, ha (víz) szerepel a Felfedezésjelzőjén.

Felfedezési Igények - Ha egy olyan mezőn hajtotok végre egy Építés akciót, melynek Felfedezésmezőjén egy másik játékos csapata igényt tart rá [lásd előző oldal], az az ellenfél kap 2F profitot.

Például: Mark-nak (sárga) és Sarah-nak (kék) 1-1 csapata van a Holdon (1). Mark a körében Felfedezi a Holdat, és kap 1F-t az újonnan felfedezett lapka után (2). Sarah a körében kihasználja a lapka előnyét, és -1 költségért egy Kutatóbázist épít a Holdra 1-ért (3). Mark 2 F-t kap kompenzációként.



Néhány bázistípusnak azonnali hatása van, amint megépül. Néháynak állandó hatása van mindaddig, míg játékban van (például: egy Ipari bázissal rendelkező terület megduplázza az Építési értéket). Az aktív játékos dönthet úgy, hogy használja az ellenfele bázisának előnyeit, ha lehetséges, vagy figyelmen kívül hagyja; de ha így tesz, az ellenfele jutalmat kap [7. oldal, 3. lépés].

Például: Sarah Kutatóbázisa nem rendelkezik állandó hatással - azonnali előnyhöz juttatja (elvehet egy kártyát a kínálatból), ahogy megépítette.

ŰRHAJÓSOK KORÁNAK BÁZISAI

Itt csak 6 bázis van felsorolva: 3 bázistípus - Kitermelő, Védelmi, Védőpajzs Generátor - a **Bolygókutatók** koráig nem elérhető.

BÁZISTÍPUS	ÉPÍTÉSI KÖVETELMÉNYEK	ELŐNYÖK
Látványosság	a Felfedezésjelzőn van 1 Természeti csoda (🌋)	A lapka "T1" tulajdonságot kap.
Biolabor	a Felfedezésjelzőn van Élet (🌱)	Amikor megépül, léptessétek 1 mezőt a genetikajelzőtöket.
Ipari	a Felfedezésjelzőn van Víz (💧) vagy egy T# (akár 0 is)	Az aktív játékos megduplázhathatja az építési értékét, amikor Építés akciót hajt végre bárhol ebben a régióban.
Finomító	a Felfedezésjelzőn van egy T#	A lapka "T#" tulajdonsága 1-gyel nő.
Kutató	nincs	Amikor megépül, vegyetek el 1 kártyát a kínálatból.
Űrkikötő	a mező egy Lagrange-ponton van	Az aktív játékos minden Űrkikötőből induló csapatához felhasználhat Mozgás 2-t . Engedélyezi a Transzportot [7. oldal, 4. lépés] erről/erre a mezőre.



Termelés 1

TERMELÉS

A Termelés akció lehetővé teszi az aktív játékos számára, hogy profitot gyűjtsön a megfelelő Felfedezéslapkákról. Egy lapka akkor megfelelő, ha:

- termelési értékkel rendelkezik ("T#") és
- az aktív játékosnak van ott valamilyen bázisa (csapatnak nem szükséges jelen lennie).

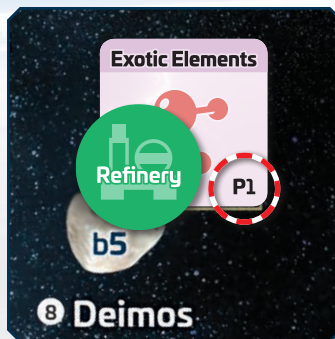
A későbbi korokban a játékosok ugyanúgy gyűjthetnek profitot a saját Központjukon lévő Örökölt Termelés mezővel.

Az akció teljes Termelési értékének többnek vagy egyenlőnek kell lennie, mint a megfelelő mezőknek, ahonnan az aktív játékos gyűjteni akar.

Például: Ha Termelés kártyát játszotok ki 2 értékben, akkor legfeljebb 2 különböző termelési mezőről gyűjthettek profitot.

Az aktív játékos által gyűjtött profitnak (T) egyenlőnek kell lennie a kiválasztott lapkákon lévő összes T#- értékkel.

Például: Kai kijátszik egy "Termelés 1" lapot a kezéből, tehát egy lapkáról tud termelni: az Egzotikus Elemek lapkát választja a Deimos-i bázisa mellett. Kap 2T-t a lapka 1-es termelési értéke miatt (T1) és +1-et a Finomító bázisa miatt. Nem szükséges egy csapat jelenléte sem.



Fejleszhető Infraként

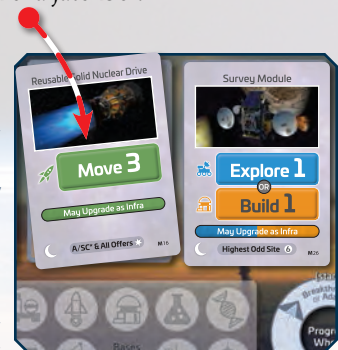
FEJLESZTÉS

A Termelés akció lehetővé teszi az aktív játékos számára, hogy egy új Infra kerüljön a Központjára, vagy lecseréljen egy jelenlegit. Az aktív játékos csak egy kártyát játszhat ki fejlesztésre.

Más szavakkal, ha a kezetekben 2 vagy több megfelelő fejlesztéskártya van, körönként akkor is csak 1 kártyát játszhattok ki fejlesztésre.

A kijátszott kártyán a "Fejleszhető Infraként" feliratnak kell lennie. Az aktív játékos Központjának 1, 2, 3. Infrahelyére kell raknotok a kártyát: Infra kártyák sohasem helyezhetők a Kutatás Inframezőre. Ha *ugyanezen* korszak másik kártyája foglalja el a helyet, akkor az visszakerül az aktív játékos kezébe. Ha *egy korábbi* korszak másik kártyája foglalja el a helyet, akkor az visszakerül a dobozba, távolítsátok el a játékból.

Például: Chad végrehajt egy Fejlesztés akciót. Már van egy Felfedezés és Építés Infrája a 2-3-as helyen, és mindkettőt meg akarja tartani, ezért az 1-es Infrahelyen lévő "Mozgás 3" lapot választja, amivel a korábbi alap Mozgás 1-et cserélte le. Később a játékban, ha akar Fejleszteni egy másik Mozgás lapot a 3 Infrahelyen, azt a kártyát el kell távolítania a játékból.



Amikor egy kártyát leraktok egy Infra helyre, mindaddig ottmarad, míg le nem lesz cserélve egy jövőbeni Fejlesztés akcióval. Az újonnan lerakott Infra kártyák elérhetők a jövőbeni fordulóban [6.oldal, 1.lépés].

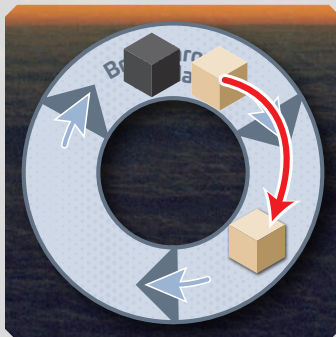
Minden Központ 2 azonnal használható Infraértékkel rendelkezik.



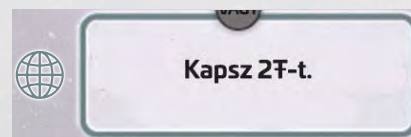
Genetika 1

GENETIKA

Amikor ezt az akciót választja ki, az aktív játékos az óramutató járásával megegyező irányban annyit lép a barna genetikakockájával a Folyamatkörön, amennyi az akció teljes értéke.



Néhány Felfedezéslapkával, mint például Biolabor, szintén lehet léptetni a játékos genetikakockáját. A sávon tett teljes kör után járó jutalom csak a Bolygókutatók korában jelenik meg, és a 17. oldalon van kifejtve, ahogy a Bolygókutatók korszakának előkészülete is.



SPECIÁLIS

Ebből az akcióból csak egyet lehet kijátszani, még akkor is, ha az aktív játékos kézből kettő vagy több Speciális akciókártya van. Amikor kijátszátok, kövessétek a szürke mezőben leírtakat.

Speciális Akciók Leírása

Antianyag Prototípus - Ez nem egy normális mozgás akció, és nincs szükség ilyenkor kártya kijátszására vagy Infra használatára.

Közeli-/Mélyűr Szonda - A mezőnek felfedezésmezőt kell tartalmaznia. "Üres" mezőkön semmilyen játékelem nem lehet.

Egy Korszak Vége

EGY KORSZAK BEFEJEZÉSE

Egy korszak vége bekövetkezik, ha:

- A korszak 7 Szerződése közül 6 teljesítve lesz.

Ha ez bekövetkezik, minden játékosnak vagy még egy köre, mielőtt a korszak lezárulna.

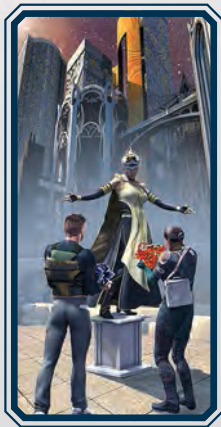
vagy

- Az akciókártyák paklija elfogy. Ha ez bekövetkezik, a játék folytatódik az alábbi változtatásokkal:

- Az aktív játékos dönthet úgy, hogy "passzol", és a teljes körét kihagyja. Azok a játékosok, akik egyetlen akciót sem tudnak végrehajtani, kötelesek passzolni, még akkor is, ha egy vagy több lap van a kezükben. A passzoló játékosok a kor hátralevő részében kötelesek passzolni.
- Kétszemélyes játék esetén, ha az egyik játékos passzol, a másiknak egy köre van, mielőtt a kor véget ér.
- Három- és négyszemélyes játék esetén, amint két játékos passzol, a többinek egy köre van, mielőtt a kor véget ér.

Hatás Kivétel - Ha kijátszottok egy **Lehallgatás** Hatáskártyát a kor végének bekövetkezése után, a hatás miatti extra kör nem számít a fent említett "egy körös" limitbe: a kártya felülírja a szabályokat.

Bázis & Infrahasználat - Amikor egy korszak vége bekövetkezett, a játékosok nem használhatják ellenfeleik Infráit vagy bázisait a korszak további részében.



A JÁTÉK FOLYTATÁSA

Az **Űrhajósok** és **Bolygókutatók** korszaka után készítsétek elő a következő kort az alábbi sorrendet követve:

1. **Örökölt Termelés** - Minden játékos választhat egy Felfedezésjelzőt a tábláról, ami

- egy T# értékkel rendelkezik, és
- egy saját bázis mellett található.

Távolítsátok el mind a Felfedezésjelzőt, mind a bázist a tábláról, és rakjátok a játékos Központjának Örökölt Termelés mezőjére. Ez a jelző/bázis páros a következő korban pontosan ugyanúgy termel, mintha ezek a tábla egy mezején lennének. Ha a Örökölt Termelés mezőn található egy jelző/bázis páros az előző korszakból, akkor a régi jelzőt távolítsátok el a játékból, a bázis pedig rakjátok vissza a játékos készletébe.

2. **Kártyák** -

- Gyűjtsétek össze az összes, ebben a korban használt Időkártyát, és rakjátok félre a következő korszakhoz.
- Az Infráknak kijátszott kártyák a játékosok Központján maradnak, az ebben a korszakban kijátszott egyéb akciókártyákat mindenhol távolítsátok el (kéz, kínálat, húzó- és dobópaklik).
- Ha a **Bolygókutatók** korszaka ért véget, az összes folyamatkártya a helyén marad.

3. **Játékelemek** - Minden játékelemet távolítsátok el a tábláról:

- Minden játékos bázisa és csapata visszakerül a saját Központjuk megfelelő mezőjére (a Örökölt Termelésen lévők ott maradnak).
- Az eltávolított Felfedezésjelzőket rakjátok vissza a dobozba.
- Rakjátok félre az összes eltávolított Úttörő jelzőt.

4. **Üzletlábla** - Hagyjátok úgy az Üzletláblát, ahogy van. A játékosok Profit jelzői és a narancs Szerződés Teljesítve korongok a jelenlegi helyükön maradnak.

5. **Játéktábla** - Cseréljétek le a jelenlegi táblát a következő kor táblájára: cseréljétek le az **Űrhajósok**ét a **Bolygókutatók**éra, vagy fordítsátok át a **Bolygókutatók**ét a **Csillagutatók**éra.

6. **Melléktábla** - Ha az **Űrhajósok** kora véget ér, fordítsátok át a táblát a **Melléktábla** oldalára, és rakjátok a főtábla mellé. Ha a **Bolygókutatók** kora véget ér, a **Melléktáblát** hagyjátok úgy, ahogy van.

7. **Új Korszak** - Ha az **Űrhajósok** kora véget ér, folytassátok a **Bolygókutatók** előkészületeivel [következő oldal]; egyébként folytassátok a **Csillagutatók** előkészületeivel [18.oldal].

A rövidebb játék-variánsok esetén a következő korszakok előkészületeit lásd a 22.oldalt.



2. Bolygókutatók: Előkészületek



- A Felfedezésjelzők** - Keverjétek meg a 6 f1 Felfedezésjelzőt, és képpel lefelé képezetek belőlük egy húzópaklit a tábla kijelölt helyén. Tegyétek ugyanezt a 14 f2 (két paklit képezve) és a 8 f3 jelzőkkel.
- B Csapatok** - Minden játékos 2 csapatát rakjátok a saját bázisukra a "Belső Naprendszer" területre a **Bolygókutatók** tábláján.
- C 1.Úttörő** - Ha egy játékos birtokolja az **1.Úttörő** jelzőt (az **Űrhajósok** korából), ehelyett egy csapatával a "Ceres" aszteroida mezőről indulhat. Ha így tesz, húznia kell egy f1 Felfedezésjelzőt oda, ezzel akár azonnali jutalomban is részesül.
- D 2.Úttörő** - Ha egy játékos birtokolja a **2.Úttörő** jelzőt, ehelyett egy csapatával a "Vesta" aszteroida mezőről indulhat (felfedezetlen).
- E Úttörőjelzők** - Rakjátok a **Úttörő** jelzőt a tábla "Oort-felhő" mezőjére.
- F Kezdőlapok** - Először adjatok minden játékosnak egy, az **Űrhajósok** korában használt Időkétyát. A többit tegyétek félre. A **Bolygókutatók** 12 "Kezdő" kártyáját keressétek ki,



keverjétek össze, és osszatok minden játékosnak 2-t. A többi Kezdőkártyát képpel lefelé rakjátok félre.

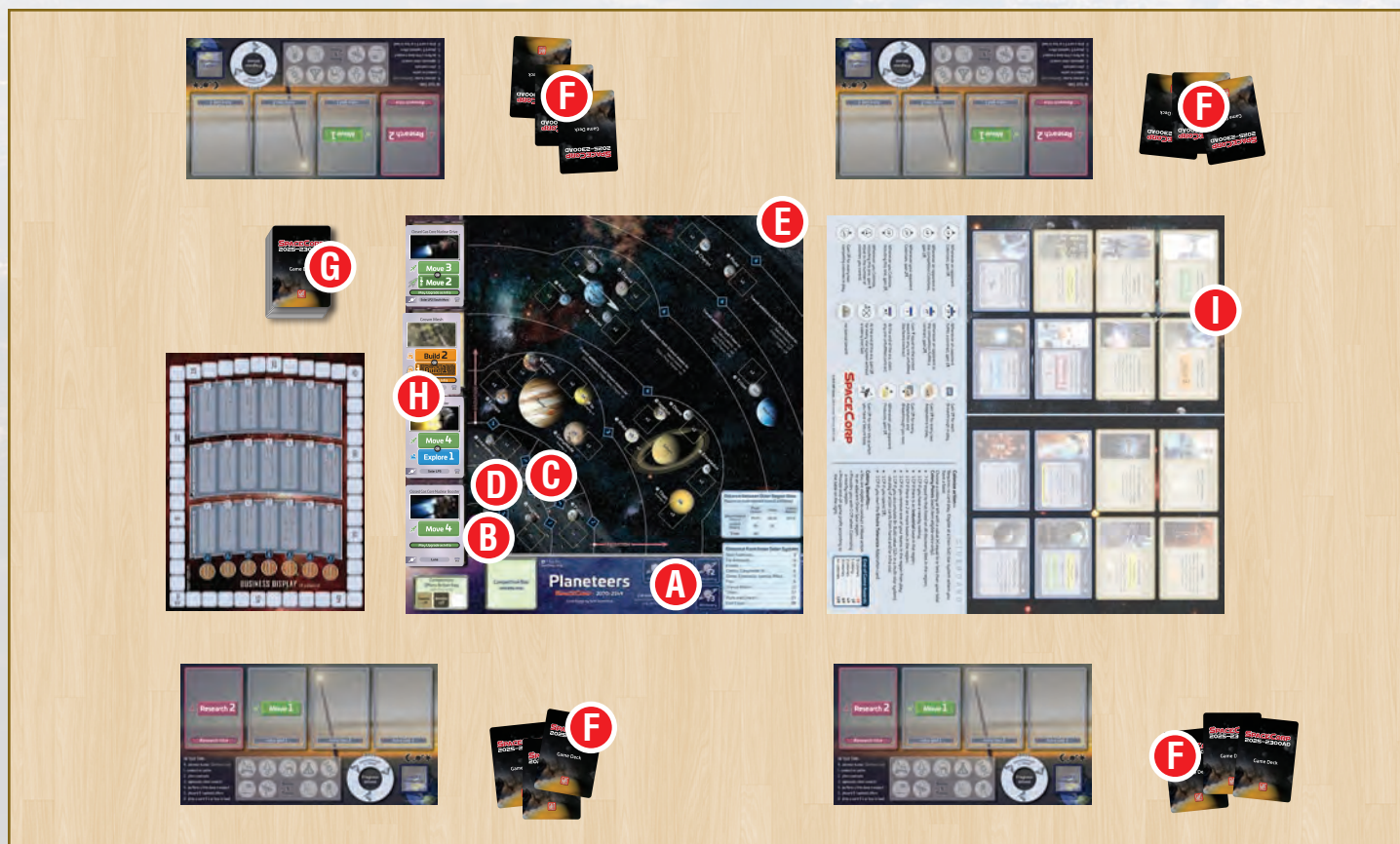
Bolygókutatók Paklija - Keverjétek bele a **Bolygókutatók** paklijába a félretett Időkétyákat. Keverjétek meg ezt a paklit, majd képpel lefelé rakjátok a tábla mellé, mint húzópaklit. Rakjátok a pakli tetejére a félretett Kezdőkártyákat.

Kínálat - Húzzátok fel a pakli 4 legfelső lapját és rakjátok a tábla 4 kínálathelyére.

Folyamatkártyák - Rakjátok a 16 **Bolygókutatók** szimbólumával rendelkező **Alkalmazkodás** és **Áttörés** kártyát képpel felfelé a Melléktábla kijelölt helyére. Az egyforma nevéket rakjátok egybe, legfelülre a legkevesebb profit jutalommal (például: "1F") rendelkező kerüljön.

Folyamatkör - Ha valamelyik játékos genetikakockája elérte vagy áthaladt a Folyamatkör Kezdőmezőjén az **Űrhajósok** kora alatt, akkor húz egy Alkalmazkodás kártyát [17.oldal].

Minden Rendszer Készen Áll a Kilövésre - A Ceresen állomásozó csapatot irányító játékos kezdi ezt a korszakot. Ha nincs ilyen, akkor a legtöbb profittal rendelkező kezd. Ha a legtöbb profittal rendelkezők között nincs különbség, akkor véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost.



TOVÁBBI SZABÁLYOK A BOLYGÓKUTATÓK KORÁHOZ

Az *Űrhajósok* korának szabályai megegyeznek a *Bolygókutatókéval*, kivéve, ami itt részletesen ki van fejtve.

SUGÁRZÁS ELLENI VÉDŐPAJZS

Az aszteroidaösvön túli területeket a *Bolygókutatók* tábláján (és a teljes *Csillagutazók* tábláján) erős sugárzás borítja. A Mozgás és Építés akció további "sugárzási zóna" költségbe kerül, ha az akció nem védőpajzs alatt zajlik.



Bizonyos Mozgás és Építés kártyák két értéket tartalmaznak, egy védőpajzsost ("Védett"), és egy védőpajzs nélkülit. Az aktív játékos választhat, melyik értéket használja, de csak az egyiket. Ha egy Mozgás vagy Építés akció legalább egy olyan kártyát vagy Infrát használ, ami védett értékkel rendelkezik, akkor az egész akció védett lesz.

Például: Egy Építés akció során, Luther kijátssza a baloldali kártyát, melynek 2-es Építési értékkel rendelkezik. Ez automatikusan Védetté teszi az Építést, így kijátszhatja a jobboldali kártyáját, hogy jobb, 2-es Építési értéket adjon hozzá az akcióhoz; ezen a kártyán szereplő 3-as értékeket nem kombinálhatja össze.



Bolygókutatók és *Csillagutazók* korában a játékosok "Védőpajzs Generátort" építhetnek [16. oldal]. Bármilyen Mozgás akció egy Védőpajzs Generátorral rendelkező területről - nem csak mezőről - automatikusan védetté válik.

Védőpajzs Generátor

A Belső Naprendszer kezdőbázisai minden játékos számára Védőpajzs Generátorral ellátottak - tehát minden a Belső Naprendszerből induló és oda érkező mozgás védett.

Bármilyen Építés akció egy Védőpajzs Generátorral rendelkező területen - nem csak mezőn - automatikusan védetté válik.

Ha az aktív játékos egy ellenfél Védőpajzs Generátorát használja, hogy védetté tegyen egy akcióját, akkor az a játékos jutalmat kap [7. oldal, 3. lépés].

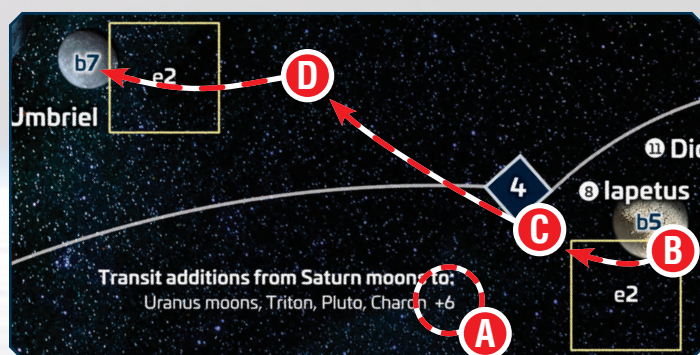
Védőpajzs Nélküli Akciók Költsége - A *Bolygókutatók* korában, ha az aktív játékos Mozgás vagy Építés akciójának egy része is a sugárzási zónában védőpajzs nélkül történik, az a játékos 2F profitot veszít. Egy védőpajzs nélküli akció bárhol, a *Csillagutazók* tábláján 3F profitba kerül. Ha a játékosnak nincs annyi profitja, hogy kifizesse a büntetést, akkor az akció nem hajtható végre.

Ez a költség a csapataitok egészségügyi kockázatát szemléltetné, illetve a pereskedések költségét és a közfelháborodást.

MOZGÁSTÖBBLETEK

A Tervező Megjegyzése: A Naprendszerünk külső bolygói relatív pozíciójukhoz képest az orbitális pályájukon nagyon távol vannak egymástól. Ez reprezentálja az orbitális utazási pluszköltséget a külső planetáris régiókban történő mozgásra.

A Szaturnusz, Uránusz, Neptunusz, és Plútó 4 planetáris régiójában mindenhol fel van tüntetve a további 3 régió mozgástöbblet költsége. Amikor erről a területről (nem keresztül) egy másik ilyen területre Mozognátok, nézzétek meg a felsorolt régiókat, hogy a távolság megnövekedésének kiszámításához mivel kell számolnotok. A listán szereplő többletértéket adjátok hozzá a mozgás távolságához.



Például: Martin átmegy az Iapetus-ról (a Szaturnusz egyik holdjáról) az Umbriel-re (az Uránusz egyik holdjára), így 6-ot kell hozzáadnia a távolsághoz, megnövelve ezzel a beutazott távolságot 12-re: 6 a mozgástöbbletre (A), +1 a felszállásra az Iapetus-ról (B), +4 a régióhatár átlépésére (C), +1 a leszállásra az Umbriel-re (D) = 12.

AKCIÓKRA ELKÖLTHETŐ PROFIT

Ha az aktív játékos végre akar hajtani egy olyan akciót, amihez nem sikerült elegendő akcióértéket összegyűjtenie, a különbözet kiváltására 1F profitot a megfelelő akcióértékre válthat, maximum 3F-t költhet el.

Például: Mark egy Mozgás akciót akar végrehajtani, melynek távolságköltsége 9, de ő csak 7 pontot tud összeszedni kártyák kijátszásával, Infrával és egyéb módokon. Saját profitjából elkölt 2F-t, és így a mozgás lehetővé válik.

Profitköltsési Limit - Egy akcióra nem lehet 3-nál több profitot elkölteni. Továbbá az elköltött profitnak kevesebbnek kell lennie, mint az akció teljes értéke.

Például: David kijátszott Felfedezés akciókártyáinak összértéke 3, ehhez maximum 2-t adhat hozzá profit elköltésével.

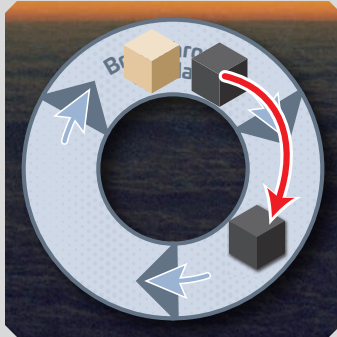


Ötlet 1

ÖTLET AKCIÓ

A **Bolygókutatók** és **Csillagutazók** paklija "Ötletkártyákat" tartalmaz. Amikor ezt az akciót választja, az aktív játékos a fekete ötletkockáját mozgatja az óramutató járásával megegyező irányban a Folyamatkörön annyi mezővel, amennyi az akció értéke.

Néhány Felfedezésjelző ugyancsak léptetheti az ötletkockát. Minden megtett teljes kör után a játékos egy Áttörés kártyát kap [következő oldal].



MEGNÖVELT SZERZŐDÉSI JUTALMAK

Ha egy **Űrhajósok** kori szerződés nem lett teljesítve, akkor a szerződés után járó jutalom a **Bolygókutatók** korában annnyival nő, amennyi az összes szerződés összjutalma abban a sorban.

Például: Ha az Űrhajósok korában az 1.szerződés ("Első Termelés Akció") nem lett teljesítve, akkor annak a jutalma (2F) hozzáadódik a Bolygókutatók 1.szerződésének jutalmához ("2 Folyamatkártya"), megnövelve azt 3F-ről 5F-re.

Megjegyzés:

Bármikor, ha egy szerződés a **Bolygókutatók** korában lett teljesítve, mozgassátok a sor szerződés teljesítve jelzőjét jobbra a jelenlegi pozíciójáról a **Bolygókutatók** szerződésére.

BOLYGÓKUTATÓK KORÁNAK SPECIÁLIS BÁZISAI

További három bázisfajta érhető el a játékosok számára a **Bolygókutatók** (és **Csillagutazók**) korában: Kitermelő, Védelmi, és Védőpajzs Generátor. Néhány építési követelmény és előny megváltozott vagy kibővült az **Űrhajósok** korához képest:

BÁZISTÍPUS	ÉPÍTÉSI KÖVETELMÉNYEK	ELŐNYÖK
Látványosság	a Felfedezésjelzőn van 1 Természeti csoda (🌋)	A lapka "T1" tulajdonságot kap.
Biolabor	a Felfedezésjelzőn van Élet (🌱)	Amikor megépül, léptessétek 1 mezőt a genetikajelzőtöket.
Kitermelő	a Felfedezésjelzőn van egy T#	Amikor megépül, a Felfedezésjelző T# értékével egyenlő F profitot kaptok. A T#-t a játék végéig hagyjátok figyelmen kívül.
Ipari	a Felfedezésjelzőn van Víz (💧) vagy egy T#	Az aktív játékos megduplázhatja az építési értékét, amikor Építés akciót hajt végre bárhol ebben a régióban.
Finomító	a Felfedezésjelzőn van egy T#	A lapka "T#" tulajdonsága 1-gyel nő.
Kutató	nincs	Amikor megépül, vegyetek el 1 kártyát a kínálatból.
Védelmi	nincs	Amikor megépül, minden, a régióban lévő ellenfél bázisa után 1F profitot kaptok. Ezt az előnyt hagyjátok figyelmen kívül, ha van a régióban már egy Védelmi bázis (bármelyik játékosé).
Védőpajzs Generátor	a Felfedezésjelzőn van Víz (💧)	Az akció, mely megépíti a Védőpajzs Generátort, automatikusan sugárzásvédelem. Az aktív játékos erről a régióról induló Mozgás akciója védettnek minősül. Az aktív játékos ezen a régió történő Építés akciója védettnek minősül.
Űrkikötő	a mezőnek nincs gravitációs büntetése	Az aktív játékos megduplázhatja egy kijátszott Mozgás kártyája értékét vagy egy bármely Infra Mozgáskártyát, ha minden csapata az Űrkikötőből indul. Engedélyezi a Transzportot erről/erre a mezőre.

AZ OORT-FELHŐ

Az első játékos, akinek egyik csapat belép erre a mezőre, megkapja az **1. Úttörő** jelzőt, amit a Központjára kell rakjon. A második játékos, akinek egyik csapata belép erre a mezőre, megkapja a **2. Úttörő** jelzőt.

Az Oort-felhőben lévő csapatok a korszak további részében semmilyen akciót nem hajthatnak végre.

FOLYAMATKÁRTYÁK

Amikor egy játékos barna genetikakockája eléri a Folyamatkör felső "Áttörés vagy Alkalmazkodás" mezéjét, kap egy Alkalmazkodás kártyát. Ugyanakkor ha a fekete ötletkockája éri el ugyanazt a mezőt, akkor egy Áttörés kártyát kap.

Amikor egy Alkalmazkodás vagy Áttörés kártyát kap, a játékos a Melléktáblán lévő, még elérhető folyamatkártyák közül választhat. Egy játékos nem választhat egy ugyanolyan nevű kártyát, melyet már birtokol.

Például: Minden folyamatkártyának két példánya van - egyik profítbónusszal rendelkezik, a másik nem. Ha Bob-nál már ott van a jobboldali Szondahálózat kártya, nem veheti el a másikat: ő csak egyet tarthat meg mindegyik kártyából.

Kiválasztás után rakjátok a kártyát képpel felfelé a játékos Központja mellé, ahol a játék végéig ottmarad. Az a játékos azonnal annyi profitot kap, amennyi a kártya tetején található körbe van írva (ha van).

Például: A jobb oldalt látható Csillaggyerekek kártya 1F-t ad a tulajdonosának; a Szondahálózat 2F-t.

A kártyát birtokló játékos megkapja mindazokat az előnyöket, melyek a kártyára vannak írva - ez lehet egy erős egyszeri hatás vagy egy folyamatos tulajdonság, mely a játék végéig tart.

Például: A Csillaggyerekek kártyának egyszeri, azonnali hatása van, amint megkapjátok a kártyát. A Szondahálózat egy példa a folyamatos tulajdonságra.

Előfeltételek - Néhány kártyán egy sárga mezőben "Előfeltételek" vannak felsorolva. Ha egy kártya előfeltételét a folyamatkártya elvétele pillanatában egy játékos nem tudja teljesíteni, akkor a kártyát nem választhatja ki. Egy jövőbeni jutalommal viszont ki lehet választani, ha az előfeltételek ezáltal teljesülnek.

Például: Egy játékos a Csillaggyerekek kártyát nem választhatja ki hacsak és addig, míg nem birtokol 2 Áttörés kártyát.

Akció Értéke - Néhány folyamatkártya megnöveli egy játékos egy konkrét akciójának értékét. Az Infrákkal és bázisokkal szemben, az ellenfelek nem használhatják a folyamatkártyáitok által nyújtott érték-növelést.

Például: Egy Szondahálózatot birtokló játékos megdupláztathatja az összes Felfedezés akciójának értékét a játék végéig.





3.Csillagutazók: Előkészületek



A Felfedezésjelzők - Keverjétek meg a 16 **Elsődleges** Felfedezésjelzőt, és képpel lefelé képezettek belőlük két 8-darabos húzópaklit a tábla kijelölt helyein. Tegyétek ugyanezt a 12 **Másodlagos** jelzővel (két 6-darabos paklit képezve) és az 5 **Idegen** jelzőkkel.



B Csapatok - Minden játékos 3 csapatát rakjátok a saját bázisukra a központi "Nap" területre a **Csillagutazók** tábláján.

C 1.Úttörő - Ha egy játékos birtokolja az **1.Úttörő** jelzőt (a **Bolygókutatók** korából), ehelyett egy csapatával az "Alpha Centauri" régióról indulhat, a csillag szimbólumra rakva a csapatot.

D 2.Úttörő - Ha egy játékos birtokolja a **2.Úttörő** jelzőt, ehelyett egy csapatával a "Luhman 16" régióról indulhat, a csillagtól legtávolabbi mezőre rakva a csapatot a csillagsávon. Rakjátok vissza az Úttörő jelzőket a dobozba.

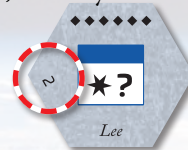
E Kezdőlapok - Először adjatok minden játékosnak egy, a korábbi korokban használt Időkátyát. A többit tegyétek félre. A **Csillagutazók** 12 "Kezdő" kártyáját keressétek ki, keverjétek össze, és osszátok minden játékosnak 2-t. A többi Kezdőkártyát képpel lefelé rakjátok félre.

Csillagutazók Paklija - Keverjétek bele a **Csillagutazók** paklijába a félretett Időkátyákat. Keverjétek meg ezt a paklit, majd képpel lefelé rakjátok a tábla mellé, mint húzópaklit. Rakjátok a pakli tetejére a félretett Kezdőkártyákat.

Kínálat - Húzzátok fel a pakli 4 legfelső lapját és rakjátok a tábla 4 kínálat helyére.

Folyamatkártyák - [Emlékeztető: minden, a **Bolygókutatók** korában ki nem választott **Folyamatkártya** a **Melléktáblán** kell maradjon.] Rakjátok a 16 **Csillagutazók** szimbólumával rendelkező **Alkalmazkodás** és **Áttörés** kártyát képpel felfelé a Melléktábla kijelölt helyére. Az egyforma nevéket rakjátok egybe, legfelülre a legkevesebb profit jutalommal (például: "2F") rendelkező kerüljön.

Kolónialapok - Szedjétek össze az összes olyan **Kolónialap** kártyát, aminek a bal oldalán az a szám szerepel, amennyi a játékosok száma (20 kolónia 4 játékosnak; 17 3 játékosnak; és 12 2 játékosnak). Rakjátok ezeket a lapkákat képpel felfelé a Melléktábla kijelölt helyeire. A maradék kolóniát rakjátok vissza a dobozba.



Minden Rendszer Készen Áll a Kilövésre - Az Alpha Centauri-n állomásozó csapatot irányító játékos kezdi ezt a korszakot. Ha nincs ilyen, akkor a legtöbb profittal rendelkező kezd. Ha a legtöbb profittal rendelkezők között nincs különbség, akkor véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost.



TOVÁBBI SZABÁLYOK A CSILLAGUTAZÓK KORÁHOZ

Az Űrhajósok és Bolygókutatók korának szabályai megegyeznek a Csillagutazókéval, kivéve, ami itt részletesen ki van fejtve.



SZORZÓK

A Csillagutazók korában néhány kártyán egy szorzó szerepel - egy "x" az érték előtt, mint fent a "Mozgás x3" - ami megszorozza azt az akcióértéket ahelyett, hogy hozzáadna. Emlékeztető: először adjátok össze a szorzatmentes értékeket, mielőtt a szorzókkal megszoroznátok őket.

Például: 4 Mozgás kártya értéke: 3, 5, x3 és x4, melynek teljes értéke 96: $3+5=8$; majd $x3=24$; majd $x4=96$.

Ha csak szorzókat használtak, csak szorozzátok össze őket.

Például: Leia Mozgás kártyákat játszik ki x3, x3 és x5-ös értékkel. A teljes Mozgás értéke 45 lesz ($3x3x5$). Ha Kim kijátszik egyetlen "Termelés x2" lapot, a teljes értéke 2 lesz.

CSILLAGKÖZI MOZGÁS

Minden régió a Csillagutazók tábláján:

- tartalmaz egy csillagrendszer mezőt; vagy
- tartalmaz egy Orion-kar mezőt; vagy
- a Nap mező; vagy
- üres.

Egy Mozgás akció költsége bármilyen Csillagutazók régiójában egyenlő a keresztezett régióhatárok költségével. A korábbi korokkal szemben a "fel- és leszállásnak" nincs költsége.

Például: Egy mozgás a Kaptejn-csillagtól az Epsilon Eridani-ig 60-as Mozgásértékkel jár ($40+20$), nem 62-vel ($1+40+20+1$).



Csillagrendszerek

Minden csillagrendszer egy mező, mely 1, 2, vagy 3 Felfedezés-mezőt tartalmaz. Kettő vagy három csillaggal ábrázolt rendszerek "többcsillagos" rendszerek. Egy csillagrendszer nevét a felfedezésköltsége (f#) és építésköltsége (é#) követi.

Például: Az Epsilon Indi egy többcsillagos rendszer, 10-es felfedezésköltséggel, 20-as építésköltséggel és 3 felfedezésmezővel.



Csillagsávok - Minden csillagrendszernek saját csillagsávja van, melynek három mezője mutat a csillagra. Amikor egy csapat egy csillagrendszerbe mozog, rakjátok a csillagtól legtávolabb lévő mezőre a csillagsávon. Egy csapat a csillagsávon semmilyen akciót nem hajthat végre.

A Tervező Megjegyzése: Egy sávon lévő csapat úgy értelmezhető, hogy közelít a céljához, de a fénysebesség alá korlátozott kommunikáció miatt a csapatok üzenetei éveket késhetnek.

Az aktív játékos körének kezdetén léptessétek minden csillagsávon tartózkodó csapatot egy mezővel közelebb a csillaghoz. Ha már a csillaghoz legközelebbin van, rakjátok azt a csapatot a csillagra.

Orion-kar

Az Orion-kar a mi Tejútrendszerünk Nyilas-karjának része. A Csillagutazók térképének külső régióiban a csapatok a Nap csillagközi szomszédságába és azon túl az Orion-karba mozoghatnak.

Egy csapat nem mozoghat egy "Az Orion-karhoz" régióba, hacsak:

- A mozgás pontosan egy szomszédos régióból indul; és
- Az aktív játékosnak egy kolóniája van abban a régióban [20. oldal].

Egy csapat Az Orion-kar régióiban semmilyen akciót nem hajthat végre a játék végéig.

Orion-kar Jutalmak - Amikor az első csapat valamelyik Orion-kar régióba mozog, az a játékos azonnal kap 5F-t. Ezek után amikor egy csapat egy szabad Orion-kar régióba mozog, az a játékos kap 2F-t. Ezt a két különböző régióért járó jutalmat ugyanaz vagy különböző játékos is megkaphatja.

Üres Régiók

Egy csapat sohasem fejezheti be a mozgását a négy üres régió egyikén. A mozgó csapatnak elegendő Mozgás értékkel kell rendelkeznie, hogy keresztülléphessen egy üres régióba egy mezővel rendelkezébe.

Például: A baloldali példában a mozgó csapat nem költöztet el csak 40 Mozgásértéket és állhatott meg a köztes üres régióban.

Közei Mezők & Régiók

Néhány hatás olyan kifejezést használ, hogy "Közei" (például a Védelmi bázis). A Közei a 20 mozgástávolságnál közelebbit jelöli, ahol ez fel van tüntetve.

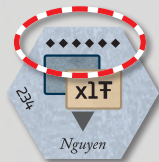
Például: Az Epsilon Indi a Lacaille 9352 közelében van, míg a Ross 780 nem. Minden, ami a Lacaille 9352 régióban van, közelinek tekintendő mindennel, ami az Epsilon Indi régióban van.



KOLONIÁK ALAPÍTÁSA

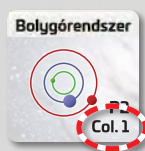
Ugyanúgy, mint a kör többi akcióját, az aktív játékos "Kolonizáció" akciót is választhat egy olyan régióban, ahol minden Felfedezésmezőt saját bázisai foglalják el. Egy csapat jelenléte nem szükséges egy Kolonizáció akcióhoz. Bármely elérhető kolonialapka - ami a Melléktáblán van - kiválasztható az akció során.

Kolonizációs Pontok - Minden kolonialapka tetején pöttyök száma mutatja a "kolónia értékét" (például: "6" a jobboldali kolónia értéke). Egy Kolonizáció akció végrehajtáshoz az aktív játékosnak a lehelyezendő kolonialapkán lévő értéknél nagyobb vagy egyenlő "Kolonizációs Pontot" ("KP"-t) kell összegyűjtenie.



A KP-t az aktív játékos az alábbiak alapján bármilyen kombinációban összegyűjtheti, de minden fajtát csak egyszer használhat fel:

- X KP, ahol az X a régióban lévő összes Felfedezéslapkán található számokkal egyenlő;
- 1 KP, ha birtokoltok egy közeli kolóniát;
- 1 KP, ha egy **Ipari** bázis van a régióban;
- 1 KP, ha 2 vagy több bázis van a régióban;
- 1 KP, ha az aktív játékos eltávolítja egy csapatát a régióból és a játékból;
- 1 KP, ha az aktív játékos Infrát használ és/vagy kártyákat játszik ki legalább 8-as Építés értékben (12-t, ha többszilagos régióban kolonizál);
- 1 KP, ha elköltötök 5F-t;
- 1 KP, ha birtokoltok egy **Környezet Tolerancia** Alkalmazkodás kártyát.



Ha az aktív játékos összegyűjti a szükséges KP-t, akkor a kiválasztott kolóniajelzőt abba a régióba lerakhatja.

Megjegyzendő, hogy egy kolóniát az birtokol, akinek a bázisa az adott régióban van.

Egy kolónia az alábbi előnyökkel rendelkezik:

- 1 KP-t biztosít a közeli régiók kolonizálásához.
- A tulajdonosának lehetővé teszi a Mozgás akciót egy szomszédos Orion-kar régióba.
- A kor végén a tulajdonosa az általa irányított kolóniák száma után profitot kap [lásd a következő oldalt és a Melléktáblát].

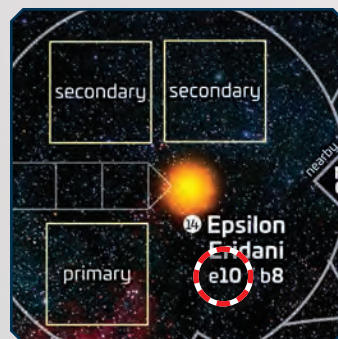
Továbbá, a legtöbb kolóniának egy egyedi tulajdonsága is van, mely a Melléktáblán olvasható. Néhány előny azonnal bekövetkezik, mások egy játék alatt bekövetkező esemény során, és a kor vagy a játék végéig tartanak.

Például: A fenti lapka 1F-t fizet nektek minden olyan folyamatkártyáért, melyet akkor birtokoltok, amikor a lapkát megszereztétek.

CSILLAGRENDSZEREK FELFEDEZÉSE

Amikor egy csapat egy csillagnál Felfedezés akciót hajt végre, egyetlen akcióval a régió összes üres felfedezésmezőjére egy Felfedezésjelzőt rakhat. Az aktív játékos felhúz és lerak egy Felfedezésjelzőt a rendszer összes üres felfedezésmezőjére, az Elsődleges mezővel kezdve, majd a Másodlagosakkal folytatva. Egyszerre csak egy jelzőt helyeztetek le, végrehajtva minden azonnali hatást, mielőtt leraknátok a következőt. A felfedező csapat minden lerakott Felfedezésjelzőt egyidejűleg kap meg (és helyezi le őket).

Például: Carol egy csapata az Epsilon Eridani-n van. A Felfedezés akciójának el kell érnie a 10-es értéket legalább ("f10"). Utána felhúz és lerak először egy Elsődleges Felfedezésjelzőt, ezt követően 2 Másodlagos jelzőt egyesével. Az összes lerakott jelző után azonnali jutalmakat megkapja.



Kapcsolat Idegen Kultúrákkal - 2 Elsődleges Felfedezésjelző arra utasítja a játékost, hogy húzzon egy **Idegen** lapkát. Idegen Felfedezésjelzők egyszerű jelzők, kivéve az alábbi 2 kivételt:

- **Fókok** - Amikor ez a lapka játékba kerül, az aktív játékosnak azonnal át kell helyeznie egy csapatát ebből a régióból a Nap régiójába, kivéve, ha a játékosnál van az **Energiamező** Áttörés. Folytassátok a fennmaradt Másodlagos felfedezések lerakásával. Semmilyen - azonnali vagy folyamatos - előnyt **nem** kaphat egyetlen Felfedezésjelző után sem a régióban, hacsak nincs felépítve egy Védelmi bázis a Fób lapkánál: a játékos az összes Felfedezésjelző azonnali jutalmait csak akkor kaphatja meg, amikor megépítette azt a bázist.

- **Intróvok** - Ebben a rendszerben nem épülhet bázis, hacsak az aktív játékos meg nem szerzi a **Kooperatív Empátia** vagy **Szenzoros Fókusz** Alkalmazkodást.

MEGNÖVELT SZERZŐDÉSI JUTALMAK

A **Csillagutazók** korában a szerződés után járó jutalmak megnőnek, ha a megfelelő szerződések - melyek azonos sorban vannak - a korábbi korokban nem lettek teljesítve.

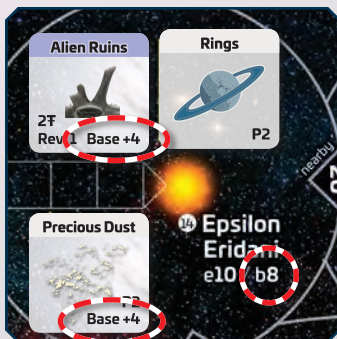
- Ha a megfelelő szerződést nem szereztétek meg sem az **Űrhajósok**, sem a **Bolygókutatók** korában - vagyis a narancs Szerződés Teljesítve jelző még mindig a kezdőmezőjén van -, akkor a **Csillagutazók** korában megszerzett szerződés jutalma egyenlő a 3 szerződés jutalmával.
- Ha a megfelelő szerződést megszereztétek az **Űrhajósok** korában, de a **Bolygókutatók** korában nem, akkor a **Csillagutazók** korában megszerzett szerződés jutalma egyenlő a **Bolygókutatók** + **Csillagutazók** szerződésének összegével.

Amikor egy szerződést megszereztétek a **Csillagutazók** korában, mozgassátok a sor megfelelő Szerződés Teljesítve jelzőjét jobbra egészen a **Csillagutazók**éra. Ez emlékeztető arra, hogy ezt a továbbiakban nem lehet megszerezni.

BÁZIS ÉPÍTÉSE A CSILLAGRENDSZEREKBE

Amikor egy csapat egy csillagnál egy Építés akciót hajt végre, egyetlen akcióval a régió összes Felfedezésjelzőjére egy bázist épít. Az akció költsége a csillagrendszer építési költsége (é#) és a régióban lévő összes Felfedezésjelzőn lévő bázismódosító összege. Ha egy ellenfél Felfedezésjelzőjét is használjátok, akkor az az ellenfél 2F-t kap kompenzációként, mint normál esetben (összesen, nem lapkánként).

Például: Carol korábbi Epsilon Eridani felfedezése során Idegen Romokra, Gyűrűkre és Értékes Porra bukkant. Az Építés akciójának el kell érnie legalább a 16-os értéket (8+4+4); majd kiválaszthatja 3 bázisát, melyet a 3 Felfedezésjelzőre rakhat.



GYŐZTES CSILLAGUTAZÓK

Amikor egy kor véget ér, azok a kolóniákkal rendelkező játékosok, amelyek a korszak végén jutalomban részesülnek, megkapják azokat.

Aztán minden játékos a kolóniáik száma után az alábbi profitot kapja:

Kolónia nélkül **Veszít 1F-t**

1 Kolóniával Kap 1F-t

2 Kolóniával Kap 4F-t

3 Kolóniával Kap 8F-t

4+ Kolóniával Kap 13F-t

A kolóniák után járó profit kiértékelése után a legtöbb profittal rendelkező játékos nyer.

- Ha döntetlen áll fenn a legtöbb profittal rendelkezők közt, akkor közülük a legnagyobb kolóniaértékkel rendelkező játékos nyer.
- Ha továbbra is döntetlen van, akkor közülük a legtöbb Alkalmazkodás és Áttörés kártyával rendelkező játékos nyer.
- Ha továbbra is döntetlen van, akkor megosztott győzelem születik, mint egy monumentális egyesüléskor.

CSILLAGUTAZÓK KORÁNAK SPECIÁLIS BÁZISAI

Néhány építési követelmény és előny megváltozott vagy kibővült a *Csillagutazók* korában:

BÁZISTÍPUS	ÉPÍTÉSI KÖVETELMÉNYEK	ELŐNYÖK
Látványosság	a Felfedezésjelző egy Anomália (🌀) vagy Idegen Tárgy / Előörs / Romok (🏛️)	A lapka "T2" tulajdonságot kap.
Biolabor	a Felfedezésjelzőn van Élet (🌱)	Amikor megépül, léptessétek 1 mezővel a genetikajelzőtöket.
Kitermelő	a Felfedezésjelzőn van egy T# vagy egy kolóniabónusz	Amikor megépül, a Felfedezésjelző T# + Kol# értékével egyenlő F profitot kaptok. A T#/ Kol# - t a játék végéig hagyjátok figyelmen kívül.
Ipari	a Felfedezésjelzőn van Víz (💧) vagy egy T#	1 Kolóniapont jár érte (Max. 1 KP régióként).
Finomító	a Felfedezésjelzőn van egy T#	A lapka "T#" tulajdonsága 1-gyel nő.
Kutató	nincs	Amikor megépül, válasszatok az alábbiak közül: - vegyetek el egy kártyát a kínálatból; - léptessétek 1 mezővel az ötletjelzőtöket.
Védelmi	nincs	Amikor megépül, minden, közeli ellenfél bázis után 1F profitot kaptok. Ezt az előnyt hagyjátok figyelmen kívül, ha van már a régióban vagy a közelben egy Védelmi bázis (bármelyik játékosé). Amikor megépül, és ha egy Főbok Idegen Felfedezés van ott, minden azonnali jutalmat megkaptok a régió összes Felfedezésjelzőjéről.
Védőpajzs Generátor	a Felfedezésjelzőn van Víz (💧)	Az akció, mely megépíti a Védőpajzs Generátort, automatikusan sugárzásvédelem. Az aktív játékos erről a régióról induló Mozgás akciója védettnek minősül. Az aktív játékos ezen a régió történeti Építés akciója védettnek minősül.
Űrkikötő	a mező sem Anomália, sem Por	Az aktív játékos megduplázza egy kijátszott Mozgás kártyája értékét vagy egy bármely Infra Mozgáskártyát, ha minden csapata az Űrkikötőből indul. Engedélyezi a Transzportot erről/erre a mezőre.

Játékváltozatok

Egy **ŰrCégek** játékot bármelyik korszakkal elkezdhetitek vagy befejezhetitek. Amikor így tesztek, az alábbi szabálymódosításokat használjátok:

KEZDÉS A BOLYGÓKUTATÓK KORÁVAL

Rakjátok a **Bolygókutatók** tábláját az asztal közepére. Rakjátok a Melléktáblát és az Űzlet táblát a tábla mellé.

A játékosok gyűjtsék össze az összes játékelemet a saját színükben, mint normális esetben. Az alábbi Központot használja az alap Központ helyett:



Módosítsátok a **Bolygókutatók** előkészületeit [14.oldal] az alábbiakkal:

Rakjátok a 7 Szerződés Teljesítve jelzőt a 7 **Űrhajósok** szerződésére.

A játékosok a genetikakockáikat mozgassák 1 mezővel a Folyamatkörön.

Használjatok 2 Időkétyát 2-játékos esetében; 5-öt 3-játékos esetében; vagy mind a 8-at 4-játékos esetében. A maradék Időkétyát rakjátok vissza a dobozba.

A játékosok +8F Profittal kezdik a játékot.

KEZDÉS A CSILLAGUTAZÓK KORÁVAL

Rakjátok a **Csillagutazók** tábláját az asztal közepére. Rakjátok a Melléktáblát és az Űzlet táblát a tábla mellé.

A játékosok gyűjtsék össze az összes játékelemet a saját színükben, mint normális esetben. Az alábbi Központot használja az alap Központ helyett:



Módosítsátok a **Csillagutazók** előkészületeit [18.oldal] az alábbiakkal:

Rakjátok a 7 Szerződés Teljesítve jelzőt a 7 **Bolygókutatók** szerződésére.

A játékosok a genetikakockáikat mozgassák 2 mezővel a Folyamatkörön.

Használjatok 2 Időkétyát 2-játékos esetében; 5-öt 3-játékos esetében; vagy mind a 8-at 4-játékos esetében. A maradék Időkétyát rakjátok vissza a dobozba.

A játékosok +20F Profittal kezdik a játékot.

Rakjátok az összes **Bolygókutatók** folyamatkártyáját a Melléktábla megfelelő helyére. A körsorrend szerinti utolsó játékosal kezdve az óramutató járásával ellentétesen, minden játékos vegyen el egy olyan **Bolygókutatók** Alkalmazkodás kártyáját a Melléktábláról, melynek nincs előfeltétele, és hagyjátok figyelmen kívül a kártyán lévő profit jutalmakat.

KORAI BEFEJEZÉS

Ha a játékosok az **Űrhajósok** vagy a **Bolygókutatók** korával akarják befejezni a játékot, az alábbiak alapján határozzátok meg a győztest, a következő kor előkészületei helyett [13.oldal]:

Először, a játékosok az alábbi profitot kapják:

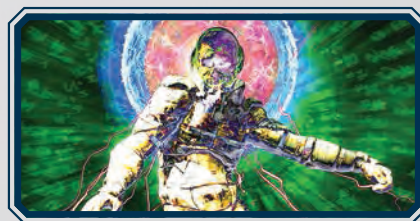
- Az 1.Úttörő jelzővel rendelkező játékos 3F-t kap.
- A 2.Úttörő jelzővel rendelkező játékos 1F-t kap.

- (Csak az **Űrhajósok** korának végén a játékosok 1F-t kapnak, minden, a genetikakockájukkal megtett mező után a Folyamatkörön.

Aztán a legtöbb profittal rendelkező játékos nyer. Ha döntetlen áll fenn a legtöbb profittal rendelkező közt, akkor a legtöbb bázissal rendelkező nyer. Ha továbbra is döntetlen van, akkor megosztott győzelem születik, mint egy monumentális egyesüléskor.

TARTOZÉKOK

- ez a szabálykönyv
- 1 egyszemélyes szabálykönyv
- 2 db 17" x 17"-os kétoldalú játéktábla
- 1 db 11" x 8.5"-os kétoldalú Üzlettábla
- 6 db 11" x 6"-os kétoldalú játékos Központ
- 4 db 11" x 8.5"-os kétoldalú játékos segédlet
- 1 db 11" x 8.5"-os kétoldalú szóló játékos segédlet
- 16 db fakocka 4 játékos színében
- 4 db barna és 4db fekete fakocka
- 7 db narancs fakorong
- 220 db kártya
- 3 lapnyi jelző:
 - 32 kolónia
 - 70 felfedezés
 - 108 bázis 4 játékos színében
 - 4 Profitjelző 4 játékos színében
 - 2 Úttörőjelző
 - 13 egyszemélyes játék jelző



KÉSZÍTŐK

JÁTÉKTERVEZŐ — JOHN BUTTERFIELD

FEJLESZTŐK — CHAD & KAI JENSEN

BORÍTÓTERV — SHROX

CSOMAGOLÁSTERV — RODGER MACGOWAN

KÁRTYATERV — KURT MILLER AND SHROX

GRAFIKA — CHAD JENSEN, KURT MILLER
ÉS MARK SIMONITCH

JÁTÉKTESZTELŐK — MARK BEYAK,
BOB BORBE, JULIE BUTTERFIELD, SARAH QUASS,
MARTY SAMPLE, CHRISTOPHER SCHALL ÉS DAVID
SPANGLER

TOVÁBBI JÁTÉKTESZTELŐK — DAN HEALY, TOM
KASSEL, NATALIE PINTO, STEPHEN PINTO, JONATHON
QUASS, PETER QUILL, ALLAN ROTHBERG, JAMES
TERRY, JOHN TIEHEN, JOHN VOGEL, CHRIS WADE,
CHARLES WARD ÉS SRIVANI NARRA WARD

ONLINE VASSAL MODUL — JOEL TOPPEN

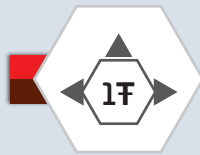
GYÁRTÁSKOORDINÁTOR — TONY CURTIS

PRODUCEREK — GENE BILLINGSLEY, TONY CURTIS,
ANDY LEWIS, RODGER MACGOWAN ÉS MARK
SIMONITCH

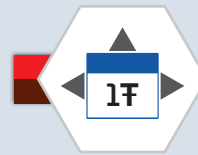
TECHNIKAI TANÁCSOK — EJNER FULSANG, az ŪrCégek
szerzője, mely az első kötet a Galactican sorozatból, elérhető az
Amazonon digitálisan és papír formátumban.

Kolónia Tulajdonságok

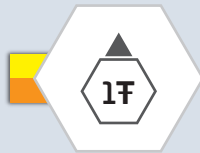
egyjátékos
2-játékos
3-játékos
4-játékos



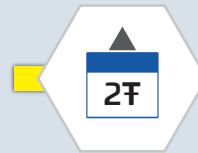
Amikor egy ellenfél Kolonizál, kapsz 1F-t.



Amikor egy ellenfél teljesít egy szerződést, kapsz 1F-t.



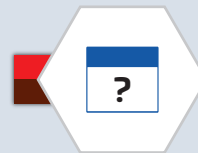
Amikor egy ellenfél vagy versenytárs Kolonizál, kapsz 1F-t.



Amikor egy ellenfél vagy versenytárs teljesít egy szerződést, kapsz 2F-t.



Amikor egy ellenfél Kolonizál, kapsz 2F-t.



Annyi F-t kapsz, amennyi egy teljesítetlen Csillagutazók szerződésen van.



Amikor Kolonizálsz, ezt is beleértve, kapsz 1F-t.



A kor végén, kapsz egy teljesítetlen szerződést.



Amikor Kolonizálsz, ezt is beleértve, annyi F-t kapsz, ahány kolóniád van.



A kor végén 1F-t kapsz, minden kolónia nélküli csillagrendszer (nem Nap) után.



Kapsz 1F-t minden játékban lévő 2 ellenséges kolónia után.



Amikor ellenfeled Termel, kapsz 1F-t.



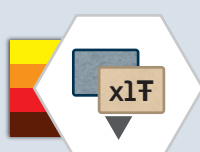
Kapsz 1F-t minden játékban lévő Áttörés után.



Kapsz 1F-t minden Védelmi bázisod után.



Kapsz 1F-t minden játékban lévő 2 Alkalmazkodás után.



Kapsz 1F-t minden birtokolt Alkalmazkodás és Áttörés után.



Nincs előnye.

KOLÓNIA PONTOK (minden elem 1x használható)

- X KP, ahol az X a régióban lévő összes Felfedezéslapkán található számokkal egyenlő;
- 1 KP, ha birtokoltok egy közeli kolóniát;
- 1 KP, ha egy **Ipari** bázis van a régióban;
- 1 KP, ha 2 vagy több bázis van a régióban;
- 1 KP, ha az aktív játékos eltávolítja egy csapatát a régióból és a játékból;
- 1 KP, ha az aktív játékos Infrát használ és/vagy kártyákat játszik ki legalább 8-as Építés értékben (12-t, ha többszilagos régióban kolonizál);
- 1 KP, ha elköltötök 5F-t;
- 1 KP, ha birtokoltok egy **Környezet Tolerancia** Alkalmazkodás kártyát.