



Bevezetés:

1961. május 25.-én az újonnan megválasztott John F. Kennedy amerikai elnök kongresszusi beszédében több fontos témát is érintett. Ezek közül az egyik az űrprogram kiterjesztése volt, ezen belül is első sorban a Hold meghódítása.

„Először is hiszem, hogy e nemzetnek el kell köteleznie magát amellett, hogy még az évtized vége előtt embert juttat a Holdra, és onnan biztonságban vissza is hozza a Földre. E korszak semelyik más űrprogramja sem lesz nagyobb hatással az emberiségre, vagy sokkal fontosabb a távoli űr felfedezése során; és egyik megvalósítása sem lesz ilyen nehéz vagy költséges.” ().*

Kennedy a Holdra szállás meghirdetésével elindított egy nemzetek közötti űrversenyt.

„Egyetlen egy nemzet sem - aki más nemzetek vezetője akar lenni - engedheti meg magának, hogy lemaradjon az űrversenyben.”

(*) [Excerpt from an Address Before a Joint Session of Congress, 25 May 1961](#) (angol nyelven). John F. Kennedy Presidential Library and Museum.

A játék célja:

A játékosok különböző nemzeteket képviselnek, és azon versengenek, ki éri el hamarabb a Holdat. Kutatási irányelveket kell kitűzni, tudósokat szerződtetni az űrtechnológiai feladatok megoldására, de legfőképpen a végső cél elérésén kell munkálkodni, hogy embert juttassanak a Holdra ... és mindezt még 1969 vége előtt!

A sikeres tesztek és repülések győzelmi pontokat hoznak. Amelyik nemzet a legtöbb pontot szerzi, megnyeri az űrversenyt!

Elemek:

- 1 játéktábla
- 1 körszámláló az eltelt évek (körök) jelölésére
- 1 kezdőjátékos jelző (Hold)
- 5 rakéta (minden nemzetnek 1-1) két részből összeállítva
- 5 speciális dobókocka (minden kockának 3 zöld-, 2 kék- és 1 vörös oldala van)
- 10 kutatási tábla (minden nemzetnek 2-2 lap)
- 10 kartonkorong az aktív hírszerzők (fekete kockák) azonosítására
- 39 hírszerzői (információ) kártya
- 40 zászló (nemzetenként 8-8)
- 50 bankjegy (30db 5 milliós- és 20db 1 milliós értékben)
- 80 tudós kocka (az új kiadásban kockák helyett meeple figurákkal):
 - 40 általános tudós (fehér)
 - 10 pályakezdő tudós (kék)
 - 10 híres tudós (zöld)
 - 10 zseniális tudós (piros)
 - 10 hírszerző (fekete)
- 1 játékszabály

Előkészületek:

Az eredeti játékszabály ábrája alapján készítsük elő a játékot:

- Tegyük a játéktáblát az asztal közepére.
- Keverjük meg a hírszerzés kártyákat, majd a lefordított paklit tegyük játéktáblán kialakított helyére.



- Minden játékos kap 2 különböző kutatási lapot. Válasszon egy nemzetet, és vegye el a nemzetéhez tartozó rakétáját és 8 zászlóját.



- Minden játékos tegye az egyik zászlóját a játéktábla szélén körbefutó pontozósáv „2”-es helyére.
- Mindenki helyezzen egy másik zászlót a Holdutazás pálya kezdő mezőjére.

- Az összes pénz, az 5 speciális dobókocka és a hírszerzők azonosító korongok a tábla mellé kerülnek közös készletnek.



- A játéktábla „1963” mezőjére tegyük a körszámlálót.

- A tudósokat szín szerint szétválogatva helyezzük a játéktábla megfelelő területeire.

Kezdőjátékos az lesz, aki a legtöbbször járt a Holdon. Döntetlen esetén válasszunk véletlenszerűen és ez a játékos kapja meg kezdőjátékos jelzőt.

A játék menete:

A játék 7 évig (fordulóig) tart. Minden év négy fázisra van felbontva:

- 1. Jövedelmek szerzése**
- 2. Beruházások**
- 3. Tesztrepülés indítása**
- 4. Évértékelés**

Az aktuális játékosnak teljesen be kell fejeznie a saját fázisát (és minden alfázist) mielőtt a következő játékos sorra kerülne. Egy újabb fázist csak akkor szabad elkezdni, ha ez előző fázis teljesen befejeződött, vagyis minden játékosra sor került.

1. Jövedelmek szerzése:

Ebben a fázisban minden játékos jövedelmet kap a bankból. Az évenként kapható pénzösszeg nagysága az aktuális évszám mellett található (az első évben 12 milliót kap mindenki).

(Megjegyzés: A pénz mennyisége nincs korlátozva, a bank tartalékát végtelennek kell tekinteni.)

A jövedelem kiosztása után minden játékos külön pénzhez juthat, ha hajlandó erre győzelmi pontjaiból áldozni. Minden győzelmi pontért 2 milliót lehet kapni. A beváltható pontok száma azonban limitált és a játéktábláról leolvasható: az első 2 évben (1963 és 1964) 1 pont, 1965-től 1967-ig 2 pont, míg az utolsó 2 évben (1968 és 1969) 3 pont.

2. Beruházások:

Ebben a fázisban a játékosok tudósok szerződtethetnek és információkat „vásárolhatnak”. Amikor egy játékos sorra kerül, tetszőleges sorrendben megvehet bármit a rendelkezésére álló pénz erejéig.

2.1. Tudósok szerződtetése:

Ha szeretnénk, hogy egy tudós nálunk dolgozzon, ki kell fizetni érte a játéktáblán látható összeget. A megszerzett tudóst azonnal el kell helyezni valamelyik kutatási táblán az ott található 6 munkahely egyikén. A tudós csak akkor állhat munkába egy adott munkahelyen, ha van számára üres hely. (Részletesebben lásd a Függelékben.)

Fontos: Minden munkahelyen csak két tudós dolgozhat, és nem lehetnek egyforma képzettségűek (színűek), kivéve az általános (fehér) tudósokat.

Megjegyzés: A tudósok száma korlátozott. Ha egy adott képzettségű (színű) tudósból az utolsó is elfogyott, későbbiekben már ilyen tudós nem szerezhető.

Példa: A Szovjetunió fejleszteni akarja az indítóróty kutatását. Először szerződte egy híres (zöld) tudóst 9 millióért, majd elhelyezi a felső üres helyre az indítóróty kutatási területén. Két azonos színű tudós nem dolgozhat egy helyen (kivéve a fehéreket), így Szovjetunió nem alkalmazhat még egy híres (zöld) tudóst. Bármilyen más színt választhat, így végül egy általános (fehér) tudós mellett dönt. Kifizeti az 5 milliós költséget, majd elhelyezi a tudóst a kutatási terület még szabad, alsó üres helyre.

2.2. Információk vásárlása:

Az információ kártyák segítségével javíthatók a tesztrepülések eredményei, vagy az ellenfelek hátráltathatók. Minden kártyának 1-3 információ értéke van. A kártyákat csak a tesztrepülés fázisában lehet felhasználni.

Egyszerre több kártyát is lehet vásárolni (darabonként 2 millióért), azonban soha nem lehet 6 lapnál több egy játékosnál. Ha a lapok száma elérte a maximumot, akkor vásárlás előtt egy vagy több lapot el kell dobni. A játékosok kártyáinak mennyisége nyilvános, de értéküket kijátszásukig titokban kell tartani.

Ha az információ kártyák húzópaklija kifogyott, a dobott lapokat újra kell keverni és új húzópaklit képezni.

3. Tesztrepülés:

Ebben a fázisban az aktív játékos a rendelkezésre álló tesztrepülések közül legfeljebb egyet megpróbálhat. Ahhoz, hogy belevághasson a kísérletbe, ki kell fizetnie a teszt járulékos költségét (az összeg a táblán szerepel). Miután befizette a bankba a pénzt, tegye a rakétáját a választott teszt kiindulási helyére.

A tesztrepülések végrehajtása opcionális. Ha valaki nem akarja végrehajtani (vagy csak nem tudja kifizetni), kihagyható, de ne felejtjük el, hogy győzelmi pontokat szerezni csak a tesztrepülések végrehajtásával lehetséges!

Fontos: A játékos minden tesztet csak egyszer kísérhet meg, ezért a tesztrepülés befejeztével meg kell jelölnie a teszt pályát a nemzetének zászlójával, jelezve ezzel, hogy a későbbiekben már nem tesztelhet itt újra (lásd "Évértékelés").

3.1. Tesztrepülés végrehajtása:

Miután kiválasztotta a játékos a tesztrepülés módját, a speciális dobókockák segítségével meghatározza a kísérlet technológiai eredményét. A rakéta annyival haladhat előre a teszt pályán, amennyi a teszt eredménye lesz.

Fontos: A rakéta soha nem mozog az első hely alá, vagy nem hagyja el az utolsó helyet a tesztpályán. Más nemzet rakétája a tesztpályán nincs hatással a teszt eredményére.

Tesztrepülés:

Ahhoz, hogy egy tesztrepülést végrehajtsunk, dobni kell az 5 speciális kockával. A színek határozzák meg, milyen sikeres volt a teszt egy-egy részeredménye:

Zöld szín: Sikeres lett a kísérlet ezen része!

Kék szín: Elhanyagolható (semleges) eredmény hozott a kísérlet ezen része.

Vörös szín: Kudarccal végződött a kísérlet ezen része!

Számoljuk össze a sikeres részeredményeket és vonjuk ki belőle a hibák számát. Ez lehet akár egy negatív szám is. A semleges részeredményeknek természetesen nincs semmi hatása. Ha az adott teszthez tartozó kutatási területen dolgozik tudósunk, adjuk hozzá az eredményhez a tudósok nyújtotta bónuszt (lásd a Függelékben).

Ez a végső pontszám lesz a tesztrepülés technológiai eredménye. Azonban ezt a technológiai pontszámot a hírszerzés eredményei még módosíthatják....

Példa: Az USA teszteli a LEM-et. Dob az 5 kockával, aminek az eredményeként lesz 3 sikere és 1 hibája, így az alappontszáma 2 lesz (3-1). Van 1 tudósa a LEM kutatási területen, így kap 1 plusz sikert (2+1). A tesztrepülés végeredményeként a rakétája a 3. mezőre kerül.

3.2. Hírszerzési kártyák kijátszása:

Miután befejeződött a tesztrepülés technológiájának kiértékelése, és a rakéta rákerült az eredménynek megfelelő mezőre, minden játékos kijátszhat hírszerzés kártyá(ka)t, ha befolyásolni akarja a tesztet. Minden tesztpálya kezdőhelyén látható az adott teszt hírszerzési költsége (1-3). Ez az az összeg, ami ahhoz kell, hogy a rakétát egy mezővel előre vagy hátra elmozdíthassunk a pályán. Az ellenfelek megpróbálhatják rontani az eredményt a rakéta visszamozgatásával, ugyanakkor az aktív játékosnak is lehetősége van a szabotázsok semlegesítésére, valamint a rakétája előremozgatásával a technológiai eredmények javítására.

Kezdve az aktív játékos bal oldali szomszédjától, minden ellenfele kijátszhat annyi kártyát, amennyit csak akar. A kártyákat lefordítva kell letenni, hogy értékük ne, de darabszámuk látható legyen. Ezután az aktív játékos eldöntheti, hogy mennyi kártyát akar kijátszani. Végül felfordítják a kártyákat és kiértékelik az eredményét.

Szabályváltozat: Ha a játékosok megbeszélik, akkor dönthetnek úgy, hogy a kártyákat nyíltan játsszák ki.

Az ellenfelek által kijátszott hírszerző kártyák értéke összeadódik. Az eredményt a tesztpálya kezdőpozíciójáról leolvasott hírszerzési költséggel még el kell osztani (a maradék elvész), majd a kapott végeredménynek megfelelő mezőt visszamozog a rakéta a tesztpályán.

Az aktív játékos is hasonló módon jár el. Az összes kártyájának értékét elosztja a hírszerzési költséggel (a maradék elvész), majd a rakétájával előre felé mozog a pályán. Az a pozíció, ahol a rakéta megáll, az lesz a teszt végső eredménye.

A teszt befejeztével összes felhasznált kártya a dobópakliba kerül.

Példa: Az USA végrehajt egy tesztet, aminek a hírszerzési költsége „2”. A teszt végén a rakétája a pálya 7. helyén áll.

A Szovjetunió és Franciaország egyaránt kijátszik hírszerzési kártyát, hogy zavarja tesztet. A kártyák összértéke 5. Mivel a költség „2”, az USA-nak 2 hellyel vissza kell mozgatnia a rakétáját ($5/2 = 2,5$). A kijátszott kártyákból 1 pont felesleges volt, ez elvész. Az USA most kártyákat játszik ki 2 értékben, majd mozgatja a rakétáját 1 mezővel előre ($2/2 = 1$). A rakéta a teszt befejeztével a pálya 6. helyén áll.

3.3. Győzelmi pontok kiosztása:

A megszerezhető győzelmi pontok száma megegyezik a rakéta tesztpályán elfoglalt helyzetével, csökkentve a már előző években (fordulókban) itt végrehajtott tesztek (idegen zászlók) számával. A kapott győzelmi pontokat a játéktáblát körbefogó pontozósávon kell lelépni.

Ha a teszt maximálisan sikerült és a rakéta a pálya legmagasabb pontszámú utolsó mezőjén áll, akkor Holdutazás pályáján egy hellyel előrébb kell tolni a játékos zászlóját.

Példa: Franciaország nemrég fejezte be az orbitális egység tesztelését és a rakétája az 5. helyen áll. Két másik nemzet az ezt megelőző években elvégezte ezt a tesztet, így már van 2 zászló a tesztpálya felső helyén. Franciaország csak 3 győzelmi pontot ($5-2 = 3$) kap, de a maximálisan teljesített teszt eredményeként (rakétája a legmagasabb pozícióba került) egy hellyel előrébb mozgathatja a saját zászlóját a Holdutazás pályáján.

4. Évértékelés:

Minden olyan tesztpályát, ahol rakéta áll, meg kell jelölni. A rakéták tulajdonosainak a tesztpálya felső mezőjébe kell helyezniük egy-egy saját zászlót, még akkor is, ha a játékos rakétája nem a tesztpálya legmagasabb pozícióján áll. Ezután mindenki vegye vissza a rakétáját a tábláról.

A körszámláló jelzőt a következő évre kell mozgatni. A kezdőjátékos jelzőt a bal oldalon ülőnek kell átadni.

Játék vége:

A játék 1969. év végén ér véget.

A játék alatt elért győzelmi pontokhoz még hozzá kell adni, vagy le kell vonni a tudósok és hírszerzőek győzelmi pont értékét.

A játékos, aki a legtöbb pontot szerezte megnyerte a játékot!

Döntetlen esetén a gazdagabb játékos a győztes. Ha még mindig döntetlen a helyzet, akkor megosztottnak a győzelmen.

FÜGGELÉK:

Tudósok

A tudósokat kockák (az új kiadásban meeple figurák) jelölik öt színben, és különleges képességgel rendelkeznek (előnyeik és hátrányaik is lehetnek). A tudósokat valamelyik saját kutatási táblán egy üres helyre kell elhelyezni (kivéve a hírszerzőket, akik az ellenfelek táblájára kerülnek).

Fontos: Minden kutatás területen csak két különböző képzettségű (színű) tudós tartózkodhat, kivéve, ha mindketten általános tudósok (fehérek).

Tudósok speciális képességei:

Általános tudós (fehér): Egy adott kutatási terület adta bónusz kiszámításakor 1 tudósnak számít. Különleges tulajdonsága az, hogy az általános tudósból kettő is dolgozhat egy helyen. Szerződtetése 5 millióba kerül.

Zseniális tudós (piros): Egy adott kutatási terület adta bónusz kiszámításakor 2 tudósnak számít. Szerződtetése 11 millióba kerül.

Híres tudós (zöld): Egy adott kutatási terület adta bónusz kiszámításakor 1 tudósnak számít. Sokat kell érte fizetni, viszont a játék végén minden ilyen tudós plusz 3 győzelmi pontot hoz. Szerződtetése 9 millióba kerül.

Pályakezdő tudós (kék): Egy adott kutatási terület adta bónusz kiszámításakor 1 tudósnak számít. Keveset kell érte fizetni, viszont a játék végén minden ilyen tudós után 2 győzelmipont veszteséget kell számolni. Szerződtetése 3 millióba kerül.

Példa: Az USA egy zseniális és egy pályakezdő tudóst szerződtet a hírszerző kutatási területre. Összesen 3 tudósnak ($2 + 1 = 3$) megfelelő embere lesz itt, így minden kör elején a bevételek szerzésekor 3 ingyenes hírszerzési kártyát húzhat. A játék végén azonban a pályakezdő tudós miatt veszíteni fog 2 győzelmi pontot.

Hírszerző (fekete): Eredmények számításakor **nem számít tudósnak** (olyan, mintha üres mező lenne, de foglalja a helyet). A játék végén minden hírszerző után 1 győzelmi pontot veszít az a játékos, akinél tartózkodnak. Szerződtetése 7 millióba kerül.

A hírszerző az egyetlen alkalmazott, akit egy másik játékos kutatási területére kell tenni. Kutatási lapok bármely területére lehet a hírszerző, de egy kutatási területre csak egy kerülhet és csak üres helyre. Amikor hírszerzőt teszünk valaki kutatási területére, a saját ugyanilyen kutatási területünk kör alakú mezőjére tegyünk egy hírszerző azonosító korongot (minden kutatási területen csak egy jelölő lehet). A kutatási terület eredményének kiszámításakor a hírszerző azonosító korong 1 aktív tudósnak számít.

Példa: Franciaország úgy dönt, hogy bevet egy hírszerzőt. Kifizeti költségként a 7 milliót, majd a fekete kockát (bábút) leteszi az egy üres helyre a Szovjetunió „földi irányítás” kutatási helyére. Ezután elvesz egy hírszerző azonosító korongot, és elhelyezi a saját „földi irányítás” kutatási területére. Innentől kezdve úgy számít, mintha Franciaországnak egy plusz tudósa dolgozna ezen a területen. A játék végén Szovjetunió veszít egy győzelmi pontot a hírszerző miatt.

Figyelem: Egy adott kutatási területen elhelyezett tudós később nem hagyhatja el a helyét, a játék végéig akkor sem mozdítható el, ha hírszerző. A tudósok szerződtetésénél ezt gondosan mérlegelni kell.

Kutatás

Minden játékosnak két kutatási táblája van, ezeken 6-6 kutatási területtel. Egy adott kutatási területen maximum 2 tudós és 1 hírszerző azonosító korong lehet. Minden kutatási terület ad valami egyedi előnyt, ha dolgozik ott valaki.



Hírszerzés: Minden ide helyezett tudós után húzható egy hírszerzés kártya a jövődelmek szerzésekor (első fázis). Ezekért a kártyákért nem kell fizetni.

Űrhajón Kívüli Tevékenység

(EVA): Az EVA (Extra-Vehicular Activity) fejlesztésén dolgozó minden egyes tudós 1 ponttal megnöveli azon tesztek eredményét, ahol szükség van űrhajón kívüli tevékenységre.



Robotika: Minden ide helyezett tudós 2 millióval csökkenti a körönként elsőnek szerződött tudós költségét.

Indítótorony: Az indítótorony fejlesztésén dolgozó minden egyes tudós 1 ponttal megnöveli azon tesztek eredményét, ahol szükség van indítótornyra.



Szponzorok: Minden ide helyezett tudós 2 millióval csökkenti a tesztrepülés költségét (ami nulla alá nem mehet). A Holdutazás költsége azonban nem csökkenthető.

Hordozórakéta: A hordozórakéta fejlesztésén dolgozó minden egyes tudós 1 ponttal megnöveli azon tesztek eredményét, ahol szükség van hordozórakétára.



Biztosítás: Minden ide helyezett tudós 3 milliót kap a tesztrepülés során felmerül minden egyes kudarc (vörös kockajel) után. Újradowások után, csak a végső eredmény számít.

Orbitális egység (CSM):

Az orbitális egység fejlesztésén (Command/Service Module) dolgozó minden egyes tudós 1 ponttal megnöveli azon tesztek eredményét, ahol szükség van orbitális egységre.



Szimuláció: Minden ide helyezett tudós után egy kockával újra lehet dobni. A második dobás eredményét el kell fogadni.

Holdkomp (LEM): A LEM (Lunar Excursion Module) fejlesztésén dolgozó minden egyes tudós 1 ponttal megnöveli azon tesztek eredményét, ahol szükség van holdkompra.



Földi irányítás: Minden ide helyezett tudós megváltoztathatja egy kocka semleges (kék) eredményét sikeresre (zöldre).

Számítástechnika:

A számítástechnika fejlesztésén dolgozó minden egyes tudós 1 ponttal megnöveli azon tesztek eredményét, ahol szükség van számítástechnikára.



A Holdutazás

A legnagyobb (és a legtöbb győzelmi pontot adó) küldetés a Holdutazás a játéktábla felső részén. Mint minden más tesztet, a Holdutazást is bármikor meg lehet kísérelni (egyszer), de a Holdutazás előtt végrehajtott sikeres tesztek előnyt jelentenek, mert kedvezőbb pozícióból lehet indítani a rakétát.

Minden egyes alkalommal, amikor egy tesztpályán a rakéta a legfelső pozícióba eljut, a Holdutazás pályáján egy hellyel előrebb tolható az adott nemzet zászlója. Amikor valaki úgy dönt, hogy eljött az ideje megpróbálkozni a Holdutazással, a rakétája arról a mezőről indul, ahol a zászlója van.

A Holdutazás ugyanúgy zajlik, mint a többi tesztrepülés (de itt már mind hat kutatási terület segítheti fejlesztéseivel a repülést). A Holdutazás nagyon sok győzelmi pontot érhet, így érdemes alapos „felkészülés” után belevágni!

Kutatás terület



Tesztpálya



Credits:

Game Design: Andrea Crespi, Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino és Aureliano Buonfino

Artwork: Giulia Ghigini

Szabályok: Alessandro Prà

Angol szabály: William Niebling

Grafikai tervezés: Lucas Kowal és Lorenzo Silva

Art igazgatója és projektmenedzsere: Koponya Creations SNC

Köszönetnyilvánítás: Külön köszönet azoknak az embereknek, akik támogattak minket, nagy türelemmel és a jó tanácsokkal.

Különösen: Milo, Tino, Giuseppe "Capochino" Cicero, Polipoldo, Max, Mirko, Daniele, Alan Ford (Angelo), El Gigante (Ivan), Filippo, Dr. Sottile (Thomas), és végül, de nem utolsó sorban a feleségem Silvia.

Szintén egy szívből jövő köszönet Mario és Matteo PSGIOCHI követő első projekt "Conquest of the Moon".

1969 a TM és © Copyright 2012, Koponya Creations, Minden jog fenntartva.

Magyar szabály (1.0): gibbon

Ez egy nem hivatalos fordítás, így tartalmazhat félreértéseket, hibákat. Bármilyen helyesbítést, kritikát szívesen fogadok (gibbon.r.27@gmail.com).