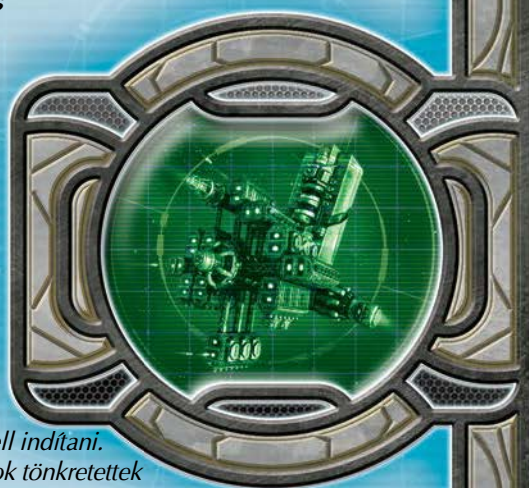
RICHARD HAMBLEN'S
MERCHANT OF VENUS™
STANDARD GAME
RULES OF PLAY
JÁTÉKSZABÁLYOK
Unofficial fan content - Nem hivtalos fordítás

ADÁS INDUL.

ENGEDÉLYEZÉS: A1JDK-5632

ÜZENET: Az 5632. Szektor engedélyt kér a Rastur korlátozó protokoll feloldására és űrbázis azonnali építésére. A háború sújtotta területek újjáépítése megkezdődött. Baráti civilizációk tartózkodási helye ismeretlen. Támogatás szükséges kereskedelmi kapcsolatok kiépítéséhez az elszigetelt civilizációkkal. Ismétlem: a Rastur invázió véget ért. A Szektor készen áll a kereskedelemre.

ADÁS VÉGE.



G'Ranoc befejezi a kiadvány olvasását és a Kereskedő Céh Felügyelőhöz fordul, aki a kikötő oldalsó megfigyelő fedélzetén állva, hátratett kézzel bámul kifelé. Csendben van, egészen addig, amíg egy közeli telekapu hirtelen működésbe nem lép, és rajta keresztül meg nem jelenik egy Dell cirkáló, valahonnan az űr mélységéből, a Galaktikus Kereskedelmi Központba..

A KCF egy apró sóhajjal megfordul és beszélni kezd.

- G'Ranoc, maga azonnali hatállyal elő van léptetve. Az 1013. Űrbázist újra be kell indítani. Vegye át az irányítást és kezdje meg a helyreállítást, amit azok az átkozott Rasturok tönkretettek az 5632. Szektorban. Nincs túl sok felszerelésünk van, tehát azoknak a kereskedőknek, akiket magával visz, önellátóknak kell lenniük. Az emberek alkalmazkodók. Azonban szüksége lesz Whynomokra, hogy az építés gyorsabban haladjon, valamint Eeepeeepekre, akik megoldják a technológiai problémákat. Végül, az Qossuthok is jól jönnek, ha a Rasturok esetleg újra felbukkannak. Vigyen magával kereskedőt minden fajból, és javasolja nekik, hogy virágoztassák fel az üzleti életet az 5632. Szektorban. Mondja meg nekik, hogy ezzel sok pénzt kereshetnek!

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Merchant of Venus egy csillagközi kereskedő és felfedező játék, egytől négy játékos részére. Mindegyik játékos egy-egy zöldfülű kereskedőt alakít, akik égnek a vágytól, hogy hírnevet szerezhessenek maguknak, egy olyan űrszektor felfedezésével, amelyet egy pusztító háború után, éppen most nyitottak meg újra a kereskedelem előtt.

Minden játékos egy-egy kereskedő űrhajóval, valamint egy, az Akadémiáról frissen kikerült gung-ho pilótával kezdi a játékot. A játékosokon múlik, hogy az áruk beszerzéséhez, utasok szállításához, űrkikötők építéséhez, aszteroidák bányászatához, valamint küldetések teljesítésével és űrhajóik fejlesztésével, hírnév megszerzéséhez a legjövedelmezőbb kereskedelmi utakat megtalálják.

Győzzön a legjobb kereskedő!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja az, hogy a játékos a legtöbb kreditet (pénznem) szerezze meg a játék végére.

KÉT JÁTÉK EGY DOBOZBAN!

A *Merchant of Venus* ezen változata két különböző játékot tartalmaz. Az első játék, amelyre ezután, mint a **STANDARD JÁTÉK**ra hivatkozunk, az eredeti Merchant of Venus átszerkesztett és újragondolt változata.

A második játék, amelyre ezután, mint a **KLASSZIKUS JÁTÉK**ra hivatkozunk, Richard Hamblen eredeti játékának általunk átdolgozott változata.

Ez a szabálykönyv a standard játék szabályait. tartalmazza.

TARTOZÉKOK LISTÁJA

Ez a teljes lista tartalmazza a játék dobozában található valamennyi tartozékot, azokat is, amelyek csak a klasszikus játékhoz kellenek.

- Standard Játék Szabálykönyve
- Klaszikus Játék Szabálykönyve
- 4 Műanyag Kereskedő Űrhajó
- 4 Műanyag Űrhajó Állavány
- 8 Műanyag Tárcsa Csatlakozó
- 1 Kétoldalas Játéktábla
- 4 Műszerfal Lap
- 8 Hajó Osztály Lap
- 42 Találkozás Kártya
- 78 Kis Kártya, részletesen:
  - 10 Kihívás Kártya
  - 14 Kapcsolatfelvétel Kártya
  - 1 Kezdőjátékos Kártya
  - 20 Küldetés Kártya
  - 8 Pilóta Kártya
  - 25 Jutalom Kártya
- 12 Kék Pont/Aszteroida Jelző
- 8 Rakodótér Jelző
- 103 Kredit Jelző
- 38 Igény Jelző
- 6 Hajtómű Jelző
- 35 Találkozás jelző, részletesen:
  - 17 Kockázat Jelző
  - 9 Relikvia Jelző
  - 6 Telekapu Jelző
  - 3 Semleges Űrkikötő Jelző
- 14 Gyári Áru Jelző
- 14 Gyár Alapítás Jelző
- 24 Űrkikötő Alapítás Jelző
- 25 Hírnév/Becstelenség Jelző
- 76 Áru Jelző
- 42 Piac Jelző
- 14 Kultúra Jelző
- 8 Küldetés Jelző
- 15 Utas Jelző
- 8 Kalóz Jelző
- 2 Gyártás Jelző
- 34 Faj Technológia Jelző
- 8 Tárcsa Mutató
- 8 Dial Washers
- 1 Tárcsa Alátét
- 8 Pajzs Jelző
- 48 Kereskedelmi Űrkikötő/Fúró Jelző
- 5 Hat oldalú Dobókocka, részletesen:
  - 4 Fehér Sebesség Kocka
  - 1 Lila Hatás Kocka

TARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

A következő részben a *Merchant of Venus* standard játékváltozatának tartozékai kerülnek leírásra. Azok a tartozékok, amelyek nem szerepelnek ebben a részben, azokat csak a klasszikus játékban kell használni és a leírásuk is a klasszikus játék szabálykönyvében találhatók.

KERESKEDŐ ŰRHAJÓK

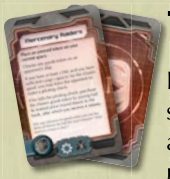
Ezek a műanyag űrhajók azok a kereskedő járművek, amelyeket a játékosok mozgatnak a játéktáblán.

JÁTÉKTÁBLA

A kétoldalas játéktábla egy felfedezetlen űrszektort ábrázol, ahol kereskedni lehet. Az egyik oldalt a standard játékban, a másik oldalt pedig a klasszikus játékban kell használni.

MŰSZERFAL LAPOK

Ezek a lapok a játékosok kereskedő űrhajóinak műszerfalát ábrázolják.



TALÁLKOZÁS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák jelentik a különböző szerencsés és balszerencsés eseményeket, amelyekkel egy játékos szembesül, miközben keresztülutazik a szektoron.

KAPCSOLATFELVÉTEL KÁRTYÁK

Ezek a kártyák az űrszektor kultúráit jelentik.

KÜLDETÉS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák a különböző küldetéseket jelentik, amelyeket egy játékosnak végre kell hajtania, hogy Jutalom kártyákat kapjon és növelje hírnevét.

PILÓTA KÁRTYÁK

Ezek a kártyák az űrhajók pilótáinak képzettségeit és képességeit tartalmazzák.

JUTALOM KÁRTYÁK

A játékosok ilyen kártyákban részesülnek, ha küldetéseket teljesítenek és kalózokat győznek le.

KEZDŐJÁTÉKOS KÁRTYA

Ez a kártya mutatja, hogy ki a kezdőjátékos.

KIHÍVÁS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák jelentik azokat a célokat és kihívásokat, amelyekkel a játékosok szembekerülnek a szóló kihívás játékváltozat során.

KÉK PONT/ ASZTEROIDA JELZŐK

A játékosok ezeket a jelzőket helyezik a játéktáblára, miután rendeztek bizonyos találkozásokat.

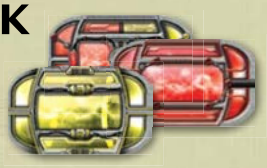
RAKODÓTÉR JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják, a játékos által vásárolt kiegészítő rakodóteret.

KREDIT JELZŐK

Ezek a jelzők a *Merchant of Venus* játék fizetőeszközei.

HAJTÓMŰ JELZŐK



Ezek a jelzők jelentik azt a legújabb űrutazás technológiát, amely lehetővé teszi az űrhajók számára a gyorsabb mozgást.

HÍRNÉV/ BECSTELENSÉG JELZŐK

Ezek a kétoldalas jelzők mutatják egy kereskedő elismertségét, vagy rosszhírét.

ÁRU JELZŐK

Ezek a jelzők jelentik azokat az árucikkeket, amelyekkel a szektorban kereskedni lehet.

PIAC JELZŐK

Ezek a jelzők jelentik egy kultúra piacának állapotát és azokat a felszereléseket, amelyeket az a kultúra árusít.

KÜLDETÉS JELZŐK

Ezek a jelzők jelölik egy játékos küldetésének úti célját.

UTAS JELZŐK

Az utas jelzők jelentik azokat a Különösen Fontos Idegeneket, akiket át kell szállítani, egyik helyről a másikra.

KALÓZ JELZŐK

Ezek a jelzők jelölik az űrkalózokat, akik elrabolják a játékosok nehezen megszerzett kreditjeit.

GYÁRTÁS JELZŐK

Ezek a jelzők a gyártás köreit mutatják a körsávon, az epikus játék változatban.

FAJ TECHNOLÓGIA JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják a különféle űrhajó fejlesztéseket és technológiákat, amelyeket a játékosok megvásárolhatnak, hogy ezekkel képességekre tegyenek szert.

KÖR JELÖLŐ

Ez a jelölő mutatja a játék aktuális körét a körsávon.

KERESKEDELMI ŰRKIKÖTŐ/FÚRÓ JELZŐK

Ezek a kétoldalas jelzők jelölik a játékos által épített űrkikötőket, illetve az aszteroidákon pillanatnyilag folyó bányászatot.

TELEKAPU JELZŐK

Ezek a jelzők azokat a mesterséges féregjáratokat mutatják, amelyekkel le lehet vágni az utat a szektoron keresztül, időmegtakarítást eredményezve, amelyek azonban időnként kiszámíthatatlanok.

DOBÓKOCKÁK

Négy fehér **SEBESSÉG KOCKA** és egy lila **HATÁS KOCKA** létezik. A játékosok sebesség kockákkal dobnak, hogy űrhajóikat mozgassák és hogy űrhajó képességeket váltsanak ki; a lila hatás kocka dobásával pedig egyéb hatásokat határoznak meg.

AZ ŰRSZEKTOR

A játéktábla a hatalmas és változatos 5632. űrszektort ábrázolja, ahol a játékosok kereskedő-szerencséjüket kutatják. Ez a rész a játéktábla különböző elemeit részletezi.

MEZŐK

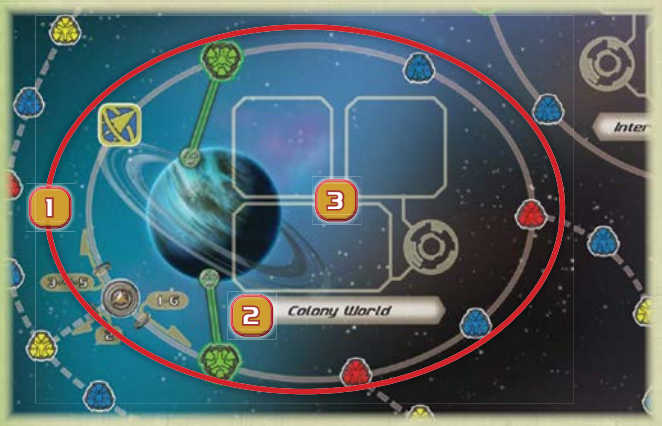
A játéktábla túlnyomó részét az összekapcsolódó **MEZŐK** teszik ki, amelyeken keresztül a játékosok űrhajói mozoghatnak a szektorban. A következő ábrán látható az összes mező típus (a mezők saját hatásai később kerülnek részletezésre):

- Kék Mező
- Sárga Mező
- Vörös Mező
- Lézer Veszély
- Pajzs Veszély
- Vezetés Veszély
- Aszteroida
- Találkozás
- Navigációs Mező
- Telekapu
- Orbitális Mező
- Felszíni Város
- Semleges Űrkikötő
- Űrbázis

RENDSZEREK ÉS ÚTVONALAK

Az űrszektor 14 **RENDSZERBŐL** áll, amelyek egy, vagy több **KERESKEDELMI ÚTVONALLAL** vannak összekötve.

Egy **RENDSZER**, egy folytonos (szürke, vagy zöld) vonallal összekapcsolt mezőkből és egy **PIACBÓL** áll.

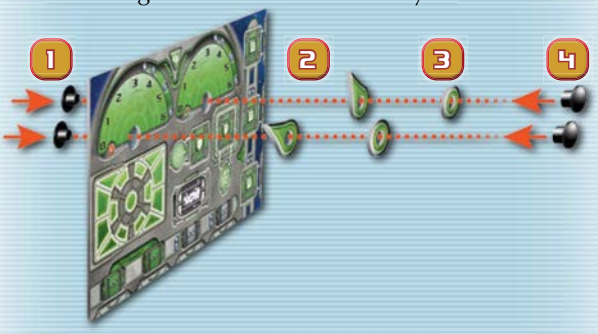


1. A Rendszer
2. A Rendszer Neve
3. A Piac

A MŰSZERFAL ÖSSZESZERELÉSE

Minden műszerfal laphoz tartozik két erőforrás mutató, amelyeket rájuk kell szerelni. Csatlakoztasd az erőforrás mutatókat a műszerfal lapokra, az alábbi lépések szerint:

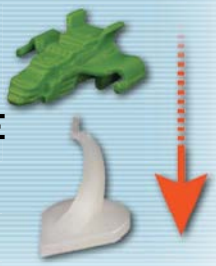
1. A műanyag csatlakozó egyik felét nyomd át a műszerfal lap egyik lyukának hátulján.
2. Csatlakoztasd az egyik megfelelő színű mutatót ehhez a csatlakozóhoz a műszerfal lap elülső oldalán.
3. Illeszd az egyik megfelelő színű alátétet az erőforrás mutató tetejéhez.
4. A műanyag csatlakozó másik felét annyira nyomd be, hogy a mutatót és az alátétet is a lehető legszorosabban tartsa a helyén.



Ismételd meg ezt az eljárást mindegyik műszerfal lap, mindkét mutatójával.

A KERESKEDŐ ŰRHAJÓ ÖSSZESZERELÉSE

A jobb oldalon ábrázolt módon, csatlakoztass minden kereskedő űrhajót a talpához.



A **KERESKEDELMI ÚTVONALAK**, egymást követő mezők, szaggatott vonallal összekötve. Ezek képezik azokat az útvonalakat, amelyeken a játékosok egyik rendszerből a másikba utaznak.

Ha egy mező egy folytonos és egy szaggatott vonalhoz is csatlakozik, akkor a mezőt a csatolt rendszer részének kell tekinteni.

AZ ASZTEROIDA RENDSZER

Az Aszteroida Rendszer inkább hasonlít egy hálóra, mint elliptikus vonalon elhelyezkedő mezőkre. Ezek a mezők, mivel folytonos vonallal vannak összekötve, mind az Aszteroida Rendszer részének tekintendők, beleértve a rendszer két végén található két orbitális mezőt is.

ANOMÁLIÁK

A Szupernova és a Szuperóriás anomáliák **nem** rendszerek, az őket körülvevő (szaggatott vonallal összekötött) mezők, kereskedelmi útvonalak. Mivel ezek az anomáliák két küldetés úti céljai, mindkettőnek van neve, és küldetés jelzője.

Szupernova

Szuperóriás

PIACOK

Minden rendszerben található egy **PIAC**, amely számos különböző területből tevődik össze:

1. Piac Jelző Terület
2. Faj Technológia Terület
3. Áru Jelző Terület
4. Küldetés Jelző Terület

ŰRBÁZIS

Az Űrbázis nem rendszer, hanem semleges űrkikötőként viselkedik, ahol a játékosok fejleszthetik pilótáikat, felesleges Jutalom kártyákat vehetnek, egy második küldetést vásárolhatnak, valamint kitehetnek/felvehetnek különleges utasokat (a pilótákra, jutalmakra és utasokra vonatkozó szabályok később kerülnek ismertetésre). Az Űrbázis, emellett még a játék indulásakor, a játékosok kezdő mezője is.

ELŐKÉSZÜLETEK

A *Merchant of Venus* standard játékának előkészítéséhez figyelmesen hajtsd végre a következő lépéseket.

1. **A Klasszikus Játék Tartozékainak Eltávolítása:** Tedd vissza a következő tartozékokat a játék dobozába: találkozás jelzők, kultúra jelzők, igény jelzők, űrkikötő és gyár alapítás jelzők, gyári áru jelzők, pajzs jelzők és hajó osztály lapok. Ezeket a játékelemeket nem kell használni a standard játékban (a képes útmutatás végett lásd a „Klasszikus Játék Tartozékainak Eltávolítása” részt a 36. oldalon).
2. **A Játéktábla Elhelyezése:** Hajtogasd szét a táblát és helyezd az asztal közepére, meggyőződve arról, hogy a „Standard Játék” oldal (a bal alsó sarokban olvasható) kerül felfelé.
3. **A Szektor Előkészítése:** Keverd meg a Kapcsolatfel-vétel kártyákat. Ezután helyezz képpel lefelé, egy-egy Kapcsolatfelvétel kártyát a játéktábla minden rendszerére.
4. **A Kultúra Készlet Területek Előkészítése:** Válogasd szét a piac jelzőket, az áru jelzőket és a fej technológia jelzőket. Ezután csoportosítsd a jelzőket kultúrák szerint és helyezd őket az egyes kultúra készlet területek mellé a játéktábla bal oldalára.

Előkészület ábra

1. Játéktábla
2. Kapcsolatfelvétel Kártya
3. Kultúra Készlet Területek
4. Találkozás Pakli
5. Jutalom Pakli
6. Küldetés Pakli
7. Kék Pont/ Aszteroida Jelzők
8. Rakodótér Jelzők
9. Hajtómű Jelzők
10. Hírnév/Becstelenség Jelzők
11. Kalóz Jelzők
12. Telekapu Jelzők
13. Műszerfal Lap
14. Küldetés Jelzők
15. Kereskedelmi Űrkikötő/ Fúró Jelzők
16. Kereskedő Űrhajók
17. Pilóta Kártyák
18. Küldetés Kártya
19. Bank
20. Utas Jelzők
21. Kezdőjátékos Kártya
22. Kör Jelölő
23. Körsáv

Kultúra Azonosítók

Minden kultúra egy szimbólummal és egy számmal van azonosítva. Például, a jobb oldali szimbólum a Zum kultúrát jelöli.

5. **A Paklik Előkészítése:** Keverd meg a Találkozás, a Jutalom és a Küldetés kártyákat. Ezután helyezd a paklikat külön-külön, képpel lefelé, a játéktábla mellé.
6. **A Jelzők Kupacainak Előkészítése:** Válogasd szét típus szerint a kék pont/aszteroida jelzőket, a hajtómű jelzőket, a hírnév/ becstelenség jelzőket, a kalóz jelzőket, valamint a telekapu jelzőket és képezz belőlük kupacokat a játéktábla mellett. Keverd meg az összes utas jelzőt és képpel lefelé fordítva rakd őket egy kupacba a játéktábla mellé.
7. **Játékos Szín Választása:** Minden játékos választ egyet az elérhető színek közül és elveszi a választott színnek megfelelő műszerfal lapot, küldetés jelzőket, kereskedelmi űrkikötő /fúró jelzőket és a műanyag kereskedő űrhajót.

8. **Pilóta Választása:** A *Merchant of Venus* játék négy pilótát kínál, mindegyikük más-más kultúrából származik: Ember, Eeepeeep (vagy röviden "Eeep"), Whynom és Qossuth (úgy is történik rá hivatkozás, hogy a **PILÓTA SAJÁT KULTÚRÁJA**). Minden játékos választ egy pilótát magának (ha a játékosok nem tudnak megállapodni, akkor véletlenszerűen kell választani) és elveszi a hozzá tartozó két Pilóta kártyát, majd az 1. szintű pilóta oldalával felfelé (lásd a „Pilóta Kártya Felépítése" részt a 26. oldalon), a műszerfal lap Pilóta kártya helyére kell helyezni (lásd a „Műszerfal Lap Felépítése" részt a 9. oldalon).
9. **Küldetés Kártyák Szétosztása:** Ossz ki minden játékosnak, képpel felfelé, egy Küldetés kártyát. Ha egy játékos Küldetés kártyája egy úti cél, akkor a küldetés jelzőjét a játéktáblának abba a rendszerébe helyezi (lásd a „Küldetések" részt a 27. oldalon).
10. **A Kezdőjátékos Meghatározása:** Véletlenszerűen válasszatok ki egy játékost. Ez a játékos megkapja a Kezdőjátékos kártyát és ettől fogva ő lesz a **KEZDŐJÁTÉKOS**.
11. **A Bank Előkészítése és az Induló Pénz Kiosztása:** Rendezd a kredit jelzőket kupacokba a címletük szerint és helyezd őket a játéktábla mellé. Adj minden játékosnak annyi kreditet, amennyi a játékosok száma szorozva 20-szal. Ezután, az órajárással ellentétes irányban, a kezdőjátékostól kezdve, a harmadik játékosnak adj plusz 30 kreditet, a negyedik játékosnak pedig 40 kreditet.
12. **A Lézer Erősség és a Pajzs Érték Beállítása:** Minden játékos kiválasztja a lézer, vagy a pajzs tárcsáját. Ezt a tárcsát „2"-re, a másikat pedig „1"-re állítja.
13. **A Kör Jelölő Elhelyezése:** Helyezd a kör jelölőt a körsáv „1"-es mezőjére.

14. **Az Első Utas Elhelyezése:** Húzz egy utas jelzőt az utas kupacból és helyezd a jelzőt a számára meghatározott induló helyszínre (lásd az „Utas Jelzők Felépítése" részt a 17. oldalon).player places his merchant ship on the Galactic Base space on the board.
15. **A Kereskedő Űrhajók Elhelyezése:** Minden játékos a játéktáblán található Űrbázisra helyezi a saját kereskedő űrhajóját.

A játékosok most már készen állnak rá, hogy nekivágjanak kockázatos üzleti ügyeiknek!

A JÁTÉKMENET

A *Merchant of Venus* játékkörök sorozatából áll. A játékosok a köreikben felfedezik az űrszektort, árukat vesznek és adnak el, valamint fejlesztik űrhajókat. A játék 30 körön át tart, amely után a játékosok összesítik bevételeiket, és a legtöbb kredittel rendelkező játékos lesz a győztes.

EGY ÚJ KÖR ELKEZDÉSE

A játék minden új köre (kivéve az első kört) azzal kezdődik, hogy a kezdőjátékos egy mezővel előrébb tolja a kör jelölőt a körsávon és rendezi a játék körének megfelelő szimbólum hatását:

Utas Szimbólum: A kezdőjátékos véletlenszerűen húz egy utas jelzőt a kupacból és az utas jelző (lásd az „Utas Jelzők Felépítése" részt a 17. oldalon) által jelzett induló kultúrára helyezi. Amennyiben az utas induló kultúrája még felfedezetlen, akkor a jelzőt a szóban forgó kultúra készlet területére helyezi, a játéktábla mellé.

Fúró Szimbólum: Minden játékos visszaveszi az összes fúró jelzőjét, amelyet a játéktáblára helyezett, és krediteket kap értük (lásd a „Fúrók" részt a 25. oldalon).

A JÁTÉKOSOK FORDULÓI

Miután a kezdőjátékos léptette a kör jelölőt, a játék a játékosok fordulóival folytatódik. Minden körben, minden játékos végrehajt egy fordulót, a kezdőjátékossal kezdve, az órajárás irányának megfelelően.

Egy játékos fordulója négy fázisból áll, amelyeket a következő sorrendben kell végrehajtani:

1. Mozgás Fázis
2. Kapcsolatfelvétel Fázis
3. Kereskedelem Fázis
4. Kereskedelmi Űrkikötő Fázis

Miután egy játékos teljesítette a Kereskedelmi Űrkikötő fázisát, a fordulója véget ér, és a következő játékos fordulója kezdődik. Miután az utolsó játékos is befejezte a fordulóját, a játékosok új kört kezdenek.

MOZGÁS FÁZIS

Egy játékos Mozgás fázisa négy lépésből tevődik össze, amelyeket a következő sorrendben kell végrehajtani:

1. Haladási Irány Megadása
2. Sebesség Beállítása
3. Mozgás
4. Mozgás Befejezése

Egy játékos úgy is dönthet, hogy kihagyja a Mozgás fázist, űrhajójával a jelenlegi mezőn marad, és ezzel befejezi a fordulóját. Azonban ha a játékos úgy hagyja ki a Mozgás fázisát, hogy éppen **egy felszíni városban, vagy egy űrkikötőben tartózkodik**, akkor a fordulója közvetlenül az Kereskedelem fázissal folytatódik (lásd az „Kereskedelem Fázis" részt a 12. oldalon).

1. HALADÁSI IRÁNY MEGADÁSA

Ha a Mozgás fázis kezdetekor az aktuális játékos űrhajója egy bármilyen, felszíni várostól, vagy egy űrkikötőtől különböző mezőn van, akkor meg kell adnia a haladási irányát, olyan módon, hogy az űrhajóját abba az irányba fordítja, amelyik irányba haladni szeretne (a mezőn áthaladó útvonalak valamelyike felé). Amennyiben elmulasztja megadni a haladási irányát, mielőtt dobna a sebesség kockájával, akkor abba az irányba fog mozogni, amerre az űrhajója az adott pillanatban áll.

Ha az aktuális játékos a Mozgás fázisát egy felszíni városban, vagy egy űrkikötőben kezdi meg, akkor ezt a lépést kihagyhatja és a Sebesség Beállítása lépéséhez ugorhat.

A MŰSZERFAL LAP FELÉPÍTÉSE

1. Lézer Erősség Tárcsa
2. Pajzs Érték Tárcsa
3. Pilóta Kártya Helye
4. Hajtómű Jelző Helye
5. Navigáció Kocka Helye
6. Tolóerő Kocka Helye
7. Űrhajó Fejlesztés Helye
8. Űrhajó Fejlesztés Kocka Helye
9. Rakodótér Mutató
10. Rakodóterek
11. Fuzzy Kocka Mutató

2. SEBESSÉG BEÁLLÍTÁSA

Miután az aktuális játékos megadta a haladási irányt, dob három sebesség kockával és összeadja a kidobott eredményeket. Ez lesz a játékos **MOZGÁSÉRTÉKE**, amely a maximális **MOZGÁSPONTJÁT** mutatja, amelyeket űrhajója mozgatására költhet a Mozgás lépésben.

A dobás után, az aktuális játékos az egyik dobott kockáját az űrhajó tolóerejéhez teheti, majd dob egy további sebesség kockával (lásd a „Kocka Hozzárendelések" részt a 10. oldalon).

Miután egy játékos dobott a sebesség kockáival, végrehajthatja a mozgást az űrhajójával, következik a Mozgás lépés.

3. MOZGÁS

Miután az aktuális játékos beállította a sebességét, felhasználja a mozgásértékét arra, hogy keresztülmozogjon az űrszektoron a választott útvonal mentén (abban az irányban, amelyet a Haladási Irány lépésben adott meg). Az egyik mezőről a másikra való mozgás egy szürke (folytonos, vagy szaggatott) vonal mentén, a játékos számára egy mozgáspontba, míg egy folytonos zöld vonal mentén történő mozgás két mozgáspontjába kerül.

Ebben a lépésben, az aktuális játékos telekapukon, navigációs mezőkön, veszélyeken, kalózokon és más meglepetéseken haladhat keresztül, amelyek eltéríthetik, megszakíthatják, akár véget is vethetnek a Mozgás fázisának. Az űrben való mozgás részletesebb leírása a „Döccenések az Úton" részben található a 20. oldalon).

4. MOZGÁS BEFEJEZÉSE

Az aktuális játékos a Mozgás fázisát befejezheti úgy, hogy **LESZÁLL** az űrhajójával, vagy pedig úgy, hogy felhasználja a teljes mozgásértékét.

Ha egy játékos egy felszíni városban, vagy egy űrkikötőben száll le, akkor a Mozgás fázisa véget ér és a fordulója a Kapcsolatfelvétel fázissal folytatódik (lásd a „Kapcsolatfelvétel Fázis" részt a 11. oldalon). Amennyiben az űrhajójával egy aszteroidán landol, akkor a fordulója azonnal véget ér.

Ha egy játékos úgy dönt, hogy nem száll le az űrhajójával, és semmilyen más játékhatás miatt nem áll meg, akkor el **kell** költenie az teljes mozgásértékét. Amint elköltötte az utolsó mozgáspontját is, akkor a fordulója azonnal véget ér.

TOVÁBBI MOZGÁS SZABÁLYOK

A játékosoknak a következő további szabályokat kell szem előtt tartaniuk a Mozgás fázis során:

- Egy játékos sohasem dobhat négynél több sebesség kockával a fordulója során, még akkor sem, ha bizonyos képességek kombinációja lehetővé tenné ezt.
- Az űrhajók elhaladhatnak egy másik űrhajó mellett, mozgáspont levonás nélkül.
- Egy mezőn több űrhajó is tartózkodhat.
- Miután egy űrhajó elindult egy mezőről, nem fordulhat vissza azonnal ugyanarra a mezőre. Így tehát egy játékos nem haladhat visszafelé a Mozgás lépése során.

TARTOZÉK KORLÁTOZÁSOK

If players run out of credit tokens, blue dot/asteroid Ha egy játékos kifogy a kredit jelzőkből, a kék pont/aszteroida jelzőkből, vagy a hírnév/becstelenség jelzőkből, akkor, kérjük, hogy használjon helyettesítőket (például pénzérméket, gyöngyöket, stb.) az elfogyottak pótlására. **Minden más, a standard játékban használt tartozék típus, arra a darabszámra korlátozódik, amennyi játék dobozában található.**

KOCKA HOZZÁRENDELÉSEK

Bizonyos képességek használatához, a játékosnak dobókockát kell **HOZZÁRENDELNIE** a műszerfal lapon kialakított helyekhez. Ehhez egyszerűen felvesz valahány kidobott sebesség kockát és ráhelyezi azokat a műszerfal lap megfelelő mezőire. Egy játékos kizárólag a Mozgás fázisa során végezhet kocka hozzárendelést, és csak a Sebesség Beállítása lépése során dobott kockákat használhat fel hozzárendelésre.

Egy sebesség kocka eredménye **kizárólag** a játékos mozgásértékére lehet hatással, még akkor is, ha egy képességhez rendelik hozzá. A játékosok a hozzárendeléskor nem változtathatják meg egy kocka értékét.

Egy játékos legfeljebb a pilótájának a szintjével megegyező számú kocka hozzárendelést hajthat végre (lásd a „Pilóta Kártya Felépítése" részt a 26. oldalon). Például, egy 1. szintű pilótával rendelkező játékos egy kocka hozzárendelést, míg egy 3. szintű pilótával rendelkező játékos három kocka hozzárendelést végezhet minden egyes Mozgás fázisa alkalmával.

Miután egy játékos egy kocka hozzárendelést hajtott végre a műszerfal lapján, akkor az a kocka nem rendelhető egy másik képességhez és nem távolítható el, a fordulója további részében.

Egy játékos semmilyen körülmények között sem rendelhet egynél több kockát egyetlen kocka helyhez a műszerfal lapján.

Minden űrhajó két olyan képességgel kezd, amelyikhez kocka rendelhető a Mozgás fázis során: a **NAVIGÁCIÓ** és a **TOLÓERŐ**. Emellett, számos faj technológia igényli a kocka hozzárendelést.

Navigáció

Egy kocka hozzárendelése a navigációhoz, meghatározza, hogy egy játékos űrhajója miként halad keresztül egy navigációs mezőn (lásd a „Navigációs Mezők" részt a 20. oldalon), vagy egy telekapun (lásd a „Telekapuk" részt a 21. oldalon). Egy kocka navigációhoz való hozzárendeléséhez, az aktuális játékos az egyik kidobott sebesség kockáját ráhelyezi a műszerfal lap navigáció kocka helyére. A hozzárendelt kocka értéke lesz a játékos **NAVIGÁCIÓS ÉRTÉKE** ebben a fordulóban.

Tolóerő

Ha az aktuális játékos bármelyik kidobott sebesség kockája 1-es eredményt mutat, akkor az aktuális játékos ezt a kockát hozzárendelheti a tolóerő kocka helyéhez, hogy egy további sebesség kockával dobjon. A négy kockadobás összege lesz a játékos mozgásértéke ebben a fordulóban.

MOZGÁS PÉLDA

A narancssárga játékos a Dzsungel Világra szeretne eljutni, azonban szeretné elkerülni a vezetés veszélyt.

1. A Mozgás fázisa kezdetekor meghatározza a haladási irányát, és a kívánt irányba fordítja az űrhajóját.
2. Ezután dob három sebesség kockával, amelyek eredménye 6, 3 és 2, tehát a mozgásérték 11 lesz – ez éppen elegendő ahhoz, hogy elérje a Dzsungel Világot.
3. A navigációs mezőn való áthaladáshoz hozzárendel egy kockát a navigációhoz, olyan módon, hogy a 2-es eredményű kockát a műszerfal lapjának a navigáció kocka helyére teszi (lásd a „Navigációs Mezők" részt a 20. oldalon).

Emlékeztetőül: Egy zöld vonal mentén való mozgás két mozgáspontba kerül (ahogyan ebben a példában az orbitális mező és a felszíni város között).

Űrhajó Fejlesztése

Egyes faj technológiák működtetéséhez sebesség kocka hozzárendelése szükséges. Ezeket **ŰRHAJÓ FEJLESZTÉSEKNEK** nevezzük (lásd az „Űrhajó Fejlesztések” részt a 15. oldalon) és a bal oldalon látható szimbólumról ismerhetők fel.

Kocka hozzárendelése egy űrhajó fejlesztéséhez úgy történik, hogy a játékos az egyik kidobott sebesség kockáját a használni kívánt fejlesztés kocka helyére teszi.

TOLÓERŐ PÉLDA

1. A zöld játékos el akar jutni az Űrbázisról a Kolónia Világra. Ahogy a fenti ábrán is látszik, legalább 9-es mozgásértékre van szüksége ahhoz, hogy elérje az egyik felszíni városát.

   Dob a sebesség kockáival, és eredményül 4-et, 2-t és 1-et kap, így a mozgásértéke 7 lesz.

2. Mivel az egyik kocka 1-es eredményt mutat, ezért a játékos hozzárendelheti a műszerfal lap tolóerő kocka helyéhez.

3. Egy kocka hozzárendelése a tolóerőhöz, lehetővé teszi a játékos számára, hogy dobjon egy negyedik sebesség kockával. Dobása egy 5-öst eredményez, így a játékos teljes mozgásértéke 12-re módosul, ami már elegendő ahhoz, hogy elérje a Kolónia Világ bármelyik városát.

KAPCSOLAT FELVÉTEL FÁZIS

Az összes *Merchant of Venus* játék elején még mindegyik rendszer felfedezetlen, és a szektor egyetlen kultúrájának a helyzete sem ismert. A felfedezetlen kultúrákat a képpel lefelé fordított Kapcsolatfelvétel kártyák jelölik.

Ha az aktuális játékos a Mozgás fázisát egy olyan felszíni városban, vagy semleges űrkikötőben fejezi be, amelyik Kapcsolatfelvétel kártyát tartalmaz, a következő lépéseket hajtja végre:

1. Átfordítja a Kapcsolatfelvétel kártyát, képpel felfelé, felfedve ezzel, hogy melyik kultúra népesíti be ezt a rendszert.
2. Elveszi a kultúra felfedett piac jelzőit (minden kultúra három piac jelzővel rendelkezik), képpel lefelé fordítva megkeveri őket és egy képpel lefelé fordított kupacot képez belőlük a rendszer piac jelző mezőjén. Ha találhatók utas jelzők ennek a kultúrának a készlet területén, akkor ezeket a rendszer piac jelző területének közelébe helyezi.

3. A felfedett kultúra áru jelzőit és faj technológia jelzőit a számukra kialakított mezőkre helyezi, az árukat mutató oldalával felfelé.
4. Elveszi a Kapcsolatfelvétel kártyát és elvesz a kultúra IOU értékével megegyező mennyiségű kreditet a bankból, a krediteket a kártyára helyezve (lásd a „Kapcsolatfelvétel Kreditek Felhasználása” részt a 15. oldalon).
5. Azonnal kap legfeljebb három **VÁSÁRLÁS AKCIÓT** és legfeljebb három **ELADÁS AKCIÓT** ebben a kultúrában (lásd a „Vásárlás Akciók” részt a 12. oldalon).

   Azonnal kap legfeljebb három vásárlás akciót és legfeljebb három eladás akciót ebben a kultúrában (lásd a „Vásárlás Akciók” részt a 12. oldalon).

A KAPCSOLATFELVÉTEL KÁRTYA FELÉPÍTÉSE

1. Név
2. A Kultúra Azonosítója
3. IOU Érték
4. Színesítő Szöveg

KAPCSOLATFELVÉTEL PÉLDA

1. A zöld játékos először landol a Tőrbecsalt Szélhámos Bolygójának felszíni városában. Átfordítja a Kapcsolatfelvétel kártyát, képpel felfelé, felfedve ezzel a Volois kultúrát.
2. Ezután elveszi a Volois piac jelzőket a Volois készlet területről, megkeveri a jelzőket, és egy képpel lefelé fordított kupacot képez belőlük a piac jelző területre.
3. Utána elveszi az összes Volois áru jelzőt és az áru jelző mezőre helyezi őket.
4. Ezután elveszi a Volois faj technológia jelzőket és a fej technológia mezőre helyezi őket.
5. Végül, elveszi a Volois Kapcsolatfelvétel kártyát és ráhelyez 120 kreditet. Akár azonnal végrehajthatna három vásárlás akciót és három eladás akciót.

KERESKEDELEM FÁZIS

Egy felszíni városban, vagy egy űrkikötőben tartózkodó játékos, a Kereskedelem fázisa során, kereskedhet a rendszert benépesítő kultúrával. Ebbe beletartozik az áruk, felszerelés és faj technológiák vásárlása a kultúrától ugyanúgy, mint áruk eladása a kultúrának valamint utasok odaszállítása, illetve elszállítása a rendszerből.

Egy játékos a következő akciókat hajthatja végre a Kereskedelem fázisa során:

- Vásárlás
- Eladás
- Egy Utas Felvétele
- Egy Utas Kirakása

Egy játékos Kereskedelem fázisa során végrehajtható akcióinak száma korlátozott, de az akcióit bármilyen sorrendben végrehajthatja.

Fontos Kivétel: Ha az aktuális játékos **ugyanannak a fordulónak a Mozgás fázisában** szállt le egy rendszer felszíni városában, akkor csak **egy** vásárlás akciót és **egy** eladás akciót hajthat végre a rákövetkező Kereskedelem fázisban. Ettől függetlenül, korlátlan számú utast vehet fel, illetve rakhat ki. Ez a korlátozás nem érvényes az űrkikötőkre.

Megjegyzés: A Csillagköd Élőhelyen, az Aszteroida Rendszerben és a Többgenerációs Űrhajón nincsenek felszíni városok. Ehelyett, ezeknek a rendszereknek űrkikötőik vannak, amelyen a leszállhat játékos, hogy rendezze a Kereskedelem fázisát.

Vásárlás Akciók

Amikor üzletel, az aktuális játékos végrehajthat egy vásárlás akciót, hogy a következők valamelyikét megvegye a rendszer kultúrájától:

- Áruk
- Egy féle felszerelés
- Faj Technológia

Az egyes vásárlás típusok részletes leírása következik.

Áruk Vásárlása

Minden egyes kultúra egyetlen fajta árut kínál, amely a rendszer piacának áru jelzőjén kerül feltüntetésre.

Az áru vásárlásához, egy játékos az áru árával megegyező számú kreditet a bankba tesz (lásd az „Áru Jelző Felépítése” részt a 13. oldalon). Ezután elveszi az áru jelzőt a kultúra piacáról és a műszerfal lap egyik használható rakodótere alá helyezi (lásd a „Helyfoglalás” részt a 24. oldalon).

ÁRU ÉS TECHNOLÓGIA JELZŐK

Amikor árukat és faj technológiákat vásárolnak egy kultúrától, a játékosok nincsenek azokra a jelzőkre korlátozva, amelyek a rendszer saját kupacainak tetején találhatók, hanem megvásárolhatnak bármilyen áru és technológia jelzőt abban a rendszerben (a játékosok bármikor megnézhetik bármelyik áru és technológia jelző hátoldalát).

Egy áru jelző megvásárlása után, az, az egyik elérhető rakodótérre kerül.

Amennyiben az aktuális játékosnak rakodótér mezője, akkor nem vásárolhat árukat, hacsak nem csinál helyet az űrhajójában (lásd a „Helyteremtés egy Űrhajón” részt a 25. oldalon).

Példa: *A piros játékos leszáll a Dzsungel Világ egyik felszíni városában, amely a Nillis nép élőhelye. Mivel éppen most szállt le, ezért csak egyetlen vásárlás és egyetlen eladás akciót hajthat végre. Ahhoz nincs elegendő kreditje, hogy vásároljon, ezért úgy határoz, hogy először az eladás akcióját választja, hogy némi pénzre tegyen szert.*

Először elad egy Tervezői Gén jelzőt 120 kreditért, és ez lesz az eladás akciója ebben a Kereskedelem fázisban.

Ezután vásárol egy Bionikus Parfüm áru jelzőt 80 kreditért, ez lesz a vásárlás akciója ebben a Kereskedelem fázisban. A Bionikus Parfüm jelzőt az űrhajója egyik üres rakodóterére helyezi.

Ha a piros játékos, kihagyja a következő Mozgás fázisát, akkor a felszíni városban maradva, bármennyi vásárlás és eladás akciót végrehajthat a Nillis néppel,

Felszerelés Vásárlása

Minden kultúra, a piac jelzőjén feltüntetett két féle felszerelést kínál eladásra. Összesen négy féle felszerelés létezik: **lézerek**, **pajzsok**, **rakodóterek** és **hajtóművek**.

Megvásárolható Felszerelés

Egy felszerelés megvásárlásához, egy játékos a felszerelés árával megegyező számú kreditet a bankba tesz (amennyi a kultúra piac jelzőjén fel van tüntetve).

A következő rész leírást ad a különböző felszerelés fajtákról.

Lézerek és Pajzsok

A lézerek és a pajzsok segítenek a veszélyek (lásd a „Veszélyek” részt a 22. oldalon) és a kalózok (lásd a „Kalózok” részt a 22. oldalon) leküzdésében.

Lézer

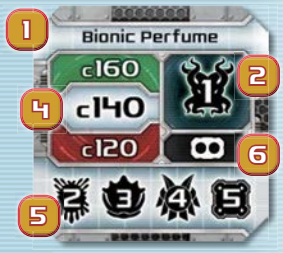
Pajzs

Amikor egy játékos vásárol egy lézer, vagy egy pajzs felszerelést, akkor eggyel növeli a megfelelő tárcsa értékét, a műszerfal lapján.

Példa: *Egy játékos megvásárol egy lézert, egy ponttal növelve a lézer erősség tárcsája értékét.*

Az Áru Jelző Felépítése

Előlap



Hátlap

1. Név
2. Az árut értékesítő kultúra
3. Ár
4. Viszonteladói értékek (lásd az „Eladás Akciók” részt a 15. oldalon)
5. Az árut megvásároló kultúrák
6. Helyfoglalási igény (lásd a „Helyfoglalás” részt a 24. oldalon)

Az Áruk Osztályozásai (színei)

Egy áru, vagy egy faj technológia **osztálya** a jelzőjének a színével jelölve. Az áruknak és faj technológiáknak három osztálya létezik: alap, prémium és luxus. Minél magasabb egy áru osztálya, annál értékesebb.

Alap
c10 - c40
(Réz)

Prémium
c50 - c110
(Ezüst)

Luxus
c120 - c200
(Arany)

Rakodóterek

A rakodóterek tárolják egy játékos áruit, utasait és bizonyos faj technológiákat. Minden játékos két rakodótérrel kezdi a játékot (a műszerfal lapján zöld rakodótér mutatóval van ábrázolva) és további kettő rakodóteret vásárolhat a játék folyamán.

Rakodótér Jelző

Miután egy játékos egy újabb rakodóteret vásárol, akkor egy rakodótér jelzőt helyez a balról az utolsó szabad rakodótér fölé, a műszerfal lapjára. Ez jelzi azt, hogy mostantól ez a rakodótér is elérhető.

***Példa:** A zöld játékos vásárol egy rakodóteret a Kereskedelem fázisa során. Azért, hogy a szerzeményét jelezze, egy rakodótér jelzőt helyez a harmadik (balról az utolsó elérhető) rakodótér fölé.*

Hajtóművek

A hajtóművek segítik az űrhajók a gyorsabb mozgását a szektorban, olyan módon, hogy lehetővé teszik az űrhajók számára, hogy bizonyos mezőket átugorjanak a játéktáblán.

Miután egy játékos megvásárol egy hajtóművet, akkor azt a műszerfal lapja hajtómű jelző mezőjére helyezi, eldobva a mezőről a korábbi hajtóművet.

Három féle hajtómű létezik: sárga, piros és kombinált.

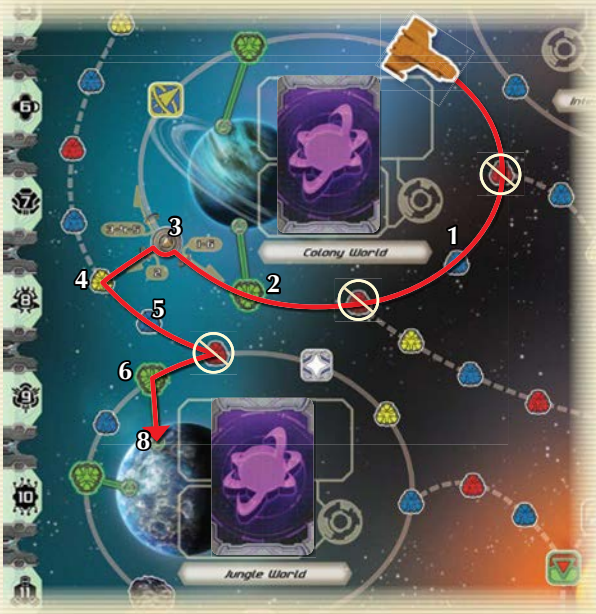
- A **sárga hajtómű** lehetővé teszi a játékos számára, hogy átugorjon minden sárga mezőt a játéktáblán.

- A **piros hajtómű** lehetővé teszi a játékos számára, hogy átugorjon minden piros mezőt a játéktáblán.

- A **kombinált hajtómű** lehetővé teszi a játékos számára, hogy átugorjon minden piros **és** sárga mezőt a játéktáblán.

Ha egy játékos nem kívánja használni a hajtóművét a Mozgás fázisa során, akkor ezt be kell jelentenie a Mozgás fázisnak, Irány Megadása lépése során.

Hajtóműves mozgás példa



Amikor a Kolónia Világ rendszerének egyik mezőjéről a Dzsungel Világ rendszerének felszíni városába utazik, a narancssárga játékos piros hajtóműve lehetővé teszi számára, hogy az út során átugorjon három piros mezőt, és így az utazása 8 helyett, 11 mozgáspontjába kerül.

Faj Technológiák Vásárlása

Minden egyes kultúra egy féle faj technológiát kínál eladásra, amely a kultúra faj technológia jelzőjén kerül feltüntetésre. Az egyes faj technológiákra vonatkozó szabályok és leírások megtalálhatók a „B. Melléklet: Faj Technológiák" részben, a 31. oldalon.

Faj Technológia Jelző

Egy faj technológia megvásárlásához, az aktuális játékos a faj technológia árával megegyező számú kreditet befizet a bankba.

Miután egy játékos megvásárol egy faj technológiát, akkor annak képességét a jelző hátoldalán leírt módon használhatja, kivéve az űrhajó fejlesztéseket, amelyek egy sebesség kocka hozzárendelését igénylik (lásd az „Űrhajó Fejlesztések" részt a 15. oldalon).

Egy játékos nem birtokolhat, egy időben, kettő, vagy több egyforma faj technológia jelzőt (kivéve az Adat Szondát).

Négy féle faj technológia létezik: **űrhajó fejlesztések, kiegészítők, szerkezeti technológiák** és **különleges technológiák**. A következő rész a faj technológia típusokat részletezi.

Űrhajó Fejlesztések

Amikor egy játékos egy űrhajó fejlesztés technológiát vásárol, akkor a jelzőt a műszerfal lap legfelső szabad űrhajó fejlesztés helyének jobb oldalára helyezi.

Egy űrhajó fejlesztés képesség használatához, egy játékosnak egy kidobott sebesség kockát kell rendelnie a megfelelő űrhajó fejlesztés kocka helyhez a Mozgás fázisa során (lásd a „Kocka Hozzárendelések" részt a 10. oldalon).

Ha egy játékosnak nincs szabad űrhajó fejlesztés kocka helye a műszerfal lapján, akkor nem vásárolhat újabb űrhajó fejlesztést, hacsak nem csinál helyet az űrhajóján (lásd a „Helyteremtés egy Űrhajón" részt a 25. oldalon).

Szerkezeti Technológiák

Amikor egy játékos egy szerkezeti technológiát vásárol, akkor a jelzőjét az egyik elérhető rakodótérre helyezi.

Egy szerkezeti technológiát jelentő szimbólum, a technológia helyfoglalási igényét is jelzi (egy pont), azért, hogy egy játékos a technológiát beépíthesse az űrhajójába (lásd a „Helyfoglalás" részt a 24. oldalon).

Ha egy játékosnak nincs elegendő szabad helye a rakodótereiben, akkor nem vásárolhat újabb szerkezeti technológiát, hacsak nem csinál helyet az űrhajóján (lásd a „Helyteremtés egy Űrhajón" részt a 25 oldalon).

Különleges Technológiák

Két különleges technológia létezik, amelyeket a játékos műszerfal lapjának két speciális területére kell helyezni:

Tolóerő Fokozó: Amikor egy játékos egy Tolóerő Fokozót vásárol, akkor a jelzőt képpel lefelé fordítva a tolóerő kocka helyére teszi.

Fuzzy Kocka: Amikor egy játékos egy Fuzzy Kockát vásárol, akkor a jelzőt képpel lefelé fordítva a műszerfal lapja fölé helyezi.

Kiegészítő Technológiák

Amikor egy játékos egy kiegészítő technológiát vásárol, akkor a jelzőt képpel lefelé fordítva a műszerfal lapja mellé, a bal oldalra helyezi. **A kiegészítő technológiákat nem lehet eldobni, vagy kirakodni** (lásd a „Helyteremtés egy Űrhajón" részt a 25. oldalon).

A Kapcsolatfelvétel Kreditek Felhasználása

Amikor egy kultúrától vásárol, a játékos, aki a kapcsolatfelvételt végrehajtotta azzal a kultúrával, felhasználhatja a kultúra Kapcsolatfelvétel kártyáján megadott IOU krediteket. Ezek a kreditek ugyanúgy működnek, mint a játékos normál kreditjei, azonban kizárólag annál a kultúránál költheti el.

A Kapcsolatfelvétel kártyán maradt kreditek nem számítanak bele a játék végi összesített pontszámba.

ELADÁS AKCIÓK

Áruk eladásához, egy játékos űrhajójának egy olyan kultúra egy felszíni városában, vagy űrkikötőjében kell tartózkodnia, amelyik vásárol **olyan fajta árut**. Azok a kultúrák, amelyeknek egy áru eladható, az áru jelzőkön kerülnek felsorolásra (lásd az „Áru Jelző Felépítése" részt a 13. oldalon).

Példa: *A Bionikus Parfüm, amely a Nillis (1) kultúrában került megvásárlásra, a Volois (2), a Graw (3), a Niks (4), és a Dell (5) kultúrákban értékesíthető.*

Amikor árut ad el, egy játékosnak először meg kell ismernie a kultúra piacának kondícióját, olyan módon, hogy megvizsgálja azt a jelzőt, amelyik jelenleg a piac jelző kupac tetején található. A piac kondíciója meghatározza, hogy egy játékos milyen árat kap a megfelelő áru eladásáért, abban a kultúrában, az alábbiak szerint.

Alacsony Piaci kereslet: Az áru a legalacsonyabb viszonteladói értéken kerül megvásárlásra.

Magas Piaci kereslet: Az áru a legmagasabb viszonteladói értéken kerül megvásárlásra.

Élénk Piaci kereslet: Az áru a viszonteladói középértéken kerül megvásárlásra.

Az áruk viszonteladói értéke a jelzőik hátoldalain találhatók (lásd az „Áru Jelző Felépítése" részt a 13. oldalon).

Amikor a játékos elad egy árut, akkor kreditekben megkapja a banktól a viszonteladói értékét. **Ezután visszateszi az áru jelzőt az adott kultúra készlet területére, a játéktábla mellé** (nem a kultúra piacára teszi vissza). Minden egyes áru jelző eladása, egy eladás

A Piac Eltolódása

piaci eltolódás alakul ki, amikor egy játékos, egy kultúra piacán, végrehajt **legalább egy eladás akciót**. Miután az aktuális játékos végrehajtotta az összes eladás akcióját, akkor elveszi a kultúra legfelső piac jelzőjét és a kultúra piac jelző kupacának aljára teszi, felfedve ezzel a következő, képpel felfelé fordított piac jelzőt.

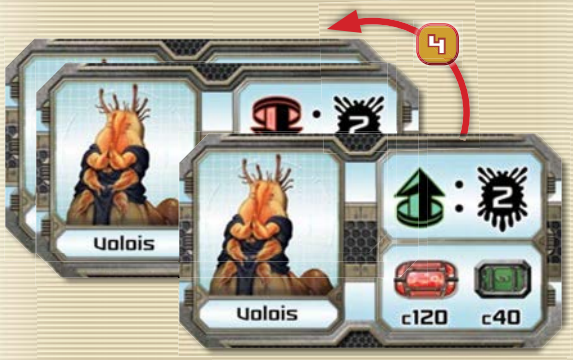
Amennyiben egy piaci eltolódás egy aktív piacot fed fel (a jobb oldalán egy fogaskerék szimbólummal van jelölve), akkor az a kultúra termel egy új áru jelzőt (lásd a „Piaci Termelés" részt a 24. oldalon)

ÁRUK ELADÁS PÉLDA

1. A zöld játékos úgy határoz, hogy kihagyja a Mozgás fázisát ebben a fordulójában azért, hogy korlátlan számú vásárlás és eladás akciót hajthasson végre a felszíni városban.

2. Ebben a kultúrában a piac jelző magas piaci keresletet mutat, lehetővé téve a zöld játékosnak, hogy az áru jelzőn megadott legmagasabb viszonteladói áron értékesítse a három Bionikus Parfümjét.

3. Minden egyes jelzőért begyűjt 160 kreditet, azaz összesen 480 kreditet.



4. Mivel legalább egy árut eladott ebben a fordulójában, a zöld játékos (miután végzett a többi eladás akciójával) végrehajtja a piac eltolást olyan módon, hogy a legfelső piac jelzőt és a piac jelző kupacának aljára teszi, felfedve ezzel a következő piac jelzőt – ebben az esetben egy alacsony piaci kereslet.

UTASOK FELVÉTELE

Utasok felvétele, majd kirakása a célállomásukon, egy másik módja annak, hogy a játékosok krediteket szerezzenek.

Egy utas felvételéhez, az aktuális játékosnak egy olyan rendszer felszíni városában, vagy egy űrkikötőben kell tartózkodnia, amelyikben legalább egy utas jelző található. A Kereskedelem fázisa során, felvehet bármennyi utast abban a kultúrában úgy, hogy az utas jelzőket a műszerfala alatti, elérhető rakodóterekbe helyezi.

Megjegyzés: Az utas jelzők többségének egy pontnyi helyfoglalási igénye van. A „Diva" és a „Caterer" utas jelzőknek azonban két pontnyi helyfoglalási igénye van (lásd a „Helyfoglalás" részt a 24. oldalon).

UTASOK KIRAKÁSA

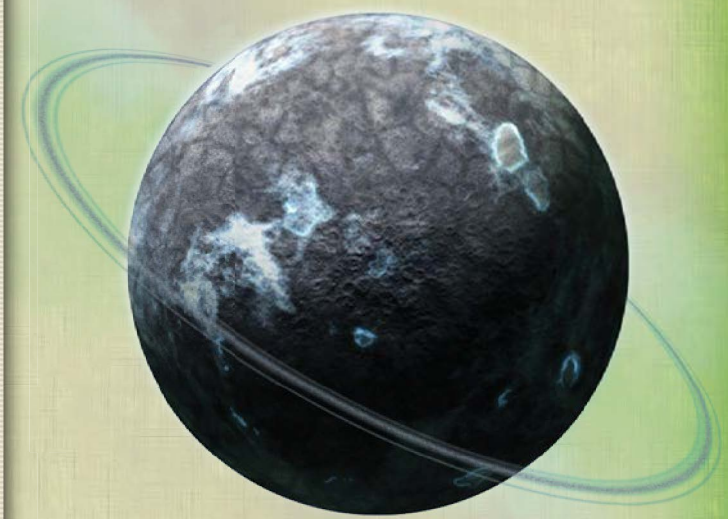
Egy utas kirakásához, az aktuális játékosnak az utas céljaként megjelölt rendszernek egy felszíni városában, vagy űrkikötőjében kell tartózkodnia.

Először is, az aktuális játékos begyűjti a banktól az utas viteldíját, kreditekben, valamint az utas jelzőn feltüntetett hírnév, vagy becstelenség jelzőket. Ezután eltávolítja a játékból és visszateszi a játék dobozába az utas jelzőt.

Megjegyzés: A jobb oldalon látható szimbólum az Űrbázist jelöli. Ha ez a jel egy utas jelző indulási, vagy érkezési helyénél látható, akkor az utas vagy az Űrbázisról indul, vagy pedig oda kell, hogy megérkezzen.

A KERESKEDELEM FÁZIS VÉGE

Miután az aktuális játékos végrehajtotta a Kereskedelem fázisa minden akcióját, akkor a Kereskedelmi Űrkikötő fázisa következik.



A PIAC JELZŐ FELÉPÍTÉSE

Előlap

Hátlap

1. A Kultúra Neve
2. A Kultúra Azonosítója
3. Piac Kondíció Szimbólum
4. Elérhető Felszerelés

AZ UTAS JELZŐ FELÉPÍTÉSE

1. Az Utas Neve
2. Indulási Helyszín
3. Célállomás
4. Viteldíj
5. Helyfoglalási Igény
6. Hírnév/Becstelenség
7. Utas Szimbólum

KREDITEK ELKÖLTÉSE

Amikor egy játékos krediteket költ, vagy fizetnie kell, akkor egyszerűen elveszi a megfelelő mennyiségű kredit jelzőt a saját játékterületéről és áthelyezi a bankba (hacsak nem egy másik játékosnak kell fizetnie). A bankban bármikor lehet pénzt váltani (pl. a játékosok egy nagy kredit címletet kisebbekre válthatnak).

KERESKEDELMI ŰRKIKÖTŐ FÁZIS

Számos rendszerben találhatók, már a játék kezdetén is, a játéktáblára nyomtatott űrkikötők. Ezeket nevezzük SEMLEGES ŰRKIKÖTŐKNEK.

Egy játékos építhet saját űrkikötőket, üres orbitális mezővel rendelkező rendszerekben. Ezek, a játékos által épített űrkikötők, a KERESKEDELMI ŰRKIKÖTŐK.

Semleges Űrkikötő

Kereskedelmi Űrkikötő

Fontos: Ha egy játékos végrehajtott egy, vagy több vásárlás akciót a Kapcsolatfelvétel fázisában, vagy a Kereskedelem fázisában, akkor **nem** építhet kereskedelmi űrkikötőt abban a fordulóban.

Egy kereskedelmi űrkikötő felépítéséhez egy rendszerben, az aktuális játékosnak, a rendszer egyik felszíni városában kell tartózkodnia és be kell fizetnie 200 kreditet a bankba. Miután ezt megtette, akkor egy, a saját színének megfelelő, kereskedelmi űrkikötő jelzőt helyez egy olyan **üres** orbitális mezőre, amelyik egyetlen zöld vonallal kapcsolódik ahhoz a felszíni városhoz, amelyik a játékos tartózkodik (lásd a „Példa Kereskedelmi Űrkikötő Építésére” részt a 18. oldalon). Végül, az űrhajóját az új kereskedelmi űrkikötő jelzőre mozgatja, és a fordulja véget ér.

Amennyiben nincs olyan üres orbitális mező, amelyik szomszédos lenne egy felszíni várossal, akkor ott kereskedelmi űrkikötő nem építhető fel.

Note: Merchant spaceports are worth c200 at the end of the game, even if they were purchased at a discount (see “Pilot Home Culture Discounts” on page 26).

Kereskedelem a Kereskedelmi Űrkikötőkben

Miután egy kereskedelmi űrkikötő felépült egy orbitális mezőn, a játékosok nem mozoghatnak a kereskedelmi űrkikötőt tartalmazó mezőről, a hozzá kapcsolódó felszíni városba. Ha a rendszer összes orbitális mezőjére kereskedelmi űrkikötő épült, akkor a játékosok többé nem érik el a rendszer felszíni városait, és ehelyett a Kereskedelem fázisaikat a rendszer kereskedelmi űrkikötőiben kell lebonyolítaniuk.

A normál vásárlás és eladás akciók szabályai mellett, egy olyan játékosnak, aki a vásárlás és eladás akcióit egy kereskedelmi űrkikötőben hajtja végre, fizetnie kell 10 kreditet az űrkikötő **tulajdonosának**, minden egyes vásárlás és eladás akció után. Amennyiben az aktuális játékos nem képes megfizetni a 10 kredites díjat a tranzakciók után, akkor nem hajthat végre vásárlás és eladás akciót.

Minden egyes, **saját** kereskedelmi űrkikötőjében végrehajtott vásárlás és eladás akció után, az aktuális játékos, a díj megfizetése helyett, 10 kreditet kap a banktól.

Példa: *A piros játékos végrehajt egy eladás akciót a Qossuth kultúrában, egy olyan kereskedelmi űrkikötőben, amelyet a zöld játékos birtokol. A piros játékos áthelyez egy Tenyészburok áru jelzőt a rakodóteréből a Qossuth kultúra készlet területére. Kap 300 kreditet a banktól, majd fizet 10 kreditet a zöld játékosnak.*

Kereskedelmi Űrkikötők egy Aszteroida Rendszerben

Egy kereskedelmi űrkikötő felépítéséhez az Aszteroida Rendszerben, az aktuális játékosnak az egyik rendszer semleges űrkikötőjében kell tartózkodnia. Miután fizetett 200 kreditet a banknak, akkor az egyik kereskedelmi űrkikötő jelzőjét egy olyan orbitális mezőre helyezi, amelyik **három folytonos zöld vonal távolságban, összeköttetésben áll a semleges űrkikötővel**. Ezután az űrhajóját az új kereskedelmi űrkikötőre mozgatja, és a fordulója véget ér.

Miután egy kereskedelmi űrkikötő felépült az Aszteroida Rendszerben, ez csődbe viszi a kapcsolódó semleges űrkikötőt. Ennek jelzésére helyezz egy aszteroida jelzőt a csődbe ment semleges űrkikötőre.

A Kereskedelmi Űrkikötő Fázis Vége

Miután az aktuális játékos felépített egy kereskedelmi űrkikötőt, vagy úgy döntött, hogy nem épít, a fordulója véget ér. Egy játékos építhet egynél több kereskedelmi űrkikötőt egyetlen fordulóban.

FORDULÓ VÉGE

Egy játékos fordulója akkor ér véget, ha következők valamelyike bekövetkezik:

- Befejezi a Kereskedelmi Űrkikötő fázisát.
- Nem sikerül egy veszély próbája.
- Egy találkozás kártya hatására véget ér a fordulója.
- Mozgás lépését (vagy ha teljesen kihagyja a Mozgás fázisát) egy bármilyen, űrkikötőtől, vagy felszíni várostól különböző mezőn fejezi be.

Amikor egy játékos fordulója véget ér, a tőle balra ülő játékos kezdi meg a fordulóját. Amikor az utolsó játékos is befejezi a fordulóját, akkor egy új kör kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor az utolsó játékos befejezi a fordulóját a 30. körben, a játék éget ér. Ekkor minden játékos megállapítja a saját végső pontszámát, a következő lépések segítségével:

1. **A Kereskedelmi Űrkikötők Eladása**: Minden játékos eltávolítja az összes kereskedelmi űrkikötőjét a játéktábláról, begyűjtve 200 kreditet minden egyes eltávolított űrkikötőért.
2. **A Hírnév Összeszámolása:** Minden játékos a következő három lépést hajtja végre, a végleges hírnevének megállapítására (lásd a „Hírnév” részt a 26. oldalon).
   - Minden játékos összesíti a játékterületén található hírnév jelzőjét, hozzáadva a Jutalom kártyái hírnevét, a **teljesített** Küldetés kártyái hírnevét, valamint a műszerfal lapján található hírneveket (az űrhajó fejlesztésekért, a további rakodóterekért, a lézer és a pajzs szintekért).

     Megjegyzés: Az űrhajó fejlesztésektől és a további rakodóterektől eltérően, amelyek fejlesztésekor, minden egyes esetben a hírnév halmozódik, a lézerek és a pajzsok csak annyi hírnevet jelentenek, amennyit a tárcsáik nyilai aktuális pozíciói jeleznek (lásd a „Hírnév az Űrhajó Fejlesztésekért” részt a 26. oldalon).

PÉLDA EGY KERESKEDELMI ŰRKIKÖTŐ ÉPÍTÉSÉRE

A zöld játékos leszáll a Tőrbecsalt Szélhámos Bolygójára. Mivel nem hajt végre vásárlás akciókat a Kereskedelem fázisában, ezért felépíthet egy kereskedelmi űrkikötőt a Kereskedelmi Űrkikötő fázisban.

1. Először fizet 200 kreditet a banknak.
2. Ezután elveszi az egyik kereskedelmi űrkikötő jelzőjét és ráhelyezi az egyik olyan orbitális mezőre, amelyik össze van kötve azzal a felszíni várossal, amelyikben az űrhajója jelenleg tartózkodik.
3. Végül, az űrhajóját az újonnan épült kereskedelmi űrkikötőre helyezi, és a fordulója véget ér.

   - Ha egy játékos birtokolja a Fuzzy Kocka faj technológiát, akkor dob két kockával, és kockák összesített eredményével megegyező számú hírnevet kap.
   - Minden játékos elveszít egy hírnév pontot minden egyes becstelenség pontért, amelyet a játék során gyűjtött. Egy játékos, akinek a hírneve 0-nál kisebb, nem nyerheti meg a játékot, és ezen a ponton kiesik a játékból.

A fentebb felsoroltak összege, a játékos TELJES HÍRNEVE.

3. **Jutalom Bónusz Kreditek**: Most minden játékos, a teljes hírnevének 10-szeresével megegyező mennyiségű kreditet kap. Amennyiben egy játékos Fuzzy Kocka dobásánál a két kocka azonos eredményt mutat (azaz duplát dob), akkor, **ehelyett a teljes hírnevének 20-szorosával megegyező mennyiségű kreditet kap.**
4. **A Végső Pontszám MegállaŰítása**: Minden játékos összeadja a játékterületén található összes kredit jelzőjének értékét, meghatározva ezzel a végső pontszámát. A Kapcsolatfelvétel kártyákra helyezett, el nem költött kreditek nem számítanak bele egy játékos végső pontszámába.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék végén, a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyeri a játékot. Egyenlőség esetén, az egyenlő pontszámmal játékosok közül az győz, akinek magasabb a teljes hírneve (amely a Hírnév Összeszámolása lépésben került megállapításra). Amennyiben továbbra is egyenlőség áll fenn, akkor a legmagasabb egyenlő pontszámú játékosok mindegyike nyer.

PONTSZÁM MEGÁLLAPÍTÁS PÉLDA

Ez az ábra a zöld játékos játékterületet mutatja a játék végén. A végső pontszámának megállapításához, a következő lépéseket hajtja végre:

Eltávolítja az öt kereskedelmi űrkikötőjét a játéktábláról, és így egyenként 200 kreditet szerez, azaz összesen 1000 kreditet.

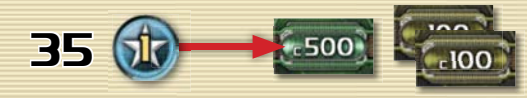
Ezután összeszámol 29 hírnevet, amely a következőkből jön össze:

- Négy egy-pontos hírnév jelző (1)
- Hat hírnév két relikvia Jutalom kártyáért (2)
- Hat hírnév három teljesített Küldetés kártyáért (3)
- Hat hírnév két további rakodótérért (4)
- Két hírnév a második űrhajó fejlesztéséért (5)
- Négy hírnév a lézer tárcsájáért (6)
- Egy hírnév a 2. szintű Pilóta kártyájáért (7)

Mivel nála van a Fuzzy Kocka (8) faj technológia, ezért dob két kockával, és a következő eredményt kapja:

Hozzáadja a kockái összesített értékét, ami nyolc, az összeadott hírnevéhez, és így 37-es hírnév részeredménye adódik. Ekkor lecsökkenti a hírnevét kettővel, a nála lévő két egy-pontos becstelenség jelző (9) miatt, így lesz a teljes hírneve 35.

Mivel két négyes eredményt dobott (azaz duplát) a Fuzzy Kockáival, ezért 20 kreditet kap minden egyes hírnév pontért (a normál 10 kredit helyett), így összesen 700 kreditet kap.



Végül összeadja a játékterületén található összes kredit jelzőjének értékét, aminek eredményeként kialakul a 2540 kredit végső pontszáma.

DÖCCENÉSEK AZ ÚTON

A galaxis felfedezése során, a játékosok számtalan veszéllyel, kalóztámadással és találkozással néznek szembe. Egyesek értékes rakományhoz juttatják az aktuális játékost; mások a világűr ellentétes vége felé taszítják. A következő rész a játékosra váró különböző meglepetésekről ad leírást:

NAVIGÁCIÓS MEZŐK

A navigációs mezők jelentik azokat a csillagköd övezte útvonalakat galaxis-szerte, amelyekben az elővigyázatlan pilóták gyakran rossz irányba fordulnak.

Navigációs Mezők

Egy játékos űrhajójának abban azon az útvonalon kell elhagynia egy navigációs mezőt, amelyet a navigációs értéke mutat (lásd a „Kocka Hozzárendelések” részt a 10. oldalon).

Egy űrhajó, **ugyanabban a fordulóban**, sohasem hagyhat el egy navigációs mezőt abban az irányban, amelyikből odaérkezett. Ezért, amennyiben egy játékos rendelkezik hozzárendelt navigációs kockával, amelyik arra késztetné, hogy ugyanabban a fordulóban, abban az irányban hagyjon el egy navigációs mezőt, amelyikből odaérkezett, ehelyett a játékos fordulója a navigációs mezőn ér véget. Ha egy játékos egy navigációs mezőn **kezdi meg** a fordulóját, akkor ez a megkötés nem áll fenn.

Ha egy játékos nem képes, vagy pedig nem akar navigáció kocka hozzárendelést végrehajtani, mielőtt még elhagyna egy navigációs mezőt, az aktuális játékos baján ülő játékos választja ki azt az útvonalat, amelyiken tovább kell haladnia (az iménti szabály értelmében, az az útvonal, amelyikről az aktuális játékos belépett a navigációs mezőbe, **abban a fordulóban** nem választható).

Emlékeztetőül, egy sebesség kocka hozzárendelése, még nincs hatással az aktuális játékos fordulójára. Ezért, amennyiben az aktuális játékos több navigációs mezőn utazik keresztül a Mozgás fázisa során, mindegyik navigációs mezőn ugyanazt a navigációs értéket kell használnia.

TELEKAPUK

A telekapuk féregjáratok a világűrön keresztül, amelyek azonnal átvisznek egy játékost az űrszektor túlsó oldalára.

Ha egy játékos normál mozgással (tehát nem telekapun át) lép egy telekapu mezőre a Mozgás lépése során, akkor azonnal rendezi a következőket:

1. Dönthet úgy, hogy hozzárendel egy sebesség kockát a navigáció kocka helyéhez, amennyiben ezt még nem tette meg korábban.
2. Amennyiben hozzárendelt egy sebesség kockát a navigáció kocka helyéhez, akkor azonnal ahhoz a telekapuhoz mozgatja az űrhajóját, amelyiknek a száma megegyezik a navigációs értékével.

   Amennyiben a navigációs értéke azzal a telekapu számmal egyezik meg, amelyik mezőn éppen tartózkodik, vagy pedig nincs olyan sorszámú telekapu a játéktáblán, akkor az űrhajója a jelenlegi mezőjén marad és a játékos tovább folytatja a Mozgás lépését (kihagyva az alábbi lépéseket).
3. Ha nincs kocka hozzárendelése a navigáció kocka helyéhez, akkor dob a lila színű hatás kockával, és az űrhajóját azonnal a kidobott eredménnyel megegyező számú telekapura helyezi.

   Amennyiben a lila hatás kocka eredménye azzal a telekapu számmal egyezik meg, amelyik mezőn éppen tartózkodik, vagy pedig nincs olyan sorszámú telekapu a játéktáblán, akkor az űrhajója a jelenlegi mezőjén marad és a játékos tovább folytatja a Mozgás lépését (kihagyva az alábbi lépést).
4. Miután használta a telekaput, az aktuális játékos új haladási irány ad meg és a célállomás telekaputól folytatja a Mozgás lépését. **A telekapuk közötti mozgás nem kerül mozgáspontokba.**

NAVIGÁCIÓS PÉLDA

1. A narancssárga játékos a fordulóját az Űrbázison kezdi meg és haladási iránynak a Csillagköd Élőhely rendszert adja meg.

2. A sebesség kockáival 4-et, 2-t és 1-et dob.
3. Mielőtt elhagyná a navigációs mezőt, a 4-es eredményű kockát a navigáció kocka helyéhez rendeli, és a navigációs mezőt a szomszédos találkozás mezőn átvezető útvonalon hagyja el.

TELEKAPU PÉLDÁK

1. Példa: A zöld játékos a „2" számú telekapu mezőre lép és úgy határoz, hogy az egyik, egy 2 eredményt mutató sebesség kockáját a navigáció kocka helyéhez rendeli. Mivel a navigációs értéke megegyezik annak a telekapunak a számával, amelyiken jelenleg tartózkodik, az űrhajójára nincs hatással a telekapu és a Mozgás lépését a szomszédos találkozás mezővel folytatja.

2. Példa: A zöld játékos még nem rendelt sebesség kockát a navigáció kocka helyéhez ebben a fordulóban. Miután a „2" számú telekapu mezőre lépett és ehelyett úgy határoz, hogy dob a lila hatás kockával. A dobása eredménye 5, tehát az űrhajóját a játéktábla „5" számú telekapu mezőjére kell mozgatnia, ahol választ egy új haladási irányt, majd folytatja a Mozgás lépését.

Csak egy olyan játékosra lehet hatással egy telekapu, aki a Mozgás lépése során telekapu mezőre lépett (más szóval, egy olyan játékos, aki a fordulóját egy telekapu mezőn kezdi meg, egyszerűen a következő mezőre lép a Mozgás lépése során).

ÚTELÁGAZÁSOK

Az aktuális játékos, az általa megadott haladási irányban történő mozgása során, útelágazásokkal találkozhat, mint például a jobb oldali ábrán.

Amikor az aktuális játékos ugyanabban a fordulóban hagy el egy útelágazás mezőt, mint amelyikben oda belépett, akkor meg kell határoznia, hogy melyik előre vezető (visszafelé nem mehet) ág lesz az új haladási iránya. Ezután folytatja a Mozgás lépését.

VESZÉLYEK

A veszélyek próba elé állítják egy játékos lézerét, pajzsát, vagy a pilótája szakértelmét.

Amikor egy játékos egy veszélyes mezőre lép, akkor dobnia kell a lila hatás kockával és össze kell hasonlítania a dobott eredményt a műszerfal lapján, vagy a pilóta kártyán található, megfelelő tulajdonsággal. Ezt nevezzük **VESZÉLY PRÓBÁNAK**. A következő rész a veszély próbákról nyújt részletes leírást.

Lézer Próbák

Ha az aktuális játékos hatás kocka dobásának eredménye kisebb, mint az aktuális játékos lézer erőssége, akkor a veszély próbája sikerrel járt és folytatja a Mozgás lépését, a normál módon.

Ha a hatás kocka dobásának eredménye egyenlő, vagy nagyobb, mint a jelenlegi lézer erőssége, akkor a veszély próbája nem sikerült és vagy véget ér a fordulója azon a veszélyes mezőn, vagy pedig lecsökkenti egy ponttal a lézer erősségét és folytatja a Mozgás lépését, a normál módon. Amennyiben az utóbbit választja, akkor a fordulója további részében figyelmen kívül hagy minden más lézer veszélyt, kék színű mezőknek tekintve ezeket.

Pajzs Próbák

Ha az aktuális játékos hatás kocka dobásának eredménye kisebb, mint az aktuális játékos pajzs értéke, akkor a veszély próbája sikerrel járt és folytatja a Mozgás lépését, a normál módon.

Ha a hatás kocka dobásának eredménye egyenlő, vagy nagyobb, mint a jelenlegi pajzs értéke, akkor a veszély próbája nem sikerült és vagy véget ér a fordulója azon a veszélyes mezőn, vagy pedig lecsökkenti egy ponttal a pajzs értékét és folytatja a Mozgás lépését, a normál módon. Amennyiben az utóbbit választja, akkor a fordulója további részében figyelmen kívül hagy minden más pajzs veszélyt, kék színű mezőknek tekintve ezeket.

Vezetés Próbák

Ha az aktuális játékos hatás kocka dobásának eredménye kisebb, mint az aktuális játékos Pilóta kártyájának vezetési szakértelem értéke, akkor a veszély próbája sikerrel járt és folytatja a Mozgás lépését, a normál módon.

Ha a hatás kocka dobásának eredménye egyenlő, vagy nagyobb, mint a jelenlegi Pilóta kártyáján a vezetési szakértelem érték, akkor a veszély próbája nem sikerült és a fordulója azonnal véget ér azon a veszélyes mezőn.

KALÓZOK

A szektorban tomboló csaták számos jogfosztott csapatot és dezertőr bandát hagytak maguk után, amelyek többsége, szükségből, vagy kapzsiságból, a kereskedők rémálmaivá vált: kalóz lett.

A kalóz jelzők rendszerint Találkozás kártya hatások útján kerülnek játékba (lásd a „Találkozások" részt a 23. oldalon).

Amint az aktuális játékos, a Mozgás lépése során, egy olyan mezőre lép, amelyik kalóz jelzőt tartalmaz, akkor összecsap azokkal a kalózokkal, amelyet a következő módon rendez:

1. Ha az **utolsó.mozgáspontját felhasználva** lépett egy kalóz jelzőt tartalmazó mezőre, akkor a játékosra lesből támadnak a kalózok; automatikusan elveszti az összecsapást, és kihagyja a további lépéseket (lásd a „Vesztes Összecsapás Kalózokkal").

2. Kiválaszt egy tulajdonságot (lézer, pajzs, vagy pilóta szakértelem).

3. Ezután dob a lila hatás kockával, majd módosítja az eredményt a kalóz jelzőn feltüntetett értékkel.

4. Ha az eredmény kisebb, mint a választott tulajdonsága, akkor a játékos **nyeri** az összecsapás. Ha az eredmény egyenlő, vagy nagyobb, mint a választott tulajdonság, akkor **veszít**. A kalózokkal való győztes, vagy vesztes összecsapás hatásait lásd alább.

Győztes Összecsapás Kalózokkal

Egy kalózokkal történt győztes összecsapás következménye fentebb, a 2. lépésben választott tulajdonságtól függ:

Összecsapás megnyerése, a pilóta tulajdonság ellen történt kockadobással: Az aktuális játékos, a pilótája szintjével megegyező számú mozgáspontot adhat a mozgásértékéhez. Ezután, a kalóz jelzőt a mezőjén hagyva, tovább folytatja a Mozgás lépését.

Összecsapás megnyerése, a pajzs tulajdonság ellen történt kockadobással: Az aktuális játékos két hírnevet kap. Ezután, a kalóz jelzőt a mezőjén hagyva, tovább folytatja a Mozgás lépését.

Összecsapás megnyerése, a lézer tulajdonság ellen történt kockadobással: A kalózok megsemmisültek. Az aktuális játékos begyűjt 20 kreditet minden, a kalóz jelző alatt található becstelenség jelző után. Ezután elveszi a becstelenség jelzőket és hírnévre változtatja őket, olyan módon, hogy átfordítja a jelzőket a hírnév oldalukra. Végül átfordítja a kalóz jelzőket az aszteroida oldalukra, húz egy Jutalom kártyát és befejezi a Mozgás lépését.

Vesztes Összecsapás Kalózokkal

Ha az aktuális játékos elveszít egy összecsapást kalózokkal, akkor ez számára következő következményekkel jár:

1. Ha egy, vagy több olyan árut szállít, amelyek színe (azaz fajtája) megegyezik a kalóz jelző színével, akkor egy egyik (általa választott) ilyen áru jelzőt vissza kell tennie a kultúrája készlet területére.

   Amennyiben nincs olyan áruja, amelyek színe megegyezik a kalóz jelző színével, akkor 20 kreditet fizet a banknak. Ha nem tud fizetni 20 kreditet, akkor helyette, az összes maradék kreditjét be kell fizetnie.

2. Befejezi a Mozgás lépését és egy becstelenség jelzőt helyez a kalóz jelző alá.

TALÁLKOZÁSOK

Amikor egy játékos egy találkozás mezőre lép, akkor azonnal húz egy Találkozás kártyát és rendezi annak utasításait. Miután rendezte a Találkozás kártyát, eldobja azt és folytatja a Mozgás lépését, hacsak a kártya másképpen nem utasította.

Egyes kártyák arra utasítják az aktuális játékost, hogy helyezzen egy jelzőt a találkozás mezőre (például egy kalóz jelzőt). Ez a jelző a játék végéig azon a mezőn marad, helyettesítve a találkozás mezőt.

Találkozás Kártya Termelés

Egyes Találkozás kártyákon egy termelés és egy kultúra szimbólum található, az alsó szélük közelében. Amikor egy ilyen kártya kerül felhúzásra, akkor a kártya egyéb hatásai mellett, az aktuális játékos elveszi az **összes** áru jelzőt a megjelölt kultúra készlet területéről és a kultúra rendszerének piacára helyezi őket (ha a kultúrát még nem fedezték fel, akkor nem történik semmi).

Titulus Kártyák

Egyes Találkozás kártyák rendelkeznek TITULUS jellemzővel. Ezeket nevezzük TITULUS KÁRTYÁKNAK.

Rendezés, vagy eldobás helyett, a Titulus kártyák játékban maradnak, és még játékost is cserélhetnek a játék folyamán.

A Titulus kártyák hatásai és feltételei teljes mértékben megtalálhatók a kártyákon, szöveges formában.

Értesülés Kártyák

A Találkozás pakli egyes kártyái rendelkeznek ÉRTESÜLÉS jellemzővel. Ezeket nevezzük ÉRTESÜLÉS KÁRTYÁKNAK.

A felhúzása után, egy Értesülés kártya rendszerint a körsáv mellé kerül, ahonnan egy játékos megvásárolhatja, megfizetve az árát, amennyiben megfelel a kártyán feltüntetett feltételeknek.

Miután egy játékos használta, az Értesülés kártya rendszerint visszakerül a körsáv mellé, ahonnan ezután újra megvásárolható lesz.

Az Értesítés kártyák hatásai és feltételei teljes mértékben megtalálhatók a kártyákon, szöveges formában.

ÖSSZECSAPÁS KALÓZOKKAL PÉLDA

1. A zöld játékos a Szennyezett Bolygó rendszerbe utazik, amikor egy olyan mezőre lép, amelyik kalóz jelzőt tartalmaz.

2. A zöld játékos jelenlegi tulajdonságai a következők:

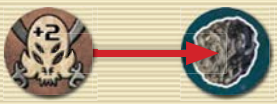
LÉZER = 4 PAJZS = 2 VEZETÉS = 3

3. Mivel a kalóz jelző módosítani fogja a kockadobását +2-vel, a játékos egyetlen esélye az, hogy a lézerére dobjon.

4. 1-est dob a lila hatás kockával, amelyet „+2”-vel módosít a kalóz jelző, így végeredményül 3-at kap.

5. Mivel ez az eredmény kisebb, mint a 4-es lézer erőssége, a zöld játékos megnyeri az összecsapást.

6. Kap 60 kreditet a banktól (20 kredit minden egyes becstelenség jelző után, amely a kalóznál összegyűlt). Utána átfordítja a kalóz jelzőt az aszteroida oldalára.



7. Ezután hírnévként magához veszi a három becstelenség jelzőt (átfordítva a jelzőket), húz egy Jutalom kártyát, és befejezi a fordulóját.

ASZTEROIDÁK

Az aszteroidák olyan hatalmas szikladarabok, amely játékosok képesek leszállni űrhajóikkal. Amikor egy aszteroidát tartalmazó mezőre lép, az aktuális játékos dönthet úgy, hogy befejezi a fordulóját azon a mezőn, még akkor is, ha maradtak el nem költött mozgáspontjai.

Továbbá, amennyiben egy játékos rendelkezik Fúrási Engedély faj technológiával, akkor az egyik fúró jelzőjét ráhelyezheti egy olyan aszteroida mezőre, amely felett az űrhajója átrepül, vagy amelyikre leszáll (lásd a „Fúrók" részt a 25. oldalon).

EGYÉB SZABÁLYOK

A következő rész, az egyéb *Merchant of Venus* szabályokról ad leírást.

PIACI TERMELÉS

Amikor egy kultúra piaca felfed egy termelés szimbólummal rendelkező piac jelzőt (más néven ez az aktív piac), akkor a kultúra azonnal termel egy újabb áru jelzőt, amennyiben lehetséges.

Ha található bármilyen, a kultúrához tartozó áru jelző a kultúra készlet területén (például azért, mert az egyik játékos eladott egyet ennek kultúrának az áru jelzőiből), akkor az aktuális játékos elvesz egy ilyen áru jelzőt a kultúra készlet területéről és az adott kultúra áru jelző területére helyezi.

Ha nincs áru jelző a kultúra készlet területén, akkor az aktív piac nem termel semmit.

Áruk bizonyos Találkozás kártyák rendezése alkalmával is termelődnek (lásd a „Találkozás Kártya Termelés" részt a 23. oldalon).

HELYFOGLALÁS

A rakomány helyfoglalási igénye a *Merchant of Venus* játékban, helyfoglalási igény pontokkal ellátott helyfoglalási igény szimbólummal van jelképezve.

Helyfoglalási Igény Szimbólum (1 pont)

Helyfoglalási Igény szimbólum (2 pont)

Az áru jelzők, az utas jelzők és egyes faj technológia jelzők helyfoglalási igénye, egy egy, vagy két ponttal ellátott helyfoglalási igény szimbólummal van jelezve, minden egyes jelzőn. Például, a Tervezői Gén árunak két pontos helyfoglalási igénye van.

HELYFOGLALÁS PÉLDA

A piros játékos kihagyja a Mozgás lépését azért, hogy a Vizi Világ rendszer egyik felszíni városában maradjon. Mivel így tesz, ezért korlátlan számú akciót hajthat végre a Kereskedelem fázisa során.

A Vizi Világ rendszer piaca Bionikus Parfüm áru jelzőket és egy Elegáns Áramlásmódosító faj technológia jelzőt kínál. Emellett, ebben a rendszerben a felvehető „Tudós" utas is.

A Kereskedelem fázisa során, a piros játékos a következő akciókat hajtja végre.

1. Egy vásárlás akciójával vesz egy Bionikus Parfüm áru jelzőt. Ennek a jelzőnek kétpontos helyfoglalási igénye van, ami azt jelenti, hogy egy egész rakodóteret elfoglal. Befizet 80 kreditet a bankba és a Parfüm áru jelzőt az egyik üres rakodóterébe helyezi..
2. Egy másik vásárlás akciójával megveszi az Elegáns Áramlásmódosító faj technológia jelzőt. Befizet 60 kreditet a bankba és az egypontos helyfoglalási igényű Elegáns Áramlásmódosítót az egyik üres rakodótérbe helyezi.
3. Utána, egy utas felvétele akcióval, a piros játékos az űrhajója fedélzetére veszi a „Tudós" utast. Az utas helyfoglalási igénye egy pont, tehát a piros játékos a Tudós" utas jelzőt abba a rakodótérbe helyezi, amelyikben már ott van az Elegáns Áramlásmódosító faj technológia jelző. A két jelzővel, melyek helyfoglalási igénye egy-egy pont, most már a piros játékos második rakodótere is megtelt.

Egy játékos minden egyes rakodótere legfeljebb kétpontnyi helyfoglalási igényt képes kielégíteni. Ezért egyetlen rakodótér vagy a) egy kétpontos helyfoglalási igényű jelzőt, vagy pedig b) egy, vagy két egypontos helyfoglalási igényű jelzőt képes befogadni, rakodóterenként.

HELYTEREMTÉS EGY ŰRHAJÓN

Esetenként egy játékosnak helyet kell csinálni az űrhajóján, még több hasznos teher, fejlesztések, vagy utasok elhelyezése végett. Az áruk eladásán kívül, egy űrhajón, üres helyek felszabadításának három módja van: ÁTRENDEZÉS, KIRAKODÁS és KIHAJÍTÁS.

Ezek részletezése következik:

Átrendezés

Egy játékos bármikor áthelyezheti a rakományait (azaz az árukat, utasokat és szerkezeti technológia jelzőket) a saját rakodóterei között, ameddig nem lépi át egyetlen rakodótér befogadóképességét sem.

Kirakodás

Egy játékos, amennyiben egy felszíni városban, vagy egy űrkikötőben tartózkodik, akkor a Kereskedelem fázisa során bármikor kirakodhat bármennyi árut, faj technológiát, vagy utast.

Ehhez egyszerűen eltávolítja a kiválasztott jelzőket a rakodótereiből és a jelenlegi rendszerének piacára helyezi őket. A kirakodott áru, faj technológia, vagy utas jelzők azonnal megvásárolhatóvá, vagy felvehetővé válnak **abban a rendszerben**.

Rendszerint, egy piacon elérhető áru, faj technológia és utas jelzők abból az adott rendszer kultúrájából származnak. A kirakodással (valamint néhány kártya hatására) lehetségessé válik azonban, hogy a piacok olyan áru, faj technológia és utas jelzőket tartalmazzanak, amelyek más rendszerekből származnak.

A kirakodás nem minősül akciónak és a játékosok nem kapnak krediteket a kirakodott jelzőkért.

Kirakodás az Űrbázison

Áruk és faj technológiák nem rakodhatók ki az Űrbázison, utasok azonban kirakodhatók itt.

Kihajítás

Amikor az aktuális játékos a Mozgás lépését egy bármilyen, felszíni várostól, vagy egy űrkikötőtől különböző mezőn fejezi be, akkor KIHAJÍTHAT bármennyi árut, faj technológiát, vagy utast.

Egy áru, vagy technológia jelző kihajításakor egyszerűen eltávolítja a kiválasztott jelzőket a rakodótereiből és a játéktábla mellé, annak a kultúrának a készlet területére helyezi őket, amelyekből származnak.

Amennyiben a játékos egy utas jelzőt hajít ki, akkor eltávolítja a játékból és visszateszi a dobozba. Ezután dob két kockával és elvesz a **magasabb** eredményűvel megegyező számú becstelenség jelzőt.

Űrhajó Fejlesztések

Amikor egy játékos kirakodik, vagy kihajít egy űrhajó fejlesztés technológiát, akkor azonnal feljebb csúsztatja a többi űrhajó fejlesztés technológiáját a műszerfal lapján azért, hogy az elérhető űrhajó fejlesztés helyek mindig alul legyenek.

FÚRÓK

Ha egy játékos vásárol egy Fúrási Engedély faj technológiát, akkor elhelyezhet fúró jelzőket olyan aszteroida mezőkön, amelyek mellett elhalad, vagy amelyekre leszáll. Egy aszteroida mezőn, egyidejűleg, kizárólag egyetlen fúró jelző lehet.

Minden páros számú kör elején, minden olyan játékos kap 10 kreditet minden egyes fúró jelzőért, amelyet a játéktáblára helyezett. Miután begyűjtötte minden fúró kreditjét, az összes játékos visszaveszi a fúró jelzőit a játéktábláról (lásd az „Egy Új Kör Elkezdése” részt a 8. oldalon).

A fúrók a kereskedelmi űrkikötő jelzők hátoldalán találhatók. Ha egy játékos már minden fúró jelzőjét aszteroidákra helyezte, akkor nem vásárolhat kereskedelmi űrkikötőt addig, vissza nem kapta a fúróit. Ugyanígy, ha egy játékos az összes jelzőjét kereskedelmi űrkikötők építésére használta fel, akkor nem helyezhet le fúró jelzőket.

PILÓTÁK

Minden játékos, a műszerfal lapján, 1 pilótával kezdi meg a játékot. Egy pilóta szintjét a játékos Pilóta kártyájának szint szimbóluma mutatja (lásd a „Pilóta Kártya Felépítése” részt a 26. oldalon).

Pilóták Fejlesztése

A játék folyamán, egy játékos növelheti a pilótája szintjét, hogy ezzel fejlessze a pilótája szakértelmét és képességeit:

- **2. szintre fejlesztés:** A Mozgás lépése során, az aktuális játékos, 1. szintről 2. szintre fejlesztheti a pilótáját, olyan módon, hogy űrhajójával leszáll az Űrbázison és befizet 60 kreditet a bankba. Ezután átfordítja a pilóta kártyáját a 2. szint oldalára.
- **3. szintre fejlesztés:** A Mozgás lépése során, az aktuális játékos, 2. szintről 3. szintre fejlesztheti a pilótáját, olyan módon, hogy űrhajójával leszáll a pilóta saját kultúrája rendszerének egy felszíni városában, vagy űrkikötőjében és befizet 60 kreditet a bankba. Ez a fejlesztési költség nem csökkenthető a pilóta saját kultúrájára érvényes engedménnyel (lásd az „Engedmény a Pilóta Saját Kultúrájában” részt a 26. oldalon).

  Miután ezt megtette, az aktuális játékos kiválasztja, hogy melyik 3. szintű pilóta képességet szeretné használni (azaz, hogy a 3. szintű Pilóta kártyát melyik oldalát fogja használni) és ezzel az oldalával felfelé helyezi le a 3. szintű Pilóta kártyát a műszerfal lapjának pilóta kártya helyére, eldobva onnan az előző pilóta kártyát.

  Miután kiválasztotta, hogy melyik 3. szintű pilóta képességet kívánja használni, egy játékos már nem használhat más 3. szintű pilóta fejlesztést (azaz, a 3. szintű Pilóta kártyát másik oldalát) a játék hátralévő részében.

Ha egy játékos az Űrbázison, vagy a pilótája saját kultúrája rendszerének egy felszíni városában, vagy űrkikötőjében tartózkodik és kihagyja a Mozgás fázisát, ettől függetlenül még lehetősége van fejleszteni a pilótáját, mielőtt megkezdené a Kereskedelem fázisát.

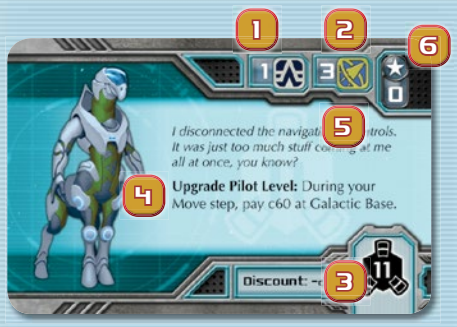
Engedmény a Pilóta Saját Kultúrájában

A játékosok engedményt kapnak minden vásárlási akciójukra, amelyet **a pilóta saját kultúrájának rendszerében hajtanak végre**. Egy ilyen rendszerben végrehajtott minden vásárlás akció alkalmával egy 1. szintű pilóta 10 kredit engedményt kap; egy 2. szintű pilóta 20 kredit engedményt kap; egy 3. szintű pilóta pedig 30 kredit engedményt kap. Az engedmény eredményeképpen az ár sohasem lehet negatív (azaz, a minimális eladási ár mindig nulla).

A pilóta engedmény minden olyan vásárlási akció esetén érvényes, amelyet egy játékos a pilótája saját kultúrájában hajt végre, beleértve az áruk, felszerelések és faj technológiák vásárlását is. Az engedmény a kereskedelmi űrkikötőkben is érvényesek.

Példa: *A zöld játékos a Tőrbecsalt Szélhámos Bolygóján tartózkodik, amely az Eeepeeep kultúra otthona. A zöld játékos Kereskedelem fázisa során, végrehajt egy vásárlás akciót és vásárol egy Tenyészburok áru jelzőt. Normál esetben egy Tenyészburok 200 kreditbe kerülne neki; a zöld játékosnak azonban van egy 2. szintű Eeepeeep pilótája, aki biztosít számára 20 kredit engedményt a pilóta saját kultúrájában (azaz az Eeepeeep-eknél). Így tehát, a zöld játékos számára a Tenyészburok áru jelző 180 kreditbe kerül.*

A PILÓTA KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. A Pilóta Szintje
2. Vezetési Szakértelem
3. A Pilóta Saját Kultúrája és az Engedmény
4. A Fejlesztés Helyszíne és Ára
5. Színesítő Szöveg/Pilóta Képesség
6. Hírnév

HÍRNÉV

A hírnév jelenti a játékos által kiérdemelt megbecsülést a galaxisban; minél nagyobb hírnévre tesz szert, annál ismertebb lesz.

Egy játékos hírneve közvetlen hatással van a győzelmi esélyére. A játék végén minden játékos 10 kreditet kap minden egyes hírnév pontjáért, amelyet összegyűjtött (lásd „A Játék Vége” részt a 18. oldalon).

Egy játékos többféle módon is szert tehet hírnévre, az űrhajója és a pilótája fejlesztésével, kalózok legyőzésével, bizonyos utasok szállításával, valamint Jutalom kártyák szerzésével.

Hírnév Szerzése Űrhajó Fejlesztésekkel

Ahogyan az egy játékos műszerfal lapján is látható, az űrhajója bizonyos területeinek fejlesztése, további hírnevet biztosít a játékos részére a játék végén:

- **Rakodóterek:** : Egy olyan játékos, aki egy további rakodóteret vásárol, az két hírnevet kap a játék végén. Egy olyan játékos, aki két további rakodóteret vásárol, az hat hírnevet kap a játék végén (kettőt az első megvásárolt rakodótérért és négyet a másodikért).
- **Űrhajó Fejlesztések:** Egy olyan játékos, aki két űrhajó fejlesztést birtokol, az két hírnevet kap a játék végén. Egy olyan játékos, aki három űrhajó fejlesztést birtokol, az hat hírnevet kap a játék végén (kettőt a második űrhajó fejlesztésért és négyet a harmadikért).
- **Lézer Erősség:** A játék végén, minden játékos a lézer tárcsája mutatójának aktuális pozíciójánál jelzett számú hírnevet kap. Például, egy játékos, aki négyes erősségű lézerrel rendelkezik, az két hírnevet kap a játék végén.
- **Pajzs Szint:** A játék végén, minden játékos a pajzs tárcsája mutatójának aktuális pozíciójánál jelzett számú hírnevet kap. Például, egy játékos, aki ötös szintű pajzzsal rendelkezik, az négy hírnevet kap a játék végén.

Megjegyzés: Ahogyan az a műszerfal lapon is látható, az lézer és a pajzs 1-3 szintjeiért nem jár hírnév.

Becstelenség

Ahogyan egyes akciók növelhetik egy játékos ismertségét, hírnevet hozva számára, a kevésbé nemes tetteik BECSTELENNÉ tehetik őket. Minden becstelenség pont, egy ponttal csökkenti egy játékos hírnevét, a játék végén (lásd „A Játék Vége” részt a 18. oldalon).

A KÜLDETÉS KÁRTYA FELÉPÍTÉSE

1. Név
2. Célállomás
3. Cél
4. Játéktábla Terület Jelző (ahol a célállomás rendszere található)
5. Hírnév
6. Színesítő szöveg

A JUTALOM KÁRTYA FELÉPÍTÉSE

1. Név
2. Hírnév (egyes kártyákon)
3. Képesség
4. Relikvia Szimbólum (egyes kártyákon)
5. Beváltási Érték (egyes kártyákon)
6. Színesítő szöveg

KÜLDETÉSEK

Küldetés Jelzők

A játék előkészületei során, minden játékos kap egy Küldetés kártyát, amelyet képpel felfelé fordítva a műszerfal lapja bal oldalára helyez.

Ha egy játékos Küldetés kártyája egy célállomás rendszert jelöl meg, akkor a játékos az egyik küldetés jelzőjét arra a rendszerre helyezi (egy rendszerre helyezhető küldetés jelzőknek nincs korlátja). Ez segít egy játékos küldetési céljának vizuális azonosításában.

Egy küldetés teljesítéséhez, egy játékosnak le kell szállnia egy felszíni városban, űrkikötőben, vagy egy másik kijelölt mezőn, a megadott rendszerben és teljesíti a Küldetés kártya cél szövegében meghatározott követelményeket. Ha a kártya célállomása „Nincs", akkor csak a Küldetés kártya célját kell teljesíteni.

After completing a mission, the current player places the Miután egy küldetést teljesített, az aktuális játékos a Küldetés kártyát képpel lefelé fordítva a játékterületére helyezi (jelezve ezzel, hogy teljesítette és a játék végén ezek a kártyák hírnevet jelentenek majd számára), majd húz egy Jutalom kártyát. Ezután húz egy új Küldetés kártyát a Küldetés pakliból, áthelyezi a küldetés jelzőjét az új Küldetés kártyán jelzett célállomás rendszerre (ha van ilyen).

Második Küldetés

Egy játékos vásárolhat egy második küldetést, olyan módon, hogy leszáll az Űrbázison és a Mozgás fázisa során befizet 60 kreditet a bankba.

Miután vásárolt egy második küldetést, az aktuális játékos húz egy Küldetés kártyát és a műszerfal lapja bal oldalára, az első Küldetés kártyája alá helyezi. **Továbbá, kap öt hírnevet**.

A játékos bármilyen sorrendben teljesítheti a két küldetését. Miután valamelyik küldetését teljesítette és kapott egy Jutalom kártyát, azonnal húz egy új Küldetés kártyát és a teljesített kártya helyére teszi.

Más szóval, egy játékos, aki vásárol egy második küldetést az Űrbázison, annak két aktív küldetése lesz a játék további részében.

Ha egy játékos az Űrbázison tartózkodik, de úgy határoz, hogy kihagyja a Mozgás fázisát, ettől függetlenül vásárolhat egy második küldetést, még mielőtt megkezdené a Kereskedelem fázisát.

JUTALMAK

A játékosok Jutalom kártyákat kapnak, ha kalózokat győznek le, vagy ha küldetéseket teljesítenek. Amikor egy játékos Jutalom kártyát húz, akkor azt képpel felfelé a játékterületére helyezi és használhatja annak képességeit, ameddig a kártya ott van.

Egyes Jutalom kártyák jobb oldalán egy **relikvia szimbólum** található. Ezek a kártyák hírnevet biztosítanak a játék végén és hatással vannak az „Archeológus" Találkozás kártyára.

Egyes Jutalom kártyák jobb oldalán egy **beváltás szimbólum** található. amikor egy játékos egy ilyen szimbólummal rendelkező Jutalom kártyát húz, akkor ahelyett, hogy megtartaná a kártyát, azonnal beválthatja 50 kreditre (ezt a döntést azonnal a kártya felhúzásakor meg kell hozni – miután a játékos úgy határozott, hogy megtartja, akkor többé már nem válthatja be 50 kreditért).

A beváltási értékükön beváltott Jutalom kártyák a játéktábla mellé kerülnek és azonnal megvásárolhatóvá válnak az Űrbázison, 60 kreditért. Egy ilyen kártya megvásárlása az Űrbázison, egy vásárlás akcióba kerül.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Ha a játékosok már jól ismerik a *Merchant of Venus* játékot, akkor kipróbálhatják a következő opcionális játékszabályokat.

TITULUS & ÉRTESÜLÉS KÁRTYÁK A JÁTÉKBAN

Ha a játékosok növelni szeretnék a játékosok közti interakciót, akkor az előkészületek során a Találkozás pakli lapjait különválogathatják a következő kártyákra:

- Archeológus
- Jóváhagyott Helyszín
- Fúró Iparmágnás
- Hírhedt
- Rabszolgatartó
- Csillagtérképek

Ezután helyezd ezeket a kártyákat, képpel felfelé, a körsáv mellé, mielőtt a játék elkezdődne. Ezek a kártyák a játék indulásától fogva játékban vannak.

ASZTEROIDA RENDSZER TELEKAPU

Az Aszteroida Rendszeren való áthaladás megkönnyítése végett, a játékosok úgy is játszhatják a játékot, hogy az „1" számú telekapu az Aszteroida Rendszer baloldali legszélső találkozás mezőjére kerül, az ábrán látható mezőre:

Ennek az opciónak a használatakor, az „1. Telekapu" Találkozás kártya nem helyezi el az „1" számú telekaput. Ilyen kártya felhúzásakor a kártya, hatás nélkül eldobásra kerül.

MAXIMÁLIS TERMELÉS

Azok a játékosok, akik nem szeretnék, hogy az áruk ritkává váljanak, használhatják a maximális termelés opciót. Amikor egy piaci eltolódás egy aktív piacot fed fel (azaz a piac jelzője fogaskerék szimbólumot mutat), akkor az a piac termel az **összes** saját elérhető áru jelzőjéből a kultúra készlet területéről (tehát nem csak egyetlen jelzőt).

IGÉNY

Ez az opció a klasszikus játék igény jelzőit használja, amelyek az egyes áruk iránti különleges igényt jelentik. Ez nem helyettesíti az áruk vásárlására és eladására vonatkozó normál szabályokat, hanem kredit bónuszokat biztosít azoknak a játékosoknak, akik olyan típusú árukat adnak el a piacon, amelyek az igény jelzőkön vannak feltüntetve.

Klasszikus Játék
Igény Jelző

Az előkészületek során, keverd meg, majd helyezd az összes igény jelzőt, képpel lefelé, az utas jelzők mellé. Minden páratlan számú kör elején (beleértve az első kört is), a normál módon, helyezz el véletlenszerűen egy utas jelzőt; ezután húzz véletlenszerűen egy igény jelzőt, fedd fel és helyezd, képpel felfelé, a jelzőn feltüntetett kultúra piacára.

Ha a jelző kultúráját még nem fedezték fel, akkor az igény jelzőt helyezd a kultúra készlet területére, a játéktábla mellé. Amikor később a kultúra felfedezésre kerül, akkor az igény jelző a felfedezett rendszer piacára kerül, a kultúra készlet területén található többi jelzővel együtt.

Amikor egy játékos áru jelzőt ad el egy olyan rendszerben, amelyikben található olyan igény jelző, amelyen az az áru van feltüntetve, akkor a játékos az áru normál viszonteladói árával megegyező kreditet kap a banktól (az eladási árat az alacsony, a magas, vagy az élénk piaci érdeklődés mutatója határozza meg), **plusz** az igény jelzőn feltüntetett bónusz kreditet. A tranzakció után az áru jelző a kultúra készlet területére kerül, a szokásos módon és az igény jelző kikerül a játékból.

Jelentős Igény

Ha egy kultúra készlet területén, azonos áruból több igény jelző is található, akkor az a játékos, aki ilyen árut jelzőt ad el ott, az **összes igény jelző kombinált** bónusz értékével egyenlő kreditet kap. Függetlenül attól, hogy hány igény jelzőt érint a bónusz, minden egyes eladott olyan típusú áru után csak egy igény jelzőt kell eltávolítani.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Azok a gyakorlott játékosok, akik a *Merchant of Venus* teljesen eltérő játékmódjait is kipróbálnák, a következő részben, három változatot ismerhetnek meg:

FÉNYSEBESSÉGŰ JÁTÉK

Azok a játékosok, akik a Merchant of Venus játékot gyorsabb iramban szeretnék játszani, azok a 6. oldalon található előkészületek 1-9 lépését hajtsák végre. Ezután, a 10. lépéstől kezdve, sorrendben az alábbi lépések következnek:

10. **A Bank Előkészítése és az Induló Pénz Kiosztása:** Rendezd a kredit jelzőket kupacokba a címletük szerint és helyezd őket a játéktábla mellé. Adj minden játékosnak annyi kreditet, amennyi a játékosok száma szorozva 100-zal.
11. **A Kezdőjátékos Meghatározása:** Véletlenszerűen válasszatok ki egy játékost. Ez a játékos megkapja a Kezdőjátékos kártyát és ettől fogva ő lesz a kezdőjátékos.
12. **A Pilóták és Felszerelések Fejlesztése:** Minden játékos 2. szintre fejleszti a Pilóta kártyáját (megfordítva a Pilóta kártyákat) és mindkét tárcsa mutatóját „3”-ra állítják.
13. **A Kapcsolatfelvétel Kártyák Felfedése:** A kezdőjátékos jobbján ülő játékostól kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban, minden játékos kiválaszt és felfed egy Kapcsolatfelvétel kártyát a játéktáblán. Miután ezt megtette, a felfedett Kapcsolatfelvétel kártyát a játékterületére helyezi, az IOU kredit jelzőket a kártyára teszi, majd a kultúra áru, faj technológia és piac jelzőit a rendszer piacára helyezi. Ezt a lépést addig kell ismételni, amíg minden játékosnak két Kapcsolatfelvétel kártyája nem lesz.
14. **Induló Áruk Vásárlása:** A kezdőjátékos jobbján ülő játékostól kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban, minden játékos végrehajt korlátlan számú vásárlás akciót, hogy árukat vásároljon az egyik, vagy mindkét, általa felfedett kultúrától (a normál áruvásárlási szabályok betartásával). A játékosok nem használhatják az IOU kreditjeiket és a pilóta engedményeket ebben a lépésben.
15. **A Kör Jelölő Elhelyezése:** Helyezd a kör jelölőt a körsáv „16”-os mezőjére, ezzel jelezve a játék induló körét.
16. **Utasok Elhelyezése:** Válassz ki véletlenszerűen öt utas jelzőt és helyezd őket a számukra meghatározott induló helyszínekre (a normál utas lehelyezési szabályok betartásával).
17. **Az induló Mezők Kiválasztása:** A kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban, minden játékos választ egy induló mezőt az űrhajója számára, amelyik lehet az Űrbázis, vagy egy olyan felszíni város, vagy űrkikötő, amelyik abban a rendszerben található, amelyiknek a Kapcsolatfelvétel kártyája a játékos birtokában van.

A játék menete megegyezik a normál játékéval.

SZÓLÓ KIHÍVÁS JÁTÉK

Habár egy játékos játszhat úgy is *Merchant of Venus* szóló játékot, hogy egyszerűen megpróbál minél több profitra szert tenni a 30 kör alatt, a szóló kihívás játék változat további kihívásokat nyújt egy szóló játékos számára, amelyeket meg kell oldania ahhoz, hogy a játékot megnyerje.

A Szóló Kihívás Előkészületei

Egy szóló kihívás játék előkészületeihez, távolítsd el a Találkozás pakli Titulus és Értesülés kártyáit a játékból. Ezután kövesd a 6. oldalon található normál előkészületek lépéseit, a 10. lépéstől kezdve a következő módosításokkal:

10. **Bank Előkészítése és az Induló Pénz:** A játékosnak két lehetősége van választani az alábbi táblázatból. A „Max” oszlop azt jelzi, hogy az a lehetőség legfeljebb hányszor választható.

MAX	LEHETŐSÉGEK
2	50 kredit
1	30 kredit és egy Gyorségető
2	30 kredit és egy Adatszonda
2	30 kredit és egy Kevésbé Elegáns Áramlásmódosító*
1	Lopakodó Mező
1	+2 lézer**
1	+2 pajzs**
1	+1 lézer és +1 pajzs**

** Amennyiben ez a lehetőség kétszer kerül kiválasztásra, akkor a játékos a Kevésbé Elegáns Áramlásmódosítót lecseréli az Elegáns Áramlásmódosítóra*

*** Ennek a lehetőségnek a bónuszai hozzáadódnak az előkészületek 12. lépésében meghatározott induló értékhez.*

Ezután rendezd a Kihívás kártyákat az alábbiak szerint:

1. **A Kihívás Kártyák Szétválogatása:** Válogasd szét a Kihívás kártyákat színük szerint, öt különálló, lefelé fordított pakliba. Ezután keverd meg mindegyik paklit és húzd fel a legfelső lapjaikat. A többi Kihívás kártyát tedd vissza a dobozba.
2. **A Kihívás Kártyák Lehelyezése:** Helyezz minden Kihívás kártyát, képpel felfelé, a körsáv mellé úgy, hogy a kártyán található kör mutató igazodjon a játék megfelelő köréhez.

A játékos ezután végrehajtja az előkészületek további lépéseit. Miután az előkészületek befejeződtek, kezdődhet a játék.

A Kihívások

Egy Kihívás kártya annak a körnek a kezdetén válik AKTÍVVÁ, amelyet a kártya jelez, és mindaddig aktív marad, amíg a kihívás nem teljesül. Ameddig egy Kihívás kártya aktív, addig a kártya HATÁSA (a játékosra nézve, ez rendszerint egy negatív hatás) szintén aktív.

Továbbá, minden mozgás lépés előtt a játékosnak azonnal be kell fizetnie a bankba az aktív kártyán meghatározott díjat. Amennyiben több aktív Kihívás kártya is van, akkor

az összes díjat be kell fizetnie a bankba. Ha bármelyik kör elején a játékos nem képes kifizetni egy Kihívás kártya díját, akkor azonnal elveszíti a játékot.

Egy Kihívás kártya teljesítéséhez, a játékosnak teljesítenie kell a kihívás feltételeit. A Kihívás kártyákat bármilyen sorrendben teljesítheti, akár aktív a kártya, akár nem. Miután egy játékos teljesített egy Kihívás kártyát, akkor azt a kártyát eltávolítja a játékból és visszateszi a játék dobozába; a kártya hatása és a díj többé nem aktív.

Visszavonhatatlan Hatás

Miután aktívvá váltak, egyes Kihívás kártyák olyan VISSZAVONHATATLAN HATÁSSAL is rendelkeznek, amelyek még az eltávolításuk után is befolyásolják a játékot. Miután visszakerült a dobozba, akkor a normál szabályoknak megfelelően, egy ilyen Kihívás kártya díját

A Szóló Kihívás Játék Megnyerése

A győzelemhez, a játékosnak teljesítenie kell minden Kihívás kártyát a 30. kör végéig. Ha a játékos nem teljesíti az összes Kihívás kártyát a 30. végéig, akkor elveszíti a játékot. Ha győz, akkor a játékos feljegyezheti a végső pontszámát (lásd „A Játék Vége" részt a 18. oldalon) és törekedhet arra, hogy a további szóló játékokban minél nagyobb pontszámot érjen el.

EPIKUS JÁTÉK

Azok a játékosok, akik még nagyobb profitra szeretnének szert tenni a *Merchant of Venus* egy epikus játékában, azok válasszák ezt a változatot, amelynek hossza jóval meghaladja a 30. kört is.

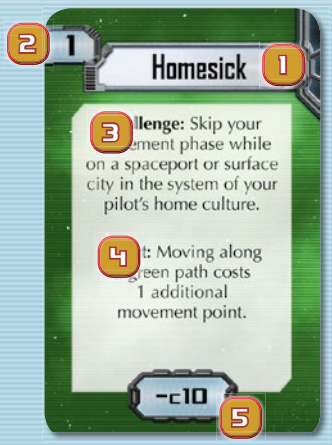
Egy epikus játék megkezdése előtt a játékosoknak közös megegyezéssel el kell dönteniük, hogy milyen hosszú legyen a játék (pédául 40, 50, vagy akár 60 kör). Ha a játékosok nem tudnak megállapodni, akkor egy szerűen dobjanak öt kockával és adjanak 30-at a kidobott eredményhez, és ez lesz a játék köreinek száma. Nem javasoljuk, hogy egy játék 60 körnél hosszabb legyen.

A 30. kör végeztével, de még mielőtt a 31. kör elkezdődne, sorrendben hajtsd végre a következő lépéseket:

1. **Kör Jelölő Léptetése:** Fordítsd át a kör jelölőt a „30"-as oldalára és helyezd a körsáv „1"-es mezőjére. Ez jelzi azt, hogy az aktuális kör 30 fölött van (azaz, amikor a jelölő a „4"-es mezőn van, akkor az a 34. kör).
2. **Áruk Termelése:** Vedd el az összes áru jelzőt a kultúra készlet területekről és helyezd őket a megfelelő piacokra a játéktáblán (hacsak a kultúra még nem lett felfedezve).

3. **Gyártás Jelzők Lehelyezése:** Ha 41, vagy annál több körből áll a játék, akkor helyezz egy gyártás jelzőt a körsáv „10"-es mezőjére (azaz a 40. körre). Ha 51, vagy annál több körből áll a játék, akkor helyezz egy további gyártás jelzőt a körsáv „20"-as mezőjére (azaz a 50. körre).

A Kihívás Kártya Felépítése



1. **Név**
2. **Kör Mutató**
3. **Kihívás**
4. **Hatás**
5. **Díj**

4. **Utas Jelző Készlet Frissítése:** Vedd el az összes utas jelzőt, amelyek nincsenek játékban (tehát azokat az utasokat, akik az előző körökben fuvarozva voltak és visszakerültek a dobozba) és megkeverés után, a megmaradt, fel nem húzott utasokkal együtt, képpel lefelé fordítva alakíts ki egy új készletet. A lejátszott körök számától függően, az utas készlet hasonló frissítésére akár több alkalommal is sor kerülhet. Mindig frissítsd, amikor az utolsó utas jelző is felhúzásra került.

A játék a szokásos módon zajlik. Amikor az utolsó játékos is teljesítette az utolsó fordulóját, akkor a játék véget ér és a játékosok megállapítják végső pontszámaikat (lásd „A Játék Vége" részt a 18. oldalon).

Megjegyzés: Egy epikus játékban előfordulhat, hogy a bankból elfogy a pénz, mielőtt még a játék véget érne. Amennyiben ez a helyzet előáll, akkor a játékosoknak papíron kell tovább vezetniük a kreditjeiket.

Gyártás Körök

Amikor a kör jelölő eléri valamelyik gyártás jelzőt a körsávon, akkor vedd el az összes áru jelzőt a kultúra készlet területekről és helyezd őket a megfelelő piacokra a játéktáblán. Amennyiben a kultúra még nem lett felfedezve, akkor annak áru jelzőit hagyd a kultúra készlet területén.

Találkozás Pakli

Amikor egy játék több mint 30 körből áll, akkor előfordulhat, hogy a Találkozás paklit meg kell keverni miután az utolsó kártya is felhúzásra került. Az újrakeverés előtt távolítsd el a játékból az összes olyan Találkozás kártyát, amelyik nem rendelkezik a (kártya jobb alsó sarkában található) „30"-as szimbólummal. Ezután keverd meg a megmaradt Találkozás kártyákat és alakíts ki belőlük egy új Találkozás paklit.

„A” FÜGGELÉK: ÁRUK

A következő bejegyzések a Merchant of Venus játékban található árukról nyújt leírást.

Bionikus Parfüm: *Igazi ínyencség minden fajta orr számára! Ez a hosszantartó parfüm ritka anyagok keveréke, amely illatok tömkelegét árasztja magából.*

Jellem Konzerv: *Új személyiségre van szükséged? A Voloisiak megoldották neked! Ezek a konzervbe zárt személyiség jellemzők segítenek neked abban, hogy azzá legyél, aki mindig is lenni akartál.*

Csodálatos Ócskaság: *Most érkezett a Grawok csodálatos múltjából, ez az ócskaság olyan eszközökből készült, amelyek még megjavíthatók és egy olyan szerkezet, amelyet a galaxis legrejtélyesebb titkainak felfedezéséhez használtak.*

Élő Játékok: *Ezeket a cuki kis állatkákat úgy teremtették meg, hogy elviseljék még a kisgyermekek legzsarnokibb nyaggatását is. Némelyikük még trükkökre is képes!*

A Legfinomabb Por: *Mit kapsz akkor, ha egy értéktelen követ olyan finomra őrölsz, amilyenre csak lehetséges? Természetesen egy tökéletes víz helyettesítőt!*

Rock Videók: *Ezek az energikus dallamok és szürrealista látomások igen nagy élvezetet nyújtanak a nagy képzelőerővel bíró nézőknek, és kiválóan tanulmányozhatók azok számára, akiknek ebből csekély van.*

Melf Bunda: *Ezek a kis egérszerű melfek, egyszerű teremtmények, a bundájuk azonban a létező legértékesebb dolog. A Shenna nép fogja be ezeket a kicsiny szőrlabdákat.*

A Halhatatlanság Olaja: *Ez az ön-megújító kenőanyag a Yxklyx híres biokémikusának, Uqzxr Wnnmn Xclyz-nek a találmánya.*

Rágólikőr: *Ez egy olyan alkoholos „párlat, amit rágnak”! Rágógumi-szerű természetéből fakadóan, ebből az erős italból sohasem kell még egy kört rendelni.*

Tenyészburok: *Ezek a kiváló minőségű burkok képesek automatikusan sokszorozni önmagukat, ameddig megfelelő nyersanyaghoz jutnak.*

Lehetetlen Bútorzat: *A leleményes Whynomok készítették ezeket az egyedi bútordarabokat, amelyek lehetővé teszik, hogy a legkülönbözőbb dinoszauruszok, növények, csigák, óriás csápos csúszómászók és baktériumok is le tudjanak ülni, amikor látogatóba mennek.*

Tervezői Gén: *a Cholos-alkotta gének kézzel készültek, hogy tetszésed szerint, magad alakíthasd a kromoszómáidat.*

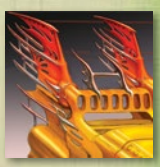
Megalitikus Papírnehezék: *A Wollowok faragták ki, hogy tanulmányozhassák a saját elméiket, ezek a hatalmas alkotások használhatók építménynek, ültető alkalmatosságnak, vagy pedig egy saját monolitikus műemléknek.*

Elmebeteg Szobor: *Terjeszd ki a gondolkodásodat ezekkel a bügykös műalkotásokkal! Használható dekorációnak, imádkozásra, vagy felkavaró diskurzusokhoz.*

„B” FÜGGELÉK: FAJ TECHNOLÓGIÁK

A következő bejegyzések a *Merchant of Venus* játékban található faj technológiákról nyújt leírást.

Elegáns/Kevésbé Elegáns Áramlásmódosító



Ez a mutatós eszköz enyhén módosítja a kiáramló hajtóműsugarat és ez magára vonja a lehetséges vásárlók figyelmét. Ez az eszköz azonban nagyon sok helyet foglal.

Culture: 1
Cost: 60 kredit/30 kredit
Grade: Luxus/Alap
Type: Szerkezeti Technológia

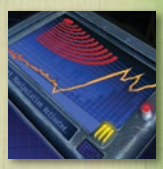
Az Elegáns Áramlásmódosító **egy** pontot ad az aktuális játékos mozgásértékéhez, ha az összesített sebesség kocka dobás eredménye **páratlan**; **két** pontot ad a mozgásértékhez, ha az összesített sebesség kocka dobás eredménye **páros**.

A Kevésbé Elegáns Áramlásmódosító csak akkor ad **egy** pontot az aktuális játékos mozgásértékéhez, ha az összesített sebesség kocka dobás eredménye **páratlan**.

Az áramlásmódosítók helyfoglalási igénye egy pont. A játék végén, egy áramlásmódosító, egy kockadobás eredményével megegyező számú hírnevet ad a játékosnak.

Egy játékos, egy időben, nem birtokolhatja egyszerre az Elegáns és a Kevésbé Elegáns Áramlásmódosító faj technológia jelzőt is (azonos technológiának minősülnek).

Piacpezsdítő



A Piacpezsdítő technológia eleinte azonnali belépést biztosított lusta brókerek részére. Ma már gátlástalan hackerek a piac befolyásolására használják.

Kultúra: 2
Ár: 90 kredit
Osztály: Ritka
Típus: Úrhajó Fejlesztés

Amikor egy játékos egy kockát rendel ehhez a fejlesztéshez, akkor kiválaszt egy felfedezett rendszert és annak piacán piaci eltolódást hajt végre (lásd a „Piaci Eltolódás” részt a 15. oldalon).

Égés Gyorsító

Ez a primitív rakétatoldalék nyers erőt biztosít minden űrhajó impulzus hajtóművéhez.

Kultúra: 3
Ár: 30 kredit
Osztály: Alap
Típus: Kiegészítő

Egy játékos akkor használhatja az Égés Gyorsítót, miután már dobott a sebesség kockáival, hogy 10 pontot adjon a mozgásértékéhez. Miután egy játékos használta az Égés Gyorsítót, azonnal visszateszi a jelzőt a jelző eredeti kultúrájába.

Lopakodómező

Az űrkikötők jelentős intergalaktikus forgalmában bízva, egy csempész értékes krediteket takaríthat meg azzal, hogy átcsusszan a biztonságiakon, majd üzleteket köt egy űrkikötő feketepiacán.

Kultúra: 4
Ár: 60 kredit
Osztály: Luxus
Típus: Űrhajó Fejlesztés

Egy kocka hozzárendelésekor, egy Lopakodómezőnek két funkciója van:

Lopakodás: Amikor egy ellenfeled kereskedelmi űrkikötőjét látogatja meg, akkor az aktuális játékos nem fizeti meg a 10 kredites díjat a kereskedelmi űrkikötő birtokosának, minden egyes vásárlás és eladás akció után.

Feketepiac: Egy játékos úgy használhatja ki a feketepiacot, hogy egy áru jelzőt ad el, az adott árut megvásárló kultúrák sora után következő kultúrának.* Az aktuális játékos kap két becstelenség jelzőt, minden egyes, ilyen módon értékesített áru jelző után.

* Minden áru jelzőn fel vannak tüntetve azok a kultúrák, amelyek megvásárolják azt az árut. Ez egy növekvő számsorrendű, kultúra szimbólum lista formájában került magadásra. A Feketepiac használatakor, az 14. kultúra után az 1. kultúra következik.

> ***Példa:*** *A Melf Bunda normál esetben a 8., 9., 10. és 11. kultúrákban értékesíthetők. A Feketepiac használatával, az aktuális játékos A Melf Bundát eladhatja a 12. kultúrában is. Ilyen esetben kapna két*

Fúrási Engedély

A Rastur Háborúban megsemmisített kisbolygók százai után, az erőforrásokban gazdag aszteroidák közkedveltté váltak galaxis-szerte. Sajnos azonban a bányászati jogok meglehetősen szabályozottak.

Kultúra: 5
Ár: 60 kredit
Osztály: Luxus
Típus: Kiegészítő

A Fúrási Engedély lehetővé teszik egy aszteroida mezőn áthaladó, vagy egy rajta tartózkodó játékos számára, hogy az egyik fúró jelzőjét a mezőre helyezze. Ha már van egy fúró jelző az aszteroida mezőn, akkor egy újabb nem rakható le oda addig, amíg a rajta levőt el nem távolítják.

Minden páros sorszámú kör elején, minden játékos 10 kreditet kap minden egyes fúró jelzőjéért, amelyet egy aszteroidára helyezett. Ezután minden játékos visszakapja a saját fúró jelzőit és visszateszi őket a játékterületére.

Űrsikló

A Rastur Háború befejezése óta jelentősen megnőtt az utasok szállítása iránti igény a szektorban.

Kultúra: 6
Ár: 60 kredit
Osztály: Luxus
Típus: Űrhajó Fejlesztés

Ha az aktuális játékos hozzárendelt egy kockát az Űrsiklóhoz, akkor bármennyi utast felvehet az olyan űrkikötővel, vagy felszíni várossal rendelkező rendszerekből, amelyek mezőben mért távolsága kevesebb, vagy megegyezik az Űrsiklóhoz rendelt kocka értékével (lásd az „Utasok Felvétele” részt a 16. oldalon).

Továbbá, bármennyi utast lerakhat az olyan űrkikötővel, vagy felszíni várossal rendelkező rendszerekben, amelyek mezőben mért távolsága kevesebb, vagy megegyezik az Űrsiklóhoz rendelt kocka értékével (a 16. oldalon található, az utasok lerakására vonatkozó normál szabályok használata mellett).

Az Űrsikló (azaz a játékos űrhajója és egy űrkikötő, vagy felszíni város közötti mezők) figyelmen kívül hagy minden veszélyt, és a zöld vonal egy Űrsikló számára egy mozgáspontba kerülnek, a szokásos kettő helyett.

Az aktuális játékos kizárólag a Mozgás fázisának a Sebesség Beállítása és a Mozgás Befejezése lépései során használhatja az Űrsiklót.

Tolóerő Fokozó

Az erőteljes tolóerő fokozó 400 százalékkal képes növelni a gyorsulást! De siess, a legjobb tolóerő fokozók rendszerint az első ajánlattevő kereskedő birtokába kerülnek.

Kultúra: 7
Ár: 30 kredit
Osztály: Alap
Típus: Szerkezeti Technológia

Miután az aktuális játékos megvásárolta a Tolóerő Fokozót, a Tolóerő Fokozó jelzőt a műszerfal lapjának tolóerő kocka helyére teszi.

Minden Tolóerő Fokozó jelző hátoldala azt az új kockaértéket mutatja, amelyet az aktuális játékos a tolóerejéhez rendel. Ez az érték minden Tolóerő Fokozó jelző esetében más és más.

Hibernáló Kabin

Bár egyre nagyobb az igény a csillagközi utazásra, az utasok mégis meglehetősen nyűgössé válnak, ha túl sokáig tart, mire elérik célállomásaikat. Az életfenntartó rendszerek utóbbi időben bekövetkezett fejlődése lehetővé teszi az élő szervezetek számára kényelmes utazófülkék megalkotását, biztosítva az utasoknak a hatékony hibrnációt az utazás időtartamára.

Kultúra: 8
Ár: 60 kredit
Osztály: Luxus
Típus: Szerkezeti Technológia

Egy Hibernáló Kabin jelző helyfoglalási igénye egy pont. Bármennyi utas ráhelyezhető erre a jelzőre, anélkül, hogy további rakodótereket foglalnának el, beleértve olyan utasokat is, amelyek egyébként egy teljes rakodóteret elfoglalnának.

Jelkibocsátó

Jóllehet egy kereskedő elsődleges célja az árukereskedelem, sokan közülük rájöttek arra, hogy az Űrbázisnak nyújtott szolgáltatásokkal jelentősen növelhetik a saját tekintélyüket.

Kultúra: 9
Ár: 30 kredit
Osztály: Alap
Típus: Kiegészítő

Miután egy Jelkibocsátót birtokló játékos befejezte a Mozgás fázisát, akkor arra kényszeríthet egy másik játékost, akinek az űrhajója ugyanazon a mezőn tartózkodik, amelyiken az ő saját űrhajója, hogy adja el az egyik Küldetés kártyáját neki. Egy játékos fordulónként csak egyszer használhatja ezt a képességet.

Egy olyan játékos, aki rendelkezik egy Jelkibocsátóval a játék végén, plusz **három** hírnevet kap minden egyes teljesített küldetés után.

Adatszonda

A legravaszabb kereskedők úgy tartják, hogy a tudás hatalom. Mivel ez az űrszektor jobbára feltérképezetlen, ezért az Adatszondák igen hasznos eszközök az információszerzésben.

Kultúra: 10
Ár: 30 kredit
Osztály: Alap
Típus: Kiegészítő

Egy játékos a Mozgás fázisának Sebesség Beállítása lépése során, használhatja az Adatszondát, hogy végrehajtsa a következő képességet:

Felderítés: A játékos titokban megnézhet két lefelé fordított Kapcsolatfelvétel kártyát. Miután ezt megtette, kicserélheti a két kártya helyszínét. Végül, titokban megnézheti a legfelső Találkozás kártyát, majd ezt a kártyát lefelé fordítva vagy a Találkozás pakli tetejére, vagy pedig a pakli aljára teszi vissza (ő döntheti el).

Miután egy játékos használt egy Adatszondát, akkor azonnal vissza kell tennie a jelzőt a származási kultúrára.

Egy játékos, egy időben, bármennyi Adatszondával rendelkezhet, azonban fordulónként csak **egyetlen** Adatszondát használhat fel.

Fuzzy Kocka

Ezek a látszólag hasztalan tárgyak egy ősi civilizációtól származnak és a kereskedők között státusz szimbólumnak számítanak. Minden olyan kereskedőnek kijár a tizenöt perc hírnév, akiknek a műszerfalán egy ilyen tárgy ékeskedik.

Kultúra: 11
Ár: 30 kredit
Osztály: Alap
Típus: Különleges Technológia

Miután egy játékos vásárol egy Fuzzy Kocka különleges technológiát, akkor a jelzőjét a műszerfal lapja fölé helyezi.

A játék végén, egy olyan játékos, aki rendelkezik Fuzzy Kockával, dob két kockával és a dobott kockák összesített eredményével megegyező számú hírnevet kap. Amennyiben a két dobott kocka eredménye megegyezik (azaz duplát dob), akkor a végső pontozásnál 10 kredit helyett 20 kreditet kap minden egyes hírnév pont után.

Állítható Pajzs

Habár nem olyan mutatós, mint egy normál pajzs, az állítható pajzs esetében a funkció fontosabb, mint a külsőségek.

Kultúra: 12
Ár: 90 kredit
Osztály: Ritka
Típus: Űrhajó Fejlesztés

Amikor az aktuális játékos egy kockát rendel az Állítható Pajzshoz, akkor a hozzárendelt kocka értékét hozzáadja az aktuális pajzs értékéhez a fordulója további részében.

Az Állítható Pajzsból származó bónusz nem csökkenthető a játéktábla pajzs veszélyein való automatikusan átjutáshoz.

Zen Festés

Minden utazó arra vágyik, hogy a legklasszabb járművel utazzon, és ezért hajlandóak többet is fizetni. Feltehetően azonban ez is csak egy olyan múlandó hóbort lesz, mint annak idején a Vén Földön a diszkó korszak.

Kultúra: 13
Ár: 30 kredit
Osztály: Alap
Típus: Kiegészítő

Miután egy Zen Festéssel rendelkező játékos elszállít egy utast, akkor a normál viteldíj mellett dob két kockával, a kidobott összértéket megszorozza 10-zel és az eredménnyel megegyező számú kreditet kap bónuszként.

A játék végén, a végső pontszám megállapítása előtt, egy Zen Festés technológia jelzővel rendelkező játékos elveszít három hírnevet.

Állítható Lézer

Az állítható pajzs ikertestvére, az állítható lézer a megoldás akkor, amikor hirtelen erős fegyverzetre van szükség.

Kultúra: 14
Ár: 90 kredit
Osztály: Ritka
Típus: Űrhajó Fejlesztés

Amikor az aktuális játékos egy kockát rendel az Állítható Lézerhez, akkor a hozzárendelt kocka értékét hozzáadja az aktuális lézer erősséghez a fordulója további részében.

Az Állítható Lézerből származó bónusz nem csökkenthető a játéktábla lézer veszélyein való automatikusan átjutáshoz.

CREDITS

Classic Game Design: Richard Hamblen

Standard Game Design: Rob Kouba

Producer: Christopher Hosch

Game Rules: Rob Kouba and Christian T. Petersen

Editing & Proofreading: David Hansen

Additional Content: Brady Sadler and Tim Uren

Graphic Design: Chris Beck with Shaun Boyke, Dallas Melhoff, Brian Schomburg, and Evan Simonet

Ship Design: David Griffith

Cover Art: Alex Aparin

Interior Art: David Griffith, Johannes Holm, and Henning Ludvigsen

Licensing Coordinator: Deb Beck

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Andy Christensen

Production Manager: Eric Knight

Production Coordinator: Laura Creighton and Megan Duehn

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producers: Michael Hurley and Christian T. Petersen

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Chris Beck, Deb Beck, Bryan Bornmueller, Max Brooke, Daniel Lovat Clark, Frank Mark Darden, Andrew Fischer, Nicholas Frisbie, Evan Hall, Scott Hankins, David Hansen, Gregg Helmberger, Jesse Hickle, Sarah Ellen Hickle, Tim Huckelbery, Steven Kimball, James Kniffen, Lukas Litzsinger, Jessica Mehok, Timothy John Mehok, Brian Mola, Christie Mola, Lori Jean Richards, Tim Uren, Clint Vogel, Jason Walden, Max Wallin, Colin Webster, and Jamie Zephyr

Editorial Design and Support: Stronghold Games

Protective Card Sleeves Required:

FANTASY FLIGHT SUPPLY 1 2 PROTECTIVE CARD SLEEVES

Magyar változat
Fordította: Farkas Zsolt (fki@freemail.hu)
Lektorálta, szerkesztette: Dr. Jung Ildikó, Gyulai Tibor

WIZARDS OF THE COAST LICENSING APPROVALS TEAM

Senior Creative Director: Jon Schindehette

Editorial Review: Jennifer Wilkes Clarke

Associate Brand Manager: Hilary Ross

© 2012 Hasbro. All Rights Reserved. Avalon Hill and its logo are trademarks of HASBRO, Inc. *Merchant of Venus*, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Used with permission. Licensed by Wizards of the Coast LLC. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

STRONGHOLD GAMES

TÁRGYMUTATÓ

A

A játék áttekintése 2
A játék célja 2
A játék megnyerése 18 A játék vége 18
A Játékosok fordulói 8
A tartozékok áttekintése 3
Az Aszteroida rendszer 6
Adatszonda 14, 29, 33
Anomáliák 6
Aszteroidák 24

Á

Áruk 13, 31
Vásárlás 12
Leírása 31
Osztálya (színei) 13, 36
Eladás 15
Átrendezés 25

B

Becstelenség 3, 4, 7, 17, 26

E

Eladás akció 15
Elegáns Áramlásmódosító 24, 29, 31
Előkészület 6
Engedmények 26

É

Égés Gyorsító 29,31
Értesülés kártyák 23, 28,

F

Faj technológiák 31
Adatszonda 14, 29, 33
Elegáns Áramlásmódosító 31
Fuzzy Kocka 9, 15, 18, 19, 33, 36
Égés Gyorsító 29, 31
Fúrási Engedély 24, 25, 32
Piacpezsdítő 31
Űrsikló 32
Hibernáló Kabin 32
Lopakodó Mező 29, 32
Tolóerő Fokozó 15, 32
Állítható Lézer 33
Állítható Pajzs 33
Jelkibocsátó 33
Zen Festés 33
Faj technológiák, vásárlás 14
Feketepiac 32
Felderítés 33
Felszerelés 13
Fuzzy Kocka 9, 15, 18, 19, 33, 36
Fúrási engedély 24, 25, 32
Fúró szimbólum 8
Fúrók 8

H

Hajtóművek 14
Haladási irány megadása 8
Helyteremtés egy űrhajón 25
Kihajítás 25
Kirakodás 25
Hibernáló Kabinok 32
Hírnév 26
Hírnév 3, 4, 7, 17, 18, 26, 27
Becstelenség 26

I

Igény jelzők 28
IOU 12

J

Jelkibocsátó 33
Jutalmak 27

K

Kalózok 24
Kapcsolatfelvétel 11
Kapcsolatfelvétel (IOU) kreditek 15
Kártyák 24, 25, 32
Találkozás kártyák 23
Kapcsolatfelvétel kártyák 7, 11
Jutalom kártyák 27
Szóló kihívás kártyák 29
Kereskedelem fázis 8, 12
Kereskedelmi űrkikötő fázis 17
Kiegészítők 15
Kiegészítő technológiák 15
Kihajítás 25
Kirakodás 25
Kocka hozzárendelések 10
Kreditek elköltése 17
Küldetések 27
Különleges technológiák 15

L

Leszállás 9
Lézer próbák 22
Lézerek 13
Lopakodás 32
Lopakodó Mező 29, 32

M

Mezők 5
Mozgás 9
Mozgás fázis 8
Mozgás vége 9
Műszerfal lap 9

N

Navigáció 20

O

Opcionális szabályok 28

P

Pajzs próbák 22
Pajzsok 13
Piaci eltolódás 15
Piacok 6
Piacpezsdítő 31
Pilóták 25, 26
Pontozás 18, 19

R

Rakodóterek 14
Rendszerek és útvonalak 5

S

Sebesség beállítása 9

SZ

Szerkezeti technológiák 15
Szóló játék 29

T

Találkozások 23
Tartozék korlátozások 9
Tartozékok listája 3
Telekapuk 21
Titulus kártyák 23, 28
Tolóerő 10
Tolóerő Fokozó 15,32

U

Utasok 8
Felvétele 16
Kirakása 16

Ú

Útelágazások 22

Ű

Űrhajó fejlesztések 11, 15
Űrbázis 6
Űrsikló 32
Űrszektor 5

V

Vásárlás 12
Vásárlás akciók 12
Veszélyek 22
Vezetés veszélyek 22
Visszavonhatatlan hatás 30

Z

Zen Festés 33

RÖVID ÖSSZEFOGLALÁS

JÁTÉKTÁBLA TÖRTÉNET

- Kék Mező
- Sárga Mező
- Vörös Mező
- Lézer Veszély
- Pajzs Veszély
- Vezetés Veszély
- Aszteroida
- Találkozás
- Navigációs Mező
- Telekapu
- Orbitális Mező
- Felszíni Város
- Semleges Űrkikötő
- Űrbázis

Az Áruk Osztályai (színei)

Alap	Prémium	Luxus
10-40 kredit	50-110 kredit	120-200 kredit
(Réz)	(Ezüst)	(Arany)

A Klasszikus Játék Tartozékainak Eltávolítása

Amikor a játékosok egy standard játék előkészületeit hajtják végre, akkor el kell távolítaniuk azokat a tartozékokat, amelyeket csak a klasszikus játékban kell használni. Az alábbi vizuális útmutató azokat a tartozékokat mutatja, amelyeket kell eltávolítani a játék megkezdése előtt:

Kultúra Jelzők

Űrhajó Osztály Lapok

Igény Jelzők

Találkozás Jelzők

Gyári Alapítás Jelzők

Űrkikötő Alapítás Jelzők

Gyári Áru Jelzők

Pajzs Jelzők

SZIMBÓLUM ÚTMUTATÓ

Termelés Szimbólum: Amikor egy ilyen szimbólum található egy piac jelzőn, akkor a hozzá tartozó kultúra termel egy árut. Ha ez megjelenik egy Találkozás kártyán, akkor az adott kultúra minden áru jelzőjéből termel egyet a kultúra készlet területén.

Űrbázis Szimbólum: Az ilyen szimbólummal rendelkező utasokat vagy az Űrbázison kel felvenni, vagy pedig ott kell lerakni.

Űrhajó Fejlesztés Szimbólum: Olyan faj technológiát jelöl, amelyet a műszerfal lap, űrhajó fejlesztés helyének jobb oldalára kell helyezni.

Helyfoglalási Igény Szimbólumok: Egy két ponttal rendelkező jelző egy teljes rakodóteret elfoglal. Egy egy ponttal rendelkező jelző egy fél rakodóteret foglal el.

Relikvia Szimbólum: Azt jelzi, hogy melyik Jutalom kártyák biztosítanak hírnevet és vannak hatással az „Archelógus” kártyára.

Beváltás Szimbólum: Egy ilyen szimbólummal rendelkező Jutalom kártya azonnal eladható 50 kreditért, ami után a játéktábla mellé kell helyezni és 60 kreditért újra megvásárolhatóvá válik az Űrbázison.

Tolóerő Szimbólum: A műszerfal lapon jelzi azt a helyet, ahová egy játékos egy kockát rendelhet a tolóerőhöz.

Navigáció Szimbólum: A műszerfal lapon jelzi azt a helyet, ahová egy játékos egy kockát rendelhet a navigációhoz.

Fuzzy kocka Szimbólum: A műszerfal lapon jelzi azt a helyet, amely fölé egy játékos a Fuzzy Kockáját teheti.