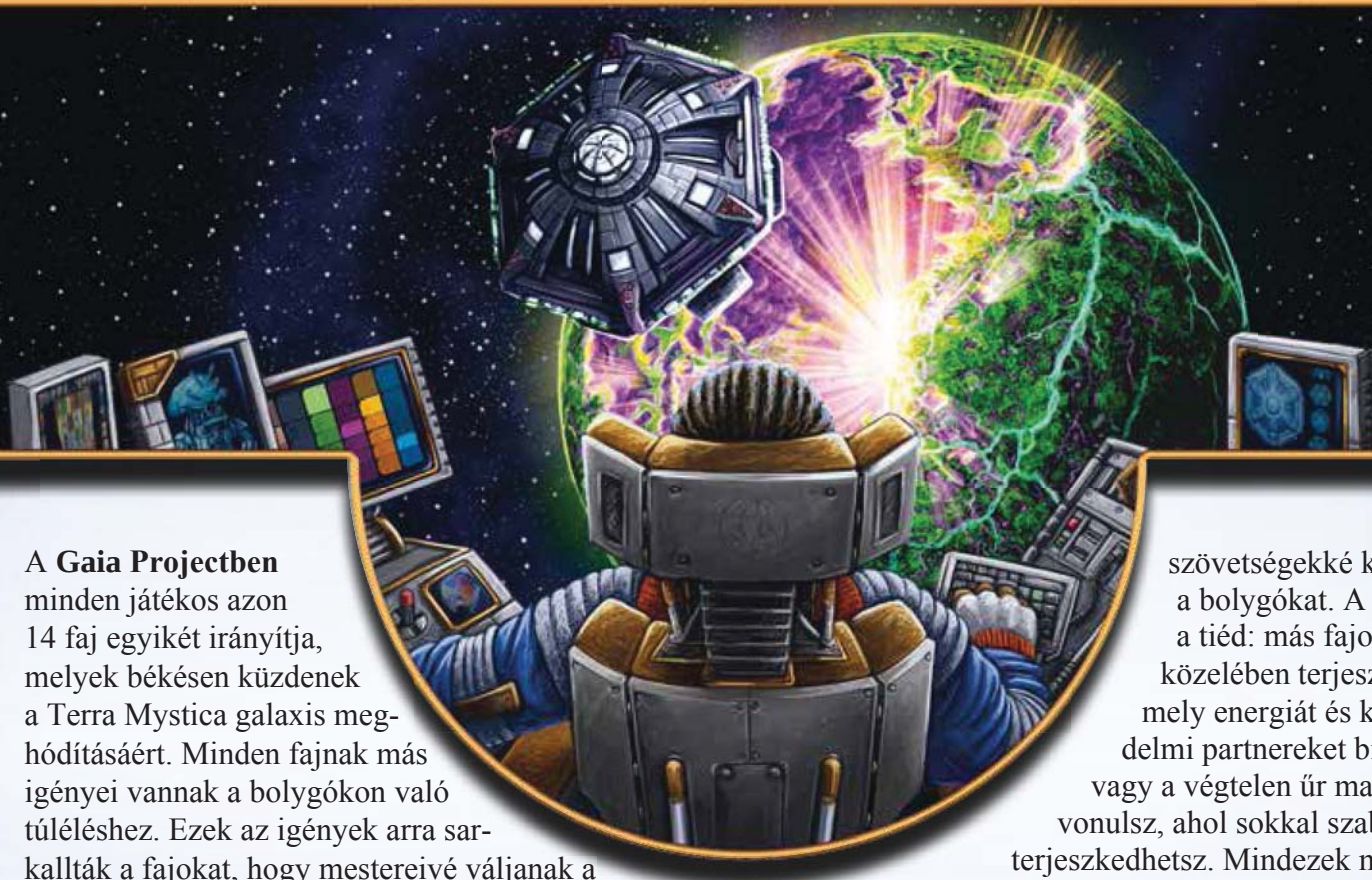


GAIA PROJECT



A Gaia Projectben minden játékos azon 14 faj egyikét irányítja, melyek békésen küzdenek a Terra Mystica galaxis meghódításáért. Minden fajnak más igényei vannak a bolygókon való túléléshez. Ezek az igények arra sarkallták a fajokat, hogy mestereivé váljanak a bolygók átalakításának, lehetővé téve a különböző típusú bolygók lakhatóvá tételét. A játék során új bolygókat népesítesz be, a bányákat haladóbb épületekké fejleszted, és

szövetségekké kovácsolod a bolygókat. A választás a tiéd: más fajok közelében terjeszkedsz, mely energiát és kereskedelmi partnereket biztosíthat, vagy a végtelen űr magányába vonulsz, ahol sokkal szabadabban terjeszkedhetsz. Mindezek mellett szükség lesz még kutatásokra és új technológiák megismerésére készségeid fejlesztéséhez, mert végül csak a legfejlettebb faj győzedelmeskedhet.

TARTALOMJEGYZÉK

Alkotóelemek	2	6) Energia- és kvantumkocka-akciók	15
A játék előkészítése	4	7) Egyedi akciók	16
Cél és játékmenet	8	8) Passzolás	16
Az energia körforgása	9	9) Kiegészítő akciók	16
A játék 6 fordulója	10	10) Passzív akció: Energiafeltöltés	17
I. Bevétel	10	IV. Takarítás	17
II. Gaia	10	A játék vége és a pontozás	18
III. Akciók	10	Haladó szabályok: Túl az első játékon	19
1) Bánya építése	11	Mellékletek	20
2) Gaia Project indítása	12	I. A fajok	20
3) Meglévő épület fejlesztése	13	II. Kutatási tábla / III. Akciómezők	22/23
4) Szövetség alapítása	14	IV. Körbónusz lapkák / V. Körpontozó lapkák	23/24
5) Kutatási előrelépés	15	VI. Tech lapkák	24

ALKOTÓELEMEK

10 űrszektor lapka
01-től 10-ig számozottak.
A 05, 06 és 07 lapkák
kétoldalasak.



1 kutatási tábla



7 kétoldalas fajtábla
Mindkét oldalukon különböző fajjal



1 pontozótábla



10 körpontoszó lapka
mindegyikből 1db:



mindegyikből 2db:



6 játékvégi pontozólapka



10 körbónusz lapka



36 általános tech lapka
mindegyikből 4db:



15 haladó tech lapka



**12 Gaia-bolygó
jelölő**



**1 Elveszett bolygó
jelölő**



6 űrállomás



19 szövetségbónusz lapka
mindegyikből 3db:



1db:

15 szövetségjelölő

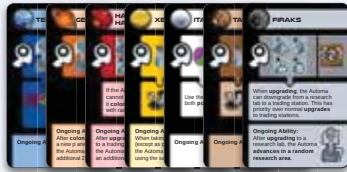


20 akciójelölő



Automa lapok:

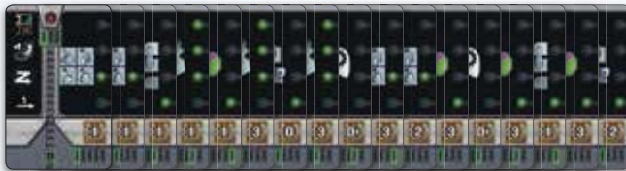
7 fajkártya



1 bolygó-átalakítási referencialap



17 döntéskártya



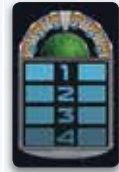
1 Automa szabályfüzet

1 Automa játékegédlet

4 játékegédlet



1 játékos-sorrend kártya



Épületek (minden játékos-színben)

Sárga, narancs, barna, fehér, szürke, kék, piros



8 bányá



4 kereskedelmi állomás



3 kutatólabor



2 akadémia



1 bolygóközi intézet

14 kredit-jelölő



7 érc-jelölő



7 tudásjelölő



30 kvantum-kocka



50 energia-korong



1 bölcsék köve



1 kezdőjátékos-jelölő



Egyéb játékelemek (minden játékos-színben)

Sárga, narancs, barna, fehér, szürke, kék, piros



3 Gaiaformáló



7 játékos-jelölő



25 műhold

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A Gaia Project játékot Helge Ostertag és Jens Drögemüller tervezte.

Dennis Lohausen volt felelős az illusztrációkért és a grafikai tervezésért. A szabályfüzetet Bastian Winkelhaus és Frank Heeren írta. Köszönet Christine Conradnak a szabályokért és a kártyák elrendezéséért, Bastian Winkelhausnak a sok-sok közösségi játéktesztelésért. Szeretnénk köszönetet mondani Morten Monrad Pedersennek és az ő Automa csapatának az Automa egyszemélyes játékmódért és Barrynek a tesztforum biztosításáért.

A magyar fordítás az angol változat alapján készült, és tartalmazza a fordítás időpontjáig megjelent hibajavításokat és korrekciókat. A fajok nevei az angol változatot követik. Ismert eltérések:

Bescods (angol) = Mad Androids (német) = Twistar (holland);

Ivits (angol) = Der Schwarm (német) = De Zwerm (holland)

Fordította: Noctua, szerkesztette: Lujzi.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az első alkalomra az alábbi játéktér-összeállítást és fajokat javasoljuk. A későbbi játékokhoz használhatod a 18. oldalon leírt haladó szabályokat is, melyben változtatható a játéktér és bármely faj választható.

Egyszemélyes játékhoz olvasd el az Automa szabályfüzetet! Két vagy több játékos esetén az Automa szabályfüzetet és az Automa játékségédletet tedd vissza a dobozba!

Tetszés szerinti módon döntsétek el, ki lesz a kezdőjátékos! Hozzá kerül a kezdőjátékos-jelölő.



Játéktér

Előkészítés 3 és 4 játékos részére

Alakítsd ki a játéktérter, mind a 10 szektorlapkát felhasználva, az alábbi ábrán látható módon! Győződj meg róla, hogy a 05, 06, 07 szektorlapkáknak a teltbetűs oldala van felül!



Teltbetűs oldal



Körvonalas oldal



A 01-04 szektorlapkák helyes elrendezéséhez, használd a kis kék csillagcsoportokat!

A kutatási tábla és a szövetségbónusz lapkák

Helyezd a **kutatási táblát** a játéktér mellé!



Keverd össze a 9 zöld hátú **általános tech lapkát**, és helyezd el őket egyesével, képpel felfelé a kutatási tábla technológia helyein! Aztán helyezd, a maradék általános tech lapkákból, az egyformákat a felhelyezett példányok tetejére; így kilenc 4 egyforma lapból álló kupacot kapsz.

Véletlenszerűen helyezz képpel felfelé egyet-egyet a **haladó tech lapkákból** mind a hat kutatási terület 4. és 5. szintje közé! A nem használt haladó tech lapkákat tedd vissza a dobozba!

A jobb oldalon látható **szövetségbónusz lapkát** tedd felre, ez a Gleen faj szövetségbónusz lapkája. Véletlenszerűen helyezz el egyet a maradék szövetségbónusz lapkákból a "Bolygó-átalakítás" kutatási terület 5. szintjéhez!

A többi **szövetségbónusz lapkát** válogasd szét típusuk szerint, és - zöld hátterű oldalukkal felfelé - helyezd a 6 kupacot a játéktér mellé!

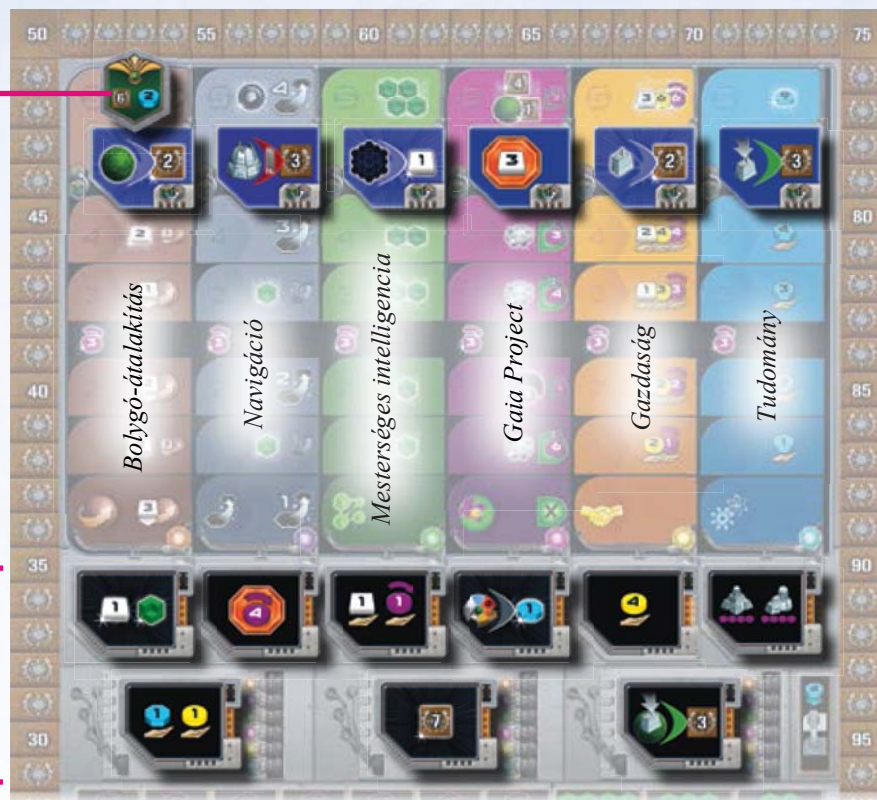
Kivétel: A 12 győzelmi pontos lapkáknak mindkét oldala szürke.



(Kétoldalas)



1 szövetségbónusz
lapka
(véletlenszerűen
kiválasztva)



6 haladó tech
lapka
(véletlenszerűen
kiválasztva és
elhelyezve)

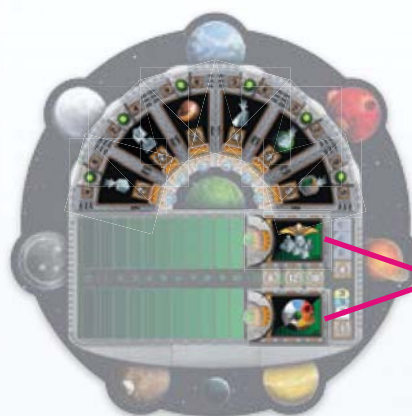
9 x 4 általános
tech lapka
(véletlenszerűen
elhelyezve)

Pontozótábla

Helyezd a **pontozótáblát** a játéktér mellé!

Helyezz el taláломra egy-egy **körpontoszó lapkát** - képpel felfelé - a pontozótábla számozott helyeire! A nem használt körpontoszó lapkákat tedd vissza a dobozba!

Tegyél véletlenszerűen egy-egy **játékvégi pontozólapkát** - képpel felfelé - mindkét zöld eredményszám jobb oldalára! A nem használt játékvégi pontozólapkákat helyezd vissza a dobozba!

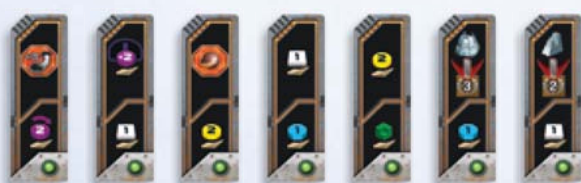


6 körpontoszó lapka

2 játékvégi
pontozólapka

Körbónusz lapkák és a közös készlet

Taláломra válassz ki a játékosok számánál hárommal több **körbónusz lapkát** (4 fő esetén például 7 körbónusz lapkát), és helyezd őket a játéktér mellé! A nem használt körbónusz lapkákat tedd vissza a dobozba!



7 körbónusz lapka egy négyfős játszmahoz.

Tedd az összes **akciójelölőt**, **Gaia-bolygó jelölőt**, az **Elveszett bolygó jelölőt**, az **energiakorongokat**, a **kvantumkockákat** és a **szövetségjelölőket** közös készletként a játéktér mellé!



Az első játszma

Az első játszmahoz válassz egyet a következő fajok közül:

Egyszemélyes: Hadsch Hallák (ember) és Taklonok (automa)
Kétszemélyes: Hadsch Hallák, Xenók

Háromszemélyes: Terránok, Taklonok, Geodenek
Négysemélyes: Terránok, Hadsch Hallák, Xenók, Taklonok

A kezdőjátékos választ egyet a fenti fajok közül és magához veszi a hozzá tartozó **fajtáblát**. Ülésrendben mindenki választ egyet a megmaradt fajok közül. Helyezd magad elé a fajtáblát a választott fajjal felfelé! A fajok képességeit a 20. oldalon magyarázzuk el részletesen.

Vedd el a saját színedhez tartozó épületeket és Gaiaformálókat! Helyezd el az **épületeket** a fajtábla megfelelő helyein! Tedd a 3 **Gaiaformálót** a fajtábla mellé!



A Terránok épületei és Gaiaformálói.

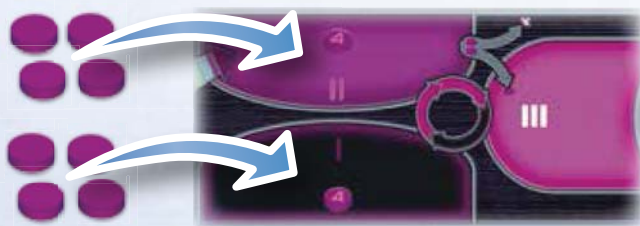
Vegyél el egy **érc-**, egy **tudás-** és két **kreditjelölőt**, és helyezd el őket az erőforrásáv megjelölt pontjain! A nem használt érc-, tudás-, és kreditjelölőket tedd vissza a dobozba!



A Terránok 3 tudással, 4 ércel és 15 kredittel kezdik a játékot.

Ha a fajtáblád, a faj neve mellett, legalább egy **kvantumkockát** ábrázol, vedd el az ábrázolt mennyiséget a közös készletből, és tedd a táblára!

A fajtábládon az energia körforgásának minden egyes területére helyezd el a közös készletből a megfelelő számú korongot!



A Terránok 4 korongot helyeznek az I-es területre és négyet a II-es területre.

Végez 6 **játékos-jelölőt** a saját színedben és helyezd el őket a kutatási táblán minden kutatási terület 0. szintjére!



A Taklonok minden kutatási területen a 0. szintről indulnak.

Ha a fajtáblád szerint valamelyik kutatási területen az 1. szintről indulsz, lépj egyet előre a megfelelő kutatási területen lévő jelölőddel! Ha ez a szint valamilyen **erőforrást** ábrázol egy csillaggal és fehér kerettel, akkor **egyszeri jutalomként** azonnal megkapod:

Érc begyűjtéséhez léptesd az ércjelölőt jobbra a szóban forgó mennyiséggel!

Kvantumkocka begyűjtéséhez vedd el a szükséges mennyiséget a közös készletből!

Gaiaformáló megszerzéséhez vedd el egy Gaiaformálót a félretett példányok közül, és tedd a táblára!

Megjegyzés: A „Gazdaság” és „Tudomány” kutatási területek 1. szintjén található jutalmak bevétel típusúak, és nem az előkészületek során kapod meg őket.

A Terránok táblája a "Gaia Project" kutatási terület 1. szintjét ábrázolja; lépnek egy szintet, és kapnak egy Gaiaformálót.



Fogd a hetedik játékos-jelölődet, és tedd a győzelmi pont sáv 10-es mezőjére (10 GyP) győzelmi pont jelölőnek!

Vedd magadhoz a színedhez tartozó összes műholdat, helyezz egyet-egyet a pontozótábla 0-ás mezőire, a maradékot pedig helyezd a táblád mellé!

Tegyél egy játékgédletet a táblád mellé!

Ha a Taklonokkal játszol, tedd a bölcsek követ az energia-körforgás I-es területére!

Ha a Gleenekkel játszol, helyezd a Gleen szövetségbónusz lapkát a táblád mellé!

Ha az Ivitekkal játszol, rakd a 6 ürállomást a fajtáblád mellé!

Az első játszma

Az első játszmban az alábbi ábrák szerint helyezd el a bányáidat! A bányákat mindig balról jobbra haladva vedd el a fajtábláról.

Az első épületek lehelyezésével **meghódítod** az első bolygóidat és **felfedsz** mezőket a fajtábládon. Ez fontos a bevételed szempontjából, amit a 10. oldalon magyarázunk el.

Egyszemélyes



Kétszemélyes



Három-
személyes



Négy-
személyes



Az első körbónusz lapka kiválasztása

Az utolsó játékkal kezdve, az óramutatóval ellentétes irányban, válassz egy elérhető **körbónusz lapkát**, és - képpel felfelé - helyezd magad elé! A ki nem választott körbónusz lapkák a tábla mellett maradnak, és elérhetőek lesznek az első fordulóban.

Semleges játékos (egy- és kétszemélyes játéknál)

Egy- és kétszemélyes játszmbanál egy semleges játékost adunk a játékhoz, aki befolyásolja a játékvégi pontozást. Az egyik ki nem választott szín két műholdját helyezd el a játékvégi pontozólapkák melletti eredményssávokon; a játékvégi pontozólapkán látható szám jelzi, hogy az eredményssáv melyik mezőjére kerül a műhold. A játékvégi pontozásban a semleges játékos is részt vesz.



Kétszemélyes játszmban a semleges műholdat e lapka mellett az eredményssáv 8. mezőjére tesszük.

Játékelemek visszahelyezése

Tedd vissza a dobozba az összes használaton kívüli fajtáblát, épületet, Gaiaformálót, játékos-jelölőt, műholdat, ércjelölőt, tudásjelölőt, kreditjelölőt, játékeségdletet, bölcsék kövét, Gleen szövetségbónusz jelölőt és ürállomást.

Tedd vissza a dobozba a játékos-sorrend kártyát is, csak a változó játékos-sorrendet használó játszmákban használjuk. A változó játékos-sorrend haladó szabálynak számít, amit a 19. oldalon részletezünk.



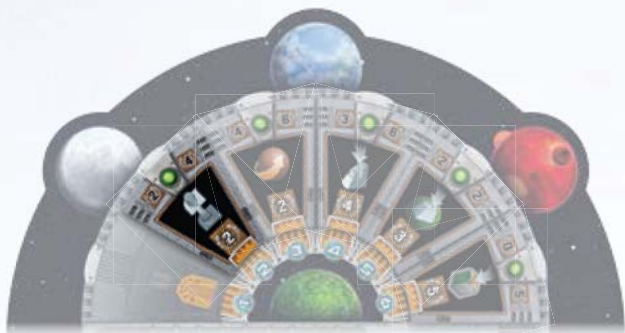
CÉL ÉS JÁTÉKMENET

A játszma végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer.

Győzelmi pontokat szerezhetsz a játék közben és a játék végén is. A győzelmi pontokat a pontozósávon egy jelölő léptetésével követjük nyomon. A győzelmi pontok megszerzésének különböző módjait az alábbiakban részletezzük.

Az előkészületek során 6 **körpontoszó lapkát** helyeztünk el a pontozótáblán, egyet minden fordulóhoz. Amikor a lapkán jelzett akciót hajtod végre, győzelmi pontokat szerezhetsz.

A körpontoszó lapkákat az V. mellékletben, a 24. oldalon mutatjuk be. A lapka felső részén látható számoknak (a zöld kör bal és jobb oldalán) csak az Automa játékokban van szerepük, és csak az Automa szabályban részletezzük őket.



Két győzelmi pontot szerzel minden alkalommal, amikor - az adott körben - egy kutatási területen előre lépsz.

Két **játékvégi pontozólapkát** helyeztünk a pontozótáblára az előkészületek során. A játék végén a játékosok attól függően kapnak győzelmi pontokat, hogy a feltételeket milyen jól teljesítették.

A játékvégi pontozólapkák mellett van két eredményszám; játék közben használd a rajtuk lévő műholdakat a játékvégi pontozólapkák által meghatározott pontozási feltételek nyomon követésére! A játék végén a legjobban teljesítő játékos kapja a legtöbb győzelmi pontot, a többiek a helyezésüknek megfelelően kevesebb győzelmi pontot kapnak.

A játékvégi pontozólapkákat a 18. oldalon részletezzük.



Ez a játékvégi pontozólapka a Gaia-bolygók meghódítását jutalmazza. Amint egy játékos meghódít egy Gaia-bolygót, léptesd a műholdját előre az eredményzávon.

Bolygók szövetségékké alakításával **szövetségbónusz lapkákat** szerezhetsz, melyek - a győzelmi pontokon túl - más erőforrásokat is biztosíthatnak.



Amikor egy játékos megszerzi ezt a szövetségbónusz lapkát, azonnal kap 6 győzelmi pontot és 2 tudást.

A játék végén szintenként 4 győzelmi pont jár a különböző kutatási területeken elért és túlhaladott **3., 4. és 5. szintekért** (például a „Navigáció” 5. szintjének eléréséért $4+4+4=12$ győzelmi pont jár). A játék során minden egyes elért szint, különböző előnyöket biztosít.



A kutatási táblán ezek az ikonok emlékeztetnek a kutatási területeken megszerezhető pontokra.

Mindkét fajta tech lapka (általános és haladó) adhat győzelmi pontokat is a kutatási területeken való előrelépés mellett.



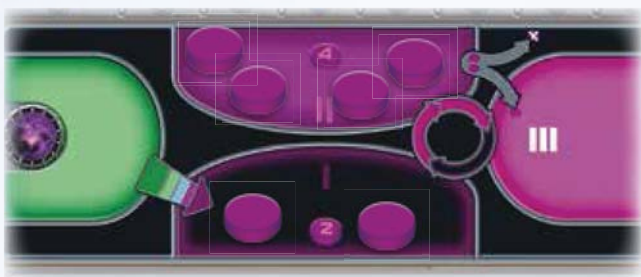
Ez az általános tech lapka 3 győzelmi pontot ad, amikor meghódítasz egy Gaia-bolygót.



AZ ENERGIA KÖRFORGÁSA

A játék során az energia 3, számozott, egymással összefüggő területen áramlik a táblán. Az energia feltöltése lehetővé teszi, hogy energiát mozgass a III-as terület felé, majd a III-as területről a felhasznált energia visszatér az I-es területre.

A táblán a 3 energiaterülettől balra található a Gaia terület, mely kölcsönhatásban van az energia körforgásával, és a 10. oldalon részletezzük majd.



A Hadsch Hallák energia-körforgása az előkészületek után.

Energia feltöltése

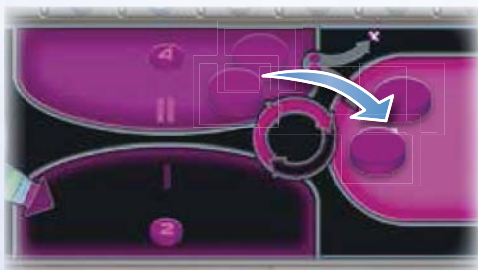
Használat előtt az energiát fel kell töltened. Az eseményeket, melyek energia feltöltéséhez vezetnek, a jobb oldalon látható ikonokkal jelöltük.

Minden egyes feltöltendő energia esetén kövesd az alábbi lépéseket:

1. Ha legalább 1 energia található az I-es területen, mozgassd a II-es területre!
2. Ha az I-es terület már üres, mozgass egy korongot a II-es területről a III-asba!
3. Ha az I-es és a II-es terület is üres már, akkor nem lehet energiát feltölteni!



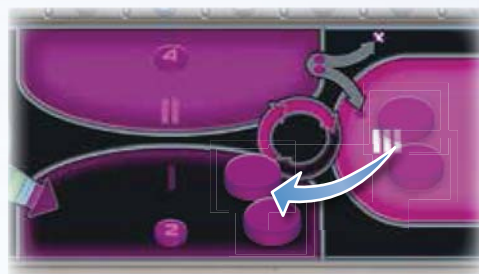
Egy esemény lehetővé teszi 4 energia feltöltését. Ehhez először mozgass egy korongot az I-es területről a II-esbe!



Mivel az I-es terület immár üres, mozgass 2 korongot a II-es területről a III-asba. Most már az I-es és a II-es terület is üres, ezért nem lehet több energiát feltölteni.

Energia felhasználása

Néhány akció energia felhasználását igényli. Csak a III-as területen lévő energiát lehet felhasználni. Az energia felhasználásához, mozgassd a korongokat a III-as területről az I-esbe!



Egy akcióhoz 2 energia felhasználása szükséges, ezért 2 korongot át kell mozgatnod a III-as területről az I-esbe.

Energia begyűjtése és feláldozása

A körforgásban lévő energia mennyisége változhat a játék során, mivel események hatására növekedhet és csökkenhet is a számuk.

Energia begyűjtésekor, vedd el a korongot a közös készletből, és helyezd az I-es területre!

Az eseményeket, melyekkel energiát szerezhetsz, a jobb oldalon látható ikonokkal jelöltük.



„Begyűjtesz 1 energiát” ikon

Energia feláldozásához, fogj egy korongot a tábláról, és tedd vissza a közös készletbe! Ha nincsen külön meghatározva, - a Gaia terület kivételével - **bármely** területről feláldozható az energiát.



Egy esemény lehetővé teszi 1 energia begyűjtését. Ehhez vedd el egy korongot a közös készletből, és tedd az I-es területre!



Aztán egy másik esemény kedvéért feláldozol 2 energiát; a 2 korongot bármelyik területről visszateheted a közös készletbe.

A JÁTÉK 6 FORDULÓJA

A játék összesen 6 fordulón át tart. Minden fordulóban a játékosok az alábbi 4 fázison haladnak keresztül, ebben a sorrendben:

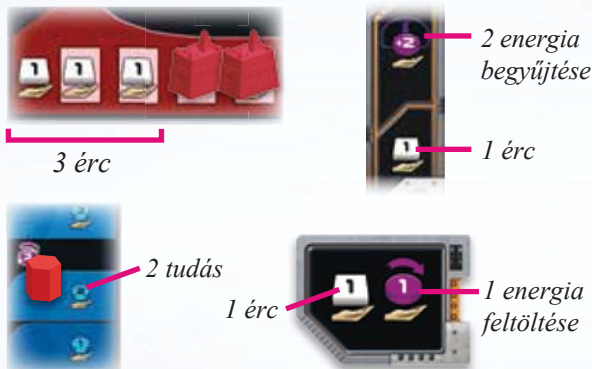
- I. fázis: Bevétel
- II. fázis: Gaia
- III. fázis: Akciók
- IV. fázis: Takarítás

I. fázis: Bevétel

Minden forduló elején (beleértve az elsőt is), a játékosok erőforrásokhoz jutnak. A bevételeket a jobb oldalon látható ikonnal jelöljük.



A fajod táblája, a körbónusz lapkád, a tech lapkáid és a kutatási táblán az egyes kutatási területeken elért szinted, mind bevételeket biztosíthatnak.



Az érc, a tudás és a kreditek nyilvántartására a hozzájuk tartozó jelölőt használod a fajod tábláján, az erőforrás-sávon (ha szerzel vagy elhasználsz erőforrást, mozgasd a jelölőjét a megmaradó mennyiséghez). A sáv 15-nél véget ér, ezért nem lehet több mint 15 érced, 15 tudásod és 30 kredited (jelölőnként 15).



Szabadon eldöntheted, hogy először energiát **szerzel** vagy energiát **töltesz fel**. Ha bevételt szerzel egy forrásból (egyetlen bevétel ikon), akkor az egészet egyben kell begyűjtened, mielőtt egy másik forrásból származó bevételt megszerezhetnél.



Eldöntheted, hogy először 4 energiát feltöltesz, és aztán helyezed az új korongot az I-es területre, vagy fordítva.

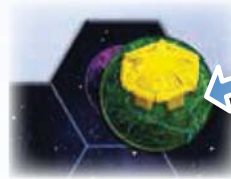
II. fázis: Gaia

Amennyiben van energiád a Gaia területen, irányítsd vissza az energia-körforgás **I-es területére** (a nyíl által jelzett módon)!



Kivétel: A Terránok az energia-körforgás I-es területe helyett, közvetlenül a **II-es területre** irányítják vissza az energiát (ahogyan a fajuk tábláján a nyíl ábrázolja).

Ha van Gaiaformálód egy Átalakítható bolygón, tegyél egy Gaia-bolygó jelölőt a bolygóra! Ettől kezdve ez a bolygó Gaia-bolygónak számít. A Gaiaformáló a Gaia-bolygón marad, míg nem építesz bányát ezen a bolygón. A Gaia Project további részleteiről a 12. oldalon lesz szó.



A Gaia fázis alatt a lila, Átalakítható bolygó, zöld Gaia-bolygóvá változik át.

III. fázis: Akciók

A kezdőjátéktól indulva, az óramutató járása szerint, a játékosok körben haladnak, egy-egy akciót végrehajtva. Ez addig tart, amíg minden játékos végre nem hajtotta a „Passzolás” akciót. Amint egy játékos **passzolt**, a fázis további részében már nem hajt végre több akciót. A fázis véget ér, ha minden játékos passzolt.

A passzolás kivételével a legtöbb akciót ugyanabban a fázisban többször is végre lehet hajtani (de körönként csak egyszer). A „Passzolás” akciót pontosan egyszer fogod végrehajtani minden fordulóban, ezzel befejezve részvételedet a fázisban.

Amikor sorra kerülsz, közvetlenül az akciód előtt és/vagy után, kiegészítő akciót is végrehajthatsz. A kiegészítő akciót a 16. oldalon részletezzük.

Más játékosok körében is tölthetsz fel energiát, ha az ellenfeleid akciói kiváltják a passzív akciód, az energiatöltést. Ezt a 17. oldalon részletezzük.



A játékgégedlet kártya bemutatja a lehetséges akciókat.

1) Bánya építése

Építhetsz bányát egy bolygóra, ezáltal meghódítva az adott bolygót.

A bánya építése 2 kreditbe és 1 ércbe kerül (a táblán ez a költség a bányáktól balra látható). A bánya felépítéséhez lennie kell még legalább egy bányának a táblán.



Csak olyan bolygókra építhetsz bányát, melyek megfelelnek az alábbi feltételeknek:

- A bolygó üres (nincsen rajta más épület).
- Elérhető egy korábban meghódított bolygóról.
- Élhető a fajod számára. Ha a bolygó nem élhető a fajod számára, akkor a lakhatóvá tételének költségeit is viselned kell.

Ha ezeknek a feltételeknek megfeleltél, és kifizetted az összes felmerülő költséget, vedd el a bal szélső bányát a tábláról, és helyezd a bolygóra!

Ezt az akciót teljes egészében be kell fejezned, és csak akkor hajthatod végre, ha azonnal ki tudsz fizetni minden költséget. Nem hajthatod végre csak az akció egy részét, tehát nem alakíthatod át a bolygót csak részlegesen, vagy nem átalakíthatod át a bolygót, ha nem építesz rá bányát.

Külön szabályok vonatkoznak a Gaia-bolygókra történő bányaeépítésre, ha Gaiaformáló található rajtuk. Ezt majd ennek a résznek a végén magyarázzuk el.

Elérhetőség:

Egy bolygó elérhetőségét a „Navigáció” kutatási területen elért előrehaladásod határozza meg. Ha a jelölőd a 0. vagy az 1. szinten található, az elérhető távolság egy. Ez azt jelenti, hogy - a korábban meghódított bolygókhoz képest - csak az egy mezőre lévő

(közvetlenül szomszédos) bolygókra építhetsz bányát. A 2. és 3. szinten az elérhető távolság kettő, a 4. szinten három, az 5. szinten pedig négy.



Elérve a „Navigáció” kutatási területen a 2. szintet, az Ivitek elérési távolsága kettő.

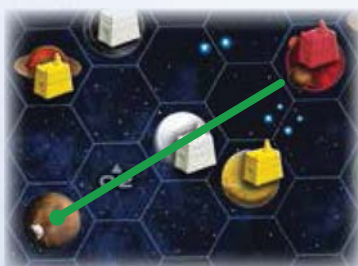
A szükséges távolság meghatározásához válaszd ki a legrövidebb utat egy meglévő bolygód és a meghódítandó bolygó között. Az útvonal áthaladhat üres vagy már (akár mások által) meghódított bolygókon is.

Az elérhető távolság mindig a legnagyobb lehetséges távolságot határozza meg, de meghódíthatsz ennél közelebbi bolygókat is.

Ezen felül, amikor bányát tervezel építeni egy bolygón, tetszőleges számú kvantumkockát felhasználhatsz - kockánként kettővel növelve az elérési távolságot.



A kvantumkocka e célú felhasználására vonatkozó emlékeztetőt megtalálod a fajod tábláján!



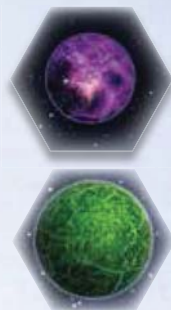
Az Ivitek (piros) a 2. szinten állnak a „Navigáció”-ban, és elhasználnak egy kvantumkockát, ami pont elegendő a barna bolygó eléréséhez.

Élhetőség:

A Gaia Projectben 10 különböző típusú bolygó található. Minden egyes faj számára csak egyetlen típusú - a saját színű - bolygó élhető. A fajod táblájának a színe megfeleltethető az anyabolygó színével és típusával.

Ha az anyabolygótól eltérő típusú bolygóra szeretnél bányát építeni, az alábbi szabályokat kell követned:

- Az **Átalakítható bolygókra** nem lehet építkezni. Ellenben - Gaia Project segítségével - Gaia-bolygót formálhatsz belőlük. A Gaia Project indítását a 12. oldalon részletezzük.
- A **Gaia-bolygókat** egy **kvantumkocka** befizetésével teheted lakhatóvá. Az anyabolygó típusa erre a költségre nincsen hatással.



Egy Gaia-bolygó lakhatóvá tételének költsége a fajtáblán látható.

Egy Átalakítható bolygó Gaia-bolygóvá változtatása után a Gaiaformáló a bolygón marad. Azon Gaia-bolygókra, melyeken Gaiaformáló található, az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Csak a Gaiaformáló tulajdonosa hódíthatja meg a bolygót.
- A bolygó elérhetőnek számít a faj számára.
- **Nem** kell kvantumkockát fizetned a bolygó lakhatóvá tételéért.
- A bányá felépítése után a Gaiaformáló visszakerül a táblára.



Csak az Itárok építhetnek bányát ezen a bolygón.



A Terránok bányát építenek egy Gaia-bolygóra, melyen az egyik Gaiaformálójuk található. 1 ércet és 2 kreditet fizetnek a bányáért, és visszateszik a Gaiaformálót a faj táblájára.

- **A hétféle, színes alapbolygót** először lakhatóvá kell tenni. Attól függően, hogy a bolygó életfeltételei mennyire hasonlítanak az anyabolygódéra, ez a folyamat egy, kettő vagy három bolygó-átalakítási lépést igényel. A fajod táblája mutatja az egyes bolygók lakhatóvá tételéhez szükséges bolygó-átalakítási lépések számát.

A Terránoknak 2 bolygó-átalakítási lépésre van szüksége egy szürke vagy narancs bolygó lakhatóvá tételéhez.



Minden egyes bolygó-átalakítási lépéshez meghatározott számú ércet kell elköltened. Az érc mennyiségét a „Bolygó-átalakítás” kutatási területen való előrehaladásod határozza meg. Ha a jelölőd a 0. vagy az 1. szinten van, minden bolygó-átalakítási lépés 3 ércbe kerül. A 2. szinten a költség lépésenként 2 érc, a 3. szinten és fölötté pedig lépésenként 1 érc.



A Geodenek a „Bolygó-átalakítás” 3. szintjén vannak, így 1 ércet kell fizetniük minden egyes bolygó-átalakítási lépésért.

Néhány energia-akció és egyedi akció ingyenes bolygó-átalakítási lépéseket biztosít. Ezen akciók használatakor nem kell fizetned a bolygó-átalakítási lépésekért. Ezeket az akciókat a 15. és a 16. oldalon magyarázzuk el. Ha a lépések nem elegendőek a bolygó lakhatóvá tételére, érc befizetésével kiegészítheted őket.



A Geodenek egyedi akciót hajtanak végre, mely 1 ingyenes bolygó-átalakítási lépést biztosít, de 2 lépésre lenne szükségük, hogy a barna bolygót lakhatóvá tegyék. Mivel a „Bolygó-átalakítás” 3. szintjén állnak, a Geodenek 1 további ércet fizetnek a második lépésért.

- Az **Elveszett bolygó** az utolsó bolygótípus, melyet csak a „Navigáció” 5. szintjének elérésével lehet felfedezni. Az Elveszett bolygóról a 22. oldalon írunk bővebben.

2) Gaia Project indítása

Az előző akciónál leírtak alapján, nem építhetsz közvetlenül az Átalakítható bolygókra, először – Gaia Project segítségével – Gaia-bolygóvá kell alakítanod őket. A Gaia Projectek a következő forduló Gaia fázisában fejeződnek be, és ezután építhetsz bányát az adott bolygóra.

Gaia Project indításához elengedhetetlen feltételek:

- Rendelkezned kell szabad Gaiaformálóval.
- Elérhető távolságban legyen egy Átalakítható bolygó, melyen még nincs Gaiaformáló.
- Át kell irányítanod a szükséges mennyiségű energiát.

Ha megfelelsz a feltételeknek, helyezd az egyik szabad Gaiaformálót az Átalakítható bolygóra!

Hozzáférhetőség:

A fajod tábláján található 3 hely egyikén található Gaiaformáló számít hozzáférhetőnek.



Az első Gaiaformálót a „Gaia Project” kutatási terület 1. szintjének elérésekor kapod meg; az előkészületek során félretett Gaiaformálók közül az egyiket helyezd a fajtáblád megfelelő helyére. A második Gaiaformálót a 3. szint, a harmadikat pedig a 4. szint elérésekor kapod meg.

A Gaiaformáló az átalakított bolygón marad, miután a Gaia Project befejeződött. Addig nem használható a Gaiaformálót új Gaia Project indításához, amíg nem építettél bányát a bolygón, hogy a Gaiaformáló visszakerüljön a tábládra.

Elérhetőség:

Egy Átalakítható bolygó elérhetősége ugyanazokat a szabályokat követi, mint a „Bánya építése” akcióé. A Gaiaformálót tartalmazó bolygó nem számít a tulajdonló faj által meghódított bolygónak; így nem használható „kiindulási pontként” sem, újabb (átalakítható vagy más típusú) bolygók eléréséhez.

Költségek:

Gaia Project indításához az összes szükséges energiát át kell irányítanod az I-es, II-es vagy III-as energiaterrületről a Gaia területre; a mennyiséget a „Gaia Project” kutatási területen történt előrehaladásod határozza meg. Ha a jelölőd az 1. vagy a 2. szinten van, a költség Gaia Projectenként 6 energia. A 3. szinten a költség 4 energia, a 4. vagy 5. szinten ez a költség 3 energia. A költségek minden Gaiaformáló esetében megegyeznek, függetlenül attól, hogy mikor szerezted meg őket.



A Terránok 2 Gaiaformálót szereztek eddig. Egy Gaia Project indításához összesen 4 energiát kell átirányítaniuk a Gaia területre az I-es, II-es vagy III-as területükről.

Mivel a Gaia Projectek a következő fordulóban fejeződnek be, az utolsó körben indított Gaia Projectek már sosem fejeződnek be.

3) Meglévő épület fejlesztése

Fejlesztheted az épületeidet (beleértve a kezdeti bányákat is) - egyszerre egy lépéssel - új típusú erőforrások és más előnyök érdekében. Közvetlenül az üres bolygókra csak bányákat építhetsz; minden más épület csak a már korábban a játéktáblára helyezett másik épület fejlesztése. A fajod tábláján az épülettípusok közti kapcsolat jelzi, hogy az egyes épületek hogyan fejleszthetők.

Minden fejlesztés az alábbi szabályokat követi:

- Minden fejlesztésnél vedd le a játéktérrel az eredeti épületet, és - **jobbról balra** haladva a megfelelő sorban - tedd vissza a helyére a fajtáblán!
- A bányákhoz hasonlóan, a kereskedelmi állomásokat és a kutatólaborokat is **balról jobbra** vesszük le a fajtábláról.
- Épület fejlesztéséhez ércet és krediteket kell elköltened. Az adott épülettől történő fejlesztés költsége az épülettípustól balra látható a fajtáblán.

Az alábbi négy fejlesztéstípust hajthatod végre ennek az akciónak a kiválasztásával:



Bánya → Kereskedelmi állomás

Egy bánya kereskedelmi állomássá történő fejlesztése 6 kreditbe és 2 ércbe kerül. Ha legalább egy **ellenfél** épülete **szomszédos** a bányáddal, a költség 3 kreditre és 2 ércre csökken.

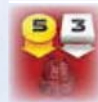
Szomszédosnak számít az épület, ha a bányától legfeljebb **2 mezőnyire** található.



Kereskedelmi állomás → Bolygóközi intézet

Egy kereskedelmi állomás bolygóközi intézetté fejlesztése 6 kreditbe és 4 ércbe kerül. Amint felépítet a bolygóközi intézetet, a fajod egy - csak

rá jellemző - különleges képességgel vagy akciómezővel gazdagodik. A különböző bolygóközi intézeteket az I. mellékletben, a 20. oldalon ismertetjük.



Kereskedelmi állomás → Kutatólabor

Egy kereskedelmi állomás kutatólaborrá fejlesztése 5 kreditbe és 3 ércbe kerül. Amint felépítesz egy

kutatólabort, azonnal **választhatsz egy tech lapkát** (lásd a jobb oldali hasábot).



Kutatólabor → Akadémia

Egy kutatólabor akadémiává fejlesztése 6 kreditbe és 6 ércbe kerül. Felépítésekor el kell döntened, hogy melyik akadémiát építet fel. Az egyik akadémia 2

tudás bevételt biztosít minden körben, a másik egy kvantumkocka szerzésére irányuló akciómezőt biztosít (egyes fajok akadémiai ettől eltérhetnek). Amint felépítesz egy akadémiát, azonnal **választhatsz egy tech lapkát** (lásd a jobb oldali hasábot).

Tech lapka választása

A tech lapkák különböző előnyöket biztosítanak, például bevételt vagy azonnali erőforrásokat. Tartsd a tech lapkákat fajod táblája mellett! Amint megszerzel egy tech lapkát, a kutatási táblán előreléphet az egyik kutatási területen. A kutatási területeken történő előrelépéseket a 15. oldalon ismertetjük. A tech lapkák megszerzésére a következő szabályok vonatkoznak:

- Bármelyik általános tech lapkát kiválaszthatod, kivéve, amellyel már rendelkezel. **Egyetlen faj sem rendelkezhet ugyanazon tech lapkából több példánnyal**, még akkor sem, ha az le van fedve egy haladó tech lapkával.
- Ha olyan tech lapkát választasz, mely közvetlenül a 6 kutatási terület valamelyike alatt helyezkedik el, akkor csak az adott kutatási területen léphetsz előre. Ha már nem tudsz előrelépni azon a kutatási területen, a lépés elvész.
- Ha az alsó sorban található 3 tech lapkából választasz, szabadon eldöntheted melyik kutatási területen szeretnél előrelépni.

Az Ivitek egy általános tech lapkát szereznek, és a felette található kutatási területen lépnek előre.



- Általános tech lapka választása helyett, választhatsz haladó tech lapkát is. Ha haladó tech lapkát választasz, bármelyik kutatási területen léphetsz egyet előre. A haladó tech lapkák megszerzéséhez **3 feltételnek** kell megfelelned:
- A játékos-jelölődnek annak a kutatási területnek a **4. vagy 5. szintjén** kell állnia, ahonnan a haladó tech lapkát szeretnéd elvenni.
- Rendelkezned kell legalább egy szövetségbónusz lapkával, melynek a **zöld fele van felül**. A haladó tech lapka elvételéhez, fordíts át egy szövetségbónusz lapkát a szürke oldalára! A szövetségeket a 14. oldalon ismertetjük.
- Rendelkezned kell legalább egy lefedetlen általános tech lapkával. Amikor megszerzel egy haladó tech lapkát, fedj le vele egy meglévő általános tech lapkát! A lefedett tech lapkának semmilyen hatása nincsen. Egy általános tech lapka pontosan egy haladó tech lapkát „hordozhat”. Nem cserélhetsz le egy meglévő haladó tech lapkát egy másik haladó tech lapkával.

Az Ivitek megszerezhetik a haladó tech lapkát akár a „Navigáció” (középső) akár a „Mesterséges intelligencia” (jobb oldali) kutatási területről. Átfordítanak egy szövetségbónusz lapkát a szürke oldalára, és ráhelyezik a haladó tech lapkát az egyik általános tech lapkájukra.



A haladó tech lapkákat **nem** töltjük újra! Mindössze 6 haladó tech lapka érhető el az egész játék során.

A különböző tech lapkákat a VI. mellékletben a 24. oldalon mutatjuk be.

4) Szövetség alapítása

Ezzel az akcióval szövetséget alapíthatsz számos meghódított bolygód részvételével. Egy szövetség megalapítása lehetővé teszi egy szövetségbónusz lapka a közös készletből történő elvételét. Tetszőleges számú szövetséget hozhatsz létre a játék során, amíg azok megfelelnek a követelményeknek.

Energiaérték:

Csak meghódított bolygókból formálhatsz szövetséget. A résztvevő bolygók **együttes energiaértékének el kell érnie a hetet**. Az épületek az alábbi energiaértékekkel rendelkeznek:



A bányák energiaértéke 1.



A kereskedelmi állomások és kutatólaborok energiaértéke 2.



A bolygóközi intézetek és akadémiák energiaértéke 3.

Az egyes épületek energiaértéke a fajok tábláján is látható az adott épület költségei alatt.

A bolygók közti kapcsolat:

Szövetség alapításához kapcsolatot kell létrehozni a bolygók között. A meghódított bolygók, melyek közvetlenül szomszédosak egymással, már összeköttetésben vannak. A nem közvetlenül szomszédos bolygók összekötéséhez haladéktalanul műholdakat kell pályára állítani.

Műhold pályára állításához **egy energiát fel kell áldoznod**. Ezután a fajod táblája melletti készletből, tegyél egy műholdat az egyik bolygód vagy egy másik műholdad melletti ürrészbe. A műholdakat nem helyezheted bolygókra. Minden ürrészben minden egyes játékosnak lehet egy műholdja. Annyi műholdat állíthatsz pályára, amennyi a kiválasztott bolygók összekötéséhez szükséges. Az összes kiválasztott bolygót egyetlen akció során kell összekötnöd.

Szövetség alapításakor, helyezzetek egy szövetségjelölőt valamelyik - a szövetségben részt vevő - bolygóra, a szövetségalapításra való emlékeztetőül. Ha a szövetség megalapításához akár egyetlen műholdat is pályára állítottál, akkor a jelölő elhelyezése nem feltétlenül szükséges.



Szövetségbónusz lapkák megszerzése:

Szövetség alapításakor kapsz egy - általad választott - szövetségbónusz lapkát; tedd a táblád mellé a zöld oldalával felfelé. Amikor megszerzel egy szövetségbónusz lapkát, azonnal megkapod a rajta jelzett jutalmakat. Ez rendszerint győzelmi pontokat és erőforrásokat jelent.

Megjegyzés: A szövetségbónusz lapkák egyik fajtája 12 győzelmi pontot ad, semmi más. Ennek a lapkának mindkét oldala szürke, így mindegy, melyik van felül.



Amikor megszerzed ezt a szövetségbónusz lapkát, kapsz 6 győzelmi pontot és 2 tudást. Később átfordíthatod majd a másik oldalára, hogy megszerezz egy haladó tech lapkát, vagy előrelépj egy kutatási terület 5. szintjére.

A későbbiekben a zöld oldalukról átfordíthatod ezeket a lapkákat a szürke oldalukra, hogy megszerezz egy haladó tech lapkát, vagy elérd egy kutatási terület legmagasabb (5.) szintjét.

További szabályok:

- **Válaszd ki** a szövetséghez tartozó bolygókat, amíg az épületek együttes energiaértéke el nem éri a hetet! Más szavakkal, választhatsz távolabb lévő bolygókat is, hogy elérd a szükséges hetes energiaértéket.
- **Nem hozhatsz létre** olyan szövetséget, mely a szükségesnél több bolygóból és műholdból áll. Más szavakkal, ha a szövetség megalapítható lenne kevesebb bolygóval és kevesebb műholddal, akkor meg kell változtatnod a szövetséget.
- Minden bolygó és műhold csak egyetlen szövetség tagja lehet. Ha egy meglévő szövetséggel közvetlenül szomszédos bolygót hódítasz meg, a bolygó megnöveli a szövetség méretét, minden további előny nélkül. Ha két meglévő szövetséget összekötsz egy mindkettővel közvetlenül szomszédos bolygó meghódításával, annak semmilyen hatása nincsen.

Összefoglaló:

- A kiválasztott épületeknek együttesen el kell érniük a **hetes energiaértéket**.
- Az épületeket a lehető legkevesebb műholddal kell összekötni. A műholdak pályára állításához energiát kell feláldoznod.
- Az újonnan alapított szövetség bolygói és műholdjai nem lehetnek közvetlenül szomszédosak egyetlen már meglévő szövetséged bolygóival és műholdjaival sem.





A piros és kék körrel jelölt műholdak kétféle lehetőséget mutatnak egy szövetség megalapítására, mely magába foglalja a bolygóközi intézetet (3-as energiaérték) és 2 kereskedelmi állomást.

A piros lehetőség tartalmaz egy bányát is, mely 8-ra növeli az energiaértéket; mivel mindkét lehetőséghez 2 műholdra van szükség, a piros variáció is megengedett.



Ennek a szövetségnek a megalapítása nem megengedett.

A bánya (1-es energiaérték) és az azt csatlakoztató - kék körrel jelölt - műhold nem szükséges a 7-es energiaérték eléréséhez. A piros körrel jelölt műhold elegendő erre a feladatra.



Ez a szövetség megengedett, de nem túl hatékony, mivel az épületek együttes energiaértéke 11. A Xenók feltehetőleg két különálló szövetséget szeretnének itt alapítani, mivel már mindkét - 3 épületből álló - bolygócsoporthoz majdnem elérte a szövetség alapításához szükséges energiaértéket.

5) Kutatási előrelépés

4 tudásért megethatsz egy lépést egy általad választott kutatási területen.

Ha az elért szint egy csillaggal és fehér körvonallal jelzett erőforrást mutat, **egyszeri jutalomként** megkapod az **erőforrást**. A szint minden más tulajdonsága azonnal érvénybe lép, és érvényben is marad, amíg azon a szinten állsz. A különböző kutatási területeket és szinteket a II. mellékletben a 22. oldalon mutatjuk be.



A Xenók 4 tudásért előrelépnek a 0. szintről az 1. szintre a „Bolygó-átalakítás” kutatási területen. Azonnal megkapják a 2 érc egyszeri jutalmat.



Ahhoz, hogy egy kutatási terület 5. szintjére léphess, a szokásos költség mellett, egy szövetségbónusz lapkát is át kell fordítanod a zöld oldaláról a **szürke oldalára** (ez ugyanaz a költség, mint a haladó tech lapkák elvételekor).

A kutatási területek 5. szintjére **csak egyetlen játékos** léphet be.

Minden alkalommal, amikor a jelölőd a 2. szintről fellép a 3. szintre bármely kutatási területen, három energiát tölthetsz fel (ez akkor is működik, ha tech lapka megszerzésével léptél előre).



Az ikon a kutatási területek 2. és 3. szintje között, emlékeztet a 3 energia-áthaladás esetén történő - feltöltésére.

A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz minden 3., 4. és 5. szintért, amit a kutatási táblán elértél vagy túlhaladtál.

6) Energia- és kvantumkocka-akciók

A kutatási tábla alsó része nyolcszögletű, lila és zöld akciómezőket ábrázol. Energiaakció (lila mezők) végrehajtásához használd el a jelzett energiamennyiséget. Kvantumkocka-akció (zöld mezők) végrehajtásához pedig köldsd el a szükséges kvantumkockákat.

Az akció költségének kifizetése után, vedd igénybe az ábrázolt előnyöket! Az akciómezők működését a mellékletben, a 23. oldalon részletezzük.

Minden energia- és kvantumkocka-akciót fordulónként csak egyszer lehet igénybe venni. Energia- vagy kvantumkocka-akció végrehajtása után, helyezzetek egy **akciójelölőt** az akciómezőre, mely jelzi, hogy ebben a fordulóban azt az akciót már nem lehet végrehajtani.



4 energia felhasználásával 2 ércet kapsz.



7) Egyedi akciók

Az egyedi akciók nyolcszögletű, narancsszínű mezői azonnali előnyöket biztosítanak. Az energia- és kvantumkocka-akciókkal ellentétben, az egyedi akcióknak nincsen költsége, és csak az a játékos használhatja őket, akinél az akciót biztosító játékelem van. Egyedi akciók mezői lehetnek fajtablákon, tech lapkákon és körbónusz lapkákon.



Az Ivitek bolygóközi intézetük megépítése után használhatják ezt az egyedi akciót.



Csak a tech lapkával rendelkező játékos hajthatja végre ezt az akciót.



Csak az a játékos hajthatja végre ezt az akciót, akinél a körbónusz lapka van.

Minden egyedi akció fordulónként csak egyszer használható. Egyedi akció használata után, helyeztetek egy **akciójelölőt** az akciómezőre, mely jelzi, hogy ebben a fordulóban az akciómező már nem használható!

Egyedi akciót **nem lehet összevonni** másik egyedi-, energia- vagy kvantumkocka-akcióval.

Az egyedi akciókat a mellékletben annál a játékelemnél ismertetjük, amelyen megjelennek.

8) Passzolás

Ha nem tudsz, vagy nem akarsz már több akciót ebben a fordulóban végrehajtani, amikor rád kerül a sor, passzolnod kell. Ha passzoltál, számodra a forduló véget ér, és nem kerülsz már sorra a forduló hátralévő részében.

Passzoláskor válaszd ki a három elérhető körbónusz lapka egyikét (akár azt is, amit egy másik játékos ebben a fordulóban tett vissza), aztán tedd vissza azt a körbónusz lapkát, ami nálad volt ebben a fordulóban. Nem tarthatod meg a körbónusz lapkát (vagyis nem használhatod ugyanazt a körbónusz lapkát két, egymást követő fordulóban). Az utolsó fordulóban már ne válassz újabb körbónusz lapkát, mielőtt visszateszed a nálad lévőket!

Helyezd az új körbónusz lapkát a táblád mellé **képpel lefelé**, hogy jelezd, ebben a fordulóban már passzoltál! Amint minden játékos passzolt, a jelenlegi forduló akciófázisa befejeződik.

Néhány körbónusz lapka hatása passzoláskor érvényesül, amit egy piros ikon jelöl. Ezen hatások a körbónusz lapka visszaadásakor jönnek létre. Néhány tech lapkán szintén látható ez az ikon; azok a hatások minden egyes passzoláskor érvényesülnek. Az ikont a 24. oldalon magyarázzuk el.

Passzolás után az új körbónusz lapkát képpel lefelé a táblád mellé helyezed.



Ezen hatások passzoláskor jönnek létre.



Az adott fordulóban elsőnek passzoló játékos magához veszi a kezdőjátékos-jelölőt.



9) Kiegészítő akciók

Amikor sorra kerülsz, az akciód mellett, tetszőleges számú kiegészítő akciót is végrehajthatsz. Megteheted ezt az akciód előtt vagy után, de sosem közben. Minden egyes kiegészítő akciót annyszor hajthatsz végre, ahányszor csak ki tudod fizetni.

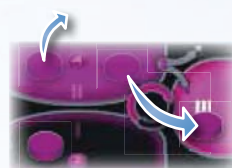
Végrehajthatsz kiegészítő akciókat passzolás előtt is, de utána nem (a passzolás is akciónak minősül).

Nem hajthatsz végre kiegészítő akciót, ha nem te vagy soron (például, ha már passzoltál, vagy passzív akció közben, vagy másik fázisban stb.).

A kiegészítő akciók:

- Egy energia feláldozása a II-es energiaterületről, hogy egy másik energiát a II-es területről a III-asra mozgass. Ezt akkor is megteheted, ha van energiád az I-es területen is.

Kiegészítő akcióként feláldozol 1 energiát, hogy egy másikat a II-es területről a III-asra mozgass.



- 4 energia felhasználása, hogy kapj 1 kvantumkockát.
- 3 energia felhasználása, hogy kapj 1 ércet.
- 1 kvantumkocka felhasználása, hogy kapj 1 ércet.
- 4 energia felhasználása, hogy kapj 1 tudást.
- 1 energia felhasználása, hogy kapj 1 kreditet.
- 1 tudás felhasználása, hogy kapj 1 kreditet.
- 1 érc felhasználása, hogy kapj 1 kreditet.
- 1 érc felhasználása, hogy kapj 1 energiát (az I-es területre).



A fajod táblájának a jobb oldalán látható az összes átváltási lehetőség.

10) Passzív akció: Energiafeltöltés

Minden alkalommal, ha egy játékos bányát épít vagy fejleszt egy épületét, az összes többi játékos, akinek a szomszédos (legfeljebb 2 mezőnyi távolságra lévő) területeken legalább egy épülete található, vásárolhat energiafeltöltést győzelmi pontokért.

Ahhoz, hogy egy épületért energiát tölthess fel, eggyel kevesebb győzelmi pontot kell fizetned, mint amennyi az épület energiaértéke (1/2/3/4 energia feltöltéséhez 0/1/2/3 győzelmi pontot kell beadnod). Választhatod azt is, hogy nem adsz be győzelmi pontot, és nem kapsz energiafeltöltést sem.

Amennyiben több épületed is található a szomszédos területeken, csak a legnagyobb energiaértékű épületért tölthetsz fel energiát (az energiaértékeket a 14. oldalon magyaráztuk el). Ha több, azonos energiaértékű épületed van, csak az egyikért tölthetsz fel energiát.



Az Ivitek (piros) bányát építenek, ezért a Xenók (sárga) és az Itárok (fehér) győzelmi pontért energiát tölthetnek fel. A Xenók 0 győzelmi pontért 1 energiát töltenek fel. Az Itároknál a bolygóközi intézetnek van a legnagyobb energiaértéke, ezért 2 győzelmi pontért 3 energiát tölthetnek fel.

Nem adhatsz be kevesebb győzelmi pontot, hogy a teljes mennyiségnél kevesebb energiát tölts fel. Vagy az összes energiafeltöltést kéred vagy semennyit, két kivétellel:

- Ha nem tudod elfogadni az összes energiafeltöltést, mert az több, mint amire szükséged lenne az összes energiádnak a III-as területre mozgatásához. Ilyenkor csak annyi energiát töltesz fel, amennyit lehetséges, és az annak megfelelő győzelmi pontot adod be.



Az Itárok csak egy energiát tudnak feltölteni, noha bolygóközi intézetük 3 energia feltöltésére jogosítaná fel őket. 0 győzelmi pontot adnak be az 1 energia feltöltéséért.

- Ha nem tudod beadni a szükséges győzelmi pontokat, mert nem rendelkezel velük, akkor csak annyit energiafeltöltést kapsz, aminek a költségét meg tudod fizetni.



Az Iviteknek csak 1 beadható győzelmi pontjuk van. Noha az épületük alapján 2 győzelmi pontért 3 energiát tölthetnének fel, választhatják az 1 meglévő győzelmi pontjuk beadását is 2 energiafeltöltésért.

További szabályok:

- Az építést vagy fejlesztést végrehajtó játékosnak jeleznie kell, hogy mely ellenfelei kaphatnak energiafeltöltést.
- Az építő vagy fejlesztő játékostól számolva ülésrendben választanak a többiek, hogy kérik-e az energiafeltöltést.
- A kipasszolt játékosok is tölthetnek fel energiát.
- Csak az így szerzett energiafeltöltésért kell győzelmi pontokat beadni. A másképpen szerzett energiafeltöltésre ez a szabály nem vonatkozik.

IV. fázis: Takarítás

A Takarítás fázis felkészülés a következő fordulóra. A 6. forduló végén hagyj ki ezt a fázist, és folytasd a pontozással.

- Távolítsd el az összes akciójelölőt az energia-, kvantumkocka- és egyedi akciók mezőiről, és tedd vissza őket a közös készletbe!
- Fordítsátok fel a körbónusz lapkákat!
- Fordítsd le a befejeződött forduló körpontozó lapkáját!

Ezek után kezdődhet az újabb forduló!



A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A játék a 6. forduló akciófázisa után ér véget. Ezt a végső pontozás követi.

Játékvégi pontozólapkák

A táblán található mindkét játékvégi pontozólapkáért a lapka melletti eredményzávon elért helyezések alapján kapnak pontokat a játékosok.

- Az első helyezett 18 győzelmi pontot kap.
- A második helyezett 12 győzelmi pontot kap.
- A harmadik helyezett 6 győzelmi pontot kap.
- A negyedik helyezett 0 győzelmi pontot kap.

Döntetlen esetén add össze a helyezésekhez tartozó pontszámokat, és egyenlően oszd szét az érintett játékosok között!

Példa: Két játékos egyenlően végzett az első helyen. Add össze az első és második helyezéért járó pontokat, és oszd el köztük egyenlően ($18+12=30$; ezért mindketten 15 győzelmi pontot kapnak).

Ne feledd az egy- és kétszemélyes játékokban a semleges műholdakat is figyelembe venni a pontozáskor, ahogyan azt a 7. oldalon leírtuk!

A 6 játékvégi pontozólapka:



A legtöbb - szövetségben lévő - épülettel rendelkező (az Elveszett bolygó bányája is épületnek számít).



A legtöbb épülettel rendelkező (az Elveszett bolygó bányája is épületnek számít).



A legtöbb különböző típusú bolygó meghódítója (beleértve a Gaia-bolygókat és az Elveszett bolygót is).



A legtöbb Gaia-bolygó meghódítója.



A legtöbb űrszektor meghódítója (legalább egy épülettel rendelkezik a szektorban, beleértve az Elveszett bolygót is).



A legtöbb műholdat pályára állító (az Ivitek űrállomásai is műholdnak számítanak).

A kutatások pontozása

A kutatási táblán minden 3., 4. és 5. szint, amit elértél vagy túlhaladtál 4 győzelmi pontot ér (pl. a „Navigáció” 5. szintjéért $4+4+4=12$ győzelmi pontot kapsz).



Emlékeztető a játék végén a kutatási tábláról megszerezhető győzelmi pontokra.

Erőforrások pontozása

Minden 3 kredit, tudás vagy érc (és ezek bármely kombinációja) 1 győzelmi pontot ér.



Emlékeztető a játék végén az erőforrásokért szerezhető győzelmi pontokra.

A győztes

A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintett játékosok megosztóznak a dicsőségen.



HALADÓ SZABÁLYOK: TÚL AZ ELSŐ JÁTÉKON

Ha már otthonosan mozgatsz a szabályokban, kipróbálhatod a változtatható játékelemeket is.

Fajválasztás

Az előkészített listáról történő fajválasztás helyett, a kezdőjátékos választhat a 7 fajtábla közül, aztán eldönti, melyik oldalával szeretne játszani, és azt maga elé teszi. Majd ülésrendben a többi játékos is választ a megmaradt fajok közül.

A kezdőépületek elhelyezése

A kezdő bányáknak az ábra szerinti elhelyezése helyett kövesd ezeket a szabályokat:

A kezdőjátékostól indulva, majd ülésrendben haladva, mindenki helyezzen el egy bányát valamelyik anyabolygóján (a játékos színével megegyező bolygók egyikén). Aztán az utolsó játékostól kezdve, és visszafelé haladva, tegye le mindenki a második bányáját egy másik anyabolygójára.

A játékosok az előkészületek során az ellenfeleik által elhelyezett bolygókért még nem kapnak energiatöltést. Figyelj rá, hogy mindig a bal szélső bányát vedd el a fajtábláról!

A Xenók a harmadik bányájukat minden más játékos második bányája után helyezik el. Az Ivitek a bolygóközi intézetüket utolsóként, az összes bánya lehelyezése után (beleértve a Xenók harmadik bányáját is) helyezik le.



*A kezdeti bányák lehelyezésével mezőket fedsz fel a tábládon, melyek fontosak a bevételed szempontjából (lásd az **I. fázis: Bevétel**-t a 10. oldalon).*

Változó játékos-sorrend

Az ülésrend szerinti játékos-sorrend helyett használhatod a változó játékos-sorrendhez tartozó kártyát is:

Az előkészületek során, helyezd a játékos-sorrend kártyát a játéktér mellé! A kezdőjátékostól indulva, mindenki elhelyez egy műholdat a legfelső, még elérhető helyen a kártya bal oldalán. A játék során, amikor valaki passzol, átmozgatja a műholdját a kártya másik oszlopának legfelső szabad helyére (a műholdak így minden fordulóban átkerülnek a másik oldalra). A kártyán található számok jelzik, hogy melyik körben mi a játékosok sorrendje.



Változó játéktér

A 10 űrszektor lapka sokféle játéktér-variációt tesz lehetővé. Ne állítsd össze a játéktérrel a szokásos módon! Ehelyett hagyd, hogy a játékos-sorrendben utolsó játékos állítsa össze az előkészületeknek a játéktérre vonatkozó lépése során! Egy másik lehetőség, hogy a játékosok közösen állítják össze a játéktérrel.

A játéktér összeállításánál az alábbi módszereket használhatod. Figyelj arra, hogy két egyforma színű anyabolygó sosem lehet egymás mellett!

3- vagy 4-személyes játék

Használd mind a 10 űrszektor lapkát, és a **05, 06 és 07 lapkák legyenek a teltbetűs oldalukkal felfelé!**



- **Első módszer:** Helyezd el a 01-től 04-ig terjedő lapkákat az első játéknál leírt módon, majd tetszőlegesen helyezd el a 05-től 10-ig számozott lapkákat az első játéknál leírt alakzatban! A lapkák - ízlés szerint - elforgathatók.
- **Második módszer:** Tetszőleges sorrendben, de az első játéknál leírtakkal azonos irányban és alakzatban helyezd el a 01-től 04-ig számozott lapkákat, majd tetszőlegesen helyezd el a 05-től 10-ig terjedő lapkákat az első játéknál leírt alakzatban! A lapkák - ízlés szerint - elforgathatók.
- **Harmadik módszer:** Tetszőlegesen helyezd el az összes űrszektor lapkát az első játéknál leírt alakzatban! A lapkák - ízlés szerint - elforgathatók.

1- vagy 2-személyes játék

Használd a 01-07 űrszektor lapkákat, a **05, 06 és 07 lapkák legyenek a körvonalas oldalukkal felfelé!**



Tetszőlegesen helyezd el az űrszektor lapkákat az első játéknál leírt alakzatban! A lapkák - ízlés szerint - elforgathatók.

További lehetőségek

Ha már alaposan kiismerted a játékot, próbálkozhatsz egyedi alakú játéktér elrendezésekkel is. A háromszemélyes játékokban játszatsz a 09 és 10 lapkák nélkül is, a játéktér csökkentése érdekében.

MELLÉKLETEK

I. melléklet: A fajok

Terránok



Anyabolygó: Terra

Képesség: A Gaia fázis során a Gaia területéről visszaáramló energia az I-es terület helyett a II-es területre érkezik.

Bolygóközi intézet: A Gaia fázis során, amikor az energia visszaáramlik a Gaia területéről az energia-körforgás II-es területére, erőforrásokat kaphatsz, mintha kiegészítő akciókra használnád fel az energiát.

Példa: A Gaia fázis során 4 energia áramlik vissza a Gaia területéről a II-es területre, mely lehetővé teszi egy érc és egy kredit begyűjtését.

Lantidok



Anyabolygó: Terra

Képesség: A „Bánya építése” akció végrehajtásakor építhetsz bányát egy ellenfeled által meghódított bolygóra is (beleértve az Elveszett bolygót). Helyezd a bányádat ellenfeled épülete mellé! Nem kell fizetned a bolygó átalakításáért, de állnod kell a bányaeépítés költségeit. Ezek a bányák normális bányának számítanak minden szempontból, kivéve a következőket: ezeket a bányákat **nem lehet** fejleszteni, és **nem számítanak** a különböző típusú meghódított bolygókra és a legtöbb meghódított Gaia-bolygóra vonatkozó hatások esetén.

Bolygóközi intézet: Minden alkalommal, amikor egy más által meghódított bolygóra építesz bányát, kapsz 2 tudást.

Xenók



Anyabolygó: Sivatag

Képesség: Egy harmadik kezdő bányát is lehelyezhetsz miután az összes kezdeti bánya a helyére került.

Bolygóközi intézet: Hét helyett hat energiaértékkel létesíthetsz szövetségeket. Egy energia begyűjtése helyett egy kvantumkockát kapsz bevételként.

Gleenek



Anyabolygó: Sivatag

Képesség: Amikor kvantumkockát szereznél, helyette azonos mennyiségű ércet kapsz. Amennyiben felépítet a vonatkozó Akadémiát, ez a hatás már nem érvényesül. Egy Gaia-bolygó lakhatóvá tételéhez, kvantumkocka helyett ércet kell fizetned. Minden alkalommal, amikor bányát építesz egy Gaia-bolygóra, további két győzelmi pontot kapsz.

Bolygóközi intézet: Amikor felépítet a bolygóközi intézetet, azonnal megkapod a Gleen szövetségbónusz lapkát (a rajta szereplő erőforrásokkal együtt). A lapka megszerzése egyenértékű egy szövetség megalapításával. Maga a bolygóközi intézet ettől függetlenül még lehet tagja egy bolygóközi szövetségnek a játéktéren.



A Gleen
szövetségbónusz
lapka

Taklonok



Anyabolygó: Mocsár

Képesség: A bölcsök köve **egyetlen energiajelölőnek** számít (Gaia Project indításakor, műhold pályára állításakor stb.), de energia felhasználásakor háromnak!



Bolygóközi intézet: Minden alkalommal, amikor „Passzív akció: Energiafeltöltés” során szerzel energiafeltöltést, egy energiakorongot is kapsz (az I-es területre). Választhatsz, hogy a feltöltés előtt vagy után szeretnéd megkapni a jelölőt.

Ambák



Anyabolygó: Mocsár

Képesség: -

Bolygóközi intézet: Fordulónként egyszer, mint egy akció, felcserélheted a bolygóközi intézetet helyét a játéktéren található egyik bányáddal (ez segítségedre lehet új szövetségek alapításában). Ez nincsen semmilyen hatással a meglévő szövetségekre, még akkor sem, ha energiaértékük hét alá csökken. A csere **nem számít** építés vagy fejlesztés akciónak, nem jár érte győzelmi pont, és nem lehet általa energiafeltöltést szerezni.

Hadsch Hallák



Anyabolygó: Oxid

Képesség: -

Bolygóközi intézet: Energia helyett kreditet is használhatsz a kiegészítő akciók során, mellyel más erőforrásokat szerzel.

Példa: Elkölthetsz 3 kreditet kiegészítő akcióként, hogy 1 érchez juss.

Ivitek



Anyabolygó: Oxid

Képesség: Az előkészületek során ne tegyél le bányákat! Ehelyett, miután mindenki más elhelyezte a bányáit (beleértve a Xenók harmadik bányáját is), tedd le a bolygóközi intézetet egy piros bolygóra!

Az egész játékban csupán egyetlen szövetséget alapíthatsz, de a többi fajjal ellentétben, képes leszel kibővíteni a szövetségedet, amivel új szövetség-bónusz lapkához juthatsz. Az első szövetség megalapítása után, újabb szövetségek létrehozása helyett - a „Szövetség alapítása” akció ismételt használatával - a meglévő szövetséghez kell új bolygókat csatolnod. A hozzászolt bolygókkal együtt, a szövetség energiaértékének el kell érnie legalább annyiszor hetet, ahányadik szövetségbónusz lapkát szeretnéd megszerezni (nem számolva bele a „Bolygó-átalakítás” kutatási területől esetlegesen megszerzett szövetségbónusz lapkát). Minden más, a szövetségek alapítására vonatkozó szabály ugyanúgy vonatkozik rá, beleértve a műholdak pályára állítását, és a szövetségbónusz lapkák megszerzését is. Az akció során pályára állítandó műholdak költsége 1 energia feláldozása helyett 1 kvantumkocka kifizetése műholdanként.

Bolygóközi intézet: Egyedi akcióként, helyezz el egy őrálomást egy üres őrészre, ahol nincsen bolygó vagy másik őrálomás! Az őrész elérhetősége a „Bánya építése” akciónál leírt módot követi. A bolygókhöz hasonlóan, az őrállomások is összeköthetők műholdakkal. Szövetség alapítása szempontjából, az őrállomások egyes energia-értékkel rendelkeznek. Az őrállomások nem számítanak épületnek, így az ellenfelek nem kaphatnak energiafeltöltést általa. Az őrállomások nem számítanak meghódított bolygónak sem, de használhatók „kiindulási pontként”, amikor egy másik bolygó elérhetőségét vizsgáljuk (vagyis a távolság számítható az őrállomástól). Ellenfeleid pályára állíthatnak műholdat az őrállomást tartalmazó őrészre.

Geodenek



Anyabolygó: Vulkán

Képesség: -

Bolygóközi intézet: Amikor első alkalommal építesz bányát egy újabb bolygótípuson, 3 tudást szerzel. (Nem szerzel tudást azon bolygótípusokért, melyeket a bolygóközi intézet építése előtt hódítottál meg.)

Bal T'akok



Anyabolygó: Vulkán

Képesség: Nem léphetsz előre a „Navigáció” kutatási területen, még akkor sem, ha a „Navigáció” kutatási terület alatt található tech lapkát választottad. Ha azt a tech lapkát választod, a kutatási előrelépés elvész.

Kiegészítő akcióként, az egyik Gaiaformálódát a Gaiaformáló helyről a Gaia területre mozgathatod, ezáltal 1 kvantumkockához jutva. A Gaia területen lévő Gaiaformálódid nem használhatók a következő Gaia fázisig. A Gaia fázis során a Gaiaformálókat tedd vissza a helyükre!

Bolygóközi intézet: Felépítésétől kezdve már előreléphetsz a „Navigáció” kutatási területen.

Firakok



Anyabolygó: Titán

Képesség: -

Bolygóközi intézet: Akcióként, „visszafejlesztheted” egy kutatólaborodat kereskedelmi állomássá, ezzel azonnal szerevez egy kutatási előrelépést egy tetszőleges területen. A kutatási előrelépéseket a 15. oldalon részleteztük. Ez a művelet „kereskedelmi állomás építése” akciónak számít. Később, újra kutatólaborrá fejlesztheted a kereskedelmi állomást a szokásos szabályok szerint (újabb tech lapka megszerzését is beleértve).

Beszzkodok



Anyabolygó: Titán

Képesség: A fajtáblán a bolygóközi intézet és az akadémiák helyei, a kereskedelmi állomásokból és a kutatólaborokból eredő bevételekhez hasonlóan, fel vannak cserélve. Ahogyan más fajoknál, a kutatólaborok és akadémiák építése tech lapkák választására jogosítanak fel.

Fordulónként egyszer, akcióként, egy kutatási előrelépést kapsz (tudás megfizetése nélkül) a **legjobb elmaradott** kutatási területeden. Amennyiben több kutatási területed egyformán elmaradott, választhatsz, hogy melyiken lépsz előre. A kutatási területek 5. szintjére történő belépés ezen a módon is csak szövetségbónusz lapka átfordításával lehetséges. Figyelj rá, hogy csak egy játékos érheti el az 5. szintet minden egyes kutatási területen!

Bolygóközi intézet: A szürke bolygókon (az anyabolygód típusa) lévő épületeid energiaértéke eggyel megnő (ez hozzáadódik bármely más hatáshoz, ami az energiaértéket módosítja).

Nevlák



Anyabolygó: Jég

Képesség: Kiegészítő akcióként, az energia-körforgásod III-as területéről átmozgathatsz 1 energiát a Gaia területre, hogy cserébe 1 tudáshoz juss (ezek az energiák a Gaia fázis szokásos szabályait követik). Ez nem számít az energia felhasználásának.

Bolygóközi intézet: Az energia-körforgásod III-as területén lévő energiát úgy használhatod fel, mintha két energia lenne. Minden más szempontból (Gaia Project indítása, műholdak pályára állítása stb.) egy energiának számítanak. Amikor páratlan számú (3, 5, 7) energiát igénylő energia-akciót hajtasz végre, a felesleges energia (a túlfizetés) elvész.

Itárok



Anyabolygó: Jég

Képesség: Minden alkalommal, amikor feláldozol egy energiát az energia-körforgásod II-es területéről, hogy egy másikat a II-esről a III-asra mozgass, a feláldozott energiát - a közös készlet helyett - tedd a Gaia területedre.

Bolygóközi intézet: A Gaia fázis során, feláldozhatsz 4 energiát a Gaia területéről, hogy azonnal megszerezz egy (általános vagy haladó) tech lapkát. A tech lapkák megszerzésére irányuló szabályok a 13. oldalon találhatók. Annyiszor ismételheted ezt a műveletet, ahányszor ki tudod fizetni.



II. melléklet: A kutatási tábla

Balról jobbra, a kutatási tábla az alábbi területeket tartalmazza:

Bolygó-átalakítás, Navigáció, Mesterséges intelligencia, Gaia Project, Gazdaság, Tudomány
A különböző szintek az alábbiakban részletezett előnyöket biztosítják. Csak az a szint számít, amelyen a játékos-jelölőd áll. A korábbi szinteknek nincsen hatása. **A csillaggal és fehér körvonallal jelölt előnyök egyszeri jutalmak.**



Bolygó-átalakítás



- 0. szint:** Minden bolygó-átalakítási lépés **három** ércbe kerül.
- 1. szint:** Minden bolygó-átalakítási lépés **három** ércbe kerül.
Azonnal kapsz két ércet.
- 2. szint:** Minden bolygó-átalakítási lépés **két** ércbe kerül.
- 3. szint:** Minden bolygó-átalakítási lépés **egy** ércbe kerül.
- 4. szint:** Minden bolygó-átalakítási lépés **egy** ércbe kerül.
Azonnal kapsz két ércet.
- 5. szint:** Minden bolygó-átalakítási lépés **egy** ércbe kerül.
Azonnal megkapod az itt elhelyezett szövetségbónusz lapkát. Ez a szövetségbónusz lapka egy „szövetség megalapításának” számít. Figyelj rá, hogy szükséged lesz egy korábban megszerzett szövetségbónusz lapkára az 5. szintre való belépéshez és ennek a szövetségbónusz lapkának a megszerzéséhez.

Navigáció



- 0. szint:** Az elérhető távolság **egy**.
- 1. szint:** Az elérhető távolság **egy**.
Azonnal kapsz egy kvantumkockát.
- 2. szint:** Az elérhető távolság **kettő**.
- 3. szint:** Az elérhető távolság **kettő**.
Azonnal kapsz egy kvantumkockát.
- 4. szint:** Az elérhető távolság **három**.
- 5. szint:** Az elérhető távolság **négy**.
Azonnal helyezd el az Elveszett bolygót egy elérhető űrrészen, ahol nincsen bolygó, műhold és űrállomás sem. Egy űrrész elérhetősége a „Bánya építése” akciónál leírt szabályokat követi. Ez a művelet „Bánya építése” akciónak számít, tehát kaphatsz érte győzelmi pontokat, ellenfeleid pedig kaphatnak energiatöltést. Ne tegyél bányát az Elveszett bolygóra! Úgy tekintjük, hogy meghódítottál egy bolygót; emlékeztetőként helyezz rá egy műholdat. Az Elveszett bolygó egy új bolygótípusnak számít, illetve egy bányával rendelkező bolygónak. A rajta lévő bányát nem lehet fejleszteni.

Mesterséges intelligencia



- 0. szint:** Ennek a szintnek nincsen hatása.
- 1. szint:** Azonnal kapsz egy kvantumkockát.
- 2. szint:** Azonnal kapsz egy kvantumkockát.
- 3. szint:** Azonnal kapsz két kvantumkockát.
- 4. szint:** Azonnal kapsz két kvantumkockát.
- 5. szint:** Azonnal kapsz négy kvantumkockát.

Gaia Project



- 0. szint:** Ennek a szintnek nincsen hatása.
Nem indíthatsz Gaia Projectet.
- 1. szint:** Gaia Project indításához át kell irányítanod **hat** energiát a Gaia területre. Azonnal megkapod az egyik Gaiaformálót.
- 2. szint:** Gaia Project indításához át kell irányítanod **hat** energiát a Gaia területre. Azonnal begyűjtesz három energiát.
- 3. szint:** Gaia Project indításához át kell irányítanod **négy** energiát a Gaia területre. Azonnal megkapod a második Gaiaformálót.
- 4. szint:** Gaia Project indításához át kell irányítanod **három** energiát a Gaia területre. Azonnal megkapod a harmadik Gaiaformálót.
- 5. szint:** Gaia Project indításához át kell irányítanod **három** energiát a Gaia területre. Azonnal kapsz 4 győzelmi pontot, illetve 1 további győzelmi pontot minden egyes Gaia-bolygóért, amin épületed áll (a Gaia-bolygókon lévő Gaiaformálókért nem jár pont).

Gazdaság



- 0. szint:** Ennek a szintnek nincsen hatása.
- 1. szint:** Minden bevétel fázisban kapsz 2 kreditet és 1 energiatöltést.
- 2. szint:** Minden bevétel fázisban kapsz 1 ércet, 2 kreditet és 2 energiatöltést.
- 3. szint:** Minden bevétel fázisban kapsz 1 ércet, 3 kreditet és 3 energiatöltést.
- 4. szint:** Minden bevétel fázisban kapsz 2 ércet, 4 kreditet és 4 energiatöltést.
- 5. szint:** Azonnal kapsz 3 ércet, 6 kreditet és 6 energiatöltést.
Ne feledd, hogy a 4. szint bevételeire ettől kezdve nem vagy jogosult!

Tudomány



- 0. szint:** Ennek a szintnek nincsen hatása.
- 1. szint:** Minden bevétel fázisban kapsz egy tudást.
- 2. szint:** Minden bevétel fázisban kapsz két tudást.
- 3. szint:** Minden bevétel fázisban kapsz három tudást.
- 4. szint:** Minden bevétel fázisban kapsz négy tudást.
- 5. szint:** Azonnal kapsz kilenc tudást.
Ne feledd, hogy a 4. szint bevételeire ettől kezdve nem vagy jogosult!

III. melléklet: Energia- és kvantumkocka akciómezők

A kutatási tábla akciómezői minden játékos számára elérhetők, de az akciók mindegyikét fordulónként csak egyszer lehet igénybe venni. Ezen akciók használatához be kell fizetned az egyes akciómezők fölött látható energia vagy kvantumkocka mennyiséget.



1. Akciók: Két vagy három tudás, két érc, hét kredit megszerzése vagy két energia begyűjtése

Ezen akciók használatakor azonnal megkapod a nevezett erőforrásokat.

2. Akciók: Egy vagy két ingyenes bolygó-átalakítási lépés megszerzése

Az akciók használatakor, azonnal hajts végre egy „Bánya építése” akciót. A bolygó élhetővé tételéhez megkapod a jelzett számú, ingyenes bolygó-átalakítási lépést. Amennyiben a két lépést biztosító akciót használod, de csak egy lépésre van szükséged, a második lépés elvész. Fizethetsz érccel további bolygó-átalakítási lépésekért, de nem vonhatod össze ezt az akciót másik akciókkal.

3. Akció: Tech lapka megszerzése

Ezen akcióval azonnal meg kapsz egy általad választott (általános vagy haladó) tech lapkát, a szokásos módon előrelépve egy kutatási területen (lásd a 13. oldalt a tech lapkák megszerzéséről).

4. Akció: Egy szövetségbónusz lapka ismételt kiértékelése

Amikor végrehajtod ezt az akciót, azonnal megkapod az egyik szövetségbónusz lapkádön látható erőforrásokat és győzelmi pontokat (vagyis újra megkapod az egyik szövetségbónusz lapkádön szereplő erőforrásokat és győzelmi pontokat). Nem kapsz új szövetségbónusz lapkát, és **nem** is fordítod vissza az egyik szövetségbónusz lapkádat a zöld oldalára. Ezt azt jelenti, hogy nem vehetsz el még egy haladó tech lapkát, és nem is léphetsz be egy másik kutatási terület 5. szintjére ugyanazzal a szövetségbónusz lapkával. Ha nincsen szövetségbónusz lapkád, **nem** választhatod ezt az akciót.

5. Akció: Győzelmi pontok megszerzése bolygótípusokért

Az akció kiválasztásakor kapsz 3 győzelmi pontot és további 1 pontot minden meghódított bolygótípusért (nem jár pont a Gaia-bolygókon és átalakítható bolygókon lévő Gaiaformálókért). A Gaia-bolygók és az Elveszett bolygó külön bolygótípusnak számít.

IV. melléklet: Körbónusz lapkák

Tíz különböző körbónusz lapka található a játékban. Mindegyik lapka további bevételeket biztosít, de némelyiküknek más hatása is van. Egy körbónusz lapka hatása csak akkor érvényesül, ha a lapka nálad van.



1. A bevétel fázisban kapsz egy ércet és egy tudást.

2. A bevétel fázisban kapsz két kreditet és egy kvantumkockát.

3. A bevétel fázisban kapsz egy ércet, és begyűjtesz két energiát.

4. A bevétel fázisban kapsz két kreditet. Egyedi akcióként végrehajthatsz egy „Bánya építése” akciót, amihez kapsz egy ingyenes bolygó-átalakítási lépést. További bolygó-átalakítási lépésekért befizethetsz még ércet, de nem vonhatod össze ezt az akciót másik akcióval.

5. A bevétel fázisban kapsz két energiatöltést. Egyedi akcióként végrehajthatsz egy „Bánya építése” akciót vagy egy „Gaia Project indítása” akciót az elérhető távolságot hárommal megnövelve. Az akciókhoz kapcsolódó szokásos szabályok most is érvényesek. Ezt az akciót nem lehet másik akcióval összevonni.

6. A bevétel fázisban kapsz egy ércet. Amikor a „Passzolás” akció során visszaadod ezt a körbónusz lapkát, 1 győzelmi pontot kapsz minden egyes bányádért a játéktéren (beleértve az Elveszett bolygót is).

7. A bevétel fázisban kapsz egy tudást. Amikor a „Passzolás” akció során visszaadod ezt a körbónusz lapkát, 3 győzelmi pontot kapsz minden egyes kutatólaborodért a játéktéren.

8. A bevétel fázisban kapsz egy ércet. Amikor a „Passzolás” akció során visszaadod ezt a körbónusz lapkát, 2 győzelmi pontot kapsz minden egyes kereskedelmi állomásodért a játéktéren.

9. A bevétel fázisban kapsz négy energiatöltést. Amikor a „Passzolás” akció során visszaadod ezt a körbónusz lapkát, 4 győzelmi pontot kapsz a játéktéren található bolygóközi intézetedért és minden egyes akadémiáért.

10. A bevétel fázisban kapsz négy kreditet. Amikor a „Passzolás” akció során visszaadod ezt a körbónusz lapkát, 1 győzelmi pontot kapsz minden meghódított Gaia-bolygódért a játéktéren (nem jár pont a Gaia-bolygókon vagy átalakítható bolygókon lévő Gaiaformálókért).

V. melléklet: Körpontoszó lapkák

Minden körpontoszó lapka, ami a pontozótáblán található, egy fordulóra fejt ki a hatását. Minden lapka középső része azt mutatja, hogy az adott fordulóban milyen akcióval lehet további győzelmi pontokhoz jutni. A lapkák felső részén (a zöld lámpától balra és jobbra) található számokra csak az egyszemélyes játékmódban lesz szükség, ezért az Automa szabálykönyvben magyarázzuk el.



Bánya építéskor 2 további győzelmi pontot kapsz.



Kereskedelmi állomás építéskor (a lapkától függően) 3 vagy 4 további győzelmi pontot kapsz.



Akadémia vagy bolygóközi intézet építéskor 5 további győzelmi pontot kapsz.



Bánya Gaia-bolygón történő építéskor (a lapkától függően) 3 vagy 4 további győzelmi pontot kapsz.



Kutatási előrelépés esetén 2 további győzelmi pontot kapsz.



Szövetségbónusz lapka megszerzésekor 5 további győzelmi pontot kapsz (függetlenül attól, hogy hogyan szerezted a szövetségbónusz lapkát).



Minden egyes végrehajtott bolygó-átalakítási lépésért 2 további győzelmi pontot kapsz (függetlenül attól, hogyan hajtottad végre az akciót).

VI. melléklet: Tech lapkák

A legtöbb tech lapka erőforrásokhoz vagy győzelmi pontokhoz juttat:



Érc



Kredit



Tudás



Kvantumkocka



Energia



Győzelmi pont

A kapott erőforrások és bevételek időpontját és gyakoriságát meghatározó ikonok:



Egyszer, közvetlenül a tech lapka megszerzésekor.



Minden egyes alkalommal, amikor a feltétel bekövetkezik.



Passzolás során, amikor a körbónusz lapkát visszaadod.



Az I. fázisban megkapható bevétel.



Egyedi akció, ami fordulónként egyszer használható.

Feltételek, melyekhez az erőforrások mennyisége kötődhet:



Meghódított bolygótípusonként (beleértve a Gaia-bolygókat és az Elveszett bolygót).



Meghódított Gaia-bolygónként.



Űrszektoronként, melyben egy vagy több meghódított bolygód található (beleértve az Elveszett bolygót is).

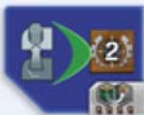


Megszerzett szövetségbónusz lapkánként.

Példák:



A „Passzolás” akció során 3 győzelmi pontot kapsz minden nálad lévő szövetségbónusz lapkáért.



Minden alkalommal, amikor egy kutatási területen előrelépsz, további 2 győzelmi pontot kapsz.



Amikor megszerzed ezt a tech lapkát, azonnal kapsz egy ércet minden egyes űrszektorért, melyben legalább egy bolygót meghódítottál.



Minden egyes bevétel fázisban kapsz egy tudást és egy kreditet.



A „Passzolás” akció során 1 győzelmi pontot kapsz minden meghódított bolygótípusért.



Minden egyes alkalommal, amikor bányát építesz egy Gaia-bolygón, további 3 győzelmi pontot kapsz.



Egyedi akcióként kapsz egy kvantumkockát és 5 kreditet.



Az akadémiáid és a bolygóközi intézeted energiaértéke immáron négy. Ha egy haladó tech lapkával lefeded ezt az általános tech lapkát, az érték visszaáll háromra. Ez a változás nem érinti a már létrehozott szövetségeket.