



fordította: Beorn (2020)

lektorálta: Hipszki László

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás

RULE BOOK

LIVING PLANET

WIR



LIVING PLANET

CHRISTOPHE BOELINGER

Ez történt ezidáig...

Az új Galaktikus Naptár 2755. évére az emberi faj a kipusztulás szélére sodródott, mivel addigra felélte a Föld minden lehetséges erőforrását.

Az emberiség maradványa arra kényszerült, hogy feladja valaha virágzó szülőbolygóját, mely addigra már csak egy hatalmas, kopár sziklává vált. Távolsabb és még távolsabb vándorolva a felfedezetlen űrön át, egyre újabb olyan bolygókat kutattak fel, amelyek elég gazdag erőforrásokkal rendelkeztek ahhoz, hogy biztosítsák az emberi faj utolsó generációjának fennmaradását. A Föld elhagyása óta már számtalan bolygót felfedeztek, majd mindegyiket a végsőkig kizsákmányolták, ideiglenes megállóként használva csupán őket a további utazáshoz. Ám nagyon kevés lett közülük ténylegesen gyarmatosítva, így az emberiség vékony lepelként borult rá az egész galaxisra. Mivel igen nehéznek bizonyult egy állandó otthon megeléke, az emberiség lélekszáma veszélyes mélypontra zuhant. Annak ellenére tehát, hogy a megmaradt emberiség a kutatást és felfedezést a világegyetem ismert határáig tolta ki, a kihalás elkerülése szinte kilátástalannak tűnt...

Vagyis így tűnt, egészen a Myceliandre felfedezéséig.

A menekülést jelentő Myceliandre bolygót az Emberi Faj Egyesült Megmentői (EFEM) kutástudósai fedezték fel. Az első felderítő jelentésekben az szerepelt, hogy a bolygó nem igazán alkalmas az emberi életre, mivel annak egész ökoszisztémája a már uralkodó fajok támogatására fejlődött ki: egyfajta zuzmó, vagy gombafélék, melyek szimbiotikusan növekednek a savas gejzírek tölciséreinek közelében. Az új életformák begyűjtött mintáinak elemzése során döntött úgy a csapat, hogy a gombához való hasonlóság miatt a micélium nevet kapják. Azt is sikerült megállapítaniuk, hogy a gomba összetétele rendkívül bőséges és vitamindús tápanyagnak számít, sokkal jobban, mint ahogy azt valaha az alapvető élelmiszerek biztosítani tudták a Földön.

Hamarosan elkezdtek fogyasztani a micéliumot, nyersen, sütvé, vagy levesbe főzve. Lassan szinte minden recept legfontosabb hozzátevője a micélium lett. A kulináris kísérletek elvégzése során, néhány hét elteltével a tudós legénység nemcsak kiváló egészségi állapotnak örvendett, de a moráljuk is az addigi legmagasabb szintre nőtt. Mivel tudósok voltak, így tökéletesen megbíztak a saját tesztjeik, és az önmagukon végrehajtott kísérleteik eredményeiben. Amellett, hogy a micélium a valaha felfedezett legteljesebb élelmiszer-hozzávalónak bizonyult, még olyan teljesítménynövelő tulajdonságokkal is rendelkezett, melyek az intellektust, az ösztönöket és az alapvető emberi érzékeket fejlesztették. Néhány hét elteltével sem volt kimutatható semmilyen nyilvánvaló mellékhatás.

A micélium fogyasztása előtt a legénység jelentései gyakran tartalmaztak előforduló rosszsulléteket, és megbetegedéseket - egyik sem volt szokatlan az ilyen hosszú felderítőutakon, ilyen nagyszámú csoport esetén. A későbbi jelentések azonban már csak az egész személyzet kiváló egészségi állapotát hangsúlyozták. Lehetséges, hogy az egész emberiség számára a végső megváltást a micéliumban fedezték fel?

De a természetnek megvannak a már jól bejáratott módszerei az egyensúly fenntartására. A Myceliandre sajnos nem csak egy hihetetlenül gazdag táplálék szülőhelye volt, hanem egy olyan bolygó, melyet gyakran komoly természeti katasztrófák sújtottak; földrengések, hurrikánok, tornádók, és felrobbanó savas gejzírek formájában. Mindezek pedig pont ugyanazokon a területeken fordultak elő a leggyakrabban, ahol az igen hasznos gombatelepek tenyésztek.

A micélium felfedezése azonban annyira fontosnak tűnt, hogy elhomályosított minden más jelentést, melyek arról szóltak, hogy a bolygó olajban, vasban, és egy új, minden mástól eltérő, a galaxisban ezidáig sosem látott, ismeretlen összetételű ásványban is igen gazdag, melyet vibriumnak neveztek el. Nevét a rezgéselnyelő-képessége után kapta, melyet úgy vélték, a gyakori földrengéseknek köszönhetett.

A Myceliandre felfedezésének fontosságára való tekintettel, az EFEM bölcsnek tartotta, hogy eltitkolják a bolygó pontos helyét. De mint eddig bármikor, a legösibb emberi magatartás - a kapzsiság - ennek is keresztbe tett. A hihetetlen jutalom és hatalom utáni vágy által vezérelt leghatalmasabb megavállalatok gyorsan megszerezték a modernkori "El Dorado" pontos koordinátáit.

Néhány röpké évvel a Myceliandre felfedezése után, már az összes nagyobb galaktikus társaság azt tervezgette, miként tudná a lehető legnagyobb haszonnal kiaknázni az új bolygó lehetőségeit. Az egyik módszerük szerint, amint megvetették a bolygón a lábukat, az erős szél segítségével kezdtek energiát termelni az automatizált gyáraik számára, miközben energiakupolákat emeltek, hogy megvédjék létesítményeiket az elemek haragjától.

És ezzel a bolygó erőforrásáért - a micéliumért - folytatott verseny kezdetét vette. Ismét egy új bolygó vált tehát az arctalan megatársaságok játszóterévé, akik hatalmas tőkével, lenyűgöző modern technológiával, és kielégíthetetlen éhséggel felfegyverkezve küzdöttek azért, hogy a lehető legnagyobb szezletet hasíthassák ki a tortából.

Nem sokkal a felfedezése után, a micélium akaratlanul eljutott az egész galaxisba, hisz sokan a Föld elhagyása óta az első igazán értékes erőforrásnak tartották. Minél távolabb helyezkedett el azonban egy telep a Myceliandre bolygótól, a micélium szállítási költségei elkerülhetetlenül annál nagyobbak is lettek. Ezzel egy időben egyre több tudós, kalandor, telepes, mérnök, technikus és még inkább egyre több kereskedő vette az útját e bolygó felé. Azoknak, akik oda költöztek, és ott dolgoznak, el kell fogadniuk az életüket veszélyeztető kockázatot, ám összességében a Myceliandre bolygón még így is nagyobb volt az esélyük a túlélésre, mint a legtöbb másik telepen. Ezen felül az itt élők a fizetésük egy részét néhány apró micéliumdarabban kapták meg, hogy még boldogabbak és engedelmesebbek legyenek. Ezzel csábították magukhoz a galaktikus megatársaságok az új dolgozóikat, hogy ide jöjjenek és dolgozzanak a létesítményeik felépítésén. Mindez óriási sikernek bizonyul!

Néhány röpké évtized alatt a "Mágnesbolygónak" becézett planétát szó szerint elborították az épületek, a bányavájak, és természetesen az emberekkel zsúfolásig teli városok. Addigra a bolygó minden olyan területén, amely alkalmas volt az áhított gomba tenyésztésére, a négy nagy galaktikus társaság egyikének zászlaja lobogott, akik igyekeznek minden csepp erőforrást kisajtolni birtokaikból.

De hamarosan mindenkinek rá kellett jönnie, hogy valamiben tévedtek. Ahogy a micélium-erőforrás kezdett kimerülni, úgy lettek egyre gyakoribbak és pusztítóbbak a természeti katasztrófák.

Ugyanakkor ahogy a természeti katasztrófák egyre gyakoribbakká váltak, a geizírkitörések meghatározó szerepet játszottak abban, hogy a környékükön még nagyobb és még hatásosabb gombák növekedhessenek. Tehát a több geizír több, és hatékonyabb gombát jelentett, ami növelte a kitermelést, és még nagyobb profitot eredményezett! Egyes vállalatok eljutottak ahhoz az elhatározáshoz is, hogy megkísérelték átfúrni a bolygó kérgét, újabb geizírek létrehozása érdekében. Hamar minden galaktikus társaság rákapott erre az új "piercing" technikára, és persze nagyon hamar vissza is éltek vele, így a bolygó felszínét pár év alatt számtalan csúnya lyuk csúfította el.

Ezen túlkapás miatt született meg az élő bolygó elmélet.

A Myceliandre lerablásának 50 éves évfordulóján, a nagyrabecsült tudósok egy új tanulmányt adtak ki, amely rámutatott az összefüggésre a bolygó iparosodása és az egyre gyakoribb katasztrófák között. Bebizonyították, hogy a bolygó minden területén a különféle természeti csapások gyakorisága és erőssége szorosan összefügg a bolygóra gyakorolt stressz-szinttel. Nem csak a geizírkitörések lettek egyre gyakoribbak az évek során fúrt hatalmas lyukak miatt, hanem a tornádók és a földrengések is összekapcsolódtak az emberi rablógazdálkodással!

Ez az elmélet feltételezte azt, hogy az egész bolygó egy élő organizmus, és annak folyamatos kizsákmányolása egy állat vénáinak megcsapolásához hasonlít. A tanulmány azt a következtetést vonta le, hogy a bolygó szó szerint reagál a kínzásokra, és az emberek által neki okozott fájdalomra, és egy kevés vibrium segítségével nyeli el a sokkokat. És minél jobban szenved a bolygó, annál dühösebbé válik, és kataklizmák sorozatával próbál megszabadulni kéretlen kínzóitól.

Ezt követően ugyanezeket a tudósokat megbízták azzal is, hogy próbálják megjósolni, mi fog történni a bolygóval a közeli és távoli jövőben, feltételezve, hogy az emberek okozta károk állandósulnak. A tudósok szerint ahogy a folyamatos, elviselhetetlen szenvedéssel szembesül, az élő bolygónak igazából csak két lehetősége maradt. Elsőként elfogadhatja a saját küszöbön álló halálát, ezzel egy újabb nap körül keringő, értelem nélküli, üres sziklává válva; vagy elfogadhatja a sorsát, de nem hajlandó csendben meghalni, így ördögien súlyos, és helyrehozhatatlan károkat okozó kataklizmák sorozatait indíthatja el, mely a nem kívánt lakóinak teljes feledésbe taszításával járhat együtt. A legfrissebb adatokat elemezve a tudósok arra tippeltek, hogy a bolygó ez utóbbi lehetőséget választotta. Arra bíztatták az embereket, hogy tömegesen hagyják el a bolygót, mielőtt mind itt vesznének rajta.

Ám az emberi fajra nem jellemző az, hogy valamit olyan könnyen feladna, különösen, ha az a valami ennyire értékes. Mint ahogy az a történelem során már oly sokszor megesett, a hatalmi pozícióban lévők nem hagyják hátra a bolygót, mielőtt a lehető legteljesebb módon fel nem használják, ki nem merítik az erőforrásait, haszontalan, csupasz sziklává redukálva azt.

És itt kezdődik a mi történetünk. Egyike vagy a négy galaktikus megavállalat programigazgatójának, aki megbízást kap arra, hogy megszervezze a vállalata települését, védelmezze azt mindentől, ebben a modernkori "aranylázban", miközben gondoskodnia kell arról, hogy a gazdasági versenyből a saját cége kerüljön ki győztesül.



LIVING PLANET

CHRISTOPHE BOELINGER

JÁTÉKTARTOZÉKOK



1. 24 hatszöglapka, közte a 3 kataklizma nélküli kezdőlapka
2. 1 tőzsdetábla, melyen a bolygó kimerüléssávja is található
3. 1 vezetőtábla
4. 25 tőzsdekártya
5. 4 kocka (piros, zöld, sárga, kék)
6. 4 sorsjelző
7. 5 különböző színű tőzsdejelölő (nyersanyagonként 1-1)
8. 43 erőforrásjelölő:
 - 8-8 jelölő a következő színekben: mályva (vibrium), szürke (vas), fekete (olaj), kék (elektromosság)
 - 11 zöld jelölő (micélium)
9. 60 pénzjelző:
 - 20 × 1 MC (megakredit)
 - 20 × 5 MC
 - 16 × 10 MC
 - 4 × 50 MC

10. 58 épületlapka:
 - 30 gyárépület: 6-6 fűrótorony, micéliumfarm, vasbánya, vibriumbánya, szélturbina
 - 12 védőépület: 4-4 energiamező, acélkupola, rezgéscsillapító
 - 4 úrkikötő
 - 12 tőzsdeépület: 4-4 általános kereskedelmi állomás, kereskedelmi iroda, marketingosztály
11. 4 komplett játékostartozék-készlet, 4 különböző színben (piros, sárga, zöld, kék):
 - 5 tudós
 - 2 motorizált tudós
 - 10 automatajelölő
 - 6 lapból álló bolygó-kártya pakli, aminek a hátoldalának színe megegyezik a játékos választott színével
 - 1 játékgépdet-paraván

Ez a szabályfüzet.

A JÁTEKOSOK SZÁMA

A **Living Planet** társasjátékkal 2-4 játékos játszhat. Az alábbi szabályok 4 játékosra vonatkoznak.

Ha négynél kevesebb játékos vesz részt a játékban, akkor tekintsd meg a speciális szabályokról szóló fejezetet a szabályfüzet végén.

A JÁTÉK CÉLJA

A **Living Planet** társasjátékban mindnyájan a Myceliandre élőbolygót kíméletlenül kizsákmányoló egyik megatársaságot képviselitek. Mindenkinek az lesz a célja, hogy teljes mértékben iparosítsa a bolygót, és a lehető legtöbb profitot termelje ki, mielőtt a bolygó öngyilkosságát követne el.

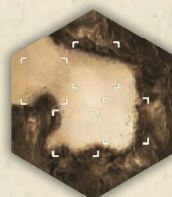
A játék végén mindnyájan győzelmi pontokat szereztek az általatok birtokolt megakreditek, épületek és járművek után (a további részleteket lásd a pontozásról szóló fejezetben).

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék előkészítéséhez hajtsd végre sorban az alábbi lépéseket, az 5. oldalon található példaábra segítségével. Megjegyzés: az előkészítés lépései eltérhetnek a felfedezni kívánt bolygó alakjától (a választott forgatókönyvtől) függően. Az alább ismertetett lépések az első **LIVING PLANET** játékokra vonatkoznak, az alap élőbolygó felfedezésére, amely egy normál szabályok szerint lefolytatott játék.

1

Keresd ki a 4 játékos kezdőhatszögét (lásd jobbra), és fektesd az asztal közepére. Ezt hívjuk leszállási zónának.



2

Mindnyájan válasszatok magatoknak egy játékoszint, és vegyétek el az adott színhez tartozó összes tartozékokat: **1 paravánt, 6 lapból álló bolygókártypaklit, 5 tudóst, 2 motorizált tudóst, 10 automatajelölőt, 1 űrkikötőt**. Állítsátok fel magatok előtt a paravánokat, és az összes kártyátokat tegyétek egy képpel lefelé néző pakliban mögé. Az összes fából készült játéktartozékát mindenki tegye a paravánja elé, hogy jól láthatóak legyenek a többiek számára. A paraván mögött csakis a megakredtitek, az erőforrások és a ki nem játszott kártyák rejthetők el.

3

Mindnyájan tegyétek az űrkikötőtök lapkáját a kezdőhatszög egyik szaggatott vonalak által megjelölt mezőjére, és tegyétek rá az egyik automatajelölőket és az egyik tudósotokat. Az automatajelölőket tegyétek az űrkikötő "10 MC" szimbólumára, mivel ezt az információt nem fogjátok a normál játékban használni.



4

Tedd a tőzsdetáblát a játéktér egyik oldalára. Tedd az 5 színes fakockát (tőzsdejelölőt) az egyes sávok 5 MC értékű mezőire. Ügyelj rá, hogy minden kocka a megfelelő színű sávra kerüljön (lásd a játéktartozékok felsorolását). Illeszd hozzá a bolygó kimerüléssávját a tőzsdetábla aljához.

5

Gyűjtsd össze az összes pénzjelzőt értékek szerint szétválogatott kupacokba a tőzsdetábla közelébe, létrehozva ezzel a bankot.

6

Gyűjtsd az összes erőforrásjelölőt a tőzsdetábla alá külön kupacokba, létrehozva ezzel a közös készletet.

7

Minden játékosnak ossz 20 MC-t a bankból, illetve 1 micéliumjelölőt a közös készletből. Mindenki rejtse el a kapott pénzt és erőforrását a paravánja mögé. Javasoljuk, hogy mindenkinek egy 10 MC-s és két 5 MC-s jelzőt ossz ki.



8

Keverd össze a tőzsdekártyákat képpel lefelé, majd tedd a pakliját (továbbra is képpel lefelé) a tőzsdetábla bal oldalához. Az eldobott tőzsdekártyák majd a tőzsdetábla jobb oldala mellé kerülnek, képpel felfelé.



9

Tedd a 4 sorsirányító-jelzőt az erőforráskészlet mellé.



10

Gyűjtsd össze mind a 23 megmaradt hatszöglapkát, keverd meg őket képpel lefelé, és készíts belőlük egy "tornyot", létrehozva ezáltal a hatszögpaklit, amit tegyél a leszállási zóna mellé.



11

Az összes épületlapkát válogasd szét típusok szerint, és rendezd őket kupacokba egymás közelébe úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azokat majd az építéshatárja során. 11 különböző típus van, tehát 11 különböző kupacot kell készítened (eltérő ábrájú lapkák). Ez lesz az épületkészlet.

12

Az a játékos lesz a játék kezdetén a vezető, aki legutoljára evett gombát. Ő vegye el a vezetőtáblát és a 4 dobókockát, amit tegyen maga elé úgy, hogy mindenki más jól lássa azokat.

13

Ezzel kezdetét veheti az első forduló.



A VEZETŐ SZEREPE

Minden fordulóban az óramutató járásával megegyező irányba haladva, mindig más lesz közületek a vezető. A vezetőnek fontos döntéseket kell hoznia majd a forduló kezdetén, de mindenekelőtt az a feladata, hogy egyértelművé tegye a játékosok aktuális sorrendjét. A vezető a 4 színes dobókocka segítségével határozza majd meg a játéksorrendet, amiket maga elé tesz majd egy sorba. Ezek pontos használatáról majd kicsit később olvashatsz.

A JÁTÉK HOSSZA

A játék 12 fordulón keresztül fog tartani. A 12. forduló végén a bolygó felrobban.

Azonban az első pár játékotok során javasoljuk, hogy a játék csak 8 fordulóig tartson 2 vagy 4 játékos esetén, illetve 9 fordulóig 3 játékos esetén.

EGY JÁTÉKFORDULÓ MENETE

Minden forduló előre meghatározott fázisokból fog állni, melyeket egymás után sorrendben, lépésről lépésre kell majd végrehajtanotok. Ha végeztetek mind az 5 fázissal, az adott forduló véget ér, és egy újabb forduló veszi kezdetét az 1. fáziséval. Ezt a folyamatot kell ismételnetek összesen 12-szer a játék során.

1. **Bolygókártya választás** (minden játékos egyszerre hajtja végre).
2. **Vezetőakció** (csak az aktuális vezető hajtja végre).
3. **Vezetőtábla sorrend**, balról jobbra haladva (a vezető jelenti be az egyes lépéseket):
 - A) Termelés (minden játékos).
 - B) Akciók (csak az éppen soron lévő játékos).
 - C) Katakлизмák (az összes érintett játékos).
4. **A bolygó kimerülése** (csak az aktuális vezető hajtja végre).
5. **A vezetőség továbbadása** (a vezetőtábla és a 4 dobókocka az aktuális vezető bal oldalán ülő játékos elé kerül).

A fenti 5 fázis mindegyikét az alábbiakban részletezzük.

1. FÁZIS: BOLYGÓKÁRTYA VÁLASZTÁS

Ezt a fázist mindnyájan egyszerre fogjátok végrehajtani.

Mindnyájan vegyétek a kezetekbe a paravánatok mögött lévő összes bolygókártyákat. Ha valakinek már nincs egy bolygókártyája sem a paravánja mögött, akkor vegye kézbe az összes eldobott kártyáját. Mindenki válasszon egyet a kezében lévő bolygókártyái közül, majd fektesse azt képpel lefelé a paravánja elé. A kézben maradt bolygókártyáitokat ezután tegyétek vissza a paravánatok mögé.

Amint mindenki elkészült ezzel, folytassátok a játékot a 2. fázissal.

2. FÁZIS: VEZETŐAKCIÓN

Mindenki fedje fel az 1. fázisban a paravánja elé fektetett bolygókártyáját, majd egymás után jelentsétek be egyértelműen a rajta lévő számot. Az aktuális vezető fordítsa az adott játékoshoz tartozó kockát a most bejelentett értékre, majd folytassátok ezt az eljárást mindaddig, amíg mindnyájan be nem jelentettétek a kijátszott bolygókártyátok értékét (a vezetőt is beleértve), és a vezető be nem forgatta mindenki dobókockáját a megfelelő oldalára. Ezután a vezetőnek határoznia kell a játéksorrendről.

Ennek érdekében a 4 kockát rendezze tetszőleges sorrendbe a vezetőtábla első sorában (nem kell érték szerint sorba rendeznie őket). Ez határozza meg a játéksorrendet. Például: ha a kék kockát teszi az első mezőbe, akkor a kék játékos fog elsőnek cselekedni. Ha a piros kockát az utolsó mezőbe teszi, a piros játékos jön legutoljára.

Az összes most kijátszott bolygókártya mindenki játéparavánja előtt marad, képpel felfelé, a már kijátszott többi kártya paklijának tetején, így minden más játékos csak a legutoljára kijátszott bolygókártyák értékét láthatja. A még ki nem játszott bolygókártyákat mindenki rejtse vissza a paravánja mögé.

Például: Minden játékos kijátszotta a saját egyik bolygókártyáját (kék a 2-es, sárga a 6-os, piros és zöld a 4-es kártyájukat). Az aktuális vezető a kijátszott kártyák értékeinek megfelelően beforgatja a dobókockákat, és tetszőleges sorrendben elhelyezi őket a vezetőtábla első sorában.



BOLYGÓKÁRTYÁK SPECIÁLIS HATÁSAI

Mindegyik bolygókártya rendelkezik valamilyen speciális hatással. Ezek csak akkor aktiválódnak, ha a vezető játszotta ki az aktuális kártyát. Ha nem az aktuális vezető játszotta ki, a bolygó-kártyának nem számít a speciális hatása.

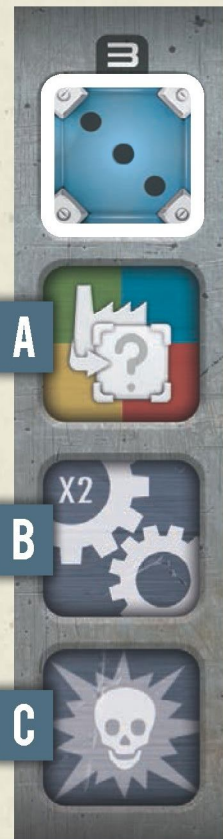
Az összes bolygókártya speciális hatásának felsorolását a szabályfüzet végén találod meg.

Bizonyos speciális hatásokat a vezetőnek a 2. fázis során kell figyelembe vennie (2-es, 5-ös és 6-os értékű kártyák), másokat pedig a 3. fázis során (1-es, 3-as és 4-es értékű kártyák).



3. FÁZIS: VEZETŐTÁBLA SORREND

A balról első oszloppal kezdve, és az egyes oszlopokon balról jobbra haladva, az aktuális vezető minden kockát lefelé léptet egészen addig, amíg végül az összes kocka el nem éri a legalsó (C) "kataklizmák" sort.



TERMELÉS (lásd a 7. oldalon):

A vezető a soron következő dobókockát elsőként a négy színnel jelölt termelés sorra fogja léptetni. Miután mindenki, akinek lehet, befejezte a termelést (az egyidejű végrehajthatóságot mutatja a négyszínű szimbólum), a vezető az adott dobókockát az "akciók" sorra lépteti.

AKCIÓK (lásd a 8. oldalon):

Amikor az aktuális vezető egy játékos kockáját az "akciók" sorba (B) lépteti, a kocka tulajdonosa végrehajthat 2 akciót. Például balra: a kék játékos hajthat végre 2 akciót. Ha végzett, az aktuális vezető a "kataklizmák" sorra lépteti a dobókockát.

KATAKLIZMÁK (lásd a 14. oldalon):

Ha a soron lévő játékos kataklizmát váltott ki, azt most kell végrehajtanotok. Ezután a vezető tovább lép a sorban következő kockára, és azt lépteti először a "termelés", az "akciók", majd a "kataklizmák" sorra.

Ha már mind a 4 kocka a legalsó (kataklizmák) soron van, és végrehajtottátok ezen fázis összes lépését, folytassátok a 4. fázissal.

A VEZETŐ FELADATA A JÁTÉK VEZETÉSE !

Minden alkalommal, amikor egy dobókockát egy új szimbólummal megjelölt sorra léptet, a vezetőnek hangosan be kell jelentenie, hogy mi a játékosok feladata. Például: amikor a 3-as értéket mutató kék dobókockát a "termelés" sorra lépteti, be kell jelentenie: "mindenkinek, akinek 3-as termelési értékű épülete van, termelhet". Amikor ugyanezen kockát az "akciók" sorra lépteti, ezt kell mondania: "kék játékos végrehajthat 2 akciót". És végül, amikor a kék kocka eléri a "kataklizma" sort, be kell jelentenie: "kataklizma következik be minden olyan hatszöglapán, amin 3-as kék szimbólum szerepel". Ezután a sorban következő oszlop dobókockáját kell végigléptetnie a különböző sorokon, a fentieknek megfelelően, amíg mind a 4 kockával nem végez.

"A" SOR - TERMELÉS

Ebben a lépésben minden játékos az éppen aktuális dobókocka értékétől és a játékhelyzettől függően képes lesz:

- erőforrásokat termelni,
- javítani a gyárépületei automatizálásán,
- új egységeket elhelyezni az űrkikötőjébe.

Amikor a vezető egy dobókockát a "termelés" sorra léptet, bejelenti az adott kocka értékét, amely mindnyájatok számára megadja az aktuális termelési értéket. A dobókocka színe a "termelés" soron pillanatnyilag nem bír jelentőséggel, csak és kizárólag az értéke számít.

Az aktuális vezetőtől kezdve, és az óramutató járása szerinti irányba haladva, minden játékos termelhet (ha tud), amíg mindenki nem végzett.

Egy erőforrás megtermeléséhez egy játékosnak ellenőriznie kell egy olyan gyárépületet, amelynek a termelési értéke ugyanannyi, mint amennyi az aktuális dobókockán szerepel. Ha valakinek van ilyen gyára, akkor elvehet 1 adott erőforrásjelölőt a közös készletből. Ha a közös készletben nincs már az adott erőforrásból, semmit nem kap, de ezen erőforrás tőzsdei értéke 1 MC-vel növekszik a tőzsdetáblán, minden erőforrás után, amit nem tudott elvenni (lásd a tőzsdéről szóló fejezetet). Ha valakinek egynél több gyára van, amelyiknek ugyanez a termelési értéke, akkor mindegyik termel neki 1-1 adott erőforrást.

Akkor irányítasz egy gyárat, ha van rajta egy automatajelölőd, vagy egy aktív egységed, esetleg mindkettő. Ha ilyen jelölők nincsenek egy gyárlapán, azt a gyárat nem ellenőrzi senki. Ez előfordulhat azért, mert elhagyták (ha a lapka üres), vagy éppen üzemben kívül van (ha csak egy sérült, elfektetett tudós van rajta).

Az aktív egység egyaránt lehet tudós, és motorizált tudós is. Aktív egységnek számít minden nem elfektetett tudós, vagy motorizált tudós figura.



IRÁNYÍTOTT

NEM IRÁNYÍTOTT



Példa a termelésre:

A "termelés" sorra léptetett aktuális dobókocka értéke 3-as.

A) Az épületet sárga játékos ellenőrzi, és az 1 olajat termel neki.

B) Az épületet piros játékos ellenőrzi, és az 1 vibriumot termel neki.

C) Az épületet sárga játékos ellenőrzi, de most nem termel, mert a termelési értéke 5-ös.

D) Az épületet piros játékos ellenőrzi, de nem gyárépület, így nem termel.

E) Az épületet jelenleg nem ellenőrzi senki, hiszen csak zöld játékos egy sérült (elfektetett) tudosa van a lapkán, így nem termel.

F) Az épületet jelenleg nem ellenőrzi senki, mivel üres, így nem termel.

Épületek automatizálásának javítása a termelés során

Ha a "termelés" sorra léptetett aktuális dobókockával megegyező értékű általad irányított épületeden van egy aktív egység, de nincs rajta automatajelölőd, akkor dönthetsz úgy, hogy inkább javítod az épület automatizálását ahelyett, hogy az termelne neked. Ehhez tedd az épületlapkára az egyik automatajelölődet. Ha így cselekedtél, ez az épületed ebben a termelésben nem termel semmit sem számodra.



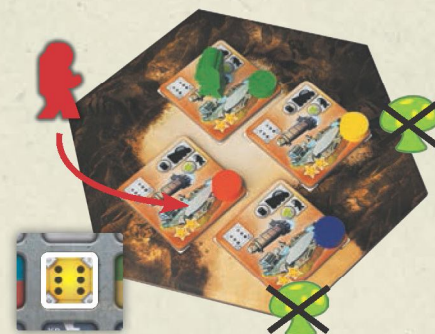
Például: Ha a "termelés" sorra léptetett aktuális dobókocka érték 5-ös, és te vagy a piros játékos, a balra lévő 5-ös termelési értékű gyárad vagy 1 olajat termel neked, VAGY automatizálhatod úgy, hogy ráteszed az egyik automatajelölőd.

A legtöbb játékban a kezdőépületek az űrkikötők lesz. Ez az épület nem termel erőforrásokat, ehelyett új tudósok (munkavállalók), és felszerelések magadhoz csábítására szolgál. Ha a vezető egy olyan dobókockát léptet a termelési sorra, amelynek az értéke 6-os, és az űrkikötődön épp nincs egységed, akkor elkölthetsz 1 micélium erőforrást azért, hogy a parvánod előtt az egyik tudósfigurádat az űrkikötő lapkájára tedd, VAGY elkölthetsz 1 olaj erőforrást azért, hogy a parvánod előtt az egyik motorizált tudósfigurádat az űrkikötő lapkájára tedd.

Felhasználhatsz olyan erőforrást is, amelyet éppen most termeltek meg más (6-os értékű) gyáraid.

Például: A vezető egy 6-os értékű kockát léptet a "termelés" sorra. Csak piros játékos vásárolhat magának új tudóst, mert:

- Zöld játékos űrkikötője éppen foglalt, így oda új figura nem kerülhet.
- Kék játékosnak nincs se micéliuma, se olaja, amit erre költhetne.
- Sárga játékosnak ugyan van micéliuma, de nem kíván most erre költeni.



"B" SOR - AKCIÓK

Amikor a vezető egy adott játékos dobókockáját az "akciók" sorra lépteti, bejelenti az adott kocka színét, hogy az adott színű játékos maximum 2 akciót hajthasson végre. Ez a játékos lesz az aktív játékos. Az aktív játékos nem tud egymás után 2 ugyanolyan akciót végrehajtani, de 2-nél kevesebb akciót is végrehajthat, ha akar.

Megjegyzés: Az alábbi akciók ismertetése során az aktuálisan aktív játékos dobókockájának értékét X-szel jelöltük.

Akciók típusai:

- felfedezés
- mozgás
- építés
- kereskedelem
- támogatás
- sorsjelző elvétele

FELFEDEZÉS

Ha ezt az akciót választod, húzz X hatszöglapkát a hatszögpakliból, mutasd meg őket a többieknek, majd válassz közülük egyet, és helyezd el azt a játékterületen az alábbi szabályok betartásával:

- A most elhelyezett hatszöglapkának érintkeznie kell a leszállási zónával (kezdőlapkával), vagy legalább 2 másik hatszöglapkával.
- A most elhelyezett hatszöglapkán lévő tájtipusoknak meg kell egyeznie a szomszédos hatszöglapkák csatlakozó oldalának tájtipusaival (például: egy hegységnek egy szomszédos hegységhez kell kapcsolódnia, sivatagnak egy szomszédos sivataghoz.).

- Képesnek kell lenned arra, hogy az újonnan elhelyezett hatszöglapkára rá tudd mozgatni az egyik saját egységedet (ő lesz az, aki tulajdonképpen "felfedezi" ezt a lapkát). A tudósaid csak szomszédos lapkákra mozoghatnak, azaz csak egy szomszédban elhelyezett lapkát "fedezhetnek fel"; míg a motorizált tudósaid maximum X lapkát mozoghatnak, hogy elérjék az általad most elhelyezett lapkát, és "felfedezhessék" azt. Ha egyetlen egységed sem képes rámozogni a lehelyezni kívánt lapkára, azt nem helyezheted ott el. A sérült tudósod nem tud mozogni / felfedezni.

Ha az egyik általad most húzott hatszöglapkát sem tudod szabályosan elhelyezni, vagy amelyiket lehetne, azt bármilyen ok miatt nem akard elhelyezni, akkor dobd el az összes felhúzott lapkát, és a felfedezés akciód sikertelen lesz (de így is 1 elhasznált akciónak számít).

Az összes eldobott lapkát tedd a hatszögpakli aljára, tetszőleges sorrendben.

MOZGÁS

Ha ezt az akciót választod, bármennyi egységedet mozgathatod mindaddig, amíg a lemozgott hatszöglapkák összesített száma (azaz az elköltött mozgáspontjaid száma) nem haladja meg a kockád értékét (azaz X-et).

Minden tudósod csak egy hatszöget mozoghat, azaz a kiinduló lapkáról csak bármelyik szomszédos lapkára mozgathatod őket. A sérült tudósaidat nem mozgathatod. Minden motoros tudósod maximum X lapkányit mozoghat.

Ha egy egységedet egy új lapkára mozgatod, akkor ingyen beléphetnek a lapkán lévő egyik általad irányított épületbe, vagy üres épületbe. Ehhez nem kell további mozgáspontot költened.

Azonban, ha az egységedet ugyanazon hatszöglapka egyik épületéből mozgatod át ugyanezen lapka egy másik épületébe, akkor az 1 mozgáspontba kerül a lehetséges X-ből.

Csak akkor léphet be egy egységed egy épületbe, ha azon a te automatajelölőd van, vagy az épület üres. Ez utóbbi esetben átveszed az adott épület irányítását.

Minden épületben csak egyetlen egység lehet, tekintet nélkül a típusára. Ezen felül az épületlapkán lehet még egy automatajelölő is, az egység színében (ez utóbbiak nem tekintendők egységnek).

Az épületeken kívül, egy adott hatszöglapkán tartózkodó egységek számában nincs korlátozás.

Például: Te vagy a piros játékos, és az aktuális vezető az 5-ös értékű piros dobókockát mozgatja éppen az "akciók" sorra. Egyik akcióként (a maximálisan lehetséges 2 közül) a mozgást választod, és így összesen 5 mozgáspontot kölhetsz el. Az egyik tudósodat 1 mozgáspont elköltésével az egyik szomszédos hatszöglapkára mozgatod, ahol belép egy üres épületbe, ami felett átveszed az irányítást. Ezután a motorizált tudósodat 3 hatszöget mozgatod, ahol belép egy olyan épületbe, amin egy automatajelölőd volt csak eddig. Így döntesz, az utolsó mozgáspontodat nem akard már elkölteni, így az elvész.

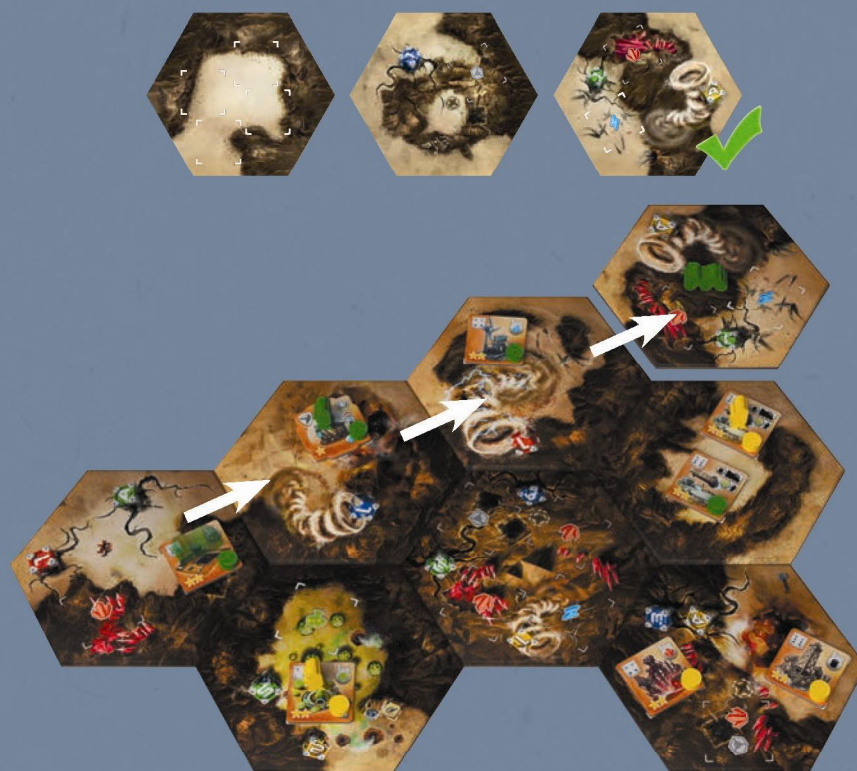
PÉLDA A FELFEDEZÉSRE



Te vagy a zöld játékos, és az aktuális vezető éppen a 3-as értékű zöld dobókockát mozgatja az "akciók" sorra. Egyik akcióként (a maximálisan lehetséges 2 közül) a felfedezést választod. Az új lapkát bármelyik zöld pipával megjelölt helyre elhelyezheted, hiszen a motorizált tudósod akár 3 mezőt is léphet a felfedezéshez.

Ha a sárga játékos lennél, akkor csak a sárga pipával jelölt helyeken tudnád elhelyezni az új lapkát, mivel a tudósok maximum csak 1 mezőt léphetnek (azaz csak a szomszédban fedezhetnek fel), így a kocka értéke tulajdonképpen nem is számítana.

Mint zöld játékos az alábbi 3 hatszöglapkát húzod. Úgy döntesz, hogy az utolsót fogod elhelyezni úgy, hogy az oldalainak tájtipusai illeszkedjenek a szomszédos lapkák tájtipusaihoz, majd rámozgatod a motorizált tudósodat.



ÉPÍTÉS

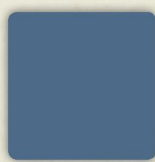
Ha ezt az akciót választod, megépíthetsz egy épületet a rendelkezésre állók közül, feltéve, ha ki tudod fizetni annak építési költségét, valamint ha el tudod helyezni szabályosan azt egy olyan hatszöglapkán, amin van legalább egy aktív egységed. Az épület felépítése független attól, hogy a kockád éppen milyen értéket mutat.

Ha befejezted az építkezést, és elhelyezted szabályosan az épületlapkát a hatszöglapka egyik üres mezőjén, át kell tenned rá a hatszöglapkán lévő egységedet, azaz innentől kezdve te ellenőrzöd ezt az épületet. Ha az egységed a hatszöglapkán egy másik épületben tartózkodik, akkor is felépíthetsz itt egy új épületet, és átmozgathatod rá az egységedet anélkül, hogy mozgás akciót kellene végrehajtanod. Egyszerűen tedd át az egységedet a meglévő épületlapkájáról az újra.

Ezután tedd az egyik automatajelölődöt az új épület lapkájára, letakarva annak építési költségét vele, amire már nincs több szükség. Ha nincs már több automatajelölőd, akkor ne tegyél le helyette semmit.

Az alábbi 3 eltérő típusú épületet építheted fel:

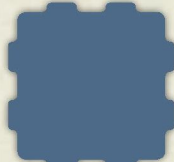
- gyár
- tőzsde
- védő



gyárépület



tőzsdeépület



védőépület

GYÁRÉPÜLET

Költség: 5 MC

Építhető: Egy hatszöglapka azon üres mezőjére, amelyen az erőforrás képe megegyezik a gyárlapka erőforrásának képével (például: vibriumbányát csak a vibrium ábrájával megjelölt üres mezőre lehet építeni).

A gyárépületek adott erőforrásokat termelnek.

TŐZSDEÉPÜLET

Költség: 5 MC + 1 megadott típusú erőforrás, hogy az épület teljesen ellenálljon egy bizonyos típusú katasztrófának.

Építhető: Egy hatszöglapka tetszőleges üres mezőjére. Ha ezen a négyzeten valamilyen erőforrásra szerepel, a tőzsdeépület felépültével ezen erőforrás többet már nem termelhető ki.

A tőzsdeépületek növelik a kereskedelmi piacon a kereskedési kapacitást (lásd később).

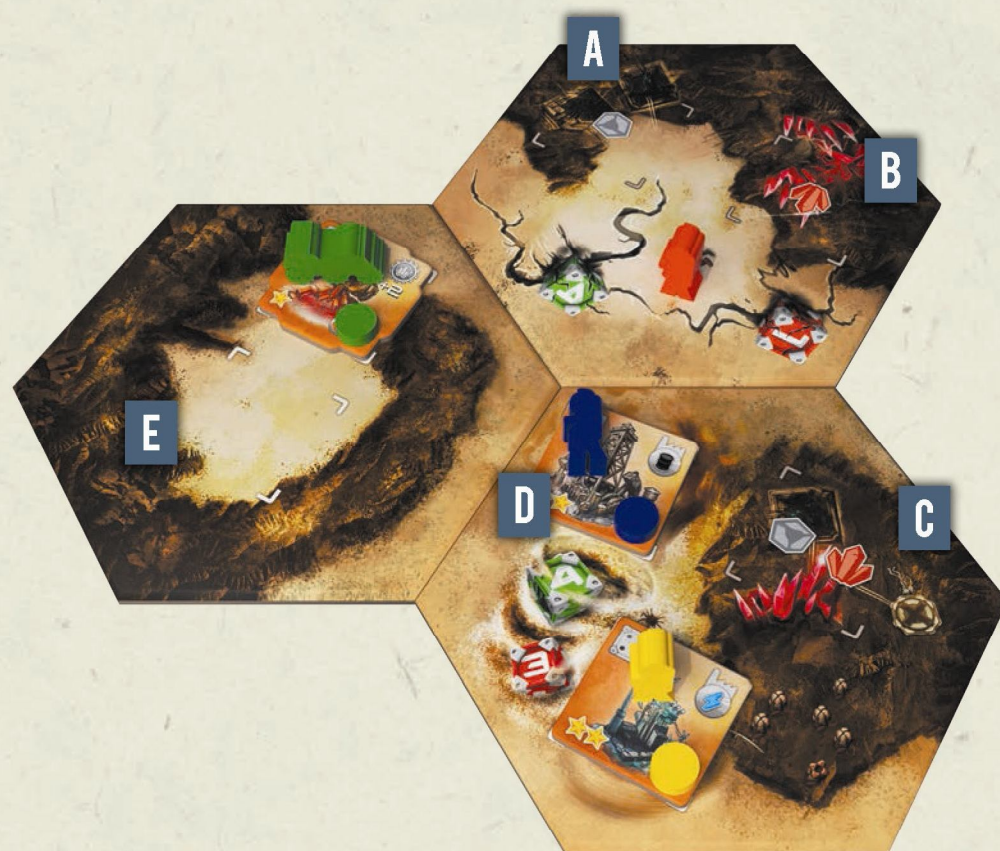
Például: 5 MC-re és 1 elektromos erőforrásra van szükséged a tornádóktól védett általános kereskedelmi állomás megépítéséhez (lásd a tőzsdeépületek megépítésének részleteit a kereskedelemről szóló fejezetben).

VÉDŐÉPÜLET

Költség: 5 MC

Építhető: Egy hatszöglapka tetszőleges üres mezőjére. Ha ezen a négyzeten valamilyen erőforrásra szerepel, a védőépület felépültével ezen erőforrás többet már nem termelhető ki.

A védőépület megvédi a többi épületet a különböző kataklizmáktól (melyek ismertetését részletesen a kataklizmákról szóló fejezetben találod majd).



A) Piros ezen az üres mezőn egy vasbányát, bármelyik tőzsdeépületet, vagy bármilyen védőépületet felépíthet.



A) Piros ezen az üres mezőn egy vibriumbányát, bármelyik tőzsdeépületet, vagy bármilyen védőépületet felépíthet.



C) Sárga ezen az üres mezőn egy vasbányát, egy vibriumbányát, bármelyik tőzsdeépületet, vagy bármilyen védőépületet építhet fel.



D) Kék a "C" üres mezőn semmit nem építhet jelenleg, mivel csak egy nem aktív (sérült) tudósa van a hatszöglapkán.

E) Zöld ezen az üres mezőn csak tőzsdeépületet, vagy védőépületet építhet fel, kivéve a kereskedelmi irodát, mert ilyennel már rendelkezik (lásd a 11. oldalon). Mivel ezen a mezőn semmilyen erőforrás nincs, így ide gyár nem építhető.



Az épületekre vonatkozó korlátozások

Nincs korlátozva, hogy hány gyárépületet irányíthatsz és/vagy foglalhatsz el a játék során, függetlenül attól, hogy ugyanolyan, vagy különböző erőforrást termelnek-e.

Viszont minden olyan épületből csak egyet építhetsz, amiből csak 4 van a közös készletben. Ha már rendelkezelsz egy ilyen épülettel, akkor nem foglalhatsz el egy ugyanolyan, illetve nem is építhetsz még egy ugyanolyan épületet. Ilyen épületek az űrkikötő, a tőzsdeépületek, a védőépületek, és a játék minden további kiegészítőjében megtalálható olyan épületlapka, amiből csak 4 példányt adunk a játékhoz.



a gyárakat korlátlan számban építheted meg



ezekből az épületekből viszont csak 1 példányt építhetsz

KERESKEDELEM

Ha ezt az akciót választod, akkor:

- Változtass a tőzsde egyik árfolyamán.
- Megvehetsz, vagy eladhatsz erőforrásokat az aktuális tőzsdei áron.

TŐZSDEI ÁRFOLYAM VÁLTOZTATÁSA

Húzz X kártyát a tőzsdepakliból. Ha a pakliban már nincs elég lap, keverd össze a tőzsdetábla jobb oldalán gyűjtött, képpel felfelé néző, eldobott tőzsdekártyákat képpel lefelé egy új pakliba, majd folytasd a húzást, amíg fel nem húzod az X darab kártyát. Ezután válassz ki egy kártyát a felhúzottak közül, amely érvénybe lép, az összes többi felhúzott lapot pedig tedd képpel felfelé a dobott kártyák közé, egymás tetejére, majd tedd rájuk az általad kiválasztott kártyát is. Mindenki más csak a legfelső eldobott, általad választott, képpel felfelé néző, utolsó tőzsdekártyát látja. Ezen általad választott, utolsó kártya jelzi az erőforrások árának változását a tőzsdén.

A zöld, felfele mutató nyíl +1, +2, vagy +3 MC értékkel növeli a kártyán jelzett erőforrás árát. A tőzsdetáblán told az erőforrás színével megegyező sorban a jelölőkockát a megadott növekedéssel magasabb értékű mezőre.

A piros, lefele mutató nyíl -1, vagy -2 MC értékkel csökkenti a kártyán jelzett erőforrás árát. A tőzsdetáblán told az erőforrás színével megegyező sorban a jelölőkockát a megadott csökkenéssel alacsonyabb értékű mezőre.

Egyetlen erőforrás ára sem lehet alacsonyabb a tőzsdetáblán, mint 1 MC. Ha egy hatás ennél alacsonyabbra csökkentené az erőforrás árát, a jelölő továbbra is az 1 MC mezőn marad.



A kék kocka értéke 5-ös. Mint kék játékos, a fenti 5 tőzsdekártyát húzod fel, és a vibrium árának +2-es növekedése kártyát választod. Told a tőzsdetábla vibrium sorának jelölőjét a 6 MC-s mezőről a 8 MC-s mezőre.

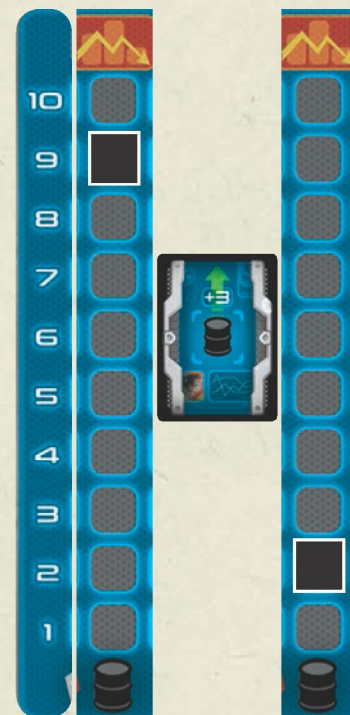
Tőzsdekrach

Ha egy erőforrás ára meghaladná a 10 MC-t, akkor az adott erőforrás ára összeomlik a tőzsdén, és a jelölőkocka az 1 MC-s mezőn folytatja a mozgását.

Ha egy erőforrás ára összeomlott, minden játékosnak, akinek van az adott erőforrásból a paravánja mögött, az új áron el kell adnia azokat mind (lásd az eladást a következő oldalon). Viszont ezek a kényszereladások nem csökkentik tovább a tőzsdei árat, mint egy normál eladás esetében.

Miután megoldottátok az összeomlás (vagy összeomlások) következményét, folytasd tovább a kereskedelem akciót.

Példul: Az olaj jelenlegi tőzsdei ára 9 MC. A +3-as olajár növekedés tőzsdekártyát választod, ami az olaj árának tőzsdei összeomlásához vezet, és az olaj új ára 2 MC lesz (10 MC → 1 MC → 2 MC). Ekkor minden játékosnak (még neked is) minden olaját el kell adnia 2 MC áron. Az eladott olajjelölők visszakérülnek a közös készletbe. Ezek a kényszereladások nem csökkentik az olaj tőzsdei árát, tehát az ezután is 2 MC marad.



ERŐFORRÁSOK VÁSÁRLÁSA, VAGY ELADÁSA

Miután végrehajtottad az általad választott tőzsdekártya hatását, és egy esetleges tőzsdekrach esetén megtörténtek a kényszereladások is, most végrehajthatsz egyetlen tranzakciót a piacon. Egy tranzakció általában azonos típusú, megadott számú erőforrás vásárlását, vagy eladását jelenti. Megjegyzés: egy tranzakció keretében nem vásárolhatsz, majd adhatsz el (vagy adhatsz el, majd vásárolhatsz) ugyanolyan erőforrásokat egymás után.

Vásárlás tranzakció

Mivel az intergalaktikus piacon igen ritkán kínálnak eladásra erőforrásokat, ezt jelképezve, egy vásárlás tranzakcióval legfeljebb 2 azonos típusú erőforrást vehetsz meg a közös készletből, feltéve, ha ott van még annyi jelölő a kívánt erőforrásból, illetve, ha a dobókockád értéke legalább 2-es (ha 1-es értékű dobókocka mellett választod a kereskedelem akciót, és azon belül is a vásárlás tranzakciót, csak 1-et vehetsz a kívánt erőforrásból). A vásárláshoz ki kell fizetned a megvenni kívánt összes erőforrás aktuális árát, amit a tőzsdetábláról olvashatsz le.

A kifizetett pénzt a parvánod mögül kell a bankba befizetned. A megvett erőforrások a közös készletből a parvánod mögé kerülnek. Ha rendelkezelsz általános kereskedelmi állomással (lásd alább), akkor összesen X erőforrást vásárolhatsz meg egyetlen tranzakcióval, ami lehet különböző erőforrás is, de egy-egy erőforrásból ekkor is maximum csak 2-2 darabot vehetsz.

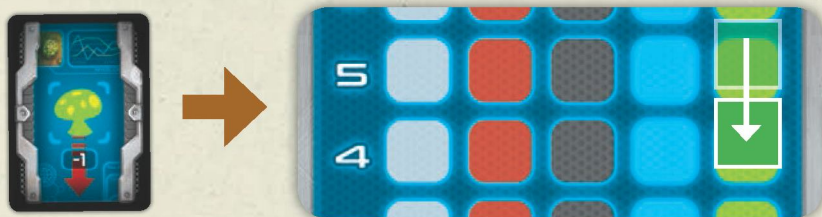
Például: ha a kockád értéke 5-ös, és irányításod alatt áll egy általános kereskedelmi állomás, akkor megvehetsz mondjuk 2 micéliumot, 2 vibriumot és 1 olajat egyetlen tranzakció keretében, de nem vehetsz mondjuk 4 micéliumot és 1 olajat. Ha a micélium aktuális ára 4 MC, a vibriumé 3 MC, az olajé 6 MC, akkor összesen 20 MC-t kell fizetned a banknak, majd az erőforrásokat a közös készletből a parvánod mögé teszed.

Minden alkalommal, amikor valaki vásárlás tranzakciót hajt végre, a megvett erőforrások számától függetlenül, az adott erőforrás ára 1 MC-vel növekszik a tőzsdetáblán. Természetesen ez is kiválthat tőzsdekrachot.

1) Te vagy a zöld játékos, és a zöld dobókocka értéke 5-ös. A kereskedelem akciót választod, így elsőként 5 tőzsdekártyát húzol a pakliból.



2) A micélium árának 1 MC-vel való csökkenése kártyát választod. Mind az 5 tőzsdekártyát a dobott lapok közé teszed képpel felfelé úgy, hogy az általad választott legyen a legtetején. Ezután a tőzsdetáblán a micélium jelölőjét 1 MC-vel alacsonyabb árra mozdítod (az eddigi 5 MC-ről 4 MC-re).



3) 2 micéliumot szeretnél venni (ennyit vehetsz maximum), amiért összesen 8 MC-t fizetsz a banknak, majd elveszel 2 micéliumjelölőt a közös készletből. Ezután - mivel vásárlás történt - a micélium árát eggyel növeled a tőzsdetáblán.

Eladás tranzakció

Egy eladás tranzakcióval maximum X darab, azonos típusú erőforrást adhatsz el az aktuális tőzsdei árnál. Az eladott erőforrások a parvánod mögül kerülnek a közös készletbe, az érte kapott pénz pedig a bankból kerül a parvánod mögé.

Minden alkalommal, amikor valaki eladás tranzakciót hajt végre, az eladott erőforrások számától függetlenül, az adott erőforrás ára 1 MC-vel csökken a tőzsdetáblán. A tőzsdei összeomlás miatti kényszereladások alkalmával ezt a csökkenést nem szabad végrehajtani.

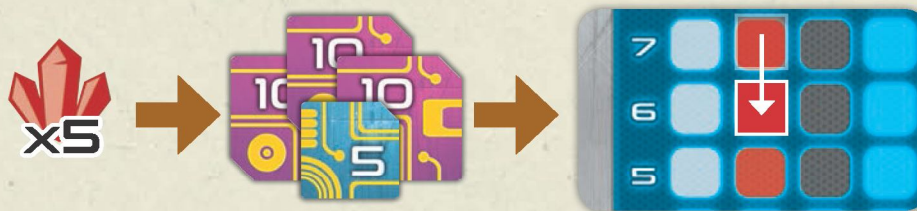
1) Te vagy a zöld játékos, és a zöld dobókocka értéke 5-ös. A kereskedelem akciót választod, így elsőként 5 tőzsdekártyát húzol a pakliból.



2) A vibrium árának 2 MC-vel való növekedése kártyát választod. Mind az 5 tőzsdekártyát a dobott lapok közé teszed képpel felfelé úgy, hogy az általad választott legyen a legtetején. Ezután a tőzsdetáblán a vibrium jelölőjét 2 MC-vel magasabb árra mozdítod (az eddigi 5 MC-ről 7 MC-re).



3) Úgy döntesz, hogy 5 vibriumot adsz el (ennyi a megengedett maximum, hiszen a dobókockád értéke 5-ös). Az 5 vibriumjelölőt a parvánod mögül a közös készletbe teszed át, az ellenértékét pedig (7x5 MC = 35 MC) a bankból veszed el és a parvánod mögé teszed. Ezután - mivel eladás történt - a vibrium árát eggyel csökkentet a tőzsdetáblán.



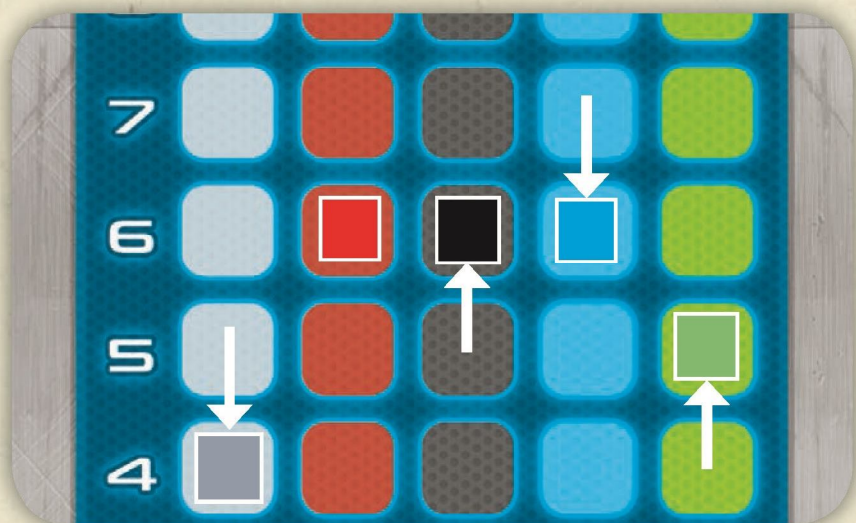
TŐZSDEÉPÜLETEK ELLENŐRZÉSE

A játék során tőzsdeépületeket építhetsz, amelyek segítségedre lehetnek a kereskedésed során. Minden egyes aktív tőzsdeépületed az alábbi segítséget nyújtja:

ÁLTALÁNOS KERESKEDELMi ÁLLOMÁS

Költség: 5 MC + 1 elektromosság - védett a tornádótól

Ha van egy általad irányított általános kereskedelmi állomásod, akkor ugyanazzal a kereskedelem akcióval egyszerre többfajta árucikket is vásárolhatsz és/vagy adhatsz el. A vásárolt és/vagy eladott árucikkek összes darabszáma nem lehet több X-nél. Egy akcióval továbbra sem tudsz venni és eladni ugyanolyan árucikket.



Például: Te vagy piros játékos, és a piros dobókocka értéke 6-os. Irányítasz egy általános kereskedelmi állomást, amikor úgy határozol, hogy egy kereskedés akciót kívánsz végrehajtani. Mivel rendelkezel általános kereskedelmi állomással, egy akcióval eladhatsz is, és vásárolhatsz is, de ugyanolyan erőforrást nem. Úgy döntesz, hogy eladsz 1 vasat (5 MC-t kapsz, és a vas tőzsdei árfolyama eggyel csökken), veszel 1 olajat (5 MC-t fizetsz, és az olaj árfolyama eggyel nő), eladsz 1 elektromosságot (7 MC-t kapsz, és az elektromosság árfolyama eggyel csökken), és veszel 2 micéliumot (2x4=8 MC-t fizetsz, és a micélium árfolyama eggyel nő). Összesen 5 erőforrást vettél és/vagy adtál el a lehetséges maximális 6-ból.

KERESKEDELMi IRODA

Költség: 5 MC + 1 vibrium - védett a földrengéstől

Ha van egy általad irányított kereskedelmi irodád, akkor +2-t adhatsz a dobókockád értékéhez, amikor egy kereskedelem akciót hajtasz végre. Azaz X+2 tőzsdekártyát fogsz húzni, és maximum X+2 erőforrást adhatsz el, vagy vásárolhatsz meg.

Például: Te vagy a sárga játékos, és a sárga dobókocka értéke 3-as. Ha van egy kereskedelmi irodád, és kereskedelem akciót hajtasz végre, akkor (3+2=) 5 tőzsdekártyát fogsz húzni, egy kártyát kiválasztasz közülük, és végrehajtod a hatását. Ezután maximum (3+2=) 5 erőforrást vehetsz, vagy adhatsz el. Ne feledd, hogy egy erőforrásból továbbra is legfeljebb csak 2 darabot vehetsz.



MARKETINGOSZTÁLY

Költség: 5 MC + 1 vas - védett a gejzírkítőréstől

Ha van egy általad irányított marketingosztályod, akkor dupla annyi tőzsdekártyát húzhatsz, amikor egy kereskedelem akciót hajtasz végre. Ezen felül 2 tőzsdekártyát is kiválaszthatsz, és alkalmazhatod mindkettő hatását, feltéve, ha azok eltérő erőforrásokra vonatkoznak.



Például: Te vagy a kék játékos, a kék dobókocka értéke 6-os, és mind kereskedelmi irodával, mind marketingosztállyal rendelkezel. Emiatt egy kereskedelem akció során összesen (6+2=8) x 2 =16 tőzsdekártyát húzhatsz, és ezek közül akár 2, különböző erőforrásra vonatkozó kártyát is kiválaszthatsz, és végrehajthatod azok hatását. Ezután eladhatsz egyféle nyersanyagból maximum 8-at, vagy vehetsz összesen 8 nyersanyagot (de egyféléből továbbra is maximum 2-t).

TÁMOGATÁS

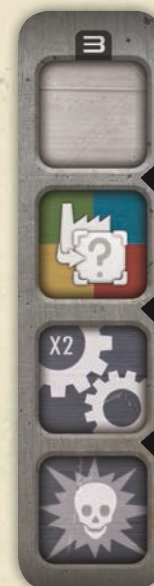
Ha ezt az akciót választod, elvehetsz a bankból X MC-t, amit a paravánod mögé kell tenned.

SORSJELZŐ ELVÉTELE

Ha ezt az akciót választod, vedd el 1 sorsjelzőt a közös készletből, és tedd a paravánod elé. Mindenkinél csak egyetlen sorsjelző lehet. Nem vehetsz el, és nem használhatsz, illetve nem használhatsz és nem vehetsz el új sorsjelzőt ugyanabban a fordulóban.

A nálad lévő sorsjelzőt bármelyik későbbi fordulóban felhasználhatod, hogy tetszőleges értékre átforgasd a dobókockád, mielőtt azt az aktuális vezető a vezetőtábla következő mezőjére léptetné. Azaz megváltoztathatod a dobókockád értékét, mielőtt az aktuális vezető a dobókockádat a "termelés", az "akciók", vagy a "kataklizmák" sorra léptetné.

A dobókockád megváltoztatott értéke a következő forduló első fázisáig már megmarad, hacsak valamilyen másik hatás ezt meg nem változtatja.



Sorsjelzőt használhatsz:

a "termelés" sorra való lépés előtt

az "akciók" sorra való lépés előtt

a "kataklizmák" sorra való lépés előtt

SZABAD AKCIÓK

A szabad akciók olyan extra akciókat jelentenek, amiket csak akkor hajthatsz végre, amikor éppen te vagy az aktív játékos, viszont nem számítanak bele a fordulónként maximálisan választható 2 akció közé. Az "akciók" lépés során annyi szabad akciót hajthatsz végre, amennyit csak akarsz (és tudsz), az általad irányított különböző egységekkel, vagy akár ugyanazzal az egységgel egymás után többet is. Az "akciók" lépés során bármikor végrehajthatsz szabad akciókat, akár egy normál akció előtt, akár a 2 akció között, akár egy akció után.

Gyógyítsd meg a tudósaidat micéliummal

Tetszőleges számú sérült tudósodat gyógyíthatod meg, tudósonként 1-1 micéliumot elkölthetve. A sérült tudós figurája az oldalán fekszik. Minden elköltött micélium után 1-1 fekvő tudósodat állíthatod fel normál helyzetbe. Csak a saját tudósaidat gyógyíthatod meg, más játékosét nem. A motorizált tudósok nem sérülhetnek meg, így azokat nem is lehet meggyógyítani. Ha egy motorizált tudós egy kataklizma áldozata lesz, visszakerül a tartalékodba (azaz a paravánod elé).

Automatizáld egy épületedet

Ha egy aktív egységed egyedül irányítja egy épületedet úgy, hogy az épület lapkáján nincs automatajelölőd, akkor elkölthetsz 5 MC-t, hogy automatizáld ezt az épületedet. Ehhez egyszerűen a saját készletedből (a paravánod előtt) tedd az egyik automatajelölőd az adott épületlapkára.

"C" SOR - KATAKLIZMÁK

Amikor a vezető egy adott játékos dobókockáját a "kataklizmák" sorra lépteti, bejelenti az adott kocka színét és értékét. Ezután meg kell vizsgálnotok, hogy vannak-e játékban olyan hatszöglapok, amin az adott színű és értékű szimbólum szerepel-e. Ha nincs ilyen lapka, lépjete a következő fázisra.

Ha van legalább egy megfelelő hatszöglapka, **az aktív játékosnak ki kell váltania legalább egy kataklizmát az adott lapkák egyikén**. Ha több lehetséges helyszín is van, az aktív játékos választása szerint minden adott színű és értékű szimbólumos lapkán, ezek közül csak néhány lapkán, vagy csak egyetlen érintett lapkán válthat ki kataklizmát.

Ha az aktív játékos egyenél több kataklizmát vált ki, akkor az aktuális vezető dönt a kataklizmák hatásainak végrehajtásának sorrendjéről.

Három különböző kataklizma fordulhat elő a játékban: tornádó, gejzírkitörés, vagy földrengés. Minden katasztrófát eltérő képpel jelöltünk meg a hatszöglapokon, a dobókocka szimbólumának közelében.



A **tornádót** egy dobókockát elkapó homok forgótölcsér jelképezi.



A **földrengést** egy repedezett talajon lévő elrepedt dobókocka jelképezi.



A **gejzírkitörést** egy gőzt fújó lyuk, és a savaktól megmart dobókocka jelképezi.

Egy kataklizma az adott hatszöglapka összes épületét és egységét érinti, azok színétől függetlenül.

Épületeken kívül tartózkodó egységek kataklizma során

Minden tudós, aki a kataklizma által sújtott hatszöglapkán éppen nem egy épületben tartózkodik, azonnal megsérül (fektessétek őket az oldalukra).

Minden korábban megsérült (fekvő) tudós azonnal meghal, azaz visszakerül az adott játékos saját készletébe, a paravánja elé.

A motorizált tudósok nem sérültek lesznek, hanem kataklizma esetén azonnal meghalnak, azaz visszakerülnek az adott játékos saját készletébe.

Épületek sérülései egy kataklizma során

Ha egy épületlapkán csak egy automatajelölő van, akkor azt le kell venni róla, és visszakerül az adott játékos saját készletébe. Az épület ezzel üressé válik.

Ha egy épületben csak egy sértetlen tudós tartózkodik, ő megsérül (fektessétek az oldalára).

Ha egy épületben csak egy korábban megsérült (fekvő) tudós tartózkodik, ő azonnal meghal, és visszakerül az adott játékos saját készletébe. Az épület ezzel üressé válik.

Ha egy épületben csak egy motorizált tudós tartózkodik, ő azonnal meghal, és visszakerül az adott játékos saját készletébe. Az épület ezzel üressé válik.

Ha egy épületben egy egység és egy automatajelölő is van, az épületet irányító játékosnak kell eldöntenie, hogy mi történjen, mi szenvedje el a katasztrófát. Ilyenkor leveheti az épületlapkáról a rajta lévő automatajelölőt, vagy dönthet úgy, hogy a lapkán lévő sértetlen tudósa sérüljön meg, vagy úgy is, hogy a lapkán lévő, korábban megsérült tudósa, vagy motorizált tudósa haljon meg inkább. Ettől még az épület a káresemény után is az ő irányítása alatt marad.

Ha egy épület a kataklizma pillanatában már eleve üres volt, azaz nem volt rajta egyetlen figura, és automatajelölő sem, akkor az azonnal megsemmisül, és visszakerül az új építésre rendelkezésre álló épületlapkák közé, az épületkészletbe.



Példa a katasztrófákra:

Piros játékos 2-es dobókockáját az aktuális vezető a "katakлизмák" sorra lépteti. Piros (mint aktív játékos) a lehetséges katalizmahelyszínek közül a fenti hatszöglapkát választja ki a katalizma helyszínéül. A lapkán a piros 2-es szimbólum földrengést jelent.

Sárga épületen kívül tartózkodó tudós megsérül, így a figuráját el kell fektetni. Mivel épületen kívül van, semmilyen védelem nem érvényesül az esetében.

Sárga micéliumfarmjáról le kell venni az automatajelölőt, így az épület üressé válik.

Zöld olajfúrótornyáról le kell venni a motorizált tudóst, mivel az nem sérülhet meg, hanem egyből meghal. Ez az épület is üressé válik.

Kék és piros épületén egyaránt van tudósfigura és automatajelölő is, így mindketten dönthetnek róla, hogy mi sérüljön. Piros úgy dönt, hogy az automatajelölőjét veszi le. Kék úgy dönt, hogy inkább a tudósja sérüljön meg (elfekteti a figuráját).



Nem sokkal később az aktuális vezető kék játékos 3-as dobókockáját is a "katakлизмák" sorra lépteti. Kék (mint aktív játékos) is a fenti hatszöglapkát választja ki a katalizma helyszínéül. A lapkán a kék 3-as szimbólum gejzírkitörést jelent.

Az épületen kívül tartózkodó sárga tudós azonnal meghal, visszakérül a sárga játékos paravánja elé.

Az előző katalizma során üressé vált micéliumfarm és olajfúrótorony egyaránt megsemmisül, így a 2 lapka visszakérül az épületkészletbe.

Piros tudósja megsérül, el kell fektetnie a figuráját.

Kék dönthet, hogy a már sérült tudósja haljon meg, vagy inkább az automatajelölőt veszi le az épületlapkájáról.

Katakлизмa ellen védő technológiák (épületek)

Ha korábban már építettél egy bizonyos katalizmátípus ellen védő épületet, és egy hatszöglapkát ilyen típusú katalizma sújt éppen, akkor felhasználhatod azt, hogy megvéd az épületeidet. Nem számít, hogy maga a védő-épületed hol található a térképen, mindaddig, amíg az a te irányításod alatt áll, elköltethetsz 1 megadott típusú erőforrást, hogy a katalizma által sújtott összes épületedet, valamint a benne tartózkodó egységeidet és automatajelölőidet megvéd.

Viszont még védőépülettel sem tudod megvédeni azokat az egységeidet, akik egy katalizma esetén épületen kívül tartózkodnak, így nekik el kell szenvedniük annak minden következményét.

Az elköltött erőforrásokat a paravánod mögül a közös készletbe kell áttenned.

Emlékeztetőül: maga a védőépületed csak akkor számít aktívnek, azaz akkor van az irányításod alatt, ha van rajta egy automatajelölőd, vagy egy aktív egységed (azaz sértetlen tudósod, vagy motorizált tudósod), vagy mindkettő.



Példa a védőépület használatára:

Zöld játékos 2-es dobókockáját az aktuális vezető a "katakлизмák" sorra lépteti. Zöld (mint aktív játékos) a fenti hatszöglapkát választja ki a katalizma helyszínéül. A lapkán a zöld 2-es szimbólum gejzírkitörést jelent.

Neked, mint sárga játékosnak, valahol a játéktérületen van egy aktív acélkupolád (a lapkáján egy automatajelölőddel), így befizethetsz 1 vas erőforrást, hogy a katalizma által sújtott lapkán az összes épületedet megvéd a gejzírkitöréstől. A vasjelölőt a paravánod mögül a közös készletbe teszed vissza.

Az épületeiden kívül tartózkodó motorizált tudósod sajnos így is megsemmisül (őt nem védi meg az acélkupolád), azaz visszakérül a paravánod elé. A két épületedben viszont semmilyen kár nem keletkezik.

Piros és kék játékos épületei a megszokott módon sérülnek a gejzírkitörés következtében, mivel az ő épületeit nem védi meg a te acélkupolád.



ENERGIAMEZŐ VÉDŐÉPÜLET

Egy-egy hatszöglapka összes saját épületét megvédi ezen fordulóban minden tornádó ellen, 1-1 villamosság erőforrás befizetése után.



VASKUPOLA VÉDŐÉPÜLET

Egy-egy hatszöglapka összes saját épületét megvédi ezen fordulóban minden gejzírkítörés ellen, 1-1 vas erőforrás befizetése után.



REZGÉSCSILLAPÍTÓ ÉPÜLET

Egy-egy hatszöglapka összes saját épületét megvédi ezen fordulóban minden földrengés ellen, 1-1 vibrium erőforrás befizetése után.

Senki nem használhatja a védőépületeit arra, hogy egy másik játékos épületeit megvédje.

Maguk a védőépületek nem védettek automatikusan, azaz ha a védőépület hatszöglapkáján sújt le egy olyan kataklizma, ami ellen a védőépület használható, ugyanúgy el kell költened 1 megfelelő erőforrást, hogy megvédd őt, valamint esetleg az adott hatszöglapkán lévő többi épületed.

Minden tőzsdeépület automatikusan védett az egyik kataklizmatípus ellen, hiszen az ilyen épületek megépítésekor már felhasználtad a védelemhez szükséges erőforrást. A játék során nincs szükség további erőforrás felhasználására, hogy egy tőzsdeépületet megvédj egy olyan kataklizma hatásától, ami ellen védett. Az irodák öltönyösei és nyakkendősei nem dolgoznának neked, ha az irodájuk nem lenne védett, ugye?

a kereskedelmi iroda védett a földrengéstől



a marketingosztály védett a gejzírkítöréstől



az általános kereskedelmi állomás védett a tornádótól

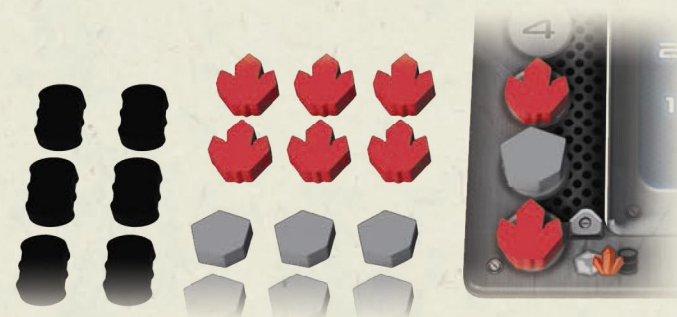


4. FÁZIS: A BOLYGÓ KIMERÜLÉSE

Ez a lépés szimulálja azt a tényt, hogy az egyre intenzívebb kizsákmányolás következtében a bolygó erőforrásai kezdenek kimerülni. Az elektromosságot és a micéliumot nem érinti ez a kimerülés, hiszen ezek az erőforrások közvetlenül kapcsolódnak a bolygó kataklizmáihoz.

Minél jobban lerabolják a bolygót, az annál több kataklizmát generál, szelek és tornádók (amik elektromosságot termelnek), vagy gejzírkítörések (amely pedig a micélium forrása) formájában.

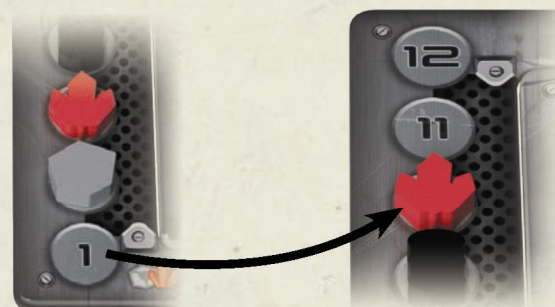
Ebben a lépésben az aktuális vezetőnek ki kell választania egy olaj, vibrium, vagy vas erőforrásjelölőt a közös készletből, és el kell helyeznie a vezető-táblához csatolt kimerüléssáv sorban következő számozott mezőjén.



Például: a 3. forduló végén, az aktuális vezetőnek választani kell egyet a közös készletben lévő olaj, vibrium, vagy vasjelölők közül. Egy vibriumjelölőt választ, amit a kimerüléssáv 3. mezőjére tesz át.

A bolygó kimerüléssávja így tulajdonképpen a fordulók nyomonkövetésére is szolgál. Amikor a 12. erőforrásjelölő is felkerül a kimerüléssávra, a játék véget ér.

Ha éppen nincs egyetlen olaj, vibrium, vagy vasjelölő sem a közös készletbe, akkor a vezető a kimerüléssáv legkisebb sorszámú mezőjéről tegye át a jelölőt a sorban következő mezőre.



Például: a 10. forduló végén már nincs egyetlen olaj, vibrium, vagy vasjelölő sem a közös készletben, így az aktuális vezető az 1. mezőn lévő vibriumjelölőt teszi át a 10. mezőre.

5. FÁZIS: A VEZETŐSÉG TOVÁBBADÁSA

Az aktuális vezető adja át a vezetőtáblát és a 4 dobókockát a tőle balra ülő játékosnak. Ezzel egy új forduló veszi kezdetét.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a 4. fázis során egy erőforrásjelölő kerül a bolygó kimerülés-sávjának 12. mezőjére.

Amikor ez megtörténik, hajtsátok végre az alábbi pontozás lépését.

Javasoljuk, hogy elsőként ennél rövidebb játékokat játsszatok: 2 vagy 4 játékos esetén csak 8 fordulót, 3 játékos esetén 9 fordulót.



normál játék vége

rövid játék vége
3 játékos esetén

rövid játék vége
2 vagy 4 játékos
esetén

PONTOZÁS



Minden csillag 1 győzelmi pontot jelképez.

A játék végén mindnyájan győzelmi pontokat (GyP) kaptok az általatok ellenőrzött épületeitek, valamint a paravánok mögött felhalmozott pénzetek után. A megmaradt erőforrások nem érnek pontot.

Emlékeztetőül: egy épületet akkor ellenőrzöl, ha van rajta egy automata-jelölő, vagy egy aktív egységed (vagy mindkettő).

- Minden **gyárépület** 2 GyP-t ér.
- Minden **védőépület és tőzsdeépület** 1 GyP-t ér.
- Minden **űr kikötő** 2 GyP-t ér.
- A térképen lévő összes **motorizált tudós** 1 GyP-t ér.
- Minden paraván mögött összegyűjtött **5 MC** 1 GyP-t ér.

Az nyeri meg közületek a játékot, aki a legtöbb GyP-t gyűjtötte össze.

Holtverseny esetén a paravánja mögött több erőforrásjelölővel rendelkező nyer közülük.

Ha még mindig döntetlen, a több pénzzel rendelkező nyer közülük.

Ha ez is egyforma, az érintett játékosok megosztóznak a győzelmen.



JÁTÉK 4-NÉL KEVESEBB JÁTÉKOSSAL

A játék előkészítése:

2 játékos esetén használjátok a 2 mezőt tartalmazó kezdőhatszöget.

3 játékos esetén használjátok a 3 mezőt tartalmazó kezdőhatszöget.

A többi 23 hatszöglapját ugyanúgy össze kell keverni a hatszögpakliba.



Speciális szabályok 2 és 3 játékos esetén:

Ha 4-nél kevesebben játszottok, akkor is használnotok kell mind a 4 színes kockát és bolygókártya-paklit. Azt az egy, vagy két színt, amit egyikőtök sem választott, egy-egy képpel lefelé néző bolygópakli képviseli, melyeket a játék elején össze kell keverni.

A 2. lépés során, miután kiválasztottátok a paravánatok mögött lévő köztől a kijátszásra kerülő bolygókártyáitokat, csapd fel a nem-játékos színek paklijának legfelső lapjait is. Az aktuális vezető ezután elrendezi a dobókockákat a normál szabályok szerint: beforgatja őket a megfelelő oldalukra, majd tetszőlegesen sorba rakja őket, köztük a nem-játékos színek kockáit is.

A vezetőtábla sorrend lépései során, amikor az aktuális vezető egy nem-játékos dobókockát léptet a "termelés" sorra, minden játékos ugyanúgy termelhet, mint ahogy az a normál (4 játékosra vonatkozó) szabályoknál ismertetésre került.

Ha egy nem-játékos dobókockája az "akciók" sorra lép, semmi nem történik. A vezető simán ki is hagyhatja ezt a fázist, és a nem-játékos dobókockákat a "termelés" sorról egyből a "kataklizmák" sorra is átléptetheti.

Amikor az aktuális vezető egy nem-játékos dobókockát a "kataklizmák" sorra léptet, a térképen lévő ÖSSZES megfelelő színű és számú hatszöglapján bekövetkezik kataklizma, azaz itt nem választható, hogy hány érintett lapján legyen csak ilyen esemény.

Amikor egy nem-játékos bolygópakli lapjai elfogynak, keverd össze az eldobott lapjait képpel lefelé egy új paklivá.



Egy nem-játékos dobókocka léptetése az oszlop mezőin:

Minden azonos értékű gyáregület termelhet.

Semmi nem történik.

Az adott színű és értékű ÖSSZES hatszöglapján bekövetkezik egy-egy kataklizma.

MINDEN NEM VESZÍTHETŐ EL

Egyes forgatókönyvek miatt valóban trükkös helyzetekbe kerülhetnek. Néhány kiegészítőben ráadásul új típusú kataklizmák is előfordulhatnak, amelyek még a legbiztonságosabb helyeket is veszélyeztethetik, például azokat, ahol az űrkikötők épültek.

Azon ritka esetben, ha egy játékos egység és űrkikötő, tengeri kikötő (Aquarius kiegészítő), vagy garázs (Industria kiegészítő) nélkül maradna a térképen, ingyen elhelyezheti egy tudósát az "akciók" lépés alatt. Ezt az egységét egy olyan épületlapján kell elhelyeznie, amit ő irányít.

Ha valaki egyetlen épületet sem irányít, akkor egy új űrkikötőt tehet bármelyik hatszöglapka egyik üres mezőjére, egy tudósával és egy automatajelölőjével. Ha a meglévő lapkákra már nincs egyetlen üres mező sem, akkor húzzon új hatszöglapkákat a pakliból egészen addig, míg egy lapkát szabályosan el nem tud helyezni (csak az egyező tereptípusokra kell ilyenkor odafigyelnie), majd tegyen egy új űrkikötőt ezen lapka egyik üres mezőjére, egy tudósával és egy automatajelölőjével.

VARIÁCIÓK

Megengedett tárgyalások

Egymás között beszélgethettek, tárgyalhattok, üzleteket köthettek, ígéreteket adhattok, még ha azok betartása nem is kötelező. Illetve pénzt, és/vagy erőforrásokat kínálhattok fel az aktuális vezetőnek, hogy befolyásoljátok az általa elrendezendő dobókockák sorrendjét.

Bármely üzlet, csere-bere, ígéret, vagy korrupció megengedett, de nem adhattok át egymásnak egységeket, automatajelölőket, bolygókártyákat, illetve az irányításotok alatt álló épületeket.

AZ ARANYSZABÁLY

Ha a játék bármely pontján egynél több játékosnak kell cselekednie, vagy döntéseket hoznia, minden esetben az aktuális vezető játékosnak kell kezdenie, és az óramutató járása szerinti irányba haladni.

A bolygókártyák kiválasztásán (és felfedésén) kívül, soha semmi nem történhet egyidejűleg a játékban.

Amit távoli leszármazottaink talán megértenek, ha az emberiség ennyi ideig fennmarad...

Úgy tűnik, a tudósoknak igazuk volt abban, hogy a bolygó él és abban is, hogy lehetséges, hogy az öngyilkosságot választja. Az élő bolygó teória publikálása után kevesebb, mint tíz évvel, a különböző katasztrófák gyakorisága és intenzitása elért egy olyan pontra, ahonnan már nem volt visszatérés, mivel magának a bolygó szerkezetének integritása kezdett el szétmorzsolódni. A vészhelyzeti kiürítési terv a tanulmány közzététele után hatályba lépett, és a bolygó összes munkását felszólították a távozásra. Sajnos, ezeket a figyelmeztetéseket és a nagyobb katasztrófák eljövételének korai jeleit figyelmen kívül hagyták, így csak kevés munkásnak sikerült elmenekülnie, mielőtt az Élő Bolygó felrobbantotta önmagát. A robbanás megszakította az evakuálást, hiszen szinte senki más nem tudott már elmenekülni a bolygóról, mivel meglepően nagy hatósugárban megsemmisült az összes űrállomás és -hajó mindenfelé a bolygón. Csak néhány túlélőnek sikerült elhagyni a felszínt, és továbbadnia az Élő Bolygó végzetének történetét...

Amennyiben az „Élő Bolygó” elméletet kidolgozó eredeti tudósok egyszer visszaállítják ennek az utolsó eseménynek a kevéske fennmaradt adatát, minden kétséget kizáróan be tudnák bizonyítani, hogy hipotézisük helyes volt. Azonban, megértenék azt is, hogy egy fontos tényezőt tekintve viszont tévedtek: a gejzír-kitörések nyomán felszabaduló folyadék, ami a felbecsülhetetlen értékű micélium növekedéséért felelős, nem a bolygó vére volt – hanem a magja. Ez a folyadék egy koncentrált genetikai anyag, ami magába foglalja magának az életnek a teljes DNS készletét, tökéletes tápanyagként szolgálva a galaxis bármely faja számára.

A bolygót ellepő csodálatos gombák nem csak egyszerű gombafélék voltak, amelyeknek az emberi túlélés szempontjából véletlenül alapvetően pozitív tulajdonságai voltak, hanem tökéletesen megtervezett organizmusok, amelyeket maga a nagybetűs Természet tervezett és formált olyanra, hogy fenntartsen bármilyen létformát az univerzumban. Ők voltak az Élő Bolygó tojásai, és egész végig csak a megfelelő időre vártak, hogy felszabadulva újra elterjedjenek az univerzumban.

Miután a bolygó végül felrobbant, az nem a megjövendőlt vég volt, hanem egy új kezdet. A megszámlálhatatlan micélium szabadon bocsátása minden irányba az univerzumon keresztül, volt létezése legfontosabb pontja. Minden útra kelő micélium végül egy új Élő Bolygóvá fejlődik, ami életet biztosít és a saját magvait bocsátja szabadon a világűrbe. Idő előtti felrobbanásával az Élő Bolygó nem pusztult el, hanem számtalan új világnak adott életet.

Egyesek az emberiségre az ismert univerzum elpusztítójaként tekintenek, kapzsiságunk és az erőforrások pazarlása miatt. Azonban lehetséges, hogy az emberi élettartam túl rövid ahhoz, hogy megértsük, vagy meglássuk az élet és az univerzum nagyobb összefüggéseit.



BOLYGÓKÁRTYÁK SPECIÁLIS HATÁSAI

Az alábbiakban részletesen ismertetjük az egyes bolygókarták speciális hatásait. Ne feledjétek, hogy minden fordulóban csak az aktuális vezető használhatja az általa kijátszott bolygókartá specális hatását.



A forduló során egyszer az aktuális vezető megváltoztathatja egy dobókocka értékét, mielőtt az elérné a "kataklizmák" sort. Noha ezt a kártyát a 2. fázis során fedi fel, a kártya hatását a vezető közvetlenül a "kataklizmák" sorra való lépés előtt alkalmazhatja. Ha a forduló vége előtt a vezető nem használja a kártya speciális hatását, akkor az elvész. Ha a vezető is meg akarja változtatni egy dobókocka értékét, és az aktív játékos is meg akarja tenni ugyanezt egy sorsjelző elköltésével, akkor a vezető élvez elsőbbséget, és az aktív játékos nem használhatja a sorsjelzőjét.



Az aktuális vezetőnek ezen kártya felfedésekor meg KELL neveznie egy erőforrást. A forduló végéig, minden játékos, aki ilyen erőforrást termel, kétszer annyit fog termelni.



Noha ezt a kártyát a 2. fázis során fedi fel, a kártya hatását a vezető akkor fogja alkalmazni, amikor ő lesz az aktív játékos. A vezető bármikor felhasználhatja ezt a hatást, mint egy ingyenes akciót. Ha a forduló vége előtt a vezető nem használja a kártya speciális hatását, akkor az elvész. A vezető elhelyezhet egy új tudóst az űrkikötőjében anélkül, hogy micéliumot kellene fizetnie érte, de csak akkor, ha az űrkikötőjében épp nincs másik egysége.



Noha ezt a kártyát a 2. fázis során fedi fel, a kártya hatását a vezető akkor fogja alkalmazni, amikor ő lesz az aktív játékos, és csak akkor, ha a kereskedelem akciót választja. A vezető elsőként húz annyi tőzsdekartát, amennyi a kockája értéke. Ezután a vezető bármelyik erőforrás értékét módosíthatja a tőzsdetáblán +2-vel, vagy -2-vel. Ez kiválthat tőzsdekrachot is. Ezután a vezető kiválaszt, majd alkalmaz egy tőzsdekartát, és folytatja a kereskedelem akcióját.



Az aktuális vezetőnek el KELL távolítania egy általa választott erőforrásjelölőt a közös készletből. A kiválasztott erőforrást nem kell rátenni a bolygó kimerüléssávjára, hanem kikerül a játékból (tedd vissza a játék dobozába).



Az aktuális vezető ezen kártya felfedésekor felveheti az összes már kijátszott bolygókartáját, titokban választhat közülük egyet, amit képpel lefelé a paravánja mögé tehet. Az összes többi kártyát tegye vissza a kijátszott kupacba, és tegye a tetejére a most kijátszott (6-os) lapot. Ha a 6-os kártya kijátszásának pillanatában nincs másik kijátszott kártyája, csak ezt a kártyát tegye képpel felfele a paravánja elé, és ezzel elveszíti a 6-os kártya által biztosított speciális hatást.

EGY JÁTÉKFORDULÓ MENETE

- Bolygókartá választás** (minden játékos egyszerre hajtja végre).
- Vezetőakció** (csak az aktuális vezető hajtja végre).
- Vezetőtábla sorrend**, balról jobbra haladva (a vezető jelenti be az egyes lépéseket):
 - Termelés** (minden játékos).
 - Akciók** (csak az éppen soron lévő játékos).
Hajts végre két különböző akciót az alábbiak közül választva:
 - felfedezés
 - mozgás
 - építés
 - kereskedelem
 - támogatás
 - sorsjelző elvétele
 - Kataklizmák** (az összes érintett játékos).
- A bolygó kimerülése** (csak az aktuális vezető hajtja végre).
- A vezetőség továbbadása** (a vezetőtábla és a 4 dobókocka az aktuális vezető bal oldalán ülő játékos elé kerül).



A szerzőtől:

Szeretnék köszönetet mondani minden Kickstarter támogatóknak, és minden kedves játékosnak, akik segítettek a **Living Planet** játék fejlesztését.

Külön köszönet illeti az alábbi személyeket: Ismaël, Camille Froulin, Alexandre Figuière, Camille Clément de Paris, Henri Bendelac & Family, Yves et Merlin Ley, André Souza from Rio, Beatriz Fortunato-Boelinger, Hicham, Kirk, Thiago Bahuri, Thiago Matos, Estelle Moncho & Family, Barry Doublet, Pauline Ley, Evelyne Bachelet, Sylvain Témoins, Stéphanie Dental, Jean Seb and Stéphanie de JSST Jeux Nice, Phillipe Vanz, Djibril Maamari, Francois Blanc, Stephane Brunelle, Johann Favazzo et Yannick, Alexandre Del Ben, Phillipe Tighello, Benjamin Doat, Mathieu Gaillard, Le Monde en jeux Villeurbanne, Stephane Burgunder et tous les joueurs de l'Antre du joueur de Valmeinier: Sebastien, Michel, Sandrine, Bruno, Anne-Claire, Thomas "Dncan" Lajeunesse, Emilie Trépan, Franck, Pierre-Edouard, Arnaud, Pierre, Olivier, Michael, Steven Traver, Gunther Schmidl, Ryan Furtkamp, Michael Trevino, Oliver Dufner, Derek Mills, Gard Inge Rosvold, Jim, Nicolas, Henri, Théo és Jonathan.

Köszönet Lumberjacks-nek, hogy a kezdetektől hitt ebben a játékban, és elindította a Kickstarter programot.

Köszönet Alhuxisnak, hogy felfedezte a vibriumot. Nagy köszönet a feleségemnek, a támogatásért (vagy a hiányom elviseléséért) a project megvalósulásának hosszú útja alatt.

Művészek: Ismaël, Bertrand Benoît, Irvin.

Ügyfélszolgálati kérdéseiddel keresd a honlapunkat: www.asmodee.com