

ERIDANI BIRODALOM



Az Epsilon Eridani, a Birodalom központja fénykorában páratlan hatalmának és bölcsességének tiszteletére egész holdakat - egyesek szerint egész bolygókat - formáltak át. Mindenkinél nagyobb vagyon felett rendelkeztek. Majd, bár túléltek, az ún. Csendes Korszak végére Birodalmuk romokban hevert. Otthonuk nyersanyag-lelőhelyei kimerültek, hatalmuk nagy része szertefoszlott, de az örökösök nem adták fel a reményt. Az új hajnal talán épp az ismeretlen csillagrendszerek felfedezésével virrad rájuk.

KÜLÖNBSEGEK A FÖLDLAKÓKHOZ KÉPEST:

A játék kezdetén két hírnévlapkát húznak.

→ A mozgás akcióval két úrhajót (vagy kétszer ugyanazt az úrhajót) tudnak mozgatni.

Kettővel kevesebb befolyáskoronggal rendelkeznek (hagyjátok üresen a két jobb szélső helyet a befolyássávon).

Hírnévsáv

Eltérő úrhajósémák.

Kezdeti technológiák: Gauss-pajzs, Fúziós hajtómű, Plazmaágyú

Kereskedési arány 3 : 1

Kezdeti készletek:

26 2 4

222 a kezdőhexa száma.

HYDRAN TÖREKVVÉS



Sosem elégedett, sosem teljes - a Törekvés mindig többet akar. Leginkább a technológiák iránt érdeklődnek, újabb és újabb találmányok felfedezésével társadalmukat és saját magukat is folyamatosan továbbfejlesztve. Technológiai fejlődésük üteme a fajok között páratlan mértékű. Bár laikusok számára igen nehezen elérhető, a Beta Hydri egyetemeit és laboratóriumait fajtól függetlenül minden tudós igen nagyra becsüli.

Egy kutatás akció során két technológiát szerezhetnek meg.

→ A mozgás akcióval két úrhajót (vagy kétszer ugyanazt a úrhajót) tudnak mozgatni.

Hírnévsáv

Kezdeti technológia: Fejlett labor.

Kereskedési arány 3 : 1

Kezdeti készletek:

2 5 2

224 a kezdőhexa száma.

PLANTA



Bár a Planták külsőre messze a legfurcsábbak, hosszú ideje állandó tagjai a Tanácsnak. Érezni képes, mohaszerű lények, szándékaik gyakran nehezen érthetőek. Miután a Cygnus rendszer összes bolygóján és holdján túlszaporodtak, úgy tűnik, megelégednek azzal, hogy burjánzásukat más csillagrendszerekben folytatják, a többi fajjal teljes mértékben együttműködve, akik többnyire ártalmatlannak tartják őket. A Planták zseniális navigátorok, amiért a közös kereskedőúrhajókon nagy tiszteletnek örvendenek.

A felfedezés akcióval két hexát fedezhetnek fel.

→ A mozgás akcióval két úrhajót (vagy kétszer ugyanazt a úrhajót) tudnak mozgatni.

Négy telepesúrhajójuk van.

Vesztés csatát követően az ellenség automatikusan elpusztítja a hexán lévő lakosságkockáit.

1 plusz Győzelmi pont a játék végén minden, a befolyása alatt lévő hexáért.

Hírnévsáv

Eltérő úrhajósémák

Kezdeti technológia: Csillagbázis

Kereskedési arány 3:1

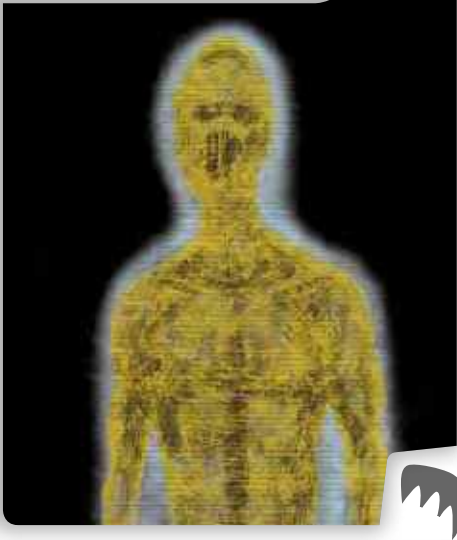
Kezdeti készletek:

4 4 4

226 a kezdőhexa száma.














JÁTÉKOSTÁBLÁK A fajok képességei megvannak ezekkel a jelekkel jelölve a játékos táblákon.

DRACOI IVADÉKOK

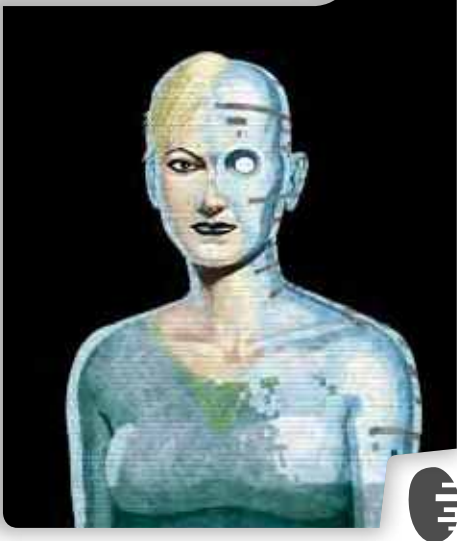


Az *Ivadékok* állítólag az *Ősök* közvetlen rokonai. Bár erre szilárd bizonyíték nincs, a statisztikák azt mutatják, hogy az *Ivadék-Ős* találkozásból sokkal több *Ivadék* kerül ki élve, mint bármelyik más faj esetén. Azon túl, hogy a *Draco* rendszerből származnak, elég nehezen jellemezhetőek. A *Galaktikus Tanács* teljes jogú tagjai, bár nagyköveteik jelenlétében a többi faj képviselői elég kényelmetlenül érzik magukat.













KÜLÖNBSÉGEK A FÖLDLAKÓKHOZ KÉPEST

-  Anélkül tehetnek fel befolyáskorongot egy hexára, hogy az azon állomásozó Ősi űrhajókkal megküzdenének (így viszont nem szerezhetik meg ezen hexák felfedezéslapkáját).
-  A felfedezés akció során két hexát húzhatnak, amelyekből vagy egyet választanak, vagy mindkettőt eldobják.
-  A mozgatás akcióval két űrhajót (vagy kétszer ugyanazt a űrhajót) tudnak mozgatni.
-  Minden, a játéktáblán a játék végén fennmaradt Ősi űrhajó után 1 Győzelmi pontot kapnak.
-     Hírnévsáv
-  →  Kereskedési arány 3 : 1
- Kezdeti készletek:
 2  4  3
- 228** kezdőhexa száma

MECHANEMA














A *Mechanemák* hosszú és bonyolult folyamat végén, csak a közelmúltban kerülhettek a *Tanács* teljes jogú tagjai közé. Otthonuknak az *Auriga*-rendszer jelölték ki. Bár a tény, hogy érző lények, már minden lehetséges módon bizonyítást nyert, a téma még ma is képes vitákat kavarni. A faj megszületése a *Galaktikus Központ* kezdeti napjaira tehető, amikor lehetővé vált, hogy a különböző fajok mesterséges intelligenciái egyesüljenek. A *Mechanemákat* technológiai fejlettségük miatt tisztelik - a közismert, mindenki által használt alap űrhajósémákat is ők tervezték.

-  A fejlesztés akció során 3 alkatrész lapkát vehetnek el a forrástábláról.
-  Az építkezés akció során 3 űrhajót vagy építményt építhetnek.
-  A mozgatás akcióval két űrhajót (vagy kétszer ugyanazt a űrhajót) tudnak mozgatni.
- Az építkezés költségei alacsonyabbak.
-     Hírnévsáv
- Kezdeti technológia: Pozitron számítógép
-  →  Kereskedési arány 3 : 1
- Kezdeti készletek:
 3  3  3
- 230** kezdőhexa száma

ORIONI HEGEMÓNIA



A *Hegemonia* eredetileg az *Orion* rendszerből származik, de köztudott, hogy flottáik már ősidők óta cirkálnak a távoli űrben is. A *Földi Föderáció* "Jurij Gagarin" Csataűrhajóját és flottáját ért tragédiáért is valószínűleg a fajok közötti végzetes kommunikációs hiba a felelős - és mindez az első, békés kapcsolatfelvétel során... hihető magyarázat. Az ezt követő hosszú háborúban felvonultatott irdatlan méretű katonai arzenál után kapták a *Hegemonia* nevet. A békekötés és a fajok közti együttműködés első jelének tekintett *Galaktikus Központ* létrehozása óta a *Hegemoniát* békés, jóindulatú fajnak tekintik, a múltban betöltött, kíméletlenül hatékony hadigépezet képe mostanra történelmi széljegyzetté zsugorodott.

-  Vadász helyett cirkálóval kezdenek.
-  A mozgatás akcióval két űrhajót (vagy kétszer ugyanazt a űrhajót) tudnak mozgatni.
-     Hírnévsáv
- Eltérő űrhajósémák
- Kezdeti technológiák: Neutronbomba, Gauss pajzs
-  →  Kereskedési arány 4 : 1
- Kezdeti készletek:
 3  3  5
- 232** kezdőhexa száma

FÖLDLAKÓ FRAKCIÓK

Bár a faj még mindig Földlakókként ismeretes, szervezeteik már régebben elhagyták a Földet, és más, távoli rendszereket tekintenek otthonuknak. A féreglyuk-hajtómű kifejlesztését követően a hat nagy szervezet nekilátott a szomszédos rendszerek benépesítésének, hátrahagyva a romos és haldokló Földet. A Földlakók meglepő alkalmazkodóképességéről és sokoldalúságról tettek tanúbizonyságot. Miután túléltek a csaknem végzetes Kapcsolatfelvételt és az azt követő háborút a Hegemóniával (ezt a nevet is ők aggatták rájuk), jó ütemű fejlődésnek indultak, és jelenleg - többé-kevésbé egyöntetű vélemény alapján - a Galaktikus Tanács megbízható tagjai. A Földlakók igazi nagysága kiteljesedésének legnagyobb akadálya a beléjük oltott, maguk közti örökös civakodás és klikkesedés ösztöne.

FÖLDLAKÓ DIREKTORÁTUS



A Direktoratús kemény kézzel irányítja a Procyon rendszert. A Belső Körnek csak a legjobb, gondosan megválasztott (és pletykák szerint genetikailag programozott) kiváltságosok lehetnek tagjai. A színpalak mögötti hatalmi harcok ellenére a Direktorok meglehetősen jómódú szervezetüket eltökélten kormányozzák egy sikeres jövő felé.

FÖLDLAKÓ FÖDERÁCIÓ



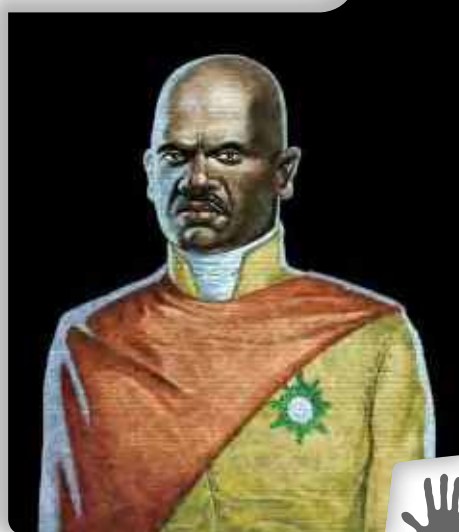
A Föderáció számos kisebb, nagyjából hasonló célkitűzésű és múltú államot egyesít. Ezek közül a legfontosabbnak az Altair-rendszert tekintik, ez ad otthont a Föderáció Parlamentjének is. Az egyes államok elég nagy kormányzati szabadságot élveznek, de szükség esetén hatékony együttműködésre képesek a Föderáció érdekében.

FÖLDLAKÓ UNIÓ



Hosszú bolyongást követően a Földlakó Unió az Eta Cassiopeia rendszerben telepedett le. Az időszakos belső feszültségek ellenére az Unió a nehezebb időkben is helytállt, nemegyszer erős Diplomáciai kapcsolatainak köszönhetően, kínosan ügyelve semlegességére. Ez azonban nemsoká megváltozhat, mert rendszerük hamarosan nem lesz képes eltartani a szervezetet...

FÖLDLAKÓKÖZTÁRSASÁG



Miután letelepedtek a Sirius-rendszerben, és kivették részüket a Hegemónia ellen vívott háborúból, a Köztársaság demokráciát hozott létre, mely relatíve biztos alapokon nyugvó, virágzó társadalmi életet nyújt számukra.

FÖLDLAKÓ KONZORCIUM



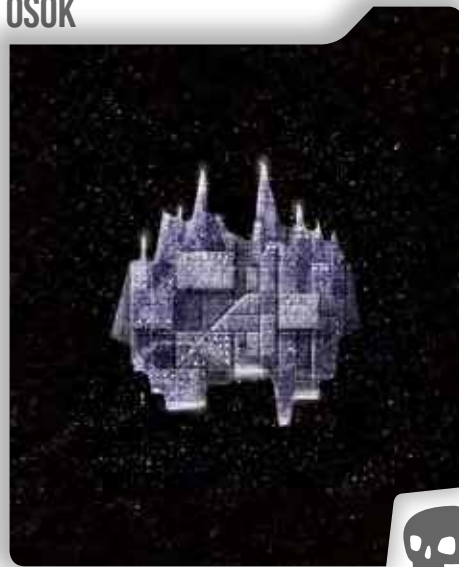
A többi Földlakó szervezettel ellentétben a Konzorciumot kezdettől fogva az űrkolóniák létrehozásába befektető cégek támogatták. Ez a Tau Ceti-rendszer társadalmában mind a mai napig érzékelhető, a Bizottságtól, a Konzorcium legfelső kormányzati szervétől kezdve az élet mindennapos apróságáival bezárólag. A Konzorcium igazi pénzügyi erőmű, a Galaktikus Központ gazdasági életének egyik legfontosabb szereplője.

FÖLDLAKÓ SZÖVETSÉG



A Szövetség fontos erőt képviselt a Földlakók és a Hegemónia közti háborúban, miután a közös ellenséggel szemben létrehozott egység foszladozni kezdett. A Delta Pavonis rendszerben vívott, sorsdöntő csata (33.142) után, melyben a Hegemónia flottáját kiűzték a rendszerből, a Szövetség itt telepedett le. Azóta már sok minden történt, de a régi megállapodások ma is érvényesek, és a Szövetség továbbra is erős.

ŐSÖK



Az Ősök eltűnéséről nincsenek megbízható dokumentumok. A legtöbb elméletet olyan fellelt tárgyak alapján állították fel, amiket az általuk egykor lakottnak vélt rendszerekben találtak. Némelyik ilyen tárgy a Galaktikus Könyvtár számára is ismeretlen tulajdonsággal bír, mindezek ellenére nincs egy helytálló elmélet arra, hogy kik vagy mik voltak az Ősök, sem arra, hogy hová tűntek. Érdekes, hogy különböző fajok népmeséiben ugyanaz az ősi gonosz fordul elő. Nemrégiben több szektorból érkeztek üzenetek olyan találkozásokról, mint: "Eleddig ismeretlen, semelyik típushoz sem hasonló űrhajók, amelyek olyan, nyugtalanító érzéssel töltenek el, mintha valami a látótereden kívül lebegne" ("A Zűrzavar Delíriuma" vadász, Lambda Serpentis rendszer, 43.393).

GALAKTIKUS KÖZPONT



A meglehetősen béna elnevezésű Galaktikus Központot a Földlakó-Hegemónia Háború (30.027-33-364) után hozták létre, ami azóta az űrutazó fajok kapcsolatfelvételi pontjává vált. A békét megkötő "Menedék a Vihar Elől" nevű Földi vadász és a "Nézőpont-Módosítás" nevű Hegemónia csatahajó körül összegyűlt űrhajók ma az itt lakók milliárdjain kívül a Galaktikus Tanácsnak és Könyvtárnak, valamint a Galaktikus Központnak is otthont ad.

A Tanácsban a Hetekként ismert, hét legnagyobb faj képviselői foglalnak helyet. Ugyan a Tanács egyenlőnek ismeri el a többi, kisebb űrutazó fajt is, formálisan csak a Heteknek van helye a Tanácsban. A kisebb fajok alkalmanként képesek beleszólni a Tanács hatalmi harcaiba.

Még a törekeny béke idején is, amikor szövetségek szakadnak meg és elhamarkodott diplomáciai egyezmények kötnek, a Galaktikus Központ demilitarizált területnek minősül, amit erős védelmi rendszer óv.

K: Hogyan szerezhetek több erőforrást?

V: Helyezz befolyáskorongot a hexákra, majd telepe-shajóiddal népesítsd be az élettereket. Kutasd ki a Nehéz élettér technológiákat, és a Nehéz élettereket is be tudod telepíteni. Az élettér növeléséhez építs úrállomásokat. Gyűjts felfedezéslapkákat.

K: Miért van szükségem pénzre?

V: A pénz Civilizációd fenntartásához szükséges. Minél több cselekedetet hajtasz végre és minél több hexa áll a befolyásod alatt, annál többet kell fizetned a Fenntartási fázisban.

K: Másra nem is kell a pénz?

V: Másra nem. Persze át is válthatod más erőforrásra, és fordítva.

K: Nincs elég befolyáskorongom, hogy mindent meg tudjak csinálni, amit szeretnék. Mihez kezdjek?

V: Maximum két befolyáskorongot visszavehetsz a hexáidról a befolyásolás cselekedettel. megszerzheted a Fejlett Robotok és a Kvantumrács technológiákat is, amik extra korongokat adnak. Vagy azáltal, hogy több korongot használj, mint amennyiért fizetni fogsz tudni, egyszerűen deficitessé teheted a Civilizációd. Ebben az esetben úgyis mindenképp vissza kellene vened annyi korongot a hexáidról, hogy a csődöt elkerüld, így erre nem kell külön cselekedetet pazarolnod.

K: A legjobb technológiák pokolian drágák. Meg fogom tudni engedni magamnak valaha is?

V: Minél több technológiával rendelkezel az adott technológiasoportból, annál nagyobb kedvezményt kapsz az újak árából. A legtöbb kedvezményt úgy kaphatod, ha a technológiákat áraik szerinti növekvő sorrendben gyűjtöd be.

A fordítók megjegyzése: a BGG-n van egy hivatalos FAQ-ja a játéknak, itt:

<http://www.boardgamegeek.com/thread/711246/eclipse-official-faq> Innen még pár FAQ-t idézünk:

K: Lehetséges az, hogy úgy vegyem vissza a hexámról a lakosságkockáimat, hogy a befolyást a hexa felett ne veszítsem el?

V: Nem. Viszont a befolyásolással megteheted, hogy az első lépésben leveszed a korongot (így a kockáknak is jönniük kell), majd második lépésben visszateszed ugyanoda.

K: Mi van akkor, ha a befolyáskorongok nem férnek el a befolyássávon?

V: A jobb szélső korongon csináljatok belőlük oszlopot. (Mondjuk ennek elég kicsi esélye van).

K: Akkor is választhatom a befolyásolás cselekedetet, ha csak két telepesúrhajót akarok visszafordítani, és befolyáskorongot nem mozgatok?

V: Igen. Minden cselekedet során te döntöd el, hogy annak melyik részét hajtod végre.

K: Használható a Féreglyuk-generátor diplomáciai kapcsolatok létrehozására is?

V: Nem. Ahhoz teljes egész (nyomtatott) féreglyuk kell.

K: A befolyásolással egy kihelyezett befolyáskorongot a féreglyukon keresztül egy szomszédos hexára mozgathatok. Lehet ez az a korong, amelynek köszönhetően a kapcsolat létrejött?

V: Nem. Ha azt a korongot mozgatod, megszűnik a kapcsolat.

K: A visszavonuló úrhajók használhatják a Féreglyuk-generátort?

V: Igen, a Generátor folyamatosan aktív.

K: A Planták felderítésük során megtehetik azt, hogy felderítenek egy hexát, ráteszik a befolyáskorongjukat, majd erről a hexáról indítják a második felderítést?

V: Igen.

K: Drágán megépített úrhajóimat állandóan szitává lövik. Hogyan nyerhetnék több csatát?

V: Előnyt jelent, ha te lösz először, ha nem tudnak eltalálni, vagy ha bírod a sebzéseket. A kezdeményezőértéked növeléséhez szerezz jobb hajtóművet és számítógépet. Használj rakétákat, hogy még a közelharc előtt támadni tudj. Legyen pajzsod, amivel az ellenfél számítógépét teheted haszontalanná. Építs hajótestet, amivel több sebzést bírsz ki. Gyűjts felfedezéslapkákat, amik különleges és erős alkatrészekhez juttathatnak.

K: A vadászok annyira kicsik, alig jók valamire. Vagy nem?

V: Nem igazán. Szereld fel őket pl. jobb reaktorral, máris ütőképesebbek. Gyakran az a legjobb, ha valamire specializálsz őket.

K: Van valami haszna a pajzsoknak, ha az ellenfélnek nincs számítógépe?

V: Nincs. Egyébként meg ha nincs számítógépük, valószínűleg el sem igen találják. Használd ezt ki.

K: Miért jó, ha kezdőjátékos vagyok?

V: Te választhatasz először technológiát és te deríthetsz fel először ismeretlen hexákat. Továbbá gyakran te lépsz majd be elsőként egy hexára, amin ha csata alakul ki, védekezőként a kezdeményezőérték holtversenyeket te nyered, ami komoly előny.

K: Ha ismerem a Gluon számítógép technológiát, elvehetem a Pozitron számítógépet?

V: Nem. Minden alkatrész elvételéhez (kivéve a kezdetieket, azaz az Ionágyút, a Nukleáris hajtóművet, a Nukleáris reaktort, a hajótestet és az Elektron számítógépet) először az alkatrész SAJÁT technológiájával kell rendelkezned.

K: Ha az Ősi úrhajók támadásukkal nem tudják egyik úrhajómat sem megsemmisíteni, melyik úrhajóval szemben kell elkönyvelni a sebzést?

V: Ha az Ősi úrhajók támadásukkal nem tudnak egyetlen úrhajót sem elpusztítani, a kockákat úgy kell kiosztani, hogy a lehető legnagyobb sebzést okozzák, mégpedig először a legnagyobb úrhajódnak. Az összes sebzést ennek az úrhajónak számold.

K: Ha minden úrhajóm visszavonulni próbál, de a menekülés során lelövik őket, húzhatok hírnévlapját a csatában való részvételért?

V: Nem. A úrhajók onnantól kezdve elmenekülnek számítanak, amint eldöntöd, hogy visszavonulnak.

K: A fenntartási fázis során mikor vehetek vissza befolyáskorongot a hexáimról?

V: Csak akkor, ha nincs elég pénzed (az adott fordulóban termelt, plusz a készleten lévő pénz) kifizetni a fenntartási költségeket. Ez esetben addig vehetsz vissza korongokat, amíg legalább nullszaldós nem leszel. Figyelj arra, hogy a korongokkal együtt a hexán lévő lakosságkockák is azonnal visszakerülnek, esetleg tovább csökkentve a bevételeidet!

K: A Dracoi Ivadékok állomásoztathatnak úrhajókat olyan hexákon, ahol Ősi úrhajók vannak?

V: Igen. Szabadon át is mozgathatják őket ezeken a hexákon. Ha befolyáskorongjuk is van a hexán, akkor még építhetnek is oda úrhajókat.

K: Ha az Ivadékok egy Ősi úrhajós hexára először felteszik a befolyáskorongjukat, majd ezután az Ősi úrhajókat (vagy ők, vagy más) elpusztítják, de az Ivadékoké marad a hexa irányítása, elvehetik a felfedezéslapját?

V: A felfedezéslapka csak a befolyáskorong felrakásával egyidőben vehető le. Vagyis először a befolyásolással le kell venniük a korongot, majd ugyanoda ismét fel kell tenniük.

KATONAI TECHNOLOGIÁK



Neutronbomba A hexán lévő összes ellenséges lakosságkockát elpusztíthatod, kockadobás nélkül.



Csillagbázis (Strabase)
Felépíthetsz Csillagbázisokat.



Plazmaágyú (Plasma Cannon)
A **PLAZMAÁGYÚ** beépíthetővé válik.



Fázispajzs (Phase shield):
A **FÁZISPAJZS** beépíthetővé válik.



Fejlett Bányászat (Advanced mining):
Telepeshajóid aktiválásával az építőanyagtermelő Nehéz Életermékek is betelepíthetővé válnak.



Tachion Reaktor (Tachyon Source): A **TACHION REAKTOR** beépíthetővé válik.



Plazmarakéta (Plasma missile): A **PLAZMARAKÉTA** beépíthetővé válik.



Gluon számítógép (Gluon Computer): A **GLUON SZÁMÍTÓGÉP** beépíthetővé válik.



RÁCS TECHNOLOGIÁK



Gauss pajzs (Gauss Shield):
A **GAUSS PAJZS** beépíthetővé válik.



Fejlett hajtótest (Improved Hull): A **FEJLETT HAJÓTEST** beépíthetővé válik.



Fúziós reaktor (Fusion Source): A **FÚZIÓS REAKTOR** beépíthetővé válik.



Pozitron számítógép (Positron Computer): A **POZITRON SZÁMÍTÓGÉP** beépíthetővé válik.



Fejlett gazdaság (Advanced Economy):
Telepeshajóid aktiválásával a pénztermelő Nehéz Életermékek is betelepíthetővé válnak.



Tachion hajtómű (Tachyon Drive): A **TACHION HAJTÓMŰ** beépíthetővé válik.



Antianyagágyú (Antimatter Cannon): Az **ANTIANYAGÁGYÚ** beépíthetővé válik.



Kvantumrács (Quantum Grid): azonnal kapsz két plusz befolyáskorongot a befolyássávod bal széliső két üres helyére.



NANO TECHNOLOGIÁK



Nanorobot: plusz egy űrhajót vagy építményt építhetsz (kivéve a reakcióépítkezéseket).



Fúziós hajtómű (Fusion Drive):
A **FÚZIÓS HAJTÓMŰ** beépíthetővé válik.



Fejlett robottechnológia (Advanced Robotics): azonnal kapsz egy plusz befolyáskorongot a befolyássávod bal széliső üres helyére.



Űrállomás (Orbital):
Űrállomásokat építhetsz.



Fejlett Laboratórium (Advanced Labs):
Telepeshajóid aktiválásával a tudománytermelő Nehéz Életermékek is betelepíthetővé válnak.



Monolit:
monolitokat építhetsz.



Kincs Kulcs (Artifact Key): Minden, a befolyásod alatt lévő hexán található kincs után 5 erőforrást kapsz. Te döntöd el, hogy ez pénz, tudomány vagy építőanyag legyen, de csak 5-ösével kaphatod őket.



Féreglyuk generátor (Wormhole Generator): Felderíthetsz, Befolyásolhatsz és Mozgathatsz olyan irányba is, amerre csak fél féreglyuk található.



ELŐKÉSZÜLETEK



Technológialapok a forrástáblán



Külső szektor hexák paklija

Játékos Lapka 12 14 16 18 20

Játékos Lapka 5 10 14 16 18

AKCIÓFÁZIS

Kezdve a kezdőjátékkal, és haladva az óramutató járása szerint: vagy akciót használsz vagy passzolsz.

- EXP** Felderítés – tegyél egy hexát olyan hexa mellé, amin korongod vagy úrhajód van, vagy dobd el
- INF** Befolyásolás – mozgasd a befolyáskorongodat és fordíts képpel felfelé telepeshajókat
- RES** Kutatás – vedd el egy technológiát, és fizess tudománnyal
- UPG** Fejlesztés – dobj el és/vagy vedd el alkatrészt
- BUI** Építkezés – építs hajót vagy építményt olyan hexán, ahol van korongod, fizess építőanyaggal
- MOV** Mozgatás – mozgasd az úrhajóid; mozoghatsz ugyanazzal vagy különbözőkkel is

Bármikor az akcióid során használhatod a telepeshajóid.

Fordítsd az összefoglalókártyát a sötét felére, ha passzolsz

Passzolás után csak reakcióid lehetnek (**MOV**, **BUI** vagy **UPG** — gyengébb akciók)

HARCI FÁZIS



Csaták megvívása a hexák csökkenő sorrendjében

6 vagy több érték: találat; a 6-os dobás mindig találat, az 1-es mindig mellé

Ha egy hexán többen vannak, a csaták a belépés fordított sorrendjében zajlanak

GVKR, Ősök és a hexát birtokló játékos mindig az utolsó csatába harcol

Hírnévlapkák húzása hexánként, egy megtartása, sávra tétele

1 lapka a csatában részvételért (ha nem menekült el az utolsó úrhajód)

1 lapka minden lelőtt ellenséges vadászért, csillagbázisért & Ősért

2 lapka minden lelőtt ellenséges cirkálóért

3 lapka minden lelőtt ellenséges csatahajóért

3 lapka a GVKR megsemmisítéséért

FENNTARTÁSI FÁZIS

Használhatod a megmaradt telepeshajóid.

Fizess fenntartásért és termelsz

TAKARÍTÁSI FÁZIS

A befolyáskorongok visszavétele az akciósávról a befolyássávra



Új technológialapok húzása a zsákból

Játékos lapka 4 6 7 8 9

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Hírnévlapka

1–4 GyP lapkánként

Nagykövetlapka

1 GyP lapkánként

Befolyás alatt lévő hexák

1–4 GyP hexánként

Felfedezéslapok

2 GyP lapkánként

Monolit a befolyás alatt lévő hexákon

3 GyP monolitonként

A technológiasávokon való előrejutásért

4 lapka egy sávon = 1 GyP

5 lapka = 2 GyP

6 lapka = 3 GyP

7 lapka = 5 GyP

Áruló kártya

–2 GyP

Faji bónuszok