

# ECLIPSE

A GALAXIS ÚJ HAJNALA

JÁTÉKSZABÁLYOK



  
lautapelit.fi



A Galaxisban sok-sok éven át béke honolt. A Földlakók és a Hegemónia között dúló kíméletlen háborút (30.027-33.364) követően az összes galaktikus faj komoly erőfeszítéseket tett, hogy ilyen szörnyű események többé ne történhessenek meg. A törékeny béke megszilárdítására létrejött a Galaktikus Tanács, melynek nevéhez a rendbontás megakadályozását szolgáló számos hősies cselekedet fűződik.

Minden erőfeszítés ellenére a feszültség és a viszály egyre csak fokozódik a hét legnagyobb faj között a Tanácson belül. A régi szövetségek semmivé foszlanak, sebtében megkötött, titkos egyezményekről suttognak. A nagyhatalmak összecsapása elkerülhetetlennek látszik - csupán a konfliktus végső kimenetele kérdéses. Ki lesz a győztes, aki uralma alá hajtja az egész Galaxist?

A nagyhatalmak árnyékában lassan elsötétül a világ. Vezesd győzelemre néped!



### STÁBLISTA

#### Játék tervező

Touko Tahkokallio

#### Fejlesztés, grafika és szabályfüzet

Sampo Sikiö >>> [samosdesign.com](http://samosdesign.com)

#### A játékdoboz és a lények illusztrálójja

Ossi Hiekkala >>> [archipictor.com](http://archipictor.com)

#### Kiadó

© Lautapelit.fi 2011 >>> [lautapelit.fi](http://lautapelit.fi)

#### Magyarítás

Gábor és Dunda

A játékszabály és a hexák az ESA/Hubble által készített képeket használják, és az engedélyükkel kerülhetett bele. ECLIPSE betűtípus alapja a Derek Weathersbee által készített *Franchise*.

#### Külön köszönet a segítségükért

Antti Autio, Petri Savola, Atte Moilanen, Stefan Engblom

#### Köszönet a játékesztekért és a tanácsokért

Antti Mentula, Jouni Heinänen, Olli-Pekka Vajja, Eero Puurunen, Sally Londesborough, Otto Kataja, Tiina Merikoski, Albert Kaikkonen, Matleena Muhonen, Iina Valkeisenmäki, Teemu Salohalme, Susanna Louhesto, Johanna Louhesto, Mikko Karvonen, Reko Nokkanen, Ilari Tahkokallio, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Veli-Matti Jaakkola, Tuomas, Jani Koistiola, Juha Linnanen, Antti Koskinen, Antti Tahvanainen, Mika Lemström, Jussi Kurki, Ossi Lehtinen, Paul Laane, Aarne Ekström, Ilkka Salminen, Valtteri Arvaja, Tero Särkijärvi, Atte Tamminen, Mikko Saari, Ville Saari, Hannu Sinisalo, Sonja Tolvanen, Kalle Malmioja, Aleksi Siirtola, Atte Moilanen, Matias Viitasalo, Atro Kajaste, Antti Muhonen, Timo Ollikainen, Kimmo Leivo, Aleksi Ahtiainen, Oskari Westerholm, Juuso Mattila, Heikki Hyhkö, Olli Sandberg, Michael Xuereb, Chris Rudram, Deryk Sinotte, Gregor MacDougall, Dustin Boggs, Tony Vickery, Josh Aitken, Juuso Takalainen, Bjarne Boström, Antti, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, Ronny Vorbrodt, Alexis D and everyone else who played the game in conventions and game clubs. Also a big Thank You to everyone on the BoardGameGeek for your interest and support!

Az Eclipse játékban egy hatalmas csillagközi civilizáció vezetőjeként küzdesz a győzelemért a rivális civilizációkkal.

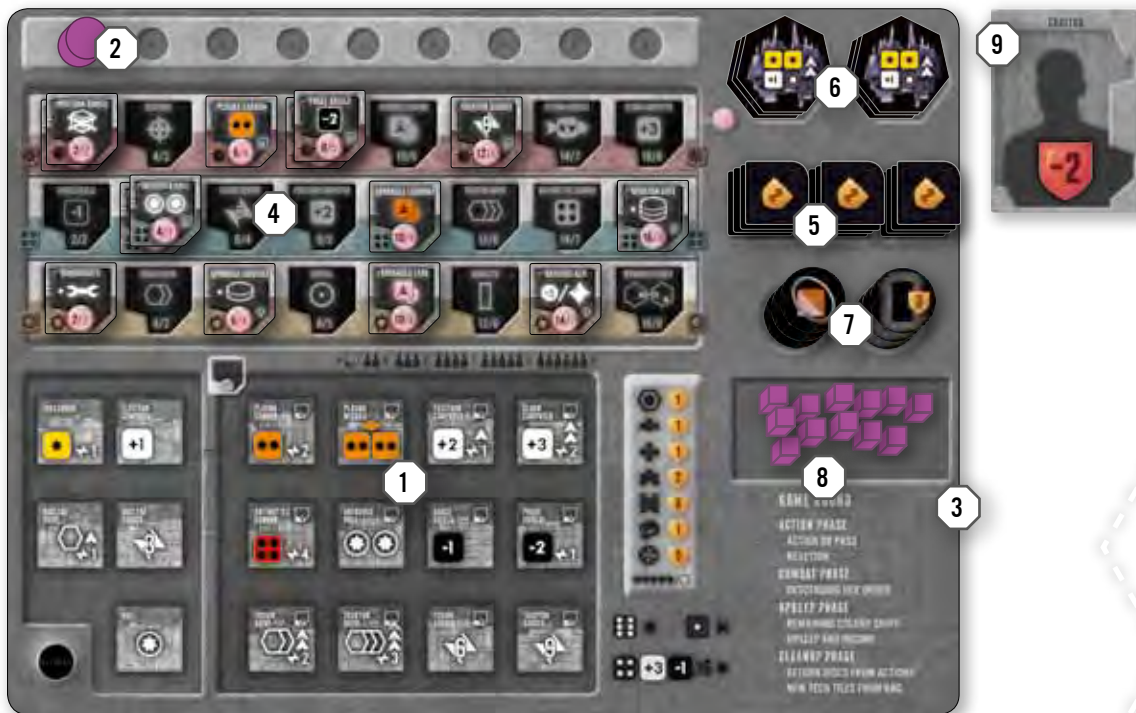
Új területek felderítésével és gyarmatosításával, új technológiák kifejlesztésével és harci űrhajók építésével civilizációd minden fordulóban növekszik. A játék 9 fordulón át tart, a legtöbb **győzelmi pontot** elérő játékos nyer. Győzelmi pontokat galaktikus szektorok birtoklásával, csatákban elért sikerekkel, diplomáciai kapcsolatok kiépítésével, technológiák kifejlesztésével, felfedezésekkel és Monolitok létrehozásával szerezhetsz.

A győzelemhez számos út vezethet, ezért stratégiádat a saját fajod előnyeinek és hátrányainak figyelembevételével érdemes megtervezned, nem feledkezve meg az ellenfeleid lépéseiről sem.

## JÁTÉKELEMEK

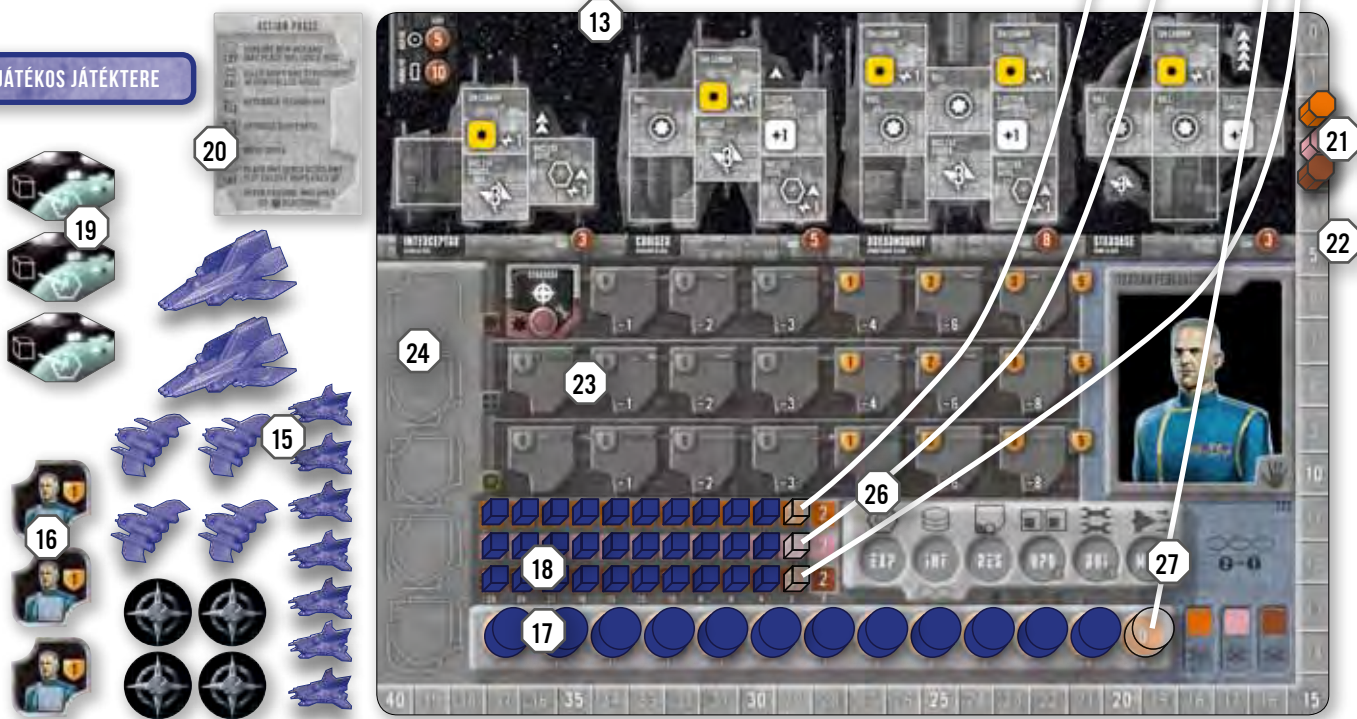


ELŐKÉSZÜLETEK



[1] Alkatrészlapkák [2] Fordulójelző [3] Forrástábla [4] Kutatási sáv [5] Felfedezéslapkák [6] Ősi hajó lapkák [7] Űrállomás- és Monolitlapkák [8] Sérülésjelző kockák [9] Árulókártya [10] Galaxis központ hexa [11] Galaktikus Központ Védelmi Rendszer lapka [12] Szektorhexapalnik [13] Játékos tábla [14] Játékos kezdőhexa [15] Hajók [16] Nagykövetlapkák [17] Befolyáskorongok [18] Lakosságkockák [19] Telepeshajók [20] összefoglalókártya [21] Készletjelzők [22] Készletsáv [23] Technológiasáv [24] Hírnévsáv [25] Vadász


KÉK JÁTÉKOS JÁTÉKTERE



**TECHLAPKA**  
 2 játékos: 12  
 3 játékos: 14  
 4 játékos: 16  
 5 játékos: 18  
 6 játékos: 20

**KÜLSŐ SZEKTOR**  
 2 játékos: 5  
 3 játékos: 10  
 4 játékos: 14  
 5 játékos: 16  
 6 játékos: 18



**EXTRA KORONG?**   
 Van három plusz korongod, amit akkor használhatsz fel, ha a kutatás-akcióval hozzájutottál a Fejlett robottechnológiához vagy a Kvantumrácshoz.

**KEZDŐ ELRENDEZÉSEK**



Helyezzétek az **alkatrészlapkákat** [1] és a **fordulójelzőt** [2] a **forrástáblára** [3]. A **technológialapkákat** tegyétek az egyik zsákba, és keverjétek meg. A játékosok számától függően (lásd itt balra) húzzatok lapkákat a zsákból, és tegyétek őket a kutatási sávon a helyükre [4]. Az egyformák egymásra kerüljenek. Tegyétek a **hírnévlapkákat** a másik zsákba, és keverjétek meg ezeket is. Keverjétek össze a **felfedezéslapkákat** [5], és képpel lefelé helyezétek őket a forrástáblán kijelölt helyükre. Az **Ősi hajó lapkákat** [6], az **úrállomás-** és **monolitlapkákat** [7], a **sérülésjelző kockákat** [8] és az **árulókart** [9] ugyanígy tegyétek fel a forrástáblára.

Tegyétek a **Galaxis központ hexát** [10] az asztal közepére. Képpel lefelé tegyetek rá egy felfedezéslapkát, erre pedig a **Galaktikus Központ Védelmi Rendszer lapkát** [11]. Rendezzétek a szektorhexákat képpel lefelé három oszlopba: **Belső (I)**, **Középső (II)** és **Külső (III)** (a játékoszám-nak megfelelő mennyiségben) [12]. A **Kezdőjátékos-bábu** ahhoz a játékoshoz kerül, aki a legkevesebb időt töltötte el a Naprendszer Föld nevű bolygóján.

A kezdőjátékosal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányú sorrendben minden játékos választ egy kezdőhexát és elveszi a hozzátartozó **játékostáblát** [13]. Ezután a középső szektorban lévő hat lehetséges kezdőpont egyikére helyezi a **kezdőhexáját** [14] (a központi hexától 2 mezőre; a bal oldali kép egy lehetséges felállást mutat 3 játékos esetén). Tedd a kezdőhexádát a hozzád legközelebb eső lehetséges kezdőpontra. **Fontos:** a bal oldali "Kezdő elrendezések" ábrának megfelelően **kell a féreglyukaknak állniuk** az egyes játékoszámok esetén a kezdőhexákon. A megmaradt kezdőhexák és játékostáblák visszakérülnek a dobozba, nem lesz rájuk szükség.

Ezután minden játékos elveszi, és a táblája mellé helyezi következőket:

- az általa választott szín összes **úrhajóját, nagykövetlapkáját, korongját és kockáját** [15, 16, 17, 18]
- **3 telepeshajólapkát** [19]
- egy **összefoglalókártyát**, az akciófázis-áttekintés oldallal felfelé [20]

Ezen felül minden játékos a táblájára tesz:

- a befolyássáv minden mezőjére **1 befolyáskorongot** [17]
- mindhárom lakosságsáv (Pénz, Tudomány és Építőanyag) minden mezőjére - a jobb szélső, világos háttérrel jelölt négyzetek kivételével - **egy lakosságkockát**.
- **1-1 készletjelzőt** mindhárom színből [21] a készletsávra [22]: a Pénzjelzőt a 2-re, a Tudomány- és az Építőanyagjelzőt a 3-ra

Ezt követően minden játékos a kezdőhexájára helyez:

- **egy vadászt** [25]
- **egy lakosságkockát** minden lakosság helyre (a csillaggal jelölt, Fejlett mezőkre **nem!**) a megfelelő lakosságsávjából [26]
- **egy befolyáskorongot** a befolyáshelyre, a befolyássávjából [27].

**IDEGEN FAJOK** A fenti szabályok a földlakókra vonatkoznak. Javasoljuk, hogy elsőre csak velük próbálkozzatok, az idegen fajokat a későbbi játékok során használjátok. Nagyjából ugyanazok a szabályok vonatkoznak rájuk is, de apróbb különbségek (pl. más kezdő termékek, a mozgatható hajók száma stb.) akadnak. A fajok közti különbségekről bővebb leírás a 26-27. oldalon található.

Ha az idegen fajokkal játszotok, minden játékos magának választ fajt. A fajválasztás és a kezdőhexa lerakásának sorrendje a kezdőjátékostól jobbra ülővel kezdve, és az óramutató járásával ellentétes irányban halad. Ha földi szervezetet választasz, azzal egy idegen fajt kizársz a játékból!

**LAKOSSÁGKOCKÁK** Civilizációd tagjait színeddel azonos kis lakosságkockák jelképezik. Amikor a terjeszkedés során elérsz egy új hexát, lehetőség nyílik annak benépesítésére. Ezt úgy teheted meg, hogy tábládról a lakosságkockákat áthelyezed a hexa megfelelő helyeire. Minél több kockát helyezel át, annál több erőforrást (Pénz, Tudomány, Építőanyag) fogsz termelni. A lakosságsávokon lévő üres mezők közül a bal szélsők mutatják, hogy mennyi egységnyt termelsz belőle a fordulóban (a fenti képen 12 Pénz, 21 Tudomány és 15 Építőanyag).



**ERŐFORRÁSOK** Hexáid háromféle erőforrást állítanak elő: pénzt, tudományt és építőanyagot.

**A pénz** a befolyásod érvényesítéséhez nélkülözhetetlen. Az akciók végrehajtásáért, a hexák irányításáért a fordulók végén fizetni kell.

**A tudomány** az új technológiák megszerzéséhez szükséges, ezzel fizetsz értük.

**Az építőanyag** az építéshez szükséges: egy új űrhajó vagy egy új építmény megépítésekor ezzel fizetsz.



Az egyes erőforrások pillanatnyi mennyiségét azok készletjelölőivel a készletsávon tartjuk nyilván.

**BEFOLYÁSKORONGOK** A színednek megfelelő fa befolyáskorongok Civilizációd befolyásosságát jelképezik. Ezekkel a korongokkal jelöljük az általad irányított hexákat.



Egy akció végrehajtásához pedig egy befolyáskorongot kell áthelyezned befolyássávodról a megfelelő akciómezőre. A befolyássáv bal szélső üres mezőjén lévő szám mutatja meg, hogy mennyi pénz kell fizetned, hogy Civilizációd működőképes maradjon (a fenti képen ● 2 pénzt). Vagyis minél több hexát irányítasz, és minél több akciót hajtasz végre, az annál több pénzbe kerül.

**JÁTÉKELEM KORLÁTOZÁSOK** Véges számú űrhajó, lakosságkocka, befolyáskorong, valamint technológia-, felfedezés-, hírnév és nagykövetlapka áll rendelkezésre. Ha elfogynak, nincs utánpótlás. Az alkatrész-, az űrállomás-, a Monolitlapkából és a sérülésjelzőkockákból korlátlan mennyiség áll rendelkezésre; abban a valószínűtlen esetben, ha elfogynának, helyettesítsétek őket valamivel.



**TECHNOLÓGIA** A technológiák kutatása számos előnyt nyújt. Egyes technológiák különleges alkatrészek beépítéséhez vagy új űrhajók és építmények megépítéséhez szükségesek, mások Civilizációd hatékonyságát növelik (pl. fokozzák a termelést vagy több befolyáskorongot biztosítanak). Három csoportba sorolhatóak: **Katonai technológia**, **Rácstechnológia** és **Nanotechnológia**. Ha az egyik csoportban már kutattál, ebben a csoportban a további kutatásokhoz kedvezményben részesülsz. A megszerzett technológiák a játékos táblára kerülnek.



**ŰRHAJÓK** Az űrhajókkal játékos társak és az Ős-űrhajók ellen harcolhatsz, továbbá ismeretlen területeket deríthetsz fel. Négyféle hajótípust különböztetünk meg:

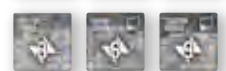
- **vadász**; 8 darab játékosonként
- **cirkáló**; 4 darab
- **csatahajó**; 2 darab
- **csillagbázis**; 4 darab



A nagyobb hajók megépítése költségesebb, cserébe ezekbe több alkatrész építhető be. A csillagbázisok nem képesek mozgásra.

**ALKATRÉSZEK** Mindegyik űrhajó tervrajzát megtalálod a játékos tábládon. Az űrhajók tulajdonságait a beépített alkatrészek (a táblára előrajzolt vagy fejlesztés akcióval szerzett) variálásával saját ízlésed szerint alakíthatod át. Többféle alkatrészből válogathatsz:

- **Az ágyúkkal** támadod az ellenséges űrhajókat. Különböző ágyúk különböző nagyságú sérülést okoznak; minden ★ csillag egy sérülésponthoz jelöl.
- **A rakéták**, az ágyúhoz hasonlóan támadásra szolgálnak, de csak a csata elején használhatóak.
- **Hajótest** elnyeli a sérüléseket. Hajótest képes elnyerni a csillaggal jelölt sérüléseket: Minden ★ hajótesttel 1 pontnyi sérülést nyel el.
- **Számítógépek** a fegyverek találati pontosságát javítják, valamint növelik a kezdeményező-készséget.
- **A pajzsok** nezebben eltalálhatóvá teszik az űrhajókat.
- **A hajtóművek** lehetővé teszik, hogy egy lépés alatt messzebbre juthass, ezzel együtt növelik a hajó kezdeményező-készségét.
- **A reaktorok** energiát biztosítanak a többi alkatrész számára.



Egyes hajók sémája mellett plusz alkatrészek is találhatóak. Ezek ugyanúgy működnek, mint a többi, csak nem cserélhetőek le.

**EXTRA ENERGIÁFORRÁS**

### ÉPÍTMÉNYEK

Az általad irányított hexákon építményeket emelhetsz. Az **úrállomások** néped számára életteret biztosítanak; minden úrrállomás egy lakosságkockát képes eltartani. A **monolitok** a játék végén fognak pontokat jelenteni. Az építmények nem módosíthatóak, a játék végéig változatlan formában a hexán maradnak.



### FELFEDEZÉSLAPKÁK

Néhány hexán felfedezéslapka található, amit akkor kaphatsz meg, ha elsőként vonod irányításod alá a hexát, azaz elsőként helyezel el itt befolyáskorongot. Minden felfedezéslapka kétoldalas: előlő oldalán valamilyen civilizációs előny (plusz erőforrás, új technológia, Ősi alkatrész, stb.), a hátlapon 2 Győzelmi pont található. Amint hozzájutsz egy felfedezéslapkához, azonnal el kell döntened, melyik oldalát fogod használni. A felfedezéslapkák a következő előnyökhöz juttathatnak:

**3x +8 pénz, 3x +5 tudomány,**

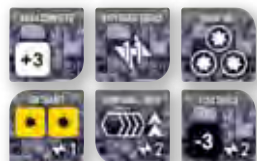
**3x +6 építőanyag:** a készlet jelzők mozgatását követően a felfedezéslapka eldobandó.



**3x Ősi Technológia:** ingyen elveheted a legolcsóbb, neked még nem lévő technológialapkát a forrástábláról, és játékos táblára helyezheted. Ezután a felfedezéslapka eldobandó.



**3x Ősi cirkáló:** az egyik, használaton kívüli cirkálódat a hexára helyezheted, ezután dobd el a felfedezéslapkát.



**6x Ősi alkatrész:** az így megszerzett alkatrészt bármelyik hajódba rögtön beépítheted (ha kell, egy már beépített alkatrész visszaadásával is), de úgy is dönthetsz, hogy megtartod, a táblád mellé teszed, és egy későbbi fejlesztés során építed be. Ha később egy Ősi alkatrészt kívánsz lecserélni, az kikerül a játékból.

A Győzelmi pontként felhasznált felfedezéslapkákat a játék végéig a hátlapjukkal (pontos oldal) felfelé a játékos táblád mellett kell tartanod.

### HÍRNÉVLAPKÁK

A csatákban hírnévlapkákat szerezhetsz, melyek a végelszámolásban Győzelmi pontokat fognak érni.



### NAGYKÖVETLAPKÁK

A nagykövetlapkák felhasználásával diplomáciai kapcsolatokat építhetsz ki a többi játékoskal, amelyek növelik a termelékenységed, és a játék végén Győzelmi pontokat jelentenek.



### KERESKEDELEM

Egyféle erőforrás (pénz, tudomány vagy építőanyag) két egységét bármikor becserelelheted egy másféle erőforrás egy egységére.



### ZSÚFOLTHEXA-LAPKA

Ha helyhiány miatt nem tudod felhelyezni a hexára az összes úrhajódat, tedd félre őket máshová, a hexát pedig jelöld meg ezzel a lapkával.



### FÉREGLYUKAK

A Galaxisban lévő hatalmas távolságok miatt az úrhajók mozgása kizárólag a Féreglyuk-hálózaton keresztül kivitelezhető. Felderítés is csak ezeken keresztül lehetséges.

### HEXÁK

A játéktábla hatszögletű lapkákból (hexák) épül fel. Minden hexa egy-egy térséget jelöl a Galaxisban. Tartalmazhat színes élettereket, ezek az adott térség erőforrás termelőképességét jelzik.

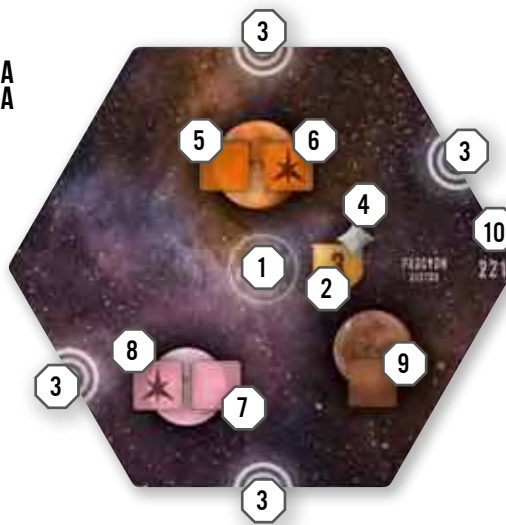
### JÁTÉKTÁBLA KINÉZET A JÁTÉK VÉGÉN



Minden szektorban (Belső, Középső és Külső) saját hexatartalona van. A játék kezdetén csak a Középponti hexát és a játékosok Kezdőhexáit helyezük el. A többi a játék során illesztjük helyükre. A Belső és Középső szektorok hexáit a középponti hexa körül, kör alakban tesszük fel. A Külső szektor hexái elágazódhatnak.

A Belső szektor hexái 101-108-ig, a Középső szektoré 201-211-ig, a Külső szektorhexák 301-318-ig, a Kezdő szektorok pedig 221-232-ig számozottak, a Középponti hexa száma a 001.

### EGY HEXA TARTALMA



- [1] Befolyáskorong helye
- [2] Győzelmi pont érték
- [3] Féreglyuk
- [4] Kincs
- [5] Élettér (Pénztermelő)
- [6] Nehéz Élettér (Pénztermelő)
- [7] Élettér (Tudománytermelő)
- [8] Nehéz Élettér (Tudománytermelő)
- [9] Élettér (Építőanyag-termelő)
- [10] Hexa száma

## JÁTÉKFORDULÓ

A játékforduló négy fázisból tevődik össze:

**AKCIÓFÁZIS** a játékosok az óramutató járásával megegyező irányú sorrendben cselekedeteket választanak, egyszerre egy akciót.

**HARGI FÁZIS** A csaták lezajlanak, a győztesek meghódíthatják az elfoglalt hexákat.

**FENNTARTÁSI FÁZIS** a Civilizáció fenntartásához szükséges költségek kifizetésre kerülnek, majd begyűjtjük az erőforrásokat.

**TAKARÍTÁSFÁZIS:** a játékosok visszaveszik befolyáskorongjaikat az akciósávjukról, ezután új technológialapokat húzunk.

## AKCIÓFÁZIS

A kezdőjátékoskal kezdődően, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos **választhat egy cselekedetet, vagy passzolhat.** Ezt addig folytatjuk, míg mindenki nem passzolt. Az elsőként passzoló játékos kapja meg a kezdőjátékos bábút a következő fordulóra. A cselekedet kiválasztásához a befolyássávodról a jobb szélén lévő befolyáskorongot kell az akciósávod megfelelő helyére tenni. Egy cselekedetet többször is választhatsz. Azonban minél többet cselekszel, a kör végén annál többet kell majd fizetned, tehát ne felejtés el időben passzolni!

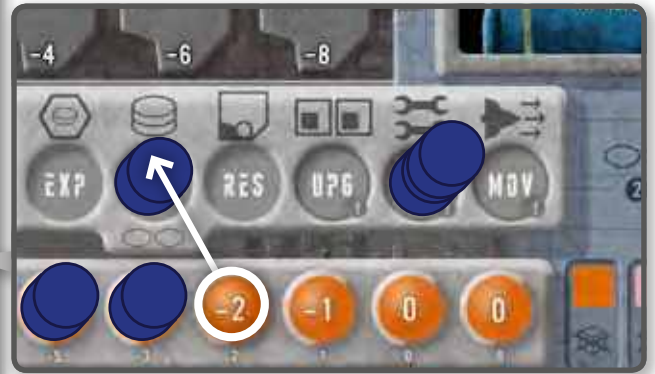
A lehetséges cselekedetek:

-  **EXP FELDERÍTÉS**
-  **INF BEFOLYÁSOLÁS**
-  **RES KUTATÁS**
-  **UPG FEJLESZTÉS**
-  **BUI ÉPÍTKEZÉS**
-  **MOV MOZGATÁS**
-  **REAKCIÓ (FEJLESZTÉS, ÉPÍTKEZÉS VAGY MOZGATÁS)**

Passzolás után csak a **Reakció** választható, ami tulajdonképpen az Építkezés, a Fejlesztés és a Mozgatás cselekedetek gyengébb változata (*a reakcióról bővebben a 14. oldalon*). A passzolást követően az összefoglalókártyádat a sötét, játékforduló-áttekintő oldalával felfelé kell fordítani, így könnyebb megállapítani, kik passzoltak már.

**AZ AKCIÓFÁZIS VÉGE** Amint az utolsó játékos is megfordította az összefoglalókártyáját, az akciófázis **azonnal** véget ér. Nincs lehetőség további reakcióra.

**TELEPESHAJÓK** A képpel felfele fordított telepeshajóidat a saját cselekedeteid során **bármikor aktiválhatod**. Minden aktivált telepeshajó egy lakossággockát tud betelepíteni a befolyásod alatt álló hexák üres élettereibe. A lakossággockákat az adott élettér színével megegyező színű saját lakosságsávodról kell elvenni és feltenni. Az aktivált Telepeshajókat ezt követően képpel lefelé kell fordítani. **Csak a telepeshajók használatával lehetséges a hexák benépesítése**, ezáltal a termelés növelése! A jobb oldali példán **kék** játékos két telepeshajót aktivál, ezeket képpel lefelé fordítja, majd két lakossággockát helyez a hexára a megfelelő színű lakosságsávjából.



**PÉLDA!** egy példa a teljes akciófázisra a 16–17. oldalon található.

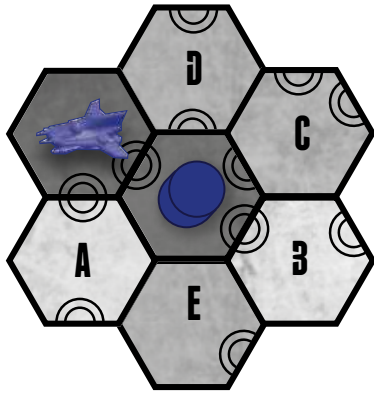
**SZÜRKE ÉLETTEREK** A szürke élettérrel jelölt bolygók bármilyen termelésre alkalmasak. Ide a három lakosságsáv bármelyikéből lehet kockát helyezni. Ha a szürke bolygóról vissza szeretnéd venni a lakossággockádat, azt bármelyik sávra teheted, nem muszáj arra a sávra visszatenni, amelyikről elvetted.

**NEHÉZ ÉLETTEREK** A csillaggal jelölt bolygókon az életfeltételek kíméletlenebbek, itt a telepedés nehezebb. Ide csak akkor tehetesz lakossággockát, ha már kifejlesztetted a megfelelő technológiát.

**ÚRÁLLOMÁSOK** Az űrállomások felépíthető, mesterséges életterek. Ide lakossággockát csak a pénz- vagy a tudománsávról szabad mozgatni.







**A FELDERÍTÉS** cselekedettel a Galaxis eddig ismeretlen területeit tárhatod fel.

# FELDERÍTÉS

Válassz egy olyan felderítetlen mezőhelyet, melynek **szomszédságában űrhajód vagy befolyáskorongod áll**, majd vedd el egy hexát a megfelelő szektoroszlopból (I, II vagy III). Ha olyan hexáról fedezel fel, amin csak egy űrhajó áll, akkor annak akadályozatlannak kell lennie, azaz nem állhat az útjában senki (*bővebben a Mozgatás fejezetben, 14. oldal*).

Döntsd el, hogy a húzott hexát leteszed vagy eldobod! Ha eldobod, a cselekedet azonnal befejeződik. A lehelyezésre a következő szabályok vonatkoznak:

- a hexát csak arra a helyre teheted, amit az imént választottál,
- a hexát úgy kell elhelyezni, hogy legalább egy féreglyukkal csatlakozzon egy olyan hexa egyik féreglyukához, amin vagy űrhajód, vagy befolyáskorongod áll (azaz ahonnan elindíthatod a felfedezést).

A bal oldali képen az A és B jelű hexák lehelyezése szabályos lenne.

Az I és II szektor hexáit a központi hexa körül, körkörösén kell elhelyezni; a III szektor hexái elágazhatnak (*lásd a 7. oldalon*).

Ha a letett hexán **felfedezésjel** szerepel, tegyél rá képpel lefelé egy felfedezéslapkát.

Ha a hexán **Ősi jel** szerepel, tegyél rá képpel lefelé egy felfedezéslapkát, majd erre annyi Ősi hajó-lapkát, amennyi Ősi jel van a hexán.

A hexa lehelyezését követően befolyásod alá vonhatod azt, ehhez egy befolyáskorongot kell feltenned a befolyássávodról a hexára. Ha a hexán van felfedezéslapka, azt leveheted a befolyáskorong lerakásakor. Minden felfedezéslapka kétoldalú: a hátlapon 2 GyP, az előlapon pedig valamilyen bónusz (*lásd a 7. oldalt*). Miután felvetted, és megnézted az előlapját azonnal el kell döntened, melyik oldalt használod. Ha a Győzelmi pontokat szeretnéd, a lapka a játékos táblád mellé kerül, a GyP oldalával felfelé.

**Fontos!** A befolyáskorong lerakása és a felfedezéslapka felvétele előtt az összes **Ősi hajót** meg kell semmisíteni (*lásd Harci fázis, 18. oldal*). Ha több játékos hajói harcolnak ugyanazért a hexáért, azé a felfedezéslapka, aki leteszi a befolyáskorongját.

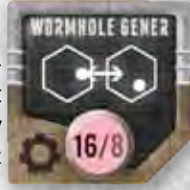
A középponti hexán lévő **Galaktikus Központ Védelmi Rendszer** (GKVR) meg kell semmisíteni (*lásd Harci fázis, 18. oldal*), mielőtt ide bárki befolyáskorongot helyezhetne.

A befolyáskorong felrakása után aktiválhatod a telepeshajóid, hogy lakosságkockákat tegyél a hexa élettereire, ezzel benépesítve azt.

Ha egy szektor hexái elfogytak, keverjétek meg a szektor eldobott hexáit, és kezdjétek újra a húzást. Ha minden hexa lehelyezésre került, akkor a felfedezés akciót a továbbiakban nem lehet használni.

## FÉREGLYUK-GENERÁTOR (WORMHOLE GENERÁTOR)

Ha rendelkezésedre áll a Féreglyuk-generátor technológia, az új hexát úgy is lerakhatod, hogy az csak egy fél féreglyukkal kapcsolódik ahhoz a hexához, ahonnan a felderítést indítottad. A fenti ábrán a Féreglyuk-generátor technológiát használva az A, B, C, D lerakása szabályos lenne, míg az E nem.



FELFEDEZÉS JEL



ŐSI JEL



FELFEDEZÉS LAPKA HÁTULJA



ŐSI ŰRHAJÓ

**FONTOS!** Ne felejtsetek, hogy a telepeshajóitokat a körötök során bármikor használhatjátok.





# BEFOLYÁSOLÁS

iNF

A Befolyásolás cselekedet választásával maximum két befolyáskorongot mozgathatsz. Lehetséges mozgások:

- a befolyássávodról vagy egy olyan hexáról, ahol van befolyáskorongod, egy olyan hexára teheted a befolyáskorongod, amelyiken nincs befolyáskorong vagy ellenséges űrhajó, és szomszédos legalább egy olyan hexával, ahol befolyáskorongod vagy űrhajód áll. A befolyás alá vont hexának féreglyukkapcsolattal kell rendelkeznie ahhoz a hexához, ahol a korongod, vagy az űrhajód áll. A jobb oldali példán az A és a B hexát befolyásolhatnád.
- egy korábban lerakott befolyáskorongot visszavehetsz a befolyássávodra.

A befolyáskorong lerakása után aktiválhatod a telepeshajóidat, és lakosságkockákat vihetsz az újonnan ellenőrzésed alá vont hexa élettereire.

A korongok **mozgatását követően** két **telepeshajót** ismét képpel felfelé fordíthatsz.

**BEFOLYÁSKORONG LEVÉTELE EGY HEXÁRÓL** Ha egy hexáról leveszed a befolyáskorongodat, akkor az összes ide tett lakosságkockádat is vissza kell tenned a táblád megfelelő lakosságsávjára.

A BEFOLYÁSOLÁSSAL üres hexákra terjesztheted ki befolyásod, illetve visszavonulhatsz hexákról.

## FÉREGLYUK-GENERÁTOR

Ha a FÉREGLYUK-GENERÁTOR technológia rendelkezésedre áll, akkor a befolyásodat olyan hexákra is kiterjesztheted, amelyek hexa csak fél féreglyukkal kapcsolódik ahhoz a hexához, amelyiken befolyáskorongod vagy űrhajód áll.

Az alábbi példában **Kék** játékos az A, B, C és D hexákra tehetne fel befolyáskorongot, E-re és F-re nem.



**FONTOS!** Ne felejtsetek, hogy a telepeshajóitokat a körötök során bármikor használhatjátok!



## A DIPLOMÁCIAI KAPCSOLATOK

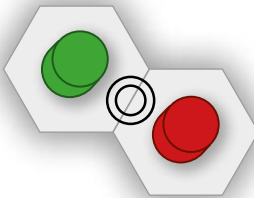
növelik a termelékenységed, és Győzelmi pontokat jelentenek.

## DIPLOMÁCIA

A szomszédos hexákkal rendelkező játékosok diplomáciai kapcsolatokat létesíthetnek egymással. A diplomáciát **nem** használjuk két és három játékos esetén.

### DIPLOMÁCIAI KAPCSOLATOK

Ha egy, a befolyásod alatt álló hexa egy féreglyukon keresztül egy másik játékos által befolyásolt hexával kerül szomszédságba, Diplomáciai kapcsolatokat alakíthattok ki egymással. Ha így döntötök, tegyete egy-egy lakosságkockát az egyik nagykövetlapkákra (a lakosságkocka bármelyik lakosságsávotokból származhat), és ezt adjátok át játékosársatoknak, majd a kapott lapkát helyezétek a saját játékosablátok hírnévsávján lévő egyik üres és megfelelő helyre.

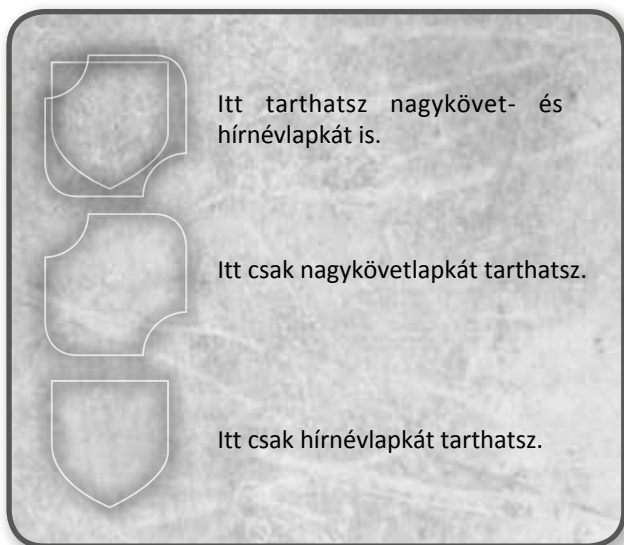
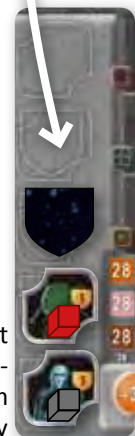


NAGYKÖVETLAPKA

Diplomáciai kapcsolatokat bármikor kezdeményezhetsz, amikor te vagy soron, akár a felderítés vagy befolyásolás-cselekedet közben, de akár a Harci fázis végén is (lásd 21. oldal).

A hírnévsávodon lévő nagykövetlapkák a játék végén 1 GyP-t érnek. A hírnévsávon kapnak helyet a hírnévlapkák is (lásd a harcot a 18. oldalon). Ha akkor kapnál nagykövetlapkát, amikor a sáv tele van, eldobhatsz hírnévlapkákat, ezek visszakerülnek a zsákba.

Egy játékostól maximum egy nagykövetet kaphatsz. A hírnévsávon lévő lapkákat bármikor átrendezheted, de nagykövetlapkát nem dobhatsz el. A földlakók hírnévsávján csak egy olyan mező van, amire csak nagykövetlapkát tehetsz.



Itt tarthatsz nagykövet- és hírnévlapkát is.

Itt csak nagykövetlapkát tarthatsz.

Itt csak hírnévlapkát tarthatsz.

**DIPLOMÁCIAI KAPCSOLATOK MEGSZAKÍTÁSA** Diplomáciai kapcsolataid a játék végéig érvényben maradnak, hacsak nem indítasz támadást egy veled kapcsolatban álló játékos ellen, vagy ő nem támad meg téged. **Támadásnak minősül, ha az egyik úrhajódat olyan mezőre mozgatod, ahol a másik játékos befolyáskorongja vagy úrhajója áll.** Ebben az esetben mindkét nagykövetlapka a rajta lévő lakosságkockával visszakerül eredeti tulajdonosához. Szabadon választható, hogy a kockát melyik lakosságsávra teszed vissza.

Valahányszor megtámadsz egy veled kapcsolatban álló játékos, és ezáltal megszakítod a köztetek lévő Diplomáciai kapcsolatot, az **árulókártya** hozzád kerül. Addig nem hozhatsz létre új Diplomáciai kapcsolatot, amíg az árulókártya nálad van. **Aki a játék végén az árulókártyát birtokolja, attól 2 GyP-t levonunk.**



# KUTATÁS

## RÉS

A kutatás használata során választhatsz egy technológialapokát a forrástábláról, majd miután kifizetted az árát (ehhez mozgasd a tudomány készletjelzőt annyival hátrébb a készletsávon, amennyibe a technológia kerül), felteheted a játékosablád megfelelő csoportjához (Katonai, Rács vagy Nano). Ha az adott kategóriából már rendelkezel technológiával, kedvezményt kapsz. A kedvezmény mértékét a bal szélső üres mezőn lévő szám mutatja.

Minden technológiának van azonban egy minimális költsége, amit a rendelkezésre álló kedvezményedtől függetlenül mindenképp ki kell fizetned.

Három különleges technológia típust különböztetünk meg:

**Alkatrész:** lehetővé teszi az adott alkatrész beépítését.

**Építkezés:** lehetővé teszi a rajta szereplő űrhajó vagy építmény megépítését.

**Azonnali hatás:** egy alkalommal használható, megszerzésekor azonnali hatást eredményez.

**PÉLDA:** Rendelkezel a **Neutronbomba** és a **Plazmaágyú** technológiákkal, és meg akarod szerezni a **Csillagbázis** technológiát. A Katonai technológia kedvezményed 2, ennek ellenére 3 tudományt kell kifizetned, hiszen a Csillagbázis minimális költsége 3 tudomány.



A KUTATÁS cselekedettel civilizációd új technológiákhoz juthat.



Nem választhatsz olyan technológiát, amivel már rendelkezel.

A megszerzett technológiák a technológiasávokra kerülnek, és a játék végéig ott is maradnak, nem dobhatóak el.



## KATONAI TECHNOLÓGIA

**Neutronbomba:** Ha rendelkezésedre áll a Neutronbomba, egy hexa összes lakosságkockáját elpusztíthatod a csata után, kockadobás nélkül (lásd Harci fázis, 18. oldal).

**Csillagbázis (starbase):** Építhetsz csillagbázisokat.

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

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

**Fejlett Bányászat (Advanced Mining):** Telepeshajóid aktiválásával az építőanyagtermelő Nehéz Életterek 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 TECHNOLÓGIA

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

**Fejlett hajótest (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 Életterek is betelepíthetővé válnak.

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

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

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



## NANO TECHNOLÓGIA

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

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

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

**Űrállomás (Orbital):** Űrállomásokat építhetsz.

**Fejlett Laboratórium (Advanced Labs):** Telepeshajóid aktiválásával a tudománytermelő Nehéz Életterek 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.



**A FEJLESZTÉS**  
cselekedettel űrhajódat  
építheted át.

# FEJLESZTÉS

UPG



**ÁGYÚK ÉS RAKÉTÁK:** Az űrhajódon található minden színes négyzet után dobj a megfelelő színű kockával. A találatokból származó sérülés mértékét a csillagjelek mutatják: minden  csillag 1 pontnyi sérülést jelent.

**SZÁMÍTÓGÉPEK:** A találati pontosságot javítják: add össze az űrhajó számítógéppontjait, majd ezt add hozzá a kockadobás értékéhez, ez lesz az új Találati érték.

**PAJZSOK:** Találati értékedből a célpont pajzsértéke levonásra kerül.

**HAJÓTEST:** Minden egyes hajótestjel egy egység sérülést elnyel.

**HAJTÓMŰ:** A lapkán látható minden egyes hatszög eggyel növeli az űrhajó mozgásértékét

**REAKTOROK:** Energiát biztosítanak a többi alkatrész számára.

NÉV
SZÜKSÉGES TECH

SZIMBÓLUM
INITIATIVE BONUS

ENERGIA FOGYASZTÁS



A fejlesztés során űrhajóid szerkezetét változtathatod meg új alkatrészek beépítésével. Minden egyes űrhajó a játékosabládon szereplő szerkezeti séma szerint épül fel. Ha a sémát megváltoztatod, a változások automatikusan és azonnal a séma összes űrhajóra vonatkoznak, a már korábban megépítettekre is.

Fejlesztés alatt tetszőleges, már meglévő alkatrészlapkát visszatehetsz a forrástáblára. Ezután maximum **két** alkatrészlapkát elvehetsz a forrástábláról, ezeket **bármelyik** sémába beépítheted, akár az eredeti, kezdeti alkatrészekre is teheted őket, a következő megkötésekkel:

- a legtöbb (technológia jellel jelölt) alkatrész használatához először rendelkezned kell a hozzátartozó technológiával (lásd *Kutatás, 12. oldal*),
- az alkatrészek összes energiafogyasztása nem haladhatja meg az űrhajó energiatermelését; valamint
- a vadászok, cirkálók és csatahajók esetén kötelező a hajtómű megléte; a csillagbázisoknak nincs szüksége rá.

**Az alkatrészek beépítése és visszaadása ingyenes.**

**Az alkatrészeken minden azonos típusú paraméter összeadandó.** Például, ha egy űrhajón két Fúziós hajtómű van, az 4 mozgáspontot, 4 kezdeményezőpontot és 4 energiafogyasztást fog jelenteni.

**AZ ÉPÍTKEZÉS** cselekedettel  
Civilizációd új űrhajókat és  
építményeket építhet.

# ÉPÍTKEZÉS

3U1

	ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG	
ŰRHAJÓK	 Vadász	3
	 Cirkáló	5
	 Csatahajó	8
ÉPÍTMÉNYEK	 Csillagbázis	3
	 Űrállomás	5
	 Monolit	10

Az építkezés során maximum két űrhajót (vadászt, cirkálót, csatahajót és csillagbázist) vagy építményt (űrállomást és monolitot) építhetsz. A költségek kifizetését követően (mozgasd az építőanyag készletjelzőt visszafelé a készlet-sávon) bármelyik, a befolyásod alatt álló hexára elhelyezheted őket, a következő megkötésekkel:

- az űrhajók száma a rendelkezésre álló figurák és lapkák száma alapján korlátozott (vagyis egyszerre max. 8 vadászod, 4 cirkálód, 2 csatahajód és 4 csillagbázisod lehet),
- hexánként maximum 1-1 monolit és Űrállomás helyezhető el
- a csillagbázisok, Űrállomások és monolitok felépítéséhez először a megfelelő technológiát kell birtokolnod (lásd *Kutatás, 12. oldal*).

# MOZGATÁS

MOV

A MOZGATÁS akcióval az űrhajóidat mozgathatod.

A mozgás akcióval tudod mozgatni az űrhajóidat. Egy mozgás akció során legfeljebb három űrhajó lépésed van. Ugyanazt az űrhajót többször is mozgathatod. Egy lépés során az űrhajó maximum annyi hexát haladhat, amennyit a mozgásértéke megenged. A mozgásérték a hajtóművektől függ (minden kis hatszög a hajtóművön eggyel növeli a megtehető távolságot; több hajtómű esetén a hatszögek összeadódnak, lásd Fejlesztés, 13. oldal). A csillagbázisok nem rendelkezhetnek hajtóművel, ezért mozgásképtelenek.

**Fontos mozgás korlátozás:** A űrhajók csak olyan két szomszédos hexa között mozoghatnak, ahol teljes a féreglyuk (mindkét oldalon van). A jobb oldali példán az A mozgás szabályos.

Csak már felfedezett hexára lehet űrhajóval lépni, üres mezőkre nem.

Ha az űrhajók olyan hexára lépnek, ahol másik játékos vagy Ősi űrhajó áll, az ellenfelek számával megegyező számú saját űrhajó megállni kényszerül (elvágnák az űrhajó útját, akadályozzák), ezek az űrhajók a Harci fázisban megütköznek majd (lásd 18-21. oldal). A számfeletti űrhajók tovább folytathatják útjukat.

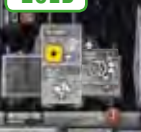
A Galaktikus Központ Védelmi Rendszer minden, a középső hexára belépő űrhajóval harcra bocsátkozik. A Rendszer megsemmisítéséig ezen a hexán nem lehet áthaladni.

## FÉREGLYUK-GENERÁTOR

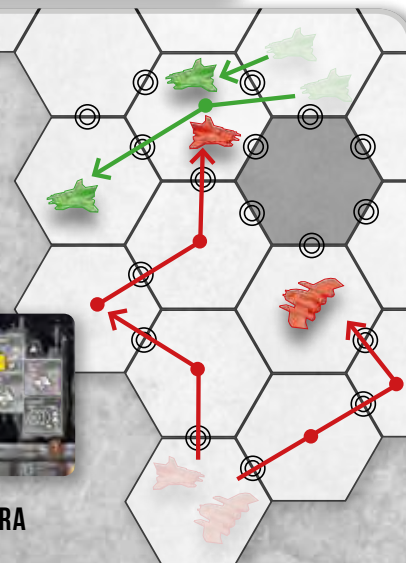
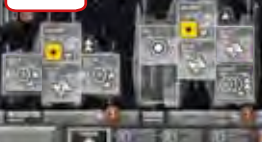
Ha rendelkezésedre áll a FÉREGLYUKGENERÁTOR technológia, űrhajóid olyan hexákra is mozoghatnak, amely irányban csak fél féreglyuk van. Így a lenti példán az A, B, C mozgás is szabályos.



## ZÖLD



## PIROS



## PÉLDA MOZGATÁSRA

**Piros** játékos vadásza 2 (két Nukleáris hajtóműve van), cirkálója 3 mozgásponttal rendelkezik. Összesen 3 lépési lehetősége van. A vadászt kétszer, a cirkálót egyszer mozgatja.




**Zöld** játékos vadászáinak szintén 2 mozgáspontja van, és ő is három mozgási lehetőséggel rendelkezik. Az első vadász útját **piros** vadásza elvágja. A második vadász szabadon átkelhet a hexán. **Zöld** játékos úgy dönt, nem használja ki a harmadik mozgási lehetőségét.

# REAKCIÓ

REAKCIÓT passzolás után választhatsz.

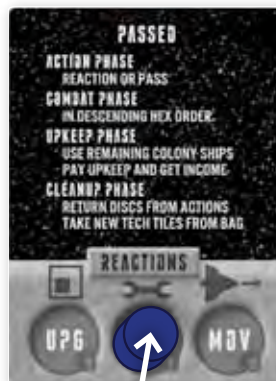
Passzolást követően csak akkor választhatsz **reakciót**, ha rád kerül a sor. A reakció lényegében a mozgás, építkezés, fejlesztés akciók gyengébb változata.

A reakció lehet:

-  **FEJLESZTÉS:** elvehatsz **egy**, és visszaadhatsz tetszőleges számú alkatrészt.
-  **ÉPÍTKEZÉS:** megépíthetsz **egy** űrhajót vagy építményt.
-  **MOZGATÁS:** **egy** űrhajót **egyszer** mozgathatsz.

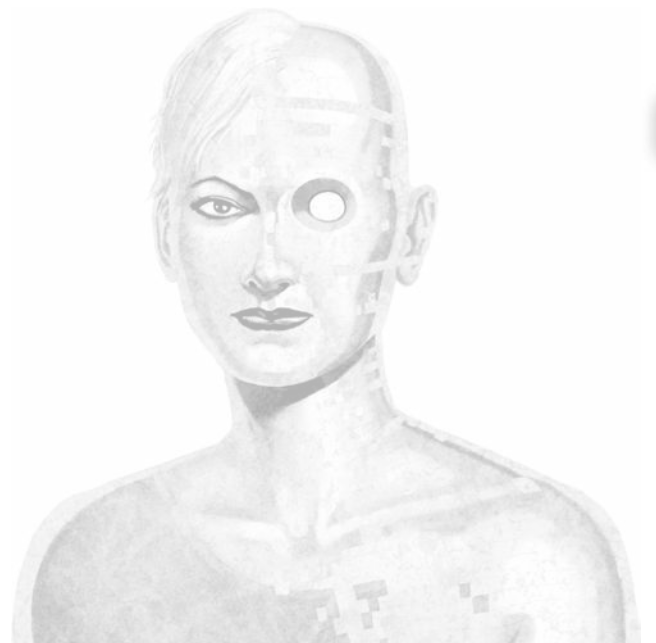
Reakció választásához át kell helyezned a befolyássávodon lévő, soron következő korongot az összefoglalókártya megfelelő helyére.

Reakció során a **Nanorobot** technológia (lásd Kutatás, 12. oldal) nem ad lehetőséget plusz építmény felépítésére.





PÉLDA A NÉGY JÁTÉKOS JÁTÉKRA



## AKCIÓFÁZIS PÉLDAJÁTÉK

**Gábor** (Terran), **Dunda** (Planta), **Zsolt** (Mechanema) és **Winney** túl vannak már néhány fordulón, szektorokat hódítottak meg és fejlesztették civilizációikat. A következő akciófázisban Gábor a kezdőjátékos.

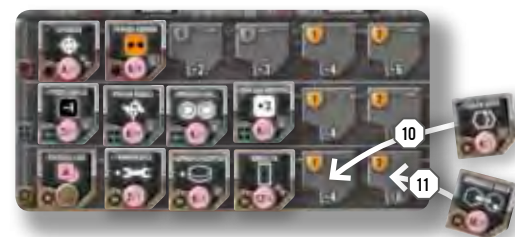
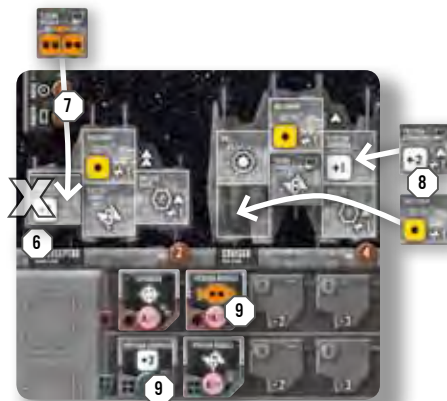
**Gábor** úgy dönt, hogy **ÉPÍTKEZNI** fog. A jobb szélső, soron következő befolyáskorongját a befolyássávjáról akciósávjának építkezés helyére teszi át [1]. Ezután megépít egy cirkálót és egy űrállomást. Mindez 10 építőanyagába kerül, ezért az építőanyag-készletjelzőjét 10 mezővel viszi hátrébb a készletsávon. Gábor megépíthette az űrbázist, mivel annak technológiája rendelkezésre áll. A cirkálót és az űrállomást saját hexáira helyezi [2]. Ezzel cselekedete véget ér, Dunda következik, mert az óramutató járásának megfelelően ő ül Gábor mellett.

**Dunda** a **FELDERÍTÉST** választja, és egy befolyáskorongját akciósávjának felderítés helyére teszi. Kiválasztja a felderíteni kívánt üres mezőt, majd felfordítja az érintett - jelen esetben a Középső (II) - szektorpakli legfelső hexáját. Most eldöntheti, hogy eldobja vagy lehelyezi a hexát. A lehelyezés mellett dönt [3], ügyelve arra, hogy legalább egy teljes Féreglyuk keletkezzék az új hexa és egy saját hexája között. Az új hexán felfedezésjel található, ezért véletlenszerűen húz egy felfedezéslapkát, majd képpel lefelé a jelre teszi. Dunda úgy dönt, hogy azonnal befolyása alá vonja a hexát, ezért a jobb szélső befolyásjelzőjét a befolyássávjáról a hexára teszi [4], ennek köszönhetően elveheti a felfedezéslapkát. Megnézi a lapkát, és a Győzelmi pontokat választja, ezért a lapkát ezzel az oldalával felfelé a játékosablája mellé teszi. Dunda ezt követően úgy határoz, hogy be is népesíti az új hexa Pénz- és Tudománytermelő Élettereit. Két telepésűrhajóját képpel lefelé fordítja, és egy-egy lakosságkockát a Pénz- és Tudománsávjáról a hexára helyez [4]. A Planták különleges képessége, hogy egy cselekedet során akár két felderítést is végezhetnek. Így Dunda egy újabb ismeretlen mezőt választ felderítésre [5], ezúttal a Külső szektorban (III). A húzott hexa azonban nincs ínnyére, ezért inkább eldobja, képpel felfelé, a húzópakli mellé. Ha a Külső szektor mezői elfogynak, az eldobottakat újra kell keverni, és így lesz új húzópakli.

Most **Zsolt** következik. Úgy dönt, hogy **FEJLESZTI** az űrhajóit, így egy befolyáskorongját az akciósáv fejlesztés helyére teszi. A Mechanemák különleges képessége lehetővé teszi neki, hogy a szokásos kettő helyett három alkatrészt vegyen el. Először visszaadja a Vadász sémájából az Elektron számítógépet [6], majd elveszi a Plazmarakéta, a Pozitron számítógép és az Ionágyú alkatrészeket. A Plazmarakétát a Vadászra teszi [7], a Pozitron számítógépet és az Ionágyút pedig a cirkálóra [8]. Zsolt elvehetette a Plazmarakéta és a Pozitron számítógép lapkákat, hiszen rendelkezik mindkét szükséges technológiával [9].

**Winney KUTAT:** Egy befolyáskorongját akciósávjának kutatás helyére teszi, és a Fúziós hajtóművet választja a forrástábláról. Már van négy Nanotechnológiája, ami után 4 egység kedvezményre lenne jogosult, de a Fúziós hajtómű minimális ára 3 egység. Ezt kifizeti (a Tudomány készletjelzőjét 3 egységgel viszi hátrébb a készletsávon), és a Fúziós hajtómű technológialapkát felteszi a játékosablájára [10]. A Hydran törekvés különleges képessége, hogy egy Kutatás során két technológiára is szert tehetnek. Winney úgy dönt, a Féreglyuk-generátort is kifejleszti. Ebben az esetben 6 egység kedvezmény illeti meg, tehát az ár 10 egység. Kifizeti, és a technológiát a játékosablájára helyezi [11].

Ez a példa néhány idegenfajt használ. Az ő képességeik és részletesebb leírásuk a 26–27. oldalon van.





Ismét **Gábor** következik, aki ezúttal **FELDERÍT**. A Külső szektorban választ felderítetlen helyet. A húzott hexán két Ősi szimbólum szerepel. Lehelyezést követően képpel lefelé egy felfedezéslapkát tesz a hexára, arra pedig két Ősi űrhajó lapkát rak [12]. Befolyáskorong addig nem tehető fel erre a hexára, amíg az összes Ősi űrhajó el nem pusztult.

**Dunda** ismét **FELDERÍT**. Ezúttal a Külső szektor felé veszi az irányt, és úgy dönt, mindkét húzott hexát leteszi [13]. Aktiválja megmaradt két Telepesűrhajóját, ezután Pénz- és Építőanyag-sávjáról származó egy-egy lakosságkockájával benépesíti az első hexa Pénz- és Építőanyagtermelő életterét. Mivel korábban már megszerezte a Fejlett bányászat technológiát [15], ezért ideteheti lakosságkockáját. A többi élettér most üresen marad, mivel Dundának nincs több felhasználható telepesűrhajója. Mindezen felül létrejött egy közvetlen féreglyuk-összeköttetés Dunda és Gábor egy-egy hexája között [16], így Dundának lehetősége nyílik diplomáciai kapcsolat létrehozására Gáborral. Gábor rábólint, így mindketten adnak a másiknak egy nagykövetlapkát egy szabadon választott lakosságkockával, a kapottakat pedig diplomaciasávjukra helyezik. Gábor diplomaciasávját hírnévjelzők töltik meg, ezért az egyiket leveszi [17], és visszateszi a zsákba

**Zsolt** passzol, és megfordítja az összefoglalókártyáját, a sötétebb, játék áttekintő oldallal felfelé [18]. Mivel ő passzolt először, megkapja a kezdőjátékos-bábut, és a következő forduló akciófázisában ő fog kezdeni.

**Winney** a **MOZGATÁST** választja, és megtámadja a szomszédos Zsoltot. Két vadászt Zsolt egyik hexájára mozgatja, ahol már áll három vadász [19]. Winney fél féreglyukon át is mozgathatja a űrhajóit, mivel a Féreglyuk-generátor technológia rendelkezésére áll. Winney és Zsolt korábban diplomáciai kapcsolatra léptek, ami Winney támadásával megszakad. Mindketten visszaadják a másiknak a nagykövetlapkát és a lakosságkockát, amit aztán tetszőleges lakosságsávra helyeznek vissza. Winney ezen kívül megkapja az áruházkártyát is. Vele mindaddig nem lehet diplomáciai kapcsolatot létesíteni, amíg a kártya nála van. Ha a játék végén is nála van, a "jutalma" -2 Győzelmi pont.



**Gábor** következik. Passzol, összefoglalókártyáját megfordítja.

**Dunda** a **BEFOLYÁSOLÁS** mellett dönt, ezzel két befolyáskorongot helyezhet át. Úgy határoz, hogy visszaveszi korongjait a két "üres" hexáról (benépesíthető életerek nélkül egy hexának kevés haszna van, leszámítva az értük járó Győzelmi pontokat). Az egyik korong [20] a két élettérral bíró hexára kerül, a másik [21] pedig visszakerül a befolyássávjára. Ezt követően két telepesűrhajóját képpel felfelé fordítja. Majd rögtön használja is, és képpel lefelé fordítja őket, és két lakosságkockát tesz az imént befolyása alá vont hexa két életterére a megfelelő lakosságsávról. [22].

**Zsolt**, mivel már passzolt, csak **REAKCIÓT** választhat. Úgy gondolja, hogy a hexán lévő három vadásza nem elegendő Winney támadásával szemben, ezért a reakciók közül a **MOZGATÁST** választja (egy befolyáskorongot az Összefoglalókártya megfelelő helyére téve [23]), és a közeli cirkálóját a megtámadott hexára mozgatja [24]. A reakció csak egy mozgatót engedélyez, így az ő körének ezzel vége.

**Winney** a **MOZGATÁST** választja, és egy újabb vadászt meg egy cirkálót mozgat a csatamezőre [25]. A cirkáló két hexát léphet, Fúziós hajtóműveinek köszönhetően.

**Gábor** nem gondolja, hogy reagálnia kellene, ezért passzol. **Dunda** is passzol, csakúgy, mint **Zsolt** és **Winney**. Most, hogy minden játékos felfordította összefoglalókártyáját, az akciófázis azonnal véget ér, és megkezdődik a Harci fázis. Egy csatát kell megvívni, Zsolt és Winney között (lásd a példát a harcra a 22-23. oldalon).



## HARCI FÁZIS

A Harci fázis során a csatákat vívjuk meg. Csata alakul ki, ha egy hexán egynél több civilizációhoz tartozó katonai egység áll (ide értve a többi játékoson kívül az Ősi űrhajókat és a Galaxis Központ Védelmi Rendszert is). Ha egynél több hexán alakul ki harc, a csaták a hexák számozásának (minden hexán megtalálható az egyik sarokban) alapján, **csökkenő számsorrendben történnek** meg. A Középpont hexa száma a legalacsonyabb, az itteni csaták zajlanak le utoljára.

Ha egy hexán kettőnél több harcoló fél található, először a rivális játékosok vívják meg harcukat, és a talpon maradt játékosnak nyílik lehetősége csatázni az Ősi űrhajókkal vagy a GKVR-rel.

Ha egy hexán több mint két játékos űrhajói állnak, a harcoló felek kiválasztása a hexára lépés **fordított sorrendjében történik**.

Vagyis az **a két játékos, aki utoljára lépett a hexára, küzd először**, majd a győztes harcol azzal, aki eggyel korábban érkezett, és így tovább. Csak a legutoljára talpon maradt játékos, aki túléli a harcokat, nyeri el a jogot, hogy az Ősi űrhajók ellen csatázzon.

A jobbra látható példán **piros** játékos már a hexán tartózkodik. Majd **zöld** is belép, ezután **kék** is csatlakozik. Az első csatát **zöld** és **kék** vívja, a győztes pedig **pirossal** fog megküzdeni.

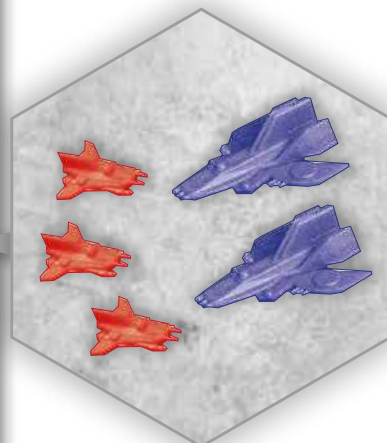
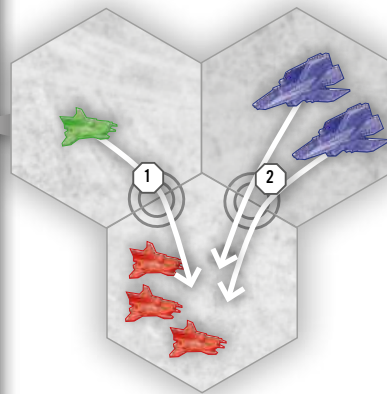
Amennyiben a hexán valamelyik játékos befolyáskorongja áll, ő a sorrendiségtől függetlenül mindig utolsóként harcol, még akkor is, ha utoljára ő hozott űrhajókat a hexára.

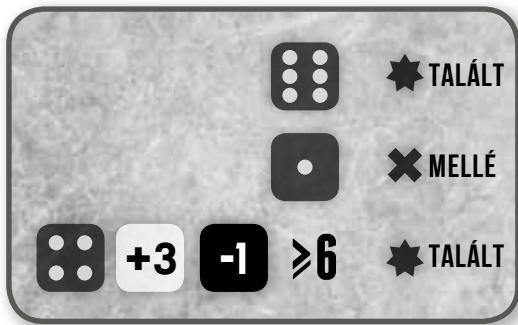
**A CSATA MENETE** A játékosok **összes űrhajója** (vadász, cirkáló, csatahajó) kezdeményezőértékük sorrendjében bocsátkozik harcba. A legmagasabb kezdeményezőértékkel bíró űrhajó támad először, **holtverseny esetén a védekező játékos javára** döntünk. Mindig az a védekező játékos, a-kinek befolyáskorongja a hexán van. Ha nincs a hexán befolyáskorong, vagy kettőnél több játékos áll harcban, az a védekező játékos, aki előbb érkezett a hexára.

A jobb oldali példán: **piros** vadász kezdeményezőértéke 6: 2 az űrhajó alapértéke, +2 a számítógép és +2 a hajtómű révén. **Kék** csatahajó kezdeményezőértéke 3: az űrhajó alapértéke 0, ehhez jön háromszor +1 a hajtóművei után.

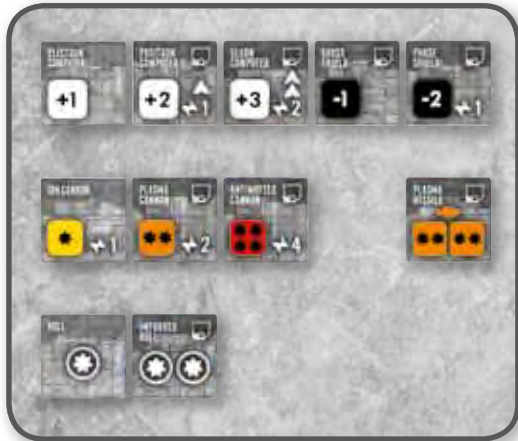
Az **azonos típusú űrhajóid után egyszerre** dobsz. Hogy hány és milyen színű kockával, azt az űrhajók száma és a rajtuk lévő fegyverzet dönti el: az űrhajód sémáján szereplő minden kocka szimbólum után egy azonos színű kockával dobhatsz. A különböző színű kockák teszik lehetővé, hogy az összes azonos típusú űrhajód fegyverei után egyszerre dobhass. Dobást követően adhatod meg, hogy az egyes kockákkal melyik ellenséges űrhajót támadod (lásd a *harc példát a 22-23. oldalon*). Ugyanazon célpont ellen több kockát is bevethetsz.

A jobb oldali példán (a fenti űrhajósémák alkalmazásával) **piros** három sárga kockával fog dobni: egy sárga kocka mindegyik vadász ionágyújáért. **Kék** két sárga és két narancs kockával fog dobni.





**TALÁLAT** A 6-os dobás mindig találatot jelent, az 1-es mindig mellélövést, az űrhajó bónuszaitól függetlenül. A 2-5-ös dobásokhoz kockánként hozzá kell adni a számítógépek után járó bónuszokat, és le kell vonni az ellenfél pajzsértékét. Ha a végeredmény 6 vagy annál nagyobb, a lövés talált.



**SÉRÜLÉS** A különböző fegyverek találat esetén különböző mértékű sérülés okozására képesek. Az Ionágyú (sárga kocka) 1, a Plazmaágyú (narancs kocka) 2, az Antianyag-ágyú (piros kocka) 4 egység sérülést okoz. Az egyes fegyverek sebzése a fegyverlapkán fekete csillaggal ★ van jelölve.

**Egyetlen pontnyi sérülés megsemmisíthet egy űrhajót.** 1 sérüléspontra fog fel az alkatrészekon lévő mindegyik ★ hajótestjel. Tehát, ha egy űrhajó két Fejlett hajótest elemmel bír, az ötödik sérüléspontra semmisül meg. Az egy fegyverből származó sebzés (pl. Plazma- vagy Antianyag-ágyú) több célpont között nem osztható meg.

Ha egy űrhajó megsérült, de nem semmisült meg, a kár mértékét a lila sérülésjelzőkockák űrhajó mellé helyezésével tüntetjük fel.

### AZ ŐSI ŰRHAJÓK

Az Ősi űrhajók felépítése:

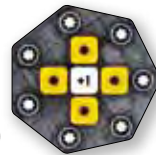
- 2 x Ionágyú
- Elektron számítógép
- Hajótest
- Kezdeményezőérték 2



### A GALATKIKUS KÖZPONT VÉDELMI RENDSZER (GKVR)

A GKVR felépítése:

- 4 x Ionágyú
- Elektron számítógép
- 7 x Hajótest
- Kezdeményezőérték 0



### AZ ŐSI ŰRHAJÓK ÉS A GKVR ELLENI HARC

Az Ősi űrhajók és a GKVR helyett az egyik játékos dob. Amennyiben lehetséges, az ellenséges kockákat mindig az űrhajóid elpusztítására kell csoportosítani, azok közül is a lehető legnagyobbval kezdve. Ha nem lehetséges egyetlen űrhajóid elpusztítása sem, a kockák úgy csoportosítandók, hogy a lehető legnagyobb kárt okozzák.

## A CSATA LEFOLYÁSA

Minden csata a rakéták egyszeri kilövésével kezdődik (ha van), és **ütközetek ismétlésével** folytatódik, míg csak a győztes marad életben.

**RAKÉTÁK** Mindkét harcoló fél rakétával felszerelt űrhajói a kezdeményezőértékük sorrendjében lövik ki rakétaikat. Minden rakéta után két narancs kockával dobhatsz.



**ÜTKÖZET KÖR** Az űrhajók kezdeményezőértékük sorrendjében bocsátkoznak harcba. A játékosok az űrhajótípusok sorra kerülésekor eldönthetik, **támadnak, vagy visszavonulnak.**

**VISSZAVONULÁS** Ha úgy döntesz, hogy az egyik típusú űrhajóidat visszavonod, akkor az összes ilyen típusú űrhajóddal azok **következő körében** (a következő ütközet körben) egy olyan szomszédos hexára kell visszavonulnod, melyen **befolyáskorongod áll ÉS nem állomásozik rajta ellenséges űrhajó.** A visszavonulásra ugyanúgy vonatkozik a Mozgatás során tárgyalt Féreglyuk-szabály (lásd a jobb oldali példát). A visszavonuló űrhajók támadhatóak.

Az ütközetek addig ismétlődnek, míg csak egy harcoló fél marad a hexán. Ezt követően az elpusztított űrhajók visszakerülnek tulajdonosaikhoz.

**PATTHELYZET** Ha a csata úgy ér véget, hogy egyik fél sem képes megsemmisíteni a másik flottáját (ez csak akkor fordulhat elő, ha minden harcoló űrhajón csak rakéta van), a támadó visszavonulhat. Ha nem teszi, flottája megsemmisül.

**LAKOSSÁG TÁMADÁSA** A csata befejeztével a megmaradt űrhajók a hexa lakosságát támadhatják. Minden űrhajó minden ágyújával egyszer támadhat (rakéták nem használhatóak) a normál szabályok szerint. A lakosságnak nincs védelme. Minden pontnyi okozott sérülés egy, a támadó által kiválasztott lakosságkockát pusztít el. Amennyiben a Neutronbomba technológia rendelkezésre áll, kockadobás nélkül semmisítheted meg az összes, hexán lévő lakosságkockát.

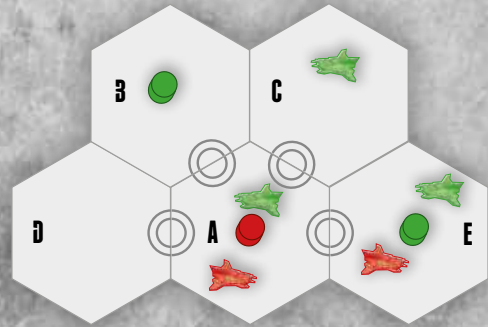


A megsemmisített lakosságkockák a legyőzött játékos tábláján a megfelelő színű temetőbe kerülnek, ahonnan aztán a takarítás fázisban visszajutnak a játékos lakosságsávjaira (lásd 24. oldal). Ha a lakosságkockát egy szürke élettérben semmisítették meg, a kocka tulajdonosa döntheti el, melyik temetőbe kerüljön. A lakosságkockák elpusztításáért nem jár hírnévlapka (lásd köv. oldal).



Az űrállomások és a monolitok nem támadhatóak, és nem is vehetőek le a hexáról. Az űrállomás lakossága a többi lakosságkockához hasonlóan pusztítható el.

**PÉLDA A VISSZAVONULÁSRA** A **zöld** vadász visszavonulót fúj az A hexáról. Innen csak B-re vonulhat vissza (amin csak a befolyáskorongja áll), sem a C (saját űrhajó), sem a D (üres hexa), sem az E (ellenséges űrhajó) nem jön szóba. **Piros** sehova sem vonulhat vissza.



## PÉLDA A LAKOSSÁG TÁMADÁSÁRA

**Piros** vadásza **kék** lakosságát támadják Ionágyúikkal. Egyszer dobnak három sárga kockával. Ebből kettő talál (a 6-os mindig talál, és  $3+3=6$ ), a harmadik célt téveszt. Piros leveszi Kék két lakosságkockáját, de mivel legalább egy Kék kocka a mezőn maradt, így a befolyáskorong is a helyén marad.



HÍRNÉVLAPKÁK		
CSATA		
VADÁSZ		
CSILLAGBÁZIS		
CIRKÁLÓ		
CSATAHAJÓ		
ŐSÖK		
GKVR		
MAX		

HÍRNÉVLAPKÁK MEGOSZLÁSA	
	x4
	x7
	x9
	x12

**HÍRNÉVLAPKÁK** Egy hexa csatáinak lezajlását követően minden érintett játékos hírnévlapkákat húz a zsákból az alábbiak szerint:

- 1 lapkát egy vagy több csatában való részvételért
- 1 lapkát minden egyes lelőtt Vadászért, Csillagbázisért és Ős-űrhajóért
- 2 lapkát minden megsemmisített Cirkálóért
- 3 lapkát minden elpusztított Csatahajóért
- 3 lapkát a GKVR megsemmisítéséért

**Ötnél több lapkát nem lehet húzni.** A húzottakból egyet kell kiválasztani, ezt képpel lefelé a hírnévsávra kell helyezni, a többi visszakerül a zsákba. Ha a hírnévsáv megtelt, bármelyik hírnévlapka visszatehető (beleértve az imént húzottat is) a zsákba. A játékosok a hexára lépési sorrendben húznak, vagyis aki először lépett a hexára, az kihúzza az összes neki járó lapkát, majd a másodikként érkező következik, stb.



HARCI FÁZIS

**BÜNTETÉS A VISSZAVONULÁSÉRT** Ha az összes megmaradt űrhajóddal visszavonultál, a csatában részvételért nem húzhatsz hírnévlapkát, de a megsemmisített ellenséges űrhajók után továbbra is jár a lapka.

**HEXÁK BEFOLYÁSOLÁSA** Ha egy hexán a csata befejeztével nem marad lakosság, és legalább egy űrhajód a hexán áll, add vissza az előző tulajdonosnak a hexáról a befolyáskorongját, ami visszakerül befolyássávjára. Ezt követően lehetőség van a saját befolyáskorongod felhelyezésére. Ha az űrhajód befolyáskorong nélküli hexán áll, ide is felhelyezhetsz egy saját befolyáskorongot.

**SÉRÜLÉSEK KIJAVÍTÁSA** A Harci fázis végén minden sérülésjelzőkocka visszakerül a helyére.

**JÁTÉKOS MEGSEMMISÍTÉSE** Abban a nem túl valószínű esetben, ha minden űrhajód megsemmisül, és egyetlen mezőn sincs befolyáskorongod, előfordulhat, hogy többé nem tudsz majd befolyáskorongot a táblára tenni. Az erőforrások termelését ugyan folytathatod (legalább 2-2 erőforrást minden körben termelsz, akkor is, ha nincs lakosságkockád a táblán), és technológiákat is kutathatsz, még néhány Győzelmi pontra szert téve, viszont így gyakorlatilag esélytelen, hogy magas pontszámot érj el, hiszen csak meghódított hexákért akár több, mint 10 Győzelmi pont kapható. Feladhatod a játékot, ekkor számold össze a pontjaidat, és tedd vissza a dobozba a játék elemeit.



## PÉLDA A HARCRA

**Zsolt** és **Winney** csatáznak egymással. **Zsolt** a védekező játékos.

A harc a **PLAZMARAKÉTÁK** kilövésével indul.

**Zsolt** minden vadásza plazmarakétái után 2 narancs kockával dob. Ha 6-ost dob, talál.

**Winney** szintén minden vadásza plazmarakétái után két narancs kockával dobhat, és 2 narancs kockával dobhat a cirkáló plazmarakétái miatt is. A 6-os dobás itt is találatot jelöl.

A kezdeményezési sorrend:

- **Winney** vadásza: 4 kezdeményezés (űrhajó alapértéke 2 + Fúziós hajtómű 2)
- **Zsolt** vadásza: 3 kezdeményezés (űrhajó alapérték 2 + Nukleáris hajtómű 1; a védekező jön először, ezért megelőzi a cirkálót)
- **Winney** cirkálója: 3 kezdeményezés (űrhajó alapérték 1 + Fúziós hajtómű 2)

[1]: **Winney** a vadászok plazmarakétái után 6, 6, 5, 4, 3, 2 dob. A két 6-ost **Zsolt** két vadásza ellen irányítja. A többi lövés mellé ment. **Zsolt** két vadásza két-két sérülést szenved el a rakétától, és mindkettő megsemmisül. **Winney** leveszi ezeket az űrhajókat, és játékosablája mellé teszi.

[2]: **Zsolt** az egyetlen megmaradt vadászának plazmarakétája után két narancs kockával dob: két 6-ost! Az egyiket az egyik vadásznak irányítja, a másikat a cirkáló kapja. **Winney** vadásza 2 sérülést szenved el a rakétától, és megsemmisül. **Zsolt** leveszi a vadászt a tábláról, és saját játékosablája mellé helyezi. **Winney** cirkálója szintén 2 sérülést szenved el, de ez a megsemmisítéshez nem elegendő. **Winney** két sérülésjelzőt tesz a cirkálója mellé.

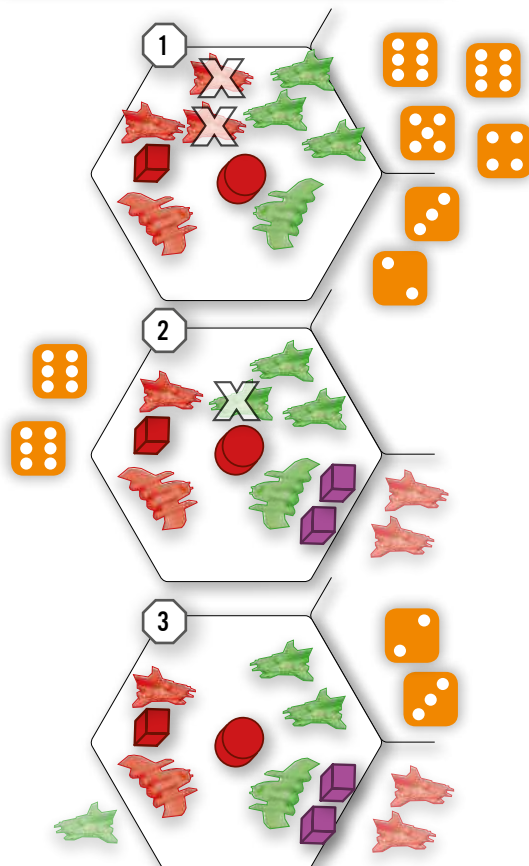
[3]: **Winney** dob a cirkáló plazmarakétája után két narancs kockával: 3 és 2. Egyik sem talált.

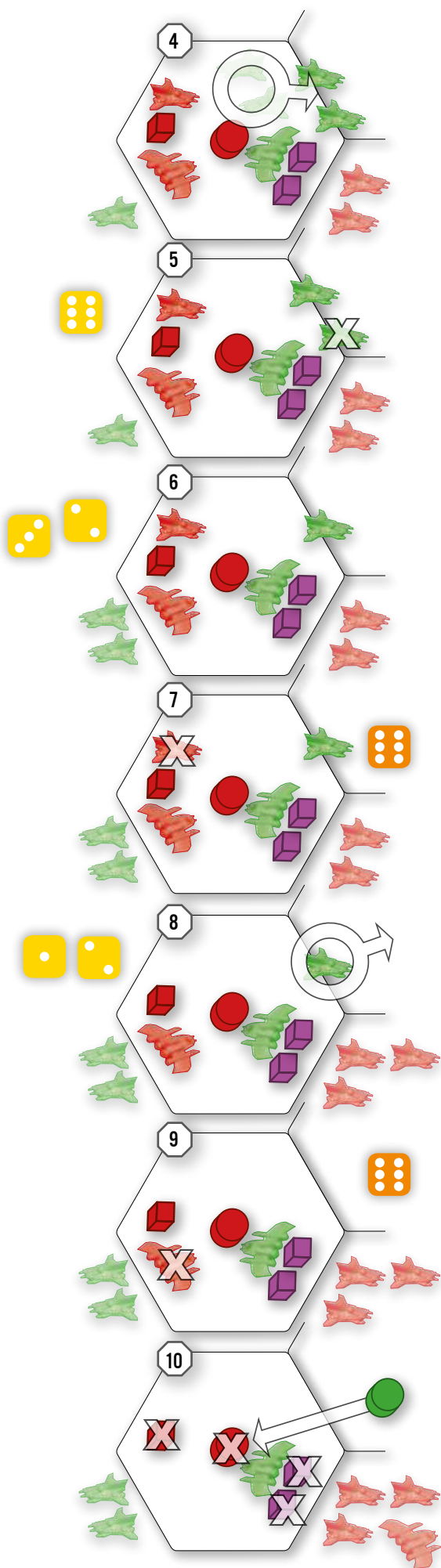
A csata az **ÜTKÖZETKÖRÖKKEL** folytatódik.

**Zsolt** egy vadásza és egy cirkálója maradt. **Winney**nek két vadász és egy sérült cirkáló áll rendelkezésére.

Az ütközetek során **Zsolt** vadásza 1-1 sárga kockával támadnak, 6-os dobás esetén **Winney** bármelyik űrhajóját eltalálják. **Zsolt** cirkálója két sárga kockával fog támadni, **Winney** pajzs nélküli vadásza 4-es vagy nagyobb dobással is eltalálja, **Winney** cirkálóját viszont csak 5-ös vagy 6-os dobással (a Gauss pajzs minden felé irányított kocka találati értékéből 1-et levon).

**Winney** vadásza 1 sárga kockával fog dobni, melyek 6-os dobás esetén találják el **Zsolt** valamelyik űrhajóját. Ezen kívül cirkálójának plazmaágyúja után egy narancs kockával is dob, mellyel szintén bármelyik ellenséges űrhajót eltalálhatja 6-os dobás esetén.





A kezdeményezési sorrend:

- **Winney** vadászai:  
4 kezdeményezés (úrhajó alapérték 2 + Fúziós hajtómű 2)
- **Zsolt** vadászai:  
3 kezdeményezés (úrhajó alapérték 2 + Nukleáris hajtómű 1, a védekező jön először)
- **Zsolt** cirkálója:  
3 kezdeményezés (úrhajó alapérték 1 + Nukleáris hajtómű 1 + Pozitron számítógép 1, a védekező jön először)
- **Winney** cirkálója:  
3 kezdeményezés (úrhajó alapérték 1 + Fúziós hajtómű 2)

[4]: **Winney** úgy dönt, visszavonul a vadászokkal, ezeket a lelépés irányába eső hexahatárra mozgatja.

[5]: **Zsolt** támad a vadászával, a úrhajó lonagyúja után 6-ost dob. Célba veszi az egyik visszavonuló vadászt, megsemmisítve azt. Az elpusztult úrhajót leveszi, és saját játékosablája mellé helyezi.

[6]: **Zsolt** a cirkálójával támad. A két lonagyú után két sárga kockával dob: 3 és 2, mindkettő célt téveszt.

[7]: **Winney** támad a cirkálójával; a plazmaágyú után narancs kockával 6-ost dob. Célba veszi **Zsolt** vadászt, amit meg is semmisít, leveszi a hexáról, és saját játékosablája mellé helyezi.

**Az első ütközetkör véget ért, kezdődik a következő.**

[8]: **Winney** megmaradt vadásza visszavonul a szomszédos hexára. **Zsolt** támad a cirkálójával, az lonagyúk után két sárga kockával dob: 1 és 2, mindkettő mellé.

[9]: **Winney** támad a cirkálójával, és 6-ost dob. Az ellenséges cirkálót veszi célba, amely ezzel két sérülést gyűjt be és megsemmisül. **Winney** leveszi a hexáról és saját játékosablája mellé teszi.

[10]: A harc véget ért, **Zsolt** utolsó úrhajója is megsemmisült. Mivel nincs több ellenséges úrhajó a hexán, **Winney** megtámadhatja **Zsolt** itteni lakosságkockáit. Dob egy 6-ost a cirkáló lonagyúja után, ezzel **Zsolt** pénztermelő élettérben lévő lakosságkockáját pusztítja el, ami **Zsolt** temetőjébe kerül. Mi-vel ez volt **Zsolt** utolsó lakosságkockája a mezőn, befolyáskorongját is vissza kell vennie, ami visszakerül befolyássávjára. **Winney** most felhelyezheti saját befolyáskorongját a hexára, és így is tesz. Ezután leveszi a sérülésjelzőkockákat a cirkálójáról, és helyükre teszi őket.

A játékosok visszaadják egymásnak a megsemmisített úrhajókat, és hírnévlapkákat húznak. **Zsolt** összesen hármat: egyet a csatában részvételért és kettőt a két lelőtt vadászért. Megnézi őket, megtartja a legnagyobbat, a többit visszat teszi a zsákba. Ezután **Winney** húz, 5 lapkát: egyet a csatáért, kettőt a két lelőtt vadászért és további kettőt a lelőtt cirkálóért. Ugyan három vadászt semmisített meg, mégis csak kettőt lehet figyelembe venni, mivel egyszerre maximum 5 lapkát lehet húzni. Megnézi a lapkákat, megtartja a legnagyobbat, a többit visszat teszi a zsákba.

Minden csata lezajlott, ezzel a Harci fázis véget ért, következik a **Fenntartási fázis**.

## FENNTARTÁSI FÁZIS

**TELEPESHAJÓK** Először a megmaradt telepeshajóid aktiválására van lehetőség (a telepeshajókat lásd a 8. oldalon), és lakosságkockák hexára helyezése. Az akciófázissal ellentétben most nem tehetsz kockát olyan hexára, amin ellenséges űrhajó áll.



**A CIVILIZÁCIÓ FENNTARTÁSA** Bevételeid begyűjtése után fizess ki Civilizációd fenntartási költségeit. Ezt úgy teheted meg, hogy összeveted a pénz bevételedet (a pénzsáv üres mezői közül a bal szélső, legnagyobb szám) a befolyásolási költségekkel (a befolyássáv üres mezői közül a bal szélsőn szereplő összeg). A különbségnek megfelelően mozgass pénzkészletjelződet a készletsávon: előre, ha többleted van, hátra, ha hiányod.

**CSŰD?** A pénzkészletjelző nem mehet 0 alá; ebben az esetben le kell mondanod néhány hexádról, és a befolyáskorongokat vissza kell vened a befolyássávodra egészen addig, míg a deficit eltűnik. A feladott hexák lakossága visszatér a megfelelő lakosságsávodra. Jó tudni, hogy ha pénztermelő élettérből kell visszavenned a lakosságkockát, az a bevételeidet csökkenti! Alternatív lehetőségként más erőforrásokat (tudomány vagy építőanyag) tehetsz pénzzé.

Abban a ritka esetben, ha már nem tudsz elegendő befolyáskorongot visszavenni, civilizációd összeomlik, és számodra a játék véget ér. Add össze a pontjaidat, a játék komponenseit pedig tedd vissza a dobozba.

A jobb oldali példán **kék** játékos bevétele 4, a fenntartási költség 5. Mivel a különbség -1, a készletből 1 pénzt be kell fizetnie. Ha nincs a készletben pénze, akkor vagy erőforrást ad el (cserél be pénzre), vagy visszavesz egy befolyáskorongot. Egy befolyáskorong visszavétele a fenntartási költséget 3-ra csökkentené, így 1 pénzt hozzáadhatna a készletéhez.

**TUDOMÁNY ÉS ÉPÍTŐANYAG TERMELES** A fenntartási költségek kifizetése után begyűjtjük a megtermelt Tudomány- és Építőanyag-egységeket, a bevételt a megfelelő készletjelzők mozgatásával könyveljük el. A jobb oldali példán **kék** játékos 6 Tudományt és 3 Építőanyagot gyűjthet be.



### KERESKEDELEM

Egyféle erőforrás (pénz, **2** → **1** tudomány vagy építőanyag) két egységét bármikor becserélheted egy másféle erőforrás egy egységére. Ez a 2:1 arány csak a földlakókra vonatkozik, egyébként fajfüggő.



## TAKARÍTÁS FÁZIS


Húzzatok új technológialapkákat (játékosok számától függően) a zsákból, és helyezétek őket a forrástábla megfelelő négyzeteire.

Minden játékos visszaveszi az akciósávján lévő befolyáskorongjait a befolyássávra, majd az összes lakosságkockát helyére tesszük a temetőből. Ha egy lakosságsáv megtelt, a kockát egy másik sávra kell helyezni.

Ezután minden játékos visszafordítja az összes telepeshajóját és az összefoglalókártyát is, az akciók áttekintése oldallal felfelé.

A fordulójelzőt eggyel előrébb visszük. Az új forduló ismét az akciófázissal kezdődik.

### ÚJ TECHLAPKÁK

- +  2 játékos: 4
- 3 játékos: 6
- 4 játékos: 7
- 5 játékos: 8
- 6 játékos: 9



A játék a 9. forduló befejeztével ér véget. A legtöbb Győzelmi pontot összegyűjtő játékos nyer.

### GYŐZELMI PONTOK szerezhetőek:



- hírnévlapkákkal (1-4 GyP lapkánként)
- nagykövetlapkákkal (1 GyP lapkánként)
- befolyáskoronggal birtokolt hexákért (1-4 GyP hexánként)
- felfedezéslapkákkal (2 GyP minden olyan lapkéért, amelyiknél a GyP oldalt választották)
- saját hexán álló monolitért (3 GyP monolitonként)
- a technológiasávokon való előrejutásért (4 technológialapka egy csoportból=1 GyP, 5 lapka=2 GyP, 6 lapka=3 GyP, 7 lapka=5 GyP)
- Árulókártyával (-2 GyP!)
- Faji bónuszokkal

Döntetlen esetén a készleten lévő erőforrások (pénz, tudomány, építőanyag) összesített mennyisége dönt.

## KÉT JÁTÉKOS VERZIÓ

Két játékos esetén a stratégia némiképp eltér a több játékos verziótól. Érdeemes tudni, hogy a Dracoi Ivadékok és Planta fajok jelentős előnyt élveznek fajspecifikus gyors terjeszkedési képességük révén, ezért két játékos esetén erősebbek a többi fajnál. Javasoljuk, hogy ezeket a fajokat ilyenkor ne használjátok.

