



fordította: BEORN (2016)

51st state

A JÁTÉK CÉLJA

A célod egy új állam felépítése ebben a poszt-apokaliptikus világban. Akár a könyörtelen mutánsoknak parancsolsz, akár a ravasz kereskedő céhnek, a célod minden esetben egyszerű és világos: hódíts meg új földeket, egyesítsd a régiókat és pusztíts el minden értéktelen szemetet, aki ellened van! Hogy miként fogod mindezt elérni? Pofonegyszerű, csak olvass tovább!

Számos a játékban szereplő kártya ad győzelmi pontot neked. Használd őket annyiszor, ahányszor csak tudod, mert ha eléred a 25 győzelmi pontot, akkor elindítod a végjátékot! A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz, minden államodban felépített helyszín kártyád után, amit adj hozzá az eddig megszerzett pontjaidhoz!

Jah, és most a legfontosabb: a legtöbb győzelmi pontot elérő játékos fogja megnyerni a játékot. Elégge újszerű megközelítés, nem?



JÁTÉKÖSSZETEVŐK ÁTTEKINTÉSE

1 GYŐZELMI PONT TÁBLA



200 KÁRTYA (63×88 mm)

88 51-ES STATE ALAPKÁRTYA



12 KAPCSOLATKÁRTYA



4 GYŐZELMI PONT JELZŐ



1 KEZDŐJÁTÉKOS JELZŐ



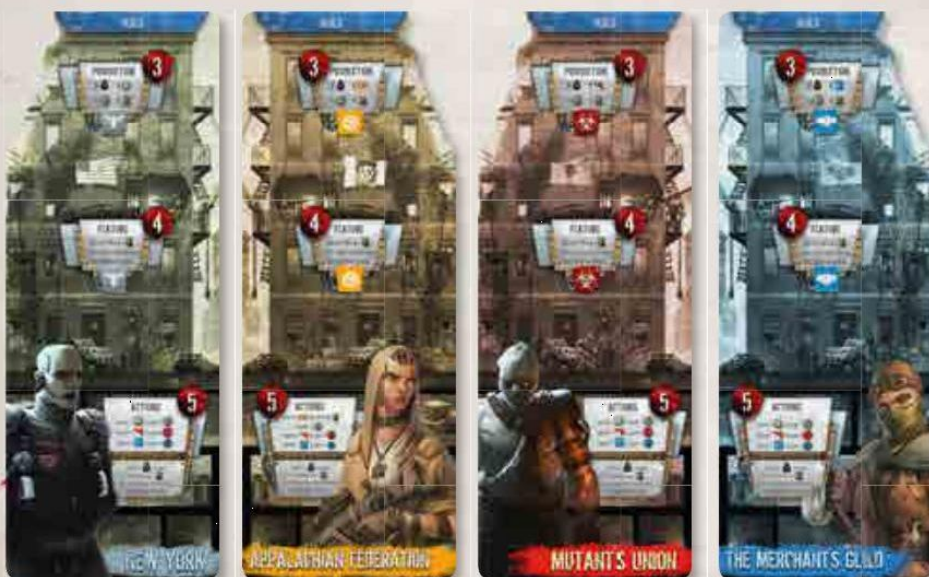
50 ÚJ KORSZAK KÁRTYA



50 TÉLKÁRTYA



4 FRAKCIÓTÁBLA



JÁTÉKÖSSZETEVŐK ÁTTEKINTÉSE

NYERSANYAG JELŐLŐ ÉS EGYÉB JELZŐ

MIN. 30 TÉGLA JELŐLŐ



MIN. 30 FEGVER JELŐLŐ



MIN. 30 ÜZEMANYAG JELŐLŐ



MIN. 30 VAS JELŐLŐ



MIN. 38 MUNKÁS FIGURA



10 VÉDELEM JELZŐ



13 LŐSZER JELZŐ



9 ÁTÉPÍTÉS JELZŐ



20 VÖRÖS KAPCSOLAT JELZŐ



20 KÉK KAPCSOLAT JELZŐ



30 SZÜRKE KAPCSOLAT JELZŐ



7 UNIVERZÁLIS KAPCSOLAT JELZŐ



4 SZORZÓ JELZŐ



EZ A SZABÁLYKÖNYV



KÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

A KÁRTYÁK ANATÓMIÁJA

A helyszíntől való **TÁVOLSÁG**. Megmutatja, hogy mennyi kapcsolatra van szükség ehhez a kártyához.

ZSÁKMÁNY. Ezeket a nyersanyagokat kapod, ha lerombolod ezt a helyszínt.

A hely **TÍPUSA(I)**. Akkor fontos, ha a helyszínt valami újjá, és remélhetőleg jobbra akarod átépíteni.

Próbáld meg kitalálni, hogy mi lehet ez!



A kártya tulajdonságai.

KATEGÓRIA (termelés, képesség, vagy akció)

NYERESÉG. Ezt a cuccot szerzed, ha üzletelsz az adott helyszínnel.

Ránézésre láthatod, hogy a kártya az alap 51st kártyák közé, vagy valami kiegészítőhöz tartozik-e. Segítőkészek voltunk, nem? Mert szeretünk téged!

NYERSANYAG SZIMBÓLUMOK



Ezek az úgynevezett nyersanyagok.



LŐSZER univerzális nyersanyag, ami mind a 4 alapvető nyersanyagot helyettesítheti. Amikor kifizeted egy akció árát, a nyersanyagok helyett, ha akarsz, fizethetsz lőszerral is, de fordítva ez már nem igaz.



MUNKÁS



KÁRTYA



KAPCSOLAT jelző



UNIVERZÁLIS KAPCSOLAT jelző. Amikor kapcsolat jelzőt kellene használnod, akkor az univerzális kapcsolatjelzőt a 3 közül bármelyik helyett használhatod.



ÁTÉPÍTÉS jelző



VÉDELEM jelző



GYŐZELMI PONT

EGYÉB SZIMBÓLUMOK

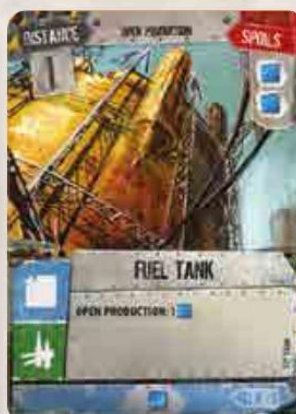


HELYSZÍN



stb. **HELYSZÍN** típus szimbólumok

A HELYSZÍNEID MENEDZSELÉSE



A HELYSZÍNEID MENEDZSELÉSE

Amint azt a felső képen is láthatod, a frakciótáblád mellé egy csomó frankó helyszínt tudsz majd építeni. Annak érdekében, hogy mindezt könnyebben tudd kezelni - és nem, én nem azt mondtam, hogy nem nézel ki elég intelligensnek, vagy ilyesmi - három kategóriára osztottuk a helyszíneket: **termelés** (Production), **képesség** (Feature), illetve **akciók** (Actions). Tartsd a helyszíneidet a három, kategória szerint elkülönített sorokban, és így minden nagyon klassz lesz! Tedd a **termelés** helyszíneidet a legfelső sorba, a **képességeidet** a középsőbe, az **akcióidat** meg a legalsóba! Egyszerű, de nagyszerű!

Ó, még egy apróság!

Mivel csak egy tompa észjárású mutáns vagy, ezért lassan próbálom meg elmagyarázni: mikor megkötsz egy sikeres üzletet, fordítsd meg a kártyát 180°-al, és csúsztasd a frakciótáblád tetején lévő üzletek (Deals) felirat alá! Látod az ábrán, hogy miként kell csinálni? Tényleg? Meg is értetted? Okosabb vagy, mint ránézésre feltételeztem rólad!

JÁTÉKSZABÁLYOK

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

A fordító megjegyzése: az alábbiak nem szerepeltek az angol nyelvű szabálykönyvben. Ám mivel úgy vélem, hogy a játék setup része eléggé fontos ahhoz, hogy ne egy külön Guide dokumentációban kelljen kiböngészni a kihagyott szabályokat, így inkább idebiggyesztettem ezt az extra oldalt. ☺

- Tedd a győzelmi pont táblát az asztal közepére!
- Tedd az összes nyersanyagot, munkás figurát és egyéb jelzőt külön kupacokba a győzelmi pont tábla közelébe úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje! Ez lesz a közös készlet.
- A (kapcsolatkártyákon kívüli) kártyák 3 különböző készletet alkotnak: az alapjáték 88 kártyája, az Új korszak kiegészítő 50 kártyája és a Tél kiegészítő másik 50 kártyája. NE keverd össze egyszerre mind a 3 készletet! Vagy csak az alapjáték kártyáival játsszatok, vagy az alapjáték kártyái és az EGYIK tetszőlegesen kiválasztott kiegészítő kártyáival!
- Keverd össze a kiválasztott kártyákat, és képpel lefelé tedd a győzelmi pont tábla közelébe a paklit! Ez lesz a húzó pakli. Hagyj némi helyet a húzó pakli mellett a dobott lapoknak is!
- Válogasd szét a kapcsolatkártyákat szín szerint két fele, keverd meg képpel lefelé külön-külön a 2 paklit, majd tedd őket képpel lefelé a győzelmi pont tábla közelébe! Ez lesz a 2 kapcsolat pakli.
- Minden játékos válasszon magának egy frakciótáblát (ha nem tudtok vita nélkül választani, akkor oszd ki őket véletlenszerűen), majd tegye azt maga elé!
- Ossz mindenkinek 6-6 kártyát, amiből mindenki 4-et megtart, a másik 2 lapot pedig eldobja!
- Válasszátok ki valahogy, hogy ki kezdje a játékot! Például aki legutoljára nézett meg egy poszt-apokaliptikus filmet. Ez a játékos megkapja a kezdőjátékos jelzőt, amit tegyen maga elé!



JÁTÉKSZABÁLYOK

AZ ALAPJÁTÉK KONCEPCIÓJA

A HELYSZÍNKÁRTYÁK 3 KÜLÖNBÖZŐ MÓDÚ FELHASZNÁLÁSA

Minden egyes kártya Neuroshima világának egy-egy helyszínét ábrázolja. Célod egy új állam létrehozása, majd vezetéssel a régió legnagyobb és legjobb államává fejlesztened azt. Uralj mindent! Az alábbi módon használhatod a kártyákat.

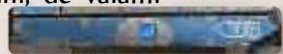
Megépíthetsz egy helyszínt. Tedd a kártyát magad elé, a frakciótáblád megfelelő sorába, majd használd a képességét a játék minden fordulójában! Minél több helyszínt építesz meg, annál több képességet használhatsz a körödben. Jól hangzik, nem?



Lerombolhatsz egy helyszínt. Dobd el a kártyát a kezedből, cserébe megkapod azokat a nyersanyagokat, amik a kártyán lévő zsákmány (Spoils) felirat alatt láthatók! Az adott helyszín ugyan porig égett, te viszont új cucchoz jutottál. Szörnyű, nem?



Üzletelhatsz egy helyszínnel. Csúsztasd a kártyát megfordítva a frakciótáblád tetején lévő üzletek (Deals) feliratú sáv alá! Ez a helyszín innentől kezdve nem része az államodnak és nem használható a tulajdonságát. A kártya viszont ellát azzal a nyersanyaggal, ami jól látható az üzletek felirat felett. Nem akarok reklamálni, de valami ilyesmi történik, amikor megpróbálsz szívélyes kiscserkészt alakítani, és nem porig rombolni valamit. Rombolnod kéne. Rombolj le mindent!



A KAPCSOLAT JELZŐK FELHASZNÁLÁSA



Ahhoz, hogy egy helyszínt megépíthess, lerombolhass, vagy üzletelj vele, szükséged lesz kapcsolat jelzőkre. Ezek a helyszínekkel való interakciókat képviselik. A kék jelzők kereskedők, akik remek ajánlatokat készítenek elő a számodra. A szürke jelzők a különböző építőmunkások, akik segítségével különböző helyszíneket építhetsz fel. A piros jelzők pedig olyan bandák, mutánsok, illetve zsoldosok, akiket helyszínek lerombolására használhatsz fel.

Mindegyik frankó kis jelző. Ne feledd: a **pirossal** rombolhatsz le miiiiiindent!

ÉGESD FEL A FÖLDJÜKET!

Ebben a játékban egy másik játékos helyszíneit is **lerombolhatod**. Hé, ez az 51st State, tesó: vagy te égeted fel őket, vagy ők fognak felégetni téged! Nincs arany középút.

Minden helyszínnnek van egy védelem értéke. Az összes termelő helyszín védelme 3-as, a képesség helyszíneké 4-es, míg az akció helyszíneké 5-ös (ezeket amúgy a frakciótábládon is megtalálod, ha túl nagy gondot okozna a megjegyzése). Ha el tudsz dobni annyi **piros kapcsolat jelzőt** amennyi ellenfeled azon kiválasztott helyszínének védelem értéke (ami eddig nagyon idegesített téged), lerombolhatod az adott helyszínét. Erről majd később részletesen fogunk értekezni, most csak épp megemlítettem neked, mert látom az arcodon, hogy neked is nagyon bejön ez az egész rombolódsdi. Igazam van?

JÁTÉKSZABÁLYOK

EGY FORDULÓ MENETE

Minden fordulót 4 fázisra osztottunk fel, így talán nem kavarodsz bele teljesen. Nincs sértődés, ugye?

1. felderítés (húzás) fázis
2. termelés fázis
3. akció fázis
4. takarítás fázis

1. HÚZÁS FÁZIS

- Csapd fel a legfelső kártyákat a 2 kapcsolat pakliból! Tedd a paklik tetejére, vagy mellé őket, ahogy kényelmesebb neked!
- Húzz annyi kártyát a húzó pakliból, ahány játékos van, plusz egyet (például: 3 játékos esetén húzz 4 kártyát), majd tedd őket képpel felfelé az asztal közepére! A kezdő játékoskal kezdve, és az óramutató járása szerinti irányba haladva, mindegyikőtök válasszon 1-1 kártyát ezek közül, majd vegye azt a kezébe! Miután mindenki választott magának egy lapot, az utolsó, megmaradt kártyát képpel lefelé dobod el a dobott lapok közé!
- Ismét húzz annyi kártyát a húzó pakliból, ahány játékos van, plusz egyet, majd tedd őket képpel felfelé az asztal közepére! Most az utolsó játékostól kezdve, visszafelé haladva válasszon mindenki magának 1-1 lapot, amit ugyan úgy vegyen a kezébe! Az utolsó, megmaradt kártyát ez esetben is dobod el!

Megjegyzés: nincs korlátozva, hogy hány lap lehet a kezedben.

2. TERMELES FÁZIS

Itt az ideje egy kis ingyen cucc begyűjtésének! Úgy érzem, felkeltettem az érdeklődésedet, nem? Három forrásból is kaphatsz nyersanyagokat:

Frakciótábla: a frakciótáblád termelés (Production) mezője szerint megkapod a megfelelő nyersanyagot. A mutánsok például némi többlet fegyvert, a kereskedők üzemanyagot. Ez tényleg nagyon egyszerű dolog, nem kell hozzá rakétamérnöknek lenned, hogy megértsd!

Megkötött üzletek: már elmagyaráztam korábban, hogyan üzletelhatsz. Egyszerűen vedd el az ide tett kártyákon látható nyersanyagokat. Kész is!

Termelő helyszínek: minden termelő helyszín valamilyen nyersanyagot termel neked. Olajtartály? Üzemanyagot fog termelni. Ilyen egyszerű ez.

Ha rendet akarsz, akkor a termelési fázist az első játékostól kezdve, óramutató járása szerinti irányba haladva, egymás után végezzétek el! Ha az időtök értékesebb ennél, akkor egyszerre hajtsátok végre! Nagyon egyszerű az egész: ellenőrizd a frakciótábládat, majd az üzleteidet, és végül a termelő helyszíneidet. Begyűjtöd a nyersanyagot, és pikk-pakk, meg is vagy!

JÁTÉKSZABÁLYOK

A kapott cuccokat a következő módon gyűjtheted be:

Ha egy új **kártyát** kapsz, húzd fel a húzó pakli legfelső lapját, és add a kezeden lévő lapokhoz!

Ha **győzelmi pont**hoz jutsz, akkor azt jelöld a saját győzelmi pont jelző előreléptetésével a győzelmi pont táblán! Ezt sem hitted volna, mi?

Az összes többi **nyersanyagot** egyszerűen vedd el a közös készletből és tedd magad elé a saját készletedbe!



PÉLDAUL: Angéla a Mutáns Unióval játszik. Van már neki a játékban egy iskolája (School) és egy kocsmája (Pub), valamint két üzlete. A frakciótáblája termelés rovata alapján kap: 3 , 1 , 1  és 1 .

A megkötött üzletei alapján jár neki még 1  és 1 . A helyszínei 1  és 1  cuccot termelnek.

Angéla így ebben a fázisban összesen: 4 , 2 , 2 , 1  és 1  nyersanyagot gyűjtött be.

3. AKCIÓ FÁZIS

A kezdő játékoskal kezdve, és az óramutató járása irányba haladva, mindegyikötök sorban végrehajthat 1-1 akciót. Az alábbiak közül bármelyik akciót választhatod:

- megépítesz egy helyszínt
- megkötsz egy üzletet
- lerombolsz egy helyszínt
- használsz egy kártya akcióját
- használsz a frakciótáblád akcióját
- használsz valamelyik játékosársad egyik nyílt termelő helyszínét
- elveszel / kijátszol egy kapcsolatkártyát
- passzolsz

Ha passzoltál, már nem hajthatsz végre több akciót ebben az akció fázisban. Továbbá miután passzoltál, az összes helyszíned immunissá válik a fázis végéig arra, hogy valamelyik játékosársad megpróbálja lerombolni, valamelyik képessége célpontjául jelölje ki, vagy használja őket. Például senki nem használhatja már a nyílt termelő helyszíneidet ebben a fázisban, a passzolásodat követően.

Nincsen semmilyen megkötés arra nézve, milyen akciót, hányszor és milyen sorrendben hajthatsz végre, amíg meg tudod fizetni az akciók esetleges nyersanyag szükségletét.

Az adott fázisban újra és újra rád kerül a sor, és végrehajthatsz 1-1 tetszőleges akciót, amíg nem passzolsz. Amikor mindenki passzolt, az akció fázis véget ér.

HELYSZÍN MEGÉPÍTÉSE

Kétféle módon tudsz elhelyezni egy helyszínt az államodban.

FELÉPÍTÉD: Válassz egy kártyát a kezedből és dobj el annyi szürke kapcsolat jelzőt , amekkora szám a kártya bal oldalán a távolság (Distance) felirat alatt szerepel! Tedd a kártyát magad elé! Ezután mosolyogj és mondj valami szépet ellenfeleidnek!

Az újonnan felépített helyszín a frakciótáblád mellé kerül:

- a termelés helyszínek a felső sorba
- a képesség helyszínek a középső sorba
- az akció helyszínek az alsó sorba

ÁTÉPÍTÉD: Válassz egy lapot a kezedből és egy már megépített helyszínedet, aminek típusa megegyezik a választott lapéval! Dobj el 1 téglá* jelölőt, majd távolítsd el a kiválasztott helyszínt, és dob el a dobott lapok közé! Ez után tedd a kiválasztott kártyát a kezedből a frakciótáblád megfelelő sorába! Kapsz 1 győzelmi pontot. Voilá! Valami döbbenetes dolgot cselekedté! Átéptetted egy régi, megunt helyszínedet valami újjá és csodálatossá.

* Ne feledd, hogy a téglá jelölőd helyett eldobhatsz egy átépítés jelzőt  is! Ha így teszel, a kiválasztott kártyáknak nem kell azonos típusúaknak lenniük.

JÁTÉKSZABÁLYOK

- megjegyzés:** a legtöbb kártyának 2 típusa van. Csak az egyik típusnak kell megegyeznie a két kártyán, ha átépítesz.
- megjegyzés:** az új kártya kategóriájának nem kell megegyeznie a régi, lecserélt lap kategóriájával, így lehet, hogy egy másik sorba kell elhelyezned azt.
- megjegyzés:** a romokat (lásd a következő oldalon a helyszín lerombolásánál) bármilyen típusúként kezelhetsz, így át tudod építeni bármilyen típusú lappal.

Emlékeztető: mindig, amikor átépítesz 1 helyszínt, kapsz 1 győzelmi pontot!



PÉLDA AZ ÁTÉPÍTÉSRE: a romos könyvtár (Ruined Library) és a gyilkosok kocsmája (Murderers' Pub) kártyák egyik típusa megegyezik, ezért 1 tégláért cserébe át tudod építeni a kocsmát könyvtárrá.

A termelő helyszínek **azonnal termelni** fognak neked, amint megépítetted őket. Megépíted, és megkapod a cuccot. Vedd el a megfelelő nyersanyagot a közös készletből. Egyszerű. Néhány helyszínnak van építési bónusza is. Amikor megépíted, megkapod a megépítésért járó nyersanyagot. Mint egy első csók.

- megjegyzés:** ha a termelő helyszínednek van építési bónusza is, akkor mind a kettőt megkapod: termel is és bónuszt is ad.
- megjegyzés:** ha egy kártya egy bizonyos típusú helyszín megépítéséért ad neked bónuszt, akkor azt is megkapod, ha a megfelelő típusú helyszínt építed meg.

PÉLDAUL: Sárának van egy romja (egy lerombolt helyszíne) az államában (őszintén ígérem, hogy később el fogom magyarázni, mi az). Egy iskolát (School) akar építeni, és úgy dönt, a romot építi át. Eldob 1 téglá jelzőt, majd elhelyezi az iskola kártyáját a frakciótáblája felső sorában. Az átépítés miatt kap 1 győzelmi pontot. Kapcsolat jelzőre nincs szüksége. Elvesz 2 -t a közös készletből: egyet az épület bónusz, egyet az iskola termelése miatt.

Elfáradtam. Túl sok helyszínt építettünk már fel...

ÜZLET MEGKÖTÉSE

Már tudod, hogy miként kell üzletelni: válassz egy kártyát a kezedből és dobj el annyi kék kapcsolat jelzőt (blue circle), amekkora szám a kártya bal oldalán a távolság (Distance) felirat alatt szerepel! Tedd a kártyát megfordítva a frakciótáblád üzletek (Deals) felirata alá és azonnal gyűjtsd be a kártyáért járó cuccot. Kötöttél egy jó üzletet, kapsz érte valamit. Remélem, most boldog vagy!



PÉLDAUL: Angéla szeretne üzletet kötni az iskola (School) kártyájával. Eldob egy kék kapcsolatjelzőt (mivel az iskola távolsága 1-es), majd a kártyát megfordítva a frakciótáblája kék színű üzletek (Deals) felirata alá csúsztatja. Ez után begyűjti a kártyáért járó cuccot, 1 -t.

JÁTÉKSZABÁLYOK

HELYSZÍN LEROMBOLÁSA

Lerombolhatod egy saját helyszínedet, amit a kezeden tartasz, vagy lerombolhatod egyik ellenfeled egy már megépített helyszínét is. Nem akarlak rábeszélteni semmire, de én a helyedben inkább az ellenfél lerombolására koncentrálnék. Akárhogy is, mindenképp megkapod a lerombolt kártya zsákmány (Spoils) felirata alatt található nyersanyagokat.

Egy kezeden lévő lap lerombolása: dobj el egy kártyát a kezedből és dobj el annyi piros kapcsolat jelzőt (red circle with a dot), amekkora szám a kártya bal oldalán a távolság (Distance) felirat alatt szerepel! Vedd el a közös készletből a zsákmányt!

Az ellenfeled egyik helyszínének lerombolása: válaszd ki ellenfeled egyik helyszínét, és dobj el annyi piros kapcsolat jelzőt (red circle with a dot), amekkora a kártya védelme (ami ugye a kártya frakciótábla melletti sorától függ)! Vedd el a közös készletből a zsákmányt! Az ellenfeled, akinek a helyszínét leromboltad, némi kompenzációként megkapja a lerombolt kártya kék üzlet sávjában szereplő nyersanyagot. Ez után képpel lefelé kell fordítania a lerombolt kártyát, amit innentől romnak kell tekinteni (na ugye megmondtam, hogy lesz róla szó). Szép munka volt, tesó! Most már nyugodtan hallathatsz egy kis gonosz nevetést!

- 1. megjegyzés:** ha ellenfeled már passzolt, nem rombolhatsz nála!
- 2. megjegyzés:** minden jelző, ami a lerombolt kártyán volt, visszakerül a közös készletbe. Ha valamilyen tárolt (storage) jelző volt a kártyán, az a tulajdonosa készletébe kerül vissza. Tudom, ez nem fair! Miért nem kapod meg te? Ki a bánat írta ezeket az idióta szabályokat?!
- 3. megjegyzés:** a (blue circle with a dot) jelző 1-el megnöveli a kártya védelmét. Ne felejtse el ezt, amikor rombolni indulsz! Az van, hogy 1 extra piros kapcsolat jelzőt (red circle with a dot) kell eldobnod, ha a lerombolandó kártyán egy pajzs jelző (blue circle with a dot) van. Szerencsére egy kártyán maximum csak egy (blue circle with a dot) jelző lehet!



PÉLDÁUL: Sárának van egy iskolája, amit Angéla szeretne lerombolni. Az iskola egy termelő helyszín, ezért a védelme 3-as. Az iskola kártyáján van egy pajzs jelző (blue circle with a dot). Hogy ez a Sára milyen ravasz lány! Ahhoz, hogy le tudja rombolni, Angélának el kell dobnia 4 piros kapcsolat jelzőt (red circle with a dot), ami visszakerül a közös készletbe. A rombolásért megkapja a zsákmányt a közös készletből, ami 2 (blue circle with a dot). Sára eldobja a közös készletbe a pajzs jelzőt, képpel lefelé fordítja az iskola kártyát, ami innentől romnak számít, és fájdalomdíjként elveszi annak üzlet nyersanyagát, ami 1 (blue circle with a dot).

EGY HELYSZÍN, VAGY A FRAKCIÓTÁBLÁD AKCIÓJÁNAK HASZNÁLATA

Bizonyos helyszín kártyákon szerepel valamilyen akció, amit végrehajthatsz. Kaphatsz győzelmi pontot, kapcsolat jelzőt, vagy bármilyen más furcsa cuccot, amit csak a játéktervezők ki tudtak találni. Amikor használsz egy ilyen akciót, vedd el a megfelelő nyersanyagot a közös készletből, és tedd őket az adott kártyára! Így legalább nem felejtet el, hogy már használtad ezt a kártyát ebben a fordulóban. Zseniális ötlet, nem?

Megjegyzés: egyszerre csak egy kártya egy akcióját hajthatod végre, amikor rád kerül a sor, hacsak a kártya szövege mást nem mond. Ha egynél többször lehet használni, akkor választhatsz, hogy egyszerre használod el az összes lehetőséget, vagy elosztod több alkalomra. Ha bármilyen döntést kell hoznod az akció során, akkor azt eltérő módon is kiválaszthatod, még akkor is, ha nem egy időben hajtod végre az összes lehetőséget.

A frakciótáblád is biztosít egy akció lehetőséget. Ezt akkor is végrehajthatod, ha még nincs megépítve egy helyszíned sem. Ezt is egyszer használhatod fordulónként, hacsak a szövege mást nem mond, és a kapott cuccot tedd a frakciótábládra!

PÉLDÁUL: a Mutáns Unió frakciótábla akciója az, hogy ha eldobsz 2 (blue circle with a dot)-t, akkor kaphatsz egy tetszőleges nyersanyagot, vagy húzhatsz egy kártyát. Ezt az akciót bármennyiszer használhatod egy forduló során, így ha eldobsz 4 (blue circle with a dot)-t, akkor például 1 (red circle with a dot)-t tehetsz a frakciótábládra és húzhatsz 1 (blue circle with a dot)-t.

KÜLDJ EGY MUNKÁST EGY MÁSIK JÁTÉKOS TERMELŐ HELYSZÍNÉRE!

Elküldheted egy munkásodat dolgozni az ellenfeled egyik termelő helyszínére is, amennyiben a helyszín tulajdonságai között szerepel a nyílt termelés (Open Production) kifejezés. Tedd a munkás figurádat az ellenfeled nyílt termelő kártyájára, majd vedd el a közös készletből a megtermelt cuccot. Ez után ellenfeled szintén a közös készletből kap egy másik munkás figurát.

Hogy mi van? Igen, tudom, hogy küldtél már egy munkást a kártyájára, de hidd el, jó oka van, hogy neki egy másik munkást kell elvennie! Így nem keveritek össze a dolgokat, hiszen az általad küldött munkás figura a kártyáján marad. Ennek pedig az oka az, hogy a nyílt termelő kártyákat is csak egyszer lehet használni egy fordulóban, és ezzel jelölöd meg, hogy már használta valaki. Na, most már van értelme, ugye?

PÉLDÁUL: Sárának van egy generátora, amit Angéla nagyon szeretne használni. Letesz a saját készletéből 1 (blue circle with a dot) figurát a generátor kártyára, majd elvesz a közös készletből 2 (blue circle with a dot)-t. Ez után Sára is kap a közös készletből 1 (blue circle with a dot)-t.

- 1. megjegyzés:** nem küldhetsz munkás figurát a saját nyílt termelő helyszíneidre!
- 2. megjegyzés:** ha egy játékos passzolt, az ő nyílt termelő helyszíneit már senki nem használhatja ebben a fázisban.
- 3. megjegyzés:** a nyílt termelő helyszín kártya sima termelő helyszínnek számít, amikor a tulajdonosa van soron, így ő a szabályok szerint a termelés fázisban már megkapta érte a megtermelt nyersanyagokat.

JÁTÉKSZABÁLYOK

KAPCSOLATKÁRTYA ELVÉTELE VAGY KIJÁTSZÁSA

Ha eldobsz 2 -t, akkor elveheted az egyik felcsapott kapcsolatkárttyát. Ha éppen már nincs felcsapva egy sem, akkor ezt nem teheted meg. És nem veheted el egyik eldobott kapcsolatkárttyát sem. Oké, ember, megpróbáltad, értékeltük a próbálkozásodat, de ilyet nem tehetsz!



A kapcsolatkárttyák valamilyen nyersanyagot adnak neked, amikor kijátszod őket a kezedből. Ha van egy kapcsolatkárttya a kezekben, akkor az egyik akcióként kijátszhatod azt, begyűjtöd a megfelelő nyersanyagokat, majd a kártyát a dobott kapcsolatkárttyák közé dobod. Talán nem volt túl bonyolult ez sem, ugye?

Megjegyzés: ha a kapcsolatkárttya használatának bármilyen költsége van, akkor a használat előtt el kell dobnod ezt a nyersanyagot. Ha nem dobod el ilyenkor semmit, nem is fogod használni a kártyát, tesó!

EGYÉB LEHETŐSÉG

Amikor rajtad van a sor, rátehetsz 1  jelzőt az egyik helyszínre. Nyilván erre csak akkor van lehetőség, ha ez a pajzs jelző az első lesz azon a kártyán. A pajzs jelző elhelyezése nem számít akciónak, viszont ha már letetted valahova, nem mozgathatod el. Egy pajzs jelző 1-el növeli a kártya védelmi értékét. Ha már elfelejtetted, hogy ez pontosan miért is fontos (nem gond, tesó, mutánsoknál előfordul ilyen memóriaprobléma), akkor olvass vissza a helyszín lerombolása fejezetben! Azt se felejtsd el, hogy a helyszíneiden maximum 1 pajzs jelző lehet!

PASSZOLÁS

Ha már nem tudsz, vagy nem akarsz semmilyen más akciót végrehajtani, akkor passzolnod kell. Miután passzoltál, már nem hajthatsz végre több akciót ebben a fordulóban. Viszont a passzolás után biztonságban érezheted magad a többi játékostól, hiszen nem birizgálhatják a helyszíneidet semmilyen módon. Nem rombolhatják le a helyszíneidet, nem használhatják a nyílt termelő helyszíneidet, illetve a helyszíneid nem lehetnek célpontjai a különböző akcióknak. Innentől kezdve csak totyoroghatnak bánatosan, mint egy rakás csirke!

Igen, komolyan beszéltem! Nem rombolhatják le a helyszíneidet. Legalábbis a forduló végéig. Úgyhogy az ellenfeleidnek másik célpontot kell találniuk maguknak, és be kell végre fejezniük a nyafogást.

Miután mindnyájan passzoltatok, az adott akció fázis véget ér, és kezdődik a takarítás fázis.

4. TAKARÍTÁS FÁZIS

Ebben a fázisban, ha valamilyik kártyádnak van valamilyen tárolási (storage) képessége, akkor a kártyán leírt módon ments le a kártyán lévő nyersanyagot a saját készletedbe. Minden más nyersanyagot vissza kell dobnod a kártyáidról a közös készletbe! Azaz a nyersanyagokat, munkás figurákat, kapcsolat jelzőket és pajzs jelzőket, mindent. Az egyetlen dolog, amit átvihetsz a következő fordulóra, azok az eltárolt nyersanyagok és a kezekben lévő kártyák.

Dobd el az összes képpel felcsapott, nem elvett kapcsolatkárttyát a kapcsolatkárttya dobó pakliba! Kihagytad az esélyt, Pubi!

A kezdőjátékos adja át a kezdőjátékos jelzőjét a tőle balra ülő játékosnak, majd egy új forduló kezdődik.

PÉLDÁUL: Sárának az akciói után a kártyáin megmaradt 3 , 1  és 1  jelzője. Szerencséjére menet közben megépítette a hibernátor helyszínét, aminek képessége az, hogy nem kell eldobni a  figuráit. Sárának emiatt a takarítás fázisban csak a  és  jelzőit kell eldobnia. Ez után eldobja a nyílt termelő helyeire az ellenfelei által tett munkás figurákat is.



A JÁTÉK VÉGE

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos eléri a győzelmi pont táblán a 25 győzelmi pontot. Ha ez egy akció fázis alatt történik meg, még fejezzétek be az adott forduló akció fázisát, de a legutolsó takarítás fázist már ne hajtsátok végre! Ha a termelés fázisban történik meg, hajtsátok végre a termelés fázist, majd az azt követő akció fázist, de ebben az esetben is hagyjátok ki a legutolsó takarítás fázist! A legutolsó akció fázis befejezése után következik a pontozás!

Mindenki +1 győzelmi pontot ★ kap minden egyes helyszíne után, amit felépített az államában. A romok NEM számítanak felépített helyszínnak!

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos győz. Természetesen.

Döntetlen esetén, az győz közülük, akinek több nyersanyaga van. Ha ez is döntetlen, akkor az győz közülük, akinek több helyszíne van. Ha ez is döntetlen, akkor megoszthatnak a győzelmen. Jöhet a csók! Hát nem aranyos?

PONTOSÍTÁSOK ÉS EMLÉKEZTETŐK

Aranyszabály: ha egy kártyán vagy frakciótáblán lévő speciális utasítás ellentmond a szabálykönyvben leírtaknak, mindig a speciális utasítást kell követni, és ez esetben figyelmen kívül kell hagyni a szabálykönyvet! **Például:** a legtöbb akciót csak egyszer lehet használni egy fordulóban, de a hajóroncs (Shipwreck) kártya szövege szerint az kétszer használható. A hajóroncs kártya szövege ez esetben felülbírálja a szabálykönyvet, emiatt kétszer használhatod.

- Ha egy képesség vagy termelő helyszín valamilyen nyersanyagot ad, amikor megépítesz egy bizonyos típusú helyszínt, beleszámít az a kártya is, amit épp most építettél meg.
- A nyersanyagok száma nincs korlátozva. Ugyan szerintem elegendő mennyiségű jelölőt és jelzőt adtunk a játék mellé, de ha valamelyik elfogyna, nyugodtan helyettesítsétek valamilyen más jelzővel!
- A kezdedben lévő kártyáid és a nálad lévő nyersanyagaid száma nyilvános információ, amit nem titkolhatsz el játékosársaid elől!
- Ha egy kártyát kellene húznod valamelyik pakliból, de már nincs lap benne, keverd meg a dobott lapokat, és csinálj egy új húzó paklit belőlük!
- A nyílt termelő helyszíneket fordulónként csak egyszer lehet használni. Tartsd ellenfeled munkás figuráját a kártyán, hogy a használatát jelezd valamivel!
- Csak a kezdedben lévő kártyákat, vagy ellenfeled egy már megépített helyszínét tudod lerombolni. A saját megépített helyszíneidet nem rombolhatod le!
- Nincs korlátozva, hogy hány helyszínt építhetsz meg, vagy hány kártyával üzemeltethetsz.
- Lehet az államodban több azonos nevű helyszín is.

- Nincs limitálva a kezdedben tartható kártyák száma.
- Ha ellopod ellenfeled egyik helyszínének termelését (pl. az ellátó - Suppliers kártya segítségével), és az valamilyen nyersanyagot ad egy bizonyos helyszín típus után, akkor az ellenfeled ilyen típusú helyszíneit kell beszámítanod, nem a saját helyszíneidet.



A SZÓLÓ JÁTÉK SZABÁLYAI

A SZÓLÓ JÁTÉK SZABÁLYAI

CÉL

A célod az, hogy több győzelmi pontot gyűjts össze, mint a virtuális játékos. A virtuális játékos a helyszíneid lerombolásával és a saját helyszínei megépítésével gyűjt pontokat.

JÁTEKELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot az alapszabályoknak megfelelően, azzal a kivétellel, hogy a virtuális játékosnak nem kell frakciótábla! Tedd a két győzelmi pont jelzőt a győzelmi pont tábla „0” mezőjére! Vedd magadhoz a kezdőjátékos jelzőt! Megérdemled. A játék szabályai az alábbiakban változnak meg:

HÚZÁSI FÁZIS

1. csapd fel a legfelső kapcsolatkártyákat!
2. húzd fel a felső 4 lapot a húzó pakliból és tedd őket az asztal közepére!
3. válassz egy lapot magadnak, és vedd azt a kezedbe!
4. keverd meg képpel lefelé a megmaradt 3 kártyát és húzz egy lapot véletlenszerűen közülük, majd tedd le a virtuális játékos elé, mintha már megépítette volna!
5. a maradék 2 kártyából válassz egyet és vedd a kezedbe!
6. az utolsó kártya szintén a virtuális játékos elé kerül.
7. csapd fel a húzó pakli felső lapját és tedd azt is a virtuális játékos elé!

TERMELÉS FÁZIS

A virtuális játékos nem kap nyersanyagokat a termelés fázisban. Te igen, bár...

AKCIÓ FÁZIS

Mindig elsőnek következ az akció fázisban. Hiszen nálad van a kezdőjátékos jelző, nem? Ha lerombolod a virtuális játékos egyik építményét, azt a kártyát el kell dobnod, nem kell romként megtartania.

- A virtuális játékos a körében elsőként mindig felhúz egy felcsapott kapcsolatkártyát. Ez neki ingyenes és 2 győzelmi pontot kap érte. Ez után a kártyát el kell dobnia. Ha több felcsapott kapcsolatkártya is van, akkor válassz neki egyet véletlenszerűen, a másikat pedig tedd vissza képpel felfelé.
- Ha már nincs felcsapott kapcsolatkártya, a virtuális játékos kész lesz megtámadni téged. Készen állsz rá? Ez fájni fog!
- A virtuális játékos addig támad téged, míg sikeresen le nem rombolja egy helyszínedet. Maximum háromszor fog próbálkozni egy körben, amíg nem lesz sikeres. Ez után a virtuális játékos passzolni fog. Hát nem aranyos?
- Ha te passzolsz, akkor egyikőtök sem támadhat már ebben a fordulóban, így a virtuális játékos is passzolni fog.

- A virtuális játékos támadásához csapj fel egy kártyát és tedd a kártyáid közelébe, egy támadó sort alkotva. Minden újabb támadási próbálkozáskor ebben a fordulóban 1-1 újabb lapot kell ide felcsapnod, addig amíg nem lesz már a támadó sorban 3 kártya. Ekkor a virtuális játékos passzolni fog a következő akciójában. Ez után dobd a dobott lapok közé a támadó sor lapjait!
- A támadás lebonyolításához hasonlítsd össze a támadó sorba épp felcsapott kártyát az államodban lévő helyszínekkel. Ha nincs a kártya típusával megegyező helyszíned, a támadás sikertelen volt. Még élhetsz egy napot...
- Ha azonban van egy olyan helyszíned, aminek típusa megegyezik az éppen felcsapott támadó kártyával, akkor azt a virtuális játékos lerombolta. A virtuális játékos 2 győzelmi pontot kap, te pedig a lerombolt helyszín üzlet nyersanyagát, mint normálisan. A lerombolt helyszín kártyát fordítsd meg, innentől romnak számít... mint normálisan.
- Mi van akkor, ha egyszerre több helyszíned típusa is azonos, mint a felcsapott támadó kártyáé? Ez egyszerű: a leginkább összeillő helyszíned kerül lerombolásra!

Mi van, ha még így sem tudsz dönteni a lerombolandó helyszíneid közül. Most megoldjuk a gordiuszi csomót! Nézd meg őket az alábbi sorrendben:

1. amelyik kártyának nagyobb a távolsága (Distance)
2. amelyiknek van fel nem használt akciója
3. amelyiknek van felhasznált akciója
4. a kártya tulajdonságai
5. termelés
6. Komolyan? Még mindig nem tudad eldönteni? Rendben... nézd meg, hogy milyen nyersanyagot adna a kártya zsákmányként. A prioritás a következő:                     

A SZÓLÓ JÁTÉK SZABÁLYAI

PÉLDA EGY VIRTUÁLIS TÁMADÁSRA

Mónika szóló játékot játszik egy virtuális játékos ellen. A forduló így néz ki.

Megtartja a 4 felcsapott kártya egyikét, a maradék 3-ból egyet véletlenszerűen a virtuális játékos elé tesz. Ez után választ magának még egy kártyát, és az utolsót szintén a virtuális játékos elé teszi. Ez után felhúz még egy lapot, és azt is megkapja ellenfele (mintha már megépítette volna). Mónika végrehajtja a saját termelés fázisát, de ellenfele ilyenkor nem kap semmit sem.

Mónika: az első akciójában elkölt 2  -t és elveszi az egyik kapcsolatkártyát.

Virtuális játékos: elveszi a másik kapcsolatkártyát ingyen (2 győzelmi pont).

Mónika: megépít egy termelő helyszínt és megkapja érte a nyersanyagot, amit a helyszín termel.

Virtuális játékos: megkezd a támadását. Felcsap egy lapot a támadó sorba. Mónika most nem túl szerencsés, mert a felcsapott lap típusa megegyezik a termelő helyszíne típusával, így azt lerombolja. Mónika megfordítja a kártyát a másik oldalára (innenről romnak számít), a virtuális játékos pedig kap 2 győzelmi pontot.

Mónika: elküldi egy munkás figuráját a virtuális játékos elé letett kártyák közül az egyikbe, ami egy nyílt termelő helyszín. A virtuális játékos 1 győzelmi pontot kap a helyszíne használatáért.

Virtuális játékos: mivel volt egy sikeres támadása, eljött az idő, hogy passzoljon.

Mónika: most szép nyugodtan végrehajthat tetszőleges számú akciót, de már nem tud interakcióba lépni a virtuális játékoskal a forduló végéig.

Mónika: végül passzol ő is, majd végrehajtja a takarítás fázist, de a kezdő játékos jelzőt megtartja magának. Ez döbbenetes!

TAKARÍTÁS FÁZIS

Hajtsd végre a takarítás fázist a megszokott módon, de tartsd meg a kezdőjátékos jelzőt. Ez egy apró kis előny a számodra...

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor vagy te, vagy a virtuális játékos eléri a **25 győzelmi pontot**. Ez után, mint az alapjátékban, +1 győzelmi pontot kapsz minden államodban felépült helyszín után. A virtuális játékos ugyancsak! Na!

Ha a pontszámod ugyanannyi, vagy kevesebb, mint a virtuális játékosé, vesztettél! Szerintem próbáld meg újra inkább egy cimboráddal! Menj csak előre, én itt várok!

Ha több pontod lett, mint a virtuális játékosnak, nyertél! Mond meg őszintén: ugye nem csaltál?

Ha győztél, akkor hasonlítsd össze a pontszámodat a következő táblázattal, ami megmutatja, hogy milyen nagyszerű szintet értél el.

TELJESÍTMÉNY TÁBLA

30>	MUTÁNS
30+	TÚLÉLŐ
40+	EMBER
50+	KERESKEDŐ
60+	KATONA
70+	KIBORG
80+	NAGYMESTER



NÉHÁNY KÁRTYÁRÓL RÉSZLETESEN



BODY HUNTERS

(Fejvadászok)

Azokat az akciókártyákat, amelyekről eltávolítottad a nyersanyagokat és a munkás figurákat, ismét fel lehet használni ebben a fordulóban.



FOUNDATION

(alapozás)

Ennek a kártyának nincs típusa. Emiatt bármelyik kártyát átépítheted alapozásnak, illetve az alapozást bármilyen helyszínné átépítheted.



SUPPLIERS

(ellátó)

Amikor felépítet ezt a helyszínt, még nem lehet aktiválni, mivel a többi játékos termelő kártyái nem termelnek semmit abban a pillanatban. Egyenlőre csak az építés bónuszt tudod aktiválni.



HIDDEN FORGE

(rejtett kohó)

Ezt a kártyát kezeld úgy, mintha egy pajzs jelző lenne rajta.



RADIOACTIVE COLONY

(radioaktív kolónia)

Ennek a kártyának nincs típusa. Emiatt bármelyik kártyát átépítheted radioaktív kolóniának, illetve a radioaktív kolóniát bármilyen helyszínné átépítheted.

JÁTÉKTERVEZŐ: Ignacy Trzewiczek

A SZÓLÓ JÁTÉK SZABÁLYAI: az Imperial Settlers szóló játék szabályai alapján készültek

RAJZOLÓK: Piotr Foksowicz, Grzegorz Bobrowski, Agnieszka Osipa, Mariusz Gandzel, Michał Oracz, Erbol Biletaev Eksrey, Mateusz Bielski, Daniel Grzeszkiewicz, Tomasz Jedruszek, Tomasz Górnicki

GRAFIKAI TERVEZŐ: Maciej Mutwil

JÁTÉKDOBOZ TERVEZŐ: Rafał Szyma, Maciej Mutwil

JÁTÉKSZABÁLYOK: Yiannis Strigkos, Chevee Dodd, Ignacy Trzewiczek

JÁTÉKSZABÁLYOK SZERKESZTÉSE ÉS SEGÍTSÉG: Grzegorz, Matt, Merry, Marek, Chevee, Roman, Paul, Tony, Matt, Gunter, Kirdey, Anthony

Kedves játékos! A játékunkat nagy gonddal állítottuk össze. Azonban, ha a te példányodból valami mégis hiányzik, azt kérlek jelezd nekünk: wsparcie@portalgames.pl



© 2016 PORTAL GAMES Sp. Z O.O.
ul. Sw. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

51st State Master Set & Portal Games Sp. Z O.O. (kiadó). Minden jog fenntartva, ennek a munkának bármely részének sokszorosítása, a kiadó írásbeli engedélye nélkül bármilyen módon való terjesztése kifejezetten tilos.

KÖSZÖNET: Asia, Yiannis, Ciern, Merry és Senior.

SZABÁLYKÖNYV 1.0

Magyarországon kapható: www.jatekmester.com