

ÚrCégek Szóló Mód (csak az eltérések a Többjátékos módtól)

A. Előkészületek

- Csak 11 számozott Kolónia, és az 1.Úttörőjelző van játékban.
- Időkártyák nem kellene (egészen a Csillagutazók koráig, akkor is a Versenytárs paklijába kerül).
- A Versenytárs kezdi a játékot, és minden kort.
- Versenytársnak nincs kezdőcsapata a Földön.
- A nem használt csapatok (mind a 12) a Versengés Mezőre kerülnek.
- Egy szín minden bázisa (kivéve Védelmi, Kitermelő, és Védőmező Generátor) egy húzószákba kerül.
- Versenytárs pakli: Bolygókutatók paklijából 12 Kezdőkártyát vedd ki, 6-ot lefordítva kirakni, többi 6-ot keverd vissza a pakliba. A kirakott 6-ot a pakli tetejére rakd.
- Csak 1 **Kémiai Hajtóműt** kapod a kezvedbe.

B. Játék

- A versenytárs csapatai esetén ne vedd figyelembe a színüket.
- Versenytárs csapat eltávolításkor a Versengés Mezőre kerülnek, illetve onnan (ha van ott) a táblára.
- Versenytárs felfedi a legfelső lapot, de csak az alján lévő akciókat hajtja végre. Minden lépése után ellenőrizned kell, teljesített-e szerződést.
- A többszemélyes játék 3.pontja, a **Jutalmak** fázis kimarad.
- A Versenytársnak nincs Központja, így Infrája sem.
- **Hatáskártyák** másképp hatnak a Játékosra és a Versenytársra:

Hatáskártya	Ha te játszod ki	Ha a versenytárs Kínálataciója során jelenik meg
Verseny	Bármikor kijátszva a versenytárs veszít 2 T-t.	Veszítesz 2 T-t.
Eltérítés	Játszd ki, mikor a versenytárs egy Látványosság, Finomító vagy Kitermelő bázist helyez le. A versenytárs semmilyen profitot nem kap a lehelyezésért.	Dobd el az összes Termelés kártyát a kezedből. Ha nincs, a versenytárs kap 1 T-t.
Hackelés	Játszd ki, mikor egy versenytárs felfed egy kártyát. Dobd el ezt a kártyát hatás nélkül, és húzz egy másikat.	Dobd el az összes Kutatás kártyát a kezedből és a kínálatból. Töltsd fel a kínálatot.
Agresszív Mikróbák	A köröd kezdetén játszd ki. Távolíts el egy versenytárs csapatot egy olyan mezőről, ahol élet Felfedezéslapka van.	Dobd el az összes Genetika kártyát a kezedből és a kínálatból. Töltsd fel a kínálatot.
Inkompatibilitás	A köröd végén játszd ki. A versenytárs 1T-t veszít minden, kínálatban lévő Fejlesztés kártyáért.	Ha a Központodban van előző kori Infra kártya, dobod el a legnagyobb értékűt.
Lehallgatás	A köröd kezdetén játszd ki. Hajts végre még egy kört ez után.	A versenytárs végrehajt még egy kört ez után.
Szivárogtatás	Játszd ki, mikor a versenytárs eltávolít egy elérhető fejlődéskártyát. Helyette megkapod a kártyát a profit jutalommal együtt.	Válassz egyet: - Veszítesz 2T-t. - Rakd vissza az egyik fejlődéskártyádat a Melléktáblára.
Piaci Befolyás	Játszd ki, mikor teljesítesz egy szerződést. Kapsz 2T-t.	A versenytárs kap 2T-t.

Orvvadászat	A versenytárs egy Kínálatakciója végén játszsd ki. Húzd fel a 2 legfelső nem-Hatás kártyát a dobópakliból.	Dobd el a kezekben lévő kártyák felét, lefelé kerekítve.
Szabotázs	A köröd végén játszsd ki. Távolíts el egy versenytárs csapatot egy mezőről vagy egy szerződést.	Válaszd ki egy csapatodat, egy bázis nélküli mezőn, ha van. Rakd át egy bázisodat tartalmazó mezőre.
Kimentés	A köröd kezdetén játszsd ki. Kapsz 1T-t, majd vedd el az összes Kezdő kártyát a kínálatból.	A versenytárs kap 1T-t majd dobod el az összes Kezdő kártyát a kínálatból.

- Mozgáskor a Játékos csak a saját Bázisait használhatja.
- Építéskor a Játékos csak a saját Bázisa előnyeit használhatja.
- Építéskor ha a Játékos egy olyan mezőn épít bázist, ahol Versenytárs csapata van, az lekerül a tábláról. Ha az egy Felfedezésjelzőn áll, a Versenytárs jutalmat kap.

C. Versenytárs akciók

1. **Mezőakció:** ha van a megjelölt mezőn bármilyen bázis, húzzatok új kártyát (kivéve Csillagutazók korában, mert ekkor nem történik semmi.)

Szituáció	Lagrange-mező	mező Felfedezésjelző nélkül	mező Felfedezésjelzővel
Versenytárs csapat nincs ott	Rakj oda egy Versenytárs csapatot	Rakj oda egy Versenytárs csapatot, ha nem lehet, húzz 1 Felfedezésjelzőt, melynek T díját megkapja	Rakj egy Versenytárs csapatot a mezőre (ne a jelzőre)
Versenytárs csapat van ott	Vedd le a csapatot, és rakj oda egy Versenytárs bázist	húzz 1 Felfedezésjelzőt, melynek T díját megkapja. Majd vedd le a csapatot, és rakj oda egy Versenytárs bázist	Vedd le a csapatot, és rakj oda egy Versenytárs bázist

- Versenytárs bázis építéskor, húzz egy véletlen bázist a húzózsákból. Ha a húzott bázis megfelel a kor építési követelményeinek, azonnal **Bázisegyezés Esemény** következik be (egyébként csak a bázis kerül a táblára esemény nélkül):

Lerakott bázis	Esemény
Látványosság	Versenytárs 1T-t kap
Biolabor	Versenytárs 2T-t kap
Finomító	Versenytárs XT-t kap, ahol X a teljes termelés értéke
Ipari	Rakj egy Versenytárs csapatot egy üres mezőre abban a régióban (vagy közeliben a Csillagutazók korában). Ha nem lehet, kap 1T-t.
Kutató	Ha több profitod van mint a Versenytársnak, akkor a Versenytárs kap 1T-t.
Védelmi	Ha kevesebb Védelmi bázisod van játékban, mint a Versenytársnak, akkor veszítesz 1T-t.
Védőmező Generátor	Versenytárs kap 1T-t, hacsak - van Sugárzásvédett alkalmazkodásod, vagy

	- van Védett Mozgás és Építés Infrád
Úrkikötő	<p>Úthajósok: Ha a Versenytárs legalább 1 másik bázissal is rendelkezik, megkapja az 1.Úttörő jelzőt, ha elérhető.</p> <p>Bolygókut.: Ha a Versenytárs legalább 2 másik bázissal is rendelkezik, megkapja az 1.Úttörő jelzőt, ha elérhető.</p> <p>Csillagut.: Ha a Versenytársnak van egy kolóniája egy Orion-karral szomszédos régióban, ahol nincs csapata, rakj az Orion-karra egyet, és megkapja a T jutalmakat is ettől.</p>

1b. Legnagyobb/Legkisebb & Páros/Ptlan Mezők: Akkor hajtsd végre, ha a megfelelő számozott mezőn egy Versenytárs csapat van.

- Ha nincs olyan elfoglalt mező, amire ráillik a tulajdonság, akkor a Versenytárs csapat nélküliek közül kell választani.

1c. 2 Akciómező: Akkor hajtsd végre, ha valamelyiken (vagy elsően, ha mindkettőn van) egy versenytárs csapat. Ha egyikén sincs csapat, hajts végre egy Mezőakciót ott, ahol nincs bázis, vagy az elsően, ha egyikén sincs bázis. Ha mindkettőn van bázis, dobd el és húzz egy másik kártyát.

2. Felfedezés & Szerződés Akció: Ha egyik sem, vagy mindkettő teljesíthető, hajtsd végre az akciót. Ha valamelyik nem teljesíthető, húzz egy másik kártyát.

2b.Felfedezés lépés: Hajtsd végre, ha van legalább 1 üres felfedezésmező ott, ahol versenytárs csapat található. Húzz 1 megfelelő lapkát, tedd rá a versenytárs csapatát.

2c. Szerződés lépés: Hajtsd végre, ha a szerződést még ebben a korban nem teljesítették.

- Ha nincs versenytárs csapat a szerződésen – rakj rá egyet.

- Ha már van rajta egy versenytárs csapat – távolítsd el, és teljesítve lett. Megkapja a jutalmakat.

3. Kínálat akció: Megmutatja, melyik kínálat kártyákat kell eldobni, és színes akciótípusokkal jelöli, hogy 1T profitot kap a versenytárs, ha az eldobott lapokon azonos jelű akció van.

- Némely kártyán korjelző található akciójelek helyett. Meg kell nézned a Versengés Kínálati Akciómezőt, ami megmutatja, a versenytárs milyen profithoz jut:

- HOLD: A versenytárs 1T-t kap minden eldobott Fejlesztéskártya után.

- BOLYGÓ: A versenytárs 1T-t veszít minden eldobott Genetikakártya után de 1T-t kap az Ötlekkártyák után.

- CSILLAG: A versenytárs 1T-t veszít minden eldobott Ötlekkártya után de 1T-t kap az Genetikakártyák után.

- Eldobás után töltsd fel az üres helyeket. Ha Hatáskártya jön, a Szólómód Hatástáblázatából olvasd ki a hatásokat a versenytársra nézve. Folytasd mindaddig, míg a Hatáskártyák el nem fogynak.

D. Egy Kor vége

- 6 vagy több Szerződés teljesítve lett ebben a korban, a kor azonnal véget ér a forduló végén.

- Ha bármelyik húzópakli elfogy, van még egy köröd (beavatkozó versenytárs kör nélkül)

- A versenytárs lehelyezi a 8.kolóniáját, azonnal véget ér a kor.

- A versenytárs X T-t kap, ahol X egyenlő a versenytárs bázisa/Felfedezései közt lévő legnagyobb Termelés értékével.

- Ha az 1. Úttörő jelző még a táblán van, tegyétek félre.

E. Bolygókutatók korának Előkészületei

- Rakjátok a 12 versenytárs csapatot a tábla Versengésmezőjére.
- Ha a versenytársnál van az 1.Úttörő jelző, akkor a Bolygókutatók korát 3 egymást követő körrel kezd a te első köröd előtt.
- A 12 Kezdőkártyából húzz 2-t a kezvedbe, a többit megkeverve rakd félre.
- Versenytárs pakli: Csillagutazók paklijából 12 Kezdőkártyát ki kell venni, 6-ot lefordítva kirakni, többi 6-ot belekeverni. A kirakottakat a pakli tetejére rakni.
- A **Kooperatív Empátia** kártyát rakd vissza a dobozba.
- Védelmi bázis hatása: Amikor a versenytárs akciót hajt végre ebben a régióban, felhúzhatja a korpakli legfelső lapját.

F. Versenytárs fejlődés akció

- Egyes kártyákon Fejlődés akció található, mely egy Kínálat akcióval van összekötve. „A” jelöli az Alkalmazkodást, az „Á” pedig az Áttörést.
- Fejlődés akcióként a megjelölt (rövidített nevű) fejlődéskártyát távolítsd el a Melléktábláról:
 - Ha mindkét kártya a táblán van, akkor a jutalmat érőt távolítsd el, a versenytárs megkapja ezt a bónuszt.
 - Ha csak az egyik van már ott, akkor távolítsd el azt.
 - Ha nincs ilyen nevű kártya, nem történik semmi.
- A bevételek után hajtsd végre a Kínálat akciót.
- Ha egy Fejlődés akció után * található, akkor a versenytárs csak akkor távolíthatja el a kártyát, ha az előfeltételeit már korábban eltávolította.
- A versenytárs teljesíti a *Bolygókutatók 1./a Csillagutazók 5. szerződését*, ha eltávolít *2/legalább 7* különböző fejlődéskártyát.

G. Csillagutazók korának Előkészületei

- A versenytárs egy csapatát mindenképp a „Luhman 16” csillaghoz rakd.
- Versenytárs pakli: Úrhajósok paklijából 12 Kezdőkártyát ki kell venni, 6-ot lefordítva kirakni, többi 6-ot belekeverni a 8 **Időkártyával** együtt. A kirakottakat a pakli tetejére rakni.
- A **Halmazállapot váltás** és a **Csendestárs** kártyákat rakd vissza a dobozba.
- Ha a versenytárs Fóbok vagy Intróvok lapját húz, dobod el, és húzz helyette másikat.
- Védelmi bázis hatása: Amikor a versenytárs akciót hajt végre ebben vagy egy közeli régióban, felhúzhatja a korpakli legfelső lapját.

H. Opcionális Koresemények

- Előkészületek: Minden kor kezdetén keverd össze a Koresemény kártyákat, és képpel felfelé rakj egyet a tábla mellé.
- Hatása: Minden kártyán 2 esemény van korszimbólummal megjelölve. Csak a megfelelő korhoz tartozó eseményt vedd figyelembe.
- Minden esemény 2 részből áll: szöveges instrukciókból és 3 versengés kínálat módosító jelzőkből. Előbbieket vedd figyelembe a kor során, míg a megfelelő jelzőket rakd a tábla Versengés Kínálatjelző Mezőre, letakarva az arra nyomtatottakat.
- Minden kor végén távolítsd el a jelzőket és a Koresemény kártyát rakd vissza a dobozba.