

ANTARCTICA

Sok idő múlva – amikor a globális felmelegedés vagy a technikai fejlődés miatt a szélturbinák jól fognak teljesíteni az antarktisi klímán - a tengerszint emelkedés és az erőforrások fokozott felhasználása arra ösztönzi majd az emberiséget, hogy figyelmét egyre inkább a sarkvidéki kutatások felé fordítsa. Az Antarktisi Kutatás Tudományos Bizottságának szembe kell néznie az Antarktisz-Egyezmény egy kifejezetten kreatív értelmezésével.

A játékosok célja, hogy kutatóközpontokat építsenek az Antarktison és nyersanyagokat bányásszanak természetesen csak kutatási céllal. A nap óramutató járásával ellenkező irányban halad át az Antarktisz felett és a tudományos kutatáshoz használt hajókat kiszabadítja a jég fogságából. A játék végén a játékosok a pontokat kapnak a többségi jelenlétért. Vajon a te csapatod lesz, aki a legjobban teljesít....aki a legtöbbet teszi az emberiség megmentéséért?

A fordulók sorrendjét a Nap határozza meg. Amikor valamelyik hajódat felmelegíti a sugaraival, épületeket építhetsz tudósokat szerezhetsz, új hajókat igényelhetsz, vagy kutatásokat végezhetsz. A játék véget ér ha az összes épület felépült, vagy valamelyik játékos kitette a játéktáblára az összes tudósát.

TARTOZÉKOK

1 JÁTÉKTÁBLA, amelyen az Antarktisz látható 8 régióra osztva. Minden zónában van egy hely a Napnak, 3 mező a hajóknak (az első van a legközelebb a naphoz), illetve 14 épület hely. Középen, 5 kutató sáv látszik, egy győzelmi pontjelző a tábla egyik szélén, egy elérhető erőforrás mező és egy eldobott erőforrás mező.



6 KARTON ÉPÜLET:

- 4 Tábor
- 2 Kikötő



12 FA ERŐFORRÁS ÉPÜLET

- 3 daru (érc)
- 3 aknatorony (szén)
- 3 fúrótorony (olaj)
- 3 szélturbina (energia)



4 FA ÜZEMÉPÜLET:

- 2 laboratórium
- 2 gyár



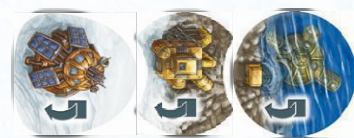
4 GYŐZELMI PONT ZSETON

(két oldalán „0” és „50”)



9 KARTON KUTATÓKÖZPONT

- 3x szárazföldi
- 3x tengerparti
- 3x tengeri



16 EGYÉB ÉPÜLET

amelyeket az első játék előtt két kartondarabból kell összeállítani.

- 5 főhadiszállás
- 7 plankton telep
- 4 parabola antenna



60 KÁRTYA:

- 15 alap épület kártya
- 12 dupla épület kártya
- 12 üzemépület kártya
- 13 kikötő kártya
- 8 erőforrás kártya

1 FA NAP BÁBU

24 FA HAJÓ BÁBU

(6 piros, 6 kék, 6 zöld, 6 sárga)

64 FA TUDÓS BÁBU

(16 piros, 16 kék, 16 zöld, 16 sárga)

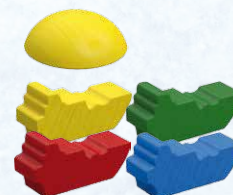
24 FAKOCKA

(6 piros, 6 kék, 6 zöld, 6 sárga)

2 KARTON "LEZÁRT TERÜLET"

JELZŐ (2 személyes játék)

Ez a SZABÁLY

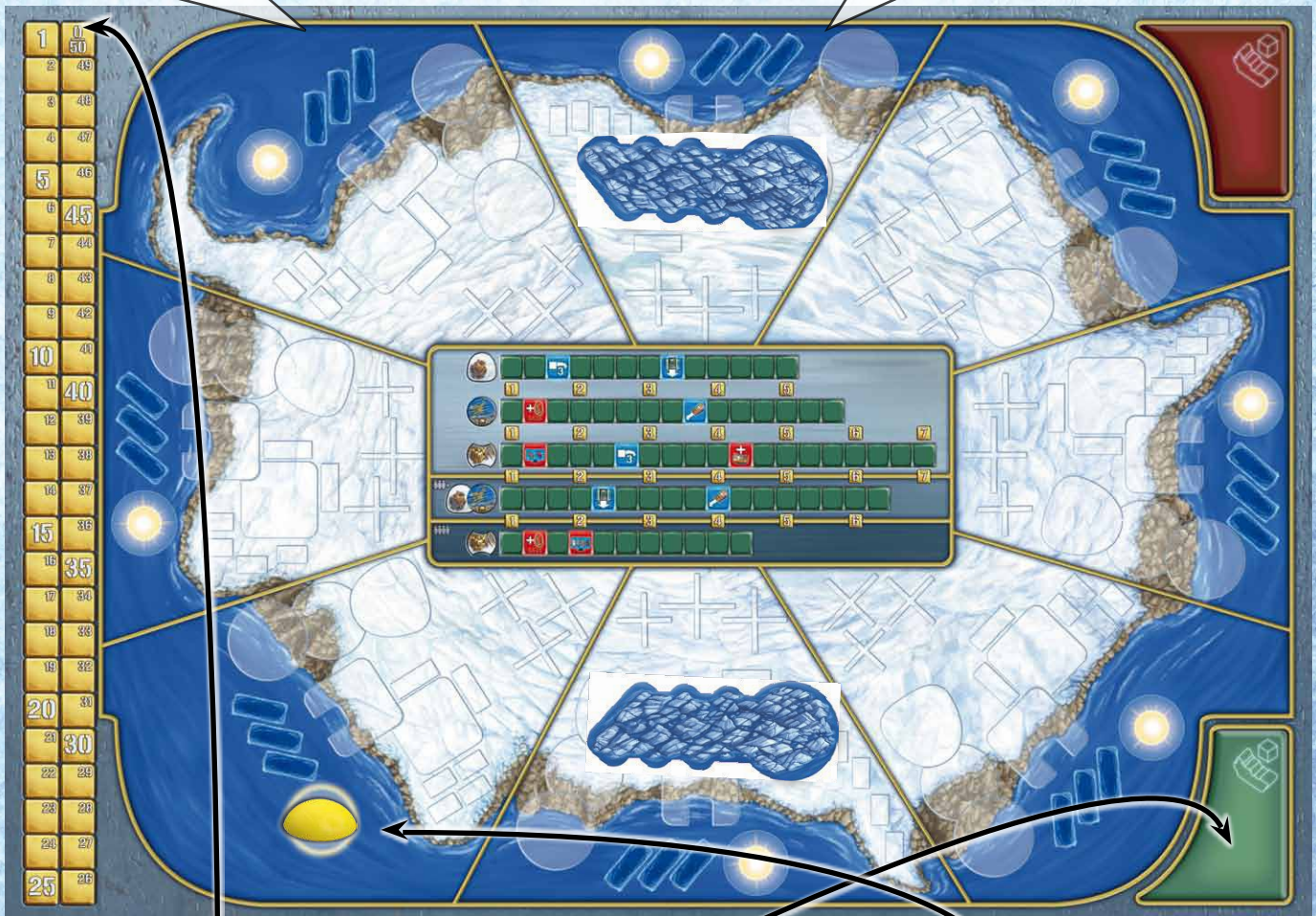


ELŐKÉSZÜLETEK

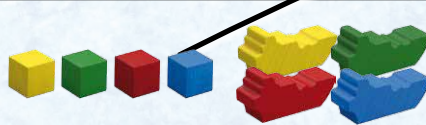
1. A játéktábla az asztalra kerül. Két személyes játékban, a felső és az alsó területre tegyünk egy-egy "Terület zárva" jelzőt (csak 6 terület lesz a játékban).



2. Véletlenszerűen tegyük ki a táblára a következő **kezdő épületeket**, egy zónába csak egyet: 2 tábort, 1 tengeri kutatóközpont, 1 tengerparti kutatóközpont, 1 szélturbina, 1 aknatorony, 1 olajfúrótorny és 1 daru. 2 személyes játék esetén a második tábort és a tengeri kutatóközpontot ne rakjuk ki. A maradék épületeket tegyük elérhető közelségbe.




7. Mindenki egy kockát tesz a pontozó sáv 0 mezőjére. A **győzelmi pont zsetonok** a tábla mellé kerülnek 0-ás oldalukkal felfelé.




A **maradék kockák és Hajó** bábuk a játéktábla Elérhető erőforrások mezőjébe kerülnek.

6. A Nap a bal alsó zónába kerül.

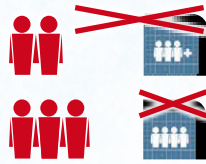


 2 személyes játékban a második játékos (B) az Elérhető erőforrások mezőről egy saját kockáját egy tetszése szerinti Kutatási sáv első mezőjére teheti. (ld. az A példát a részletekért).

 2 személyes játékban a "3" és "4" játékos alakkal jelölt Kutatási sávok (szürke háttér) nem használhatóak. 3 személyes játékban csak a "4"-essel jelölt sáv nem játszik. Ezeket a sávokat az egész játék alatt nem lehet használni.

ELŐKÉSZÜLETEK

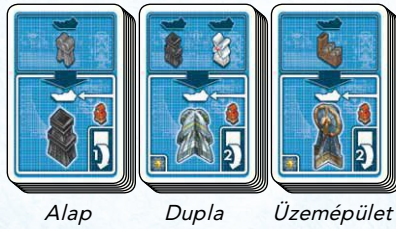
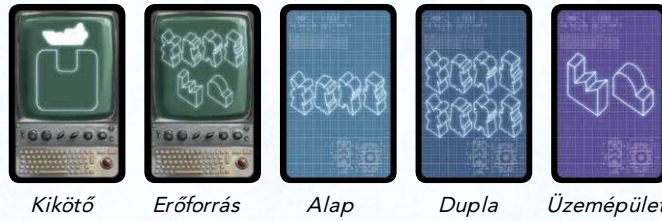
3. A kártyákat szedjük szét a hátlapjuk alapján Alap Épület, Dupla épület, Üzemépület, Kikötő és Erőforrás lapokra.



A következő kártyákat vissza kell tenni a dobozba:

- 2 személyes játék esetén az összes olyan épület kártyát amelynek a hátán a "3" és "4" játékos alakja látható
- 3 személyes játék esetén az összes olyan épület kártyát amelynek a hátán a "4" játékos alakja látható.

alap - egy épület kell hozzá
dupla - két épület kell hozzá
üzem - egy üzemépület kell hozzá (ld. B példa)



Keverjük meg a **3 épület paklit** külön-külön, majd a paklikat tegyük képpel felfelé a játéktábla mellé. A 3 pakli tetején látható épületeket lehet megépíteni minden körben.



A kikötő lapokat egy pakliba rendezve szintén a tábla mellé tesszük. Így tehát összesen 5 pakli lesz a tábla mellett.

Mindenki vesz egy **alap erőforrás lapot**.

Ezután játékosonként 1 üzemépület erőforrás lapot teszünk egy pakliba és ezt a paklit is tábla mellé helyezzük, ez lesz az Erőforrás pakli. A maradék erőforrás lapokat tegyük vissza a dobozba.

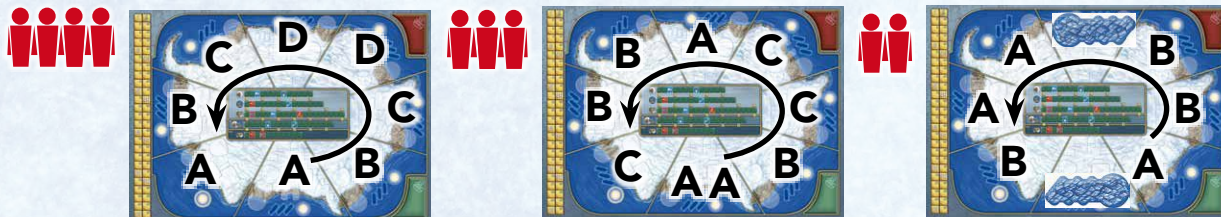
4. Mindenki választ egy **színt**. Ezután a lenti táblázat alapján mindenki megkapja a szükséges dolgokat:

Játékosok	A játékos készlete (a játékos előtt)	Játéktábla ld. 5.és 7.	Tartalék (a játéktábla mellett)	Elérhető erőforrások (zöld mező a táblán)	Játékdoboz
	2 tudós	3 hajó 1 kocka	14 tudós	3 hajó 3 kocka	2 kocka
	2 tudós	3 hajó 1 kocka	12 tudós	2 hajó 4 kocka	2 tudós 1 hajó 1 kocka
	2 tudós	2 hajó 1 kocka	10 tudós	2 hajó 5 kocka	4 tudós 2 hajó

Készlet: Tudósok, akiket a játékos kithet a játéktáblára (azért, hogy építsen valamit)

Tartalék: Tudósok, akiket a játékos a készletébe tehet (mikor használja a "Tábor"-t)

5. A kezdő játékos (A) meghatározása tetszőleges. Az (A) játékosal kezdve és óramutató járásával ellenkező irányban haladva (B,C,D), mindenki kiteszi a Hajóit a táblára, az első játék alkalmával a következőképpen:



Későbbi játékok során mindenki egyszerre csak egy hajót tesz ki egy szabadon választott zónába, méghozzá a fenti sorrendben kövessék egymást a játékosok- azaz egy 3 személyes játékban A, B, C, C, A, B, B, C, A lesz a sorrend.

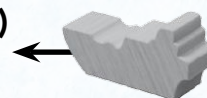
A JÁTÉK MENETE

A Nap óramutató járásával ellenkező irányban halad egyik zónáról a másikra (ugyanis a déli féltekén vagyunk). Az a játékos, akinek a Hajója első a sorban abban a zónában, ahová a Nap került, át kell tegye a Hajóját egy másik zónába - a célzónába. A Hajó mozgatása kötelező: nem lehet abba a zónába tenni, ahol éppen van. A Hajó a célzónában az első, el nem foglalt hajó mezőre kerül és a játékos végrehajthatja a következő akciók valamelyikét:

1)



2)



Megjegyzés: A Nap az első forduló elején is mozog!

Megjegyzés: Minden zónában 3 Hajónak van hely. Ha az összes mező foglalt, akkor a játékos nem teheti abba a zónába a Hajó bábuját.

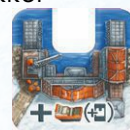
• ÉPÜLET MEGÉPÍTÉSE

Ha a játékos betartja a B példában leírt feltételeket, akkor építhet egy épületet a célzónában. A játékos az épületet és a szükséges Tudós(oka)t a célzónába teszi, előrelép a választott Kutatási sávon, és maga elé teszi az épület kártyát.

Megjegyzés: Egy fordulóban egy játékos csak egy épületet építhet.

• HAJÓ BESZERZÉSE

Ha a célzónában van egy kikötő és a játékosnak van még Hajója az elérhető erőforrások között, akkor a játékos kap egy új Hajót. A játékos elvesz egy Hajót az elérhető erőforrások mezőről és leteszi utolsónak abba zónába, ahol a Nap van (ez mindig lehetséges lesz, hiszen a játékos éppen most vett el onnan egy hajót). Ezután az összes többi játékos kap egy Kikötő kártyát, kezdve a játékos jobbján ülővel. A Kikötő lapokat a játékosok átnézhetik és a tetszésük szerinti lapot vehetik el.



Megjegyzés: A játékos, aki ezt az akciót választotta, nem kap lapot! Ha nem maradt annyi lap, hogy a többi játékos mind kapjon lapot, akkor senki nem kap semmit (ebben az esetben a megmaradt Kikötő kártyák visszakerülnek a dobozba).



Megjegyzés: Az új hajóval ebben a fordulóban még nem lehet akciót végrehajtani!

• TUDÓSOK BESZERZÉSE

Ha a célzónában van Tábor, akkor a játékos áttehet Tudósokat a tartalékából a készletébe. A játékos annyi Tudóst tehet át a készletébe, ahány Hajója és Tudósa van összesen a célzónában (ld. C példa).



• ELŐRELÉPÉS EGY KUTATÁSI SÁVON

Ha a célzónában van Kutatóközpont, akkor a játékos a központhoz tartozó Kutatási Sávon előreléphet. Az előrelépések száma annyi lesz összesen, ahány Hajója és Tudósa van a játékosnak a célzónában (ld. C példa). Csak a kutatóközponthoz kapcsolódó sávon lehet előrelépni (amelynél egyezik a rajz). Ha a célzónában több Kutatóközpont van, akkor a játékosnak választania kell közülük egyet.



• PASSZ:

A játékos választhatja azt, hogy nem csinál semmit (ez nem igazán tanácsos).

Megjegyzés: Ha a játékos passzol, Hajóját akkor is mozgatnia kell - ez kötelező!

Miután a játékos hajója megérkezett a célzónába a játékos bármikor kijátszhat pontosan egy Kikötő vagy Erőforrás lapot. Például ha a játékos hajója egy olyan zónába ér ahol van Tábor és kitesz egy "Tudós bábu kirakása" lapot, hogy Tudóst tegyen ki a játéktáblára, akkor plusz 1 Tudóst áttehet a játékos a tartalékából a készletébe a Tábor miatt (ld. C példa).

Megjegyzés: Egy fordulóban egy játékos csak egy lapot játszhat ki! A szabály utolsó oldalán részletesen le van írva melyik kártyának mi a hatása.

A játékos a lépése során bármikor átteheti pontosan egy kockáját vagy hajóját az Elérhető erőforrás mezőről (hajót a játéktábla egyéb helyeiről is el lehet venni) az Eldobott erőforrások közé. Cserébe a játékos 1 Tudóst áttehet a tartalékából a készletébe. A játék végén ezért a cseréért Győzelmi pontokat lehet szerezni.

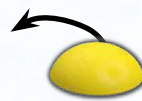
Megjegyzés: Fordulónként csak egy erőforrást lehet áttenni az elhasznált erőforrásokhoz (hajó vagy kocka). A játéktábla egyéb helyeiről nem lehet kockát eldobni. Akkor is lehet erőforrást áttenni, ha a tartalékban nincs Tudós bábu. Legyünk nagyon óvatosak a hajókkal, ha a játékos minden hajója átkerül az Eldobott erőforrások közé, akkor semmit nem fog tudni csinálni!



Miután a játékos befejezte a lépését, akkor ha a sorban második hajó tulajdonosa kijátszott az előző forduló során egy "Jégtörő" lapot, akkor most ő következnek.

Megjegyzés: A játék során az a játékos, aki a harmadik helyen áll a hajójával, sosem hajthat végre akciót.

Mindezek után, a zónában maradt hajókat eggyel előrébb kell léptetni a Hajó mezőkön. A Nap a következő zónába kerül és az a játékos következik, akinek a hajója abban a zónában az első a sorban. Ha nincs hajó abban a zónában ahova a Nap került, akkor addig kell a Napot tovább tenni, amíg olyan zónához nem ér ahol van hajó bábu.



A PÉLDA: HOGYAN KELL LÉPNI A KUTATÁSI SÁVON?



Az előkészületek során mindenki kitette 3,4 vagy 5 kockáját az Elérhető erőforrások mezőbe. Ezeket a kockákat használják a játékosok arra, hogy a Kutatási sávokon lépjenek. Az első lépés során a játékos elveszi egyik kockáját az Elérhető erőforrások mezőből és a választott Kutatási sáv első mezőjére teszi. Ha maradt még pontja, akkor annak megfelelően lép még előre. Ha a játékos kockája már a Kutatási sávon van, akkor egyszerűen előre lép a megadott

Csak az üres mező számít!

Azaz, ha a játékos kettőt léphet előre, de a következő 3 mező foglalt, akkor a játékos bábuja 5 mezővel kerül előrébb.

Nem lehet megosztani a pontokat a különböző Kutatási sávok között.

Ha a kocka olyan mezőre lép vagy olyan mezőről lép el ahol **jel van**, akkor egy akció következik.

Piros mezők, esetén **csak a játékos** hajthat végre az akciót.

Kék mezők, esetén **minden játékos** végrehajtja az akciót, óramutató-járásával ellenkező irányban, **kezdvé azzal a játékosal akié a kocka.**

A kék mezők akciói egy játék során **csak egyszer** hajthatódnak végre

Ha egy másik játékos lép kék mezőre vagy lép el onnan, nem történik semmi.

A piros mezők akciói ezzel szemben **minden alkalommal** végrehajthatódnak

amikor egy játékos arra a mezőre lép vagy ellép onnan. A szabály utolsó oldalán részletesen le van írva, melyik akció mit jelent.

Megjegyzés: Ha a kocka olyan mezőre ér vagy kerül el, ahol több akció van, akkor a játékosnak sorrendben kell végrehajtania őket (egy akciót teljesen be kell fejezni, mielőtt a következőt végrehajtanánk).

A Kutatási sáv utolsó mezőjéről nem lehet ellépni (a fennmaradó pontok elvesznek) és a kockát sem lehet onnan elvenni: a kocka a sáv utolsó mezőjén marad.



Megjegyzés: 2 személyes partiban a "3"-as és "4"-es sáv (szürke háttér) nem használható, 3 személyes játékban pedig csak a "4"-es sáv nem vesz részt. Ha a játékos valahol azt az utasítást kapja, hogy bármelyik Kutatási sávon előreléphet, akkor ezekre a nem használatos sávokra nem tehet kockát.



B PÉLDA: HOGYAN KELL ÉPÍTENI?

A játékban mindig háromféle épület építhető: az Alap Épületek pakli, a Dupla Épületek pakli és az Üzemépületek pakli legfelső lapjai. (Természetesen ha az egyik pakliból elfogynak a lapok, akkor már kevesebb épület közül lehet választani).

Egy épület felépítéséhez a következő feltételeknek kell teljesülniük:

- Szükséges, hogy a játékosnak legyen hozzáférése a kártya felső részében ábrázolt épületekhez (a jobb oldali példában egy olajfűrótoronyhoz és egy daruhoz). Ez azt jelenti, hogy a játékosnak kell hajója legyen egy vagy több olyan zónában, ahol vannak ilyen épületek (azaz hajó egy olyan zónában, ahol van olajfűrótorony és daru, vagy egy hajó egy olajfűrótornyos zónában és egy másik hajó egy darus zónában).



Megjegyzés: Ebbe beletartozik az a zóna is, ahova a játékos a hajójával éppen lépett (ld. Játék menete).

Ha a játékos nem tud kapcsolatot létesíteni a szükséges épületekkel, akkor eldobhat egy megfelelő Erőforrás lapot, hogy pótolja a hiányzó épületet.

- A játékosnál kell legyen annyi Tudós, amennyi a kártyán fel van tüntetve.
- A játékosnak le kell tennie a kártya alsó felén ábrázolt épületet abba a zónába, ahova a hajójával éppen lépett (ld. Játék menete).
- A zónában még nem lehet ilyen épület, egyik zónában sem lehet ugyanabból az épületből egynél több.

Az építéshez szükséges Tudóst a játékos a készletéből veszi (Plankton telep esetén 2 kell), majd a megépített épületet abba a zónába teszi, amelyikbe éppen a hajójával lépett.

Megjegyzés: Ez nem a játékos épülete lesz! A játék során bárki használhatja. Nem szükséges, hogy a játékos a Tudósát közvetlen az épület mellé tegye, de kötelező kitennie a készletéből a szükséges Tudósokat.

Ezután a játékos az általa kiválasztott Kutatási Sávon lép előre annyit, amennyit a kártya jelez. A kártyát végül a játékos képpel felfelé maga elé teszi az asztalra. (A játék végén a pontozáshoz szükség lesz rá. Nem kell megjegyezni, hogy a kártyához a táblán melyik épület tartozik és azt sem, hogy melyik sávon léptünk)

C PÉLDA: MENNYI AZ ANNYI?

Amikor a játékos a Tábort használja, hogy Tudósokat tegyen a tartalékából a készletébe, vagy amikor a Kutatási sávon lép előre a Kutató-Központot felhasználva, akkor meg kell számolnia hány Tudóst illetve Kutatási pontot kap. Ehhez össze kell számolni a kérdésben szereplő zónában a játékosnak összesen hány Tudósa és Hajója van.

A jobb oldali példában a pirosnak 2 Hajója és 1 Tudósa van a zónában, azaz összesen 3 bábuja. Ha a piros használja itt a Tábort, akkor 3 Tudóst tehet a tartalékából át a készletébe.

Ha Kutatóközpontot használja, akkor 3 mezőt léphet előre az egyik Kutatási sávon.

Ha a játékosnak nincs elég Tudósa a tartalékában, akkor annyit vesz amennyit tud. Ha a játékos egy Kutatási Sáv végére ért, akkor ott megáll (a maradék Kutatási pont elveszik).



A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér annak a fordulónak a végén, amelyben a lentebb felsoroltak valamelyike bekövetkezik:



- Valamelyik játékos az utolsó Tudósát is kiteszi a játéktáblára (azaz nincs több Tudós sem a készletében sem a tartalékában).



- Valamelyik játékos felépíti az utolsó épületet (nem maradt több kártya a 3 épület pakli egyikében sem).

Ha az éppen soron lévő játékos valamelyik Kutatási sávon egy akció mezőre lép, akkor azt az akciót még végre kell hajtani. Azonban egy "Jégtörő" kártya miatti akció már nem hajtható végre.

PONTOZÁS ÉS A JÁTÉK NYERTESE

A játék végén a játékosok győzelmi pontjai a következő 4 kategóriából állnak össze:

TERÜLETEK PONTOZÁSA

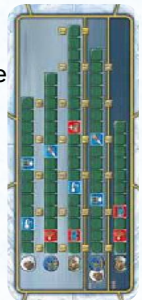
A zónákat egyesével kell pontozni, elsőként azt a zónát ahol a Nap van éppen, majd tovább az óramutató járásával ellenkező irányban (déli félteke miatt). Minden zónában, rangsoroljuk a játékosokat a zónában található Tudósai száma alapján. Az **első játékos** (akinek a legtöbb Tudósa van ott) annyi pontot kap, ahány **Épület és Tudós van összesen** (minden színből) az adott zónában **plusz 1..** A második játékos annyi pontot kap ahány Tudósa van a zónában az első játékosnak, a harmadik annyit, ahány Tudósa van a zónában a második játékosnak és így tovább. A pontjelzőket ennek megfelelően kell előreléptetni a pontjelző sávon. Ha a játékosnak nincs Tudósa abban a zónában, akkor nem kap pontot ezért. Egyenlőség esetén a döntetlenben résztvevők mind megkapják az adott helyezéért járó pontokat. A döntetlen nem növeli a következő helyezett pontszámát: csak a döntetlenben résztvevett egyik játékost kell nézni.



***Példa:** Az egyik zónában 8 épület van: egy a kezdetektől fogva, a többi 7 a játék során épült fel. Alicenak és Bobnak 3-3, Chloénak 1 Tudósa van, Dannak pedig nincs Tudósa ebben a zónában. Alice és Bob 16 pontot kapnak (8 épület + 7 Tudós +1), Chloé 3 pontot szerez (Alice vagy Bob Tudósainak a száma), Dan pedig nem kap semmit (a játékos nem kap semmit, ha nincs Tudósa az adott zónában).*

KUTATÁSI SÁVOK PONTOZÁSA

A sávokat egyesével pontozzuk. Minden sávon meg kell határozni, hogy a kockáknak mennyi az értéke. A sáv melletti számok mutatják meg, hogy az adott kocka hány pontot ér. A játékosokat sorba vesszük a sávon lévő kockáik alapján. Az **első játékos** (akinek a kockája legelöl van) annyi pontot kap **amennyi a sávon lévő összes kocka értéke**. A második játékos annyi pontot szerez, amennyit az első játékos kockája ér, a harmadik annyi pontot kap, amennyit a második kockája ér, és így tovább. A pontjelzőket ennek megfelelően kell előreléptetni a pontjelző sávon. Ha valakinek nincs kockája az adott sávon, akkor nem kap azért a sávért győzelmi pontot.



ÉPÜLET KÁRTYÁK PONTOZÁSA

Rangsoroljuk a játékosokat az előttük található csillagos (bal alsó sarok) épület lapok száma szerint.

Az első játékos (akinek a legtöbb ilyen lapja van), annyi győzelmi pontot kap, **ahány csillagos épület van az összes játékos előtt**. A második játékos annyi pontot kap, ahány csillagos épülete van az első játékosnak és így tovább. A pontjelzőket ennek megfelelően kell előreléptetni a pontjelző sávon. Egyenlőség esetén a döntetlenben résztvevők mind megkapják az adott helyezéért járó pontokat. A döntetlen nem növeli a következő helyezés pontszámát: azaz ha két második helyezett van 3-3 épülettel, akkor a harmadik nem 6 csak 3 pontot kap. Ha a játékosnak nincs csillagos épülete, akkor nem kap pontot.



ERŐFORRÁSOK PONTOZÁSA

Rangsoroljuk a játékosokat az Eldobott erőforrás mezőre áttett bábuk száma alapján. Az első játékos (akinek a legtöbb bábuja van ott), annyi pontot kap ahány bábu van összesen az Eldobott erőforrások mezőben. A második játékos annyi pontot szerez, ahány bábuja van ebben a mezőben az első játékosnak, a harmadik annyit ahány bábuja van itt a második játékosnak és így tovább. A pontjelzőket ennek megfelelően kell előreléptetni a pontjelző sávon. Ha a játékosnak nincs egy bábuja sem ebben a mezőben, akkor nem kap ezért pontot. Egyenlőség esetén a döntetlenben résztvevők mind megkapják az adott helyezéért járó pontokat. A döntetlen nem növeli a következő helyezés pontszámát: azaz ha két második helyezett van 3-3 bábuval, akkor a harmadik nem 6 csak 3 pontot kap.



***Megjegyzés:** Ha valakinek több, mint 50 pontja lesz, fordítsa meg a Győzelmi Pont zsetonját az 50-es oldalára.*

A JÁTÉK GYŐZTESE

Az a játékos nyerte meg a játékot, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az a játékos nyert, aki a pontozás során többször volt első. További egyenlőség esetén az nyert, aki több épületet épített (azaz több épület kártya van előtte az asztalon). Ha ez is megegyezik, akkor több győztes van.

A szerző szeretne köszönetet mondani kiadójának a jó ízléséért:), Christwartnak a szaktudásáért, Dennisnek a grafikáért, és Cesarenak az elkötelezettségéért. Ezer köszönet Adriennek és Sébastiennek a játék iránti rendszeres érdeklődéséért.

Gondolok Nonora is, akivel együtt dolgoztunk egy másik játék forduló sorredn mechanizmusán, aki végül nem tudott bekapcsolódni ennek a projectnek a fejlesztésébe.

Remélem nem felejték ki egyet sem a játéktesztelőim közül, akik türelemmel támogattak ezalatt a hosszú 3 év alatt, amíg a játék elkészült: Cloé, Micha, LNA, Anthony, Gilles, Laurence, Chris, David, Jürgen, Thierry, Régine, Damien, Nathalie, Yoann, Jörg, Kai, Tapimoket, Zebplate and Ian (mert mindenki köszöni Iannak ;)) és a játékosoknak akik a sokféle szabályváltozattal tesztelték a prototípust míg létrejött a jelenlegi változat. A kiadó szeretne köszönetet mondani Kai Grennernek, Jörg Janottenak és az összes játéktesztelőnek, a felbecsülhetetlen értékű segítségükért, amellyel ez a project megvalósulhatott. Ezer köszönet Grzegorz Kobielanak a szabály lektorálásáért.

KIKÖTŐ KÁRTYÁK



Jégtörő, 6 kártya

A játékos kithet egy "Jégtörő" lapot egy olyan zónába, ahol a sorban a 2. hajó az övé. Amikor a Nap ebbe a zónába kerül a játékos kerül sorra miután az a játékos, akinek első a hajója a sorban, végzett. A Nap a játékos lépése után kerül odébb. A "Jégtörő" lapot ezután el kell dobni.

Játékosonként egy lap és Nap szabály:

Ha az első és a második hajó is ugyanazé a játékosé és a játékos kijátszott egy lapot az első lépése során (a "Jégtörőt" a második hajóra), akkor nem játszhat ki újabb kártyát a második lépése folyamán! Ha a Jégtörőt egy korábbi lépése során tette ki akkor a 2 lépés közül a tetszése szerintiben játszhat ki lapot.



Tudós bábu kirakása, 3 kártya

A játékos kitheti a készletéből az egyik Tudósát abba a zónába, ahova a Hajóját áttette.



+ 2 Tudós, 2 kártya

A játékos 2 Tudósát átteheti a tartalékából a készletébe (vagy egyet, ha már csak egy maradt).



Gyors kutatás, 2 kártya

A játékos egy tetszése szerinti Kutatási sávon előreléphet 3 mezőt.

KUTATÁSI SÁVHOZ KAPCSOLÓDÓ AKCIÓK



A játékos átteheti egyik hajóját egyik zónából egy másikba. Olyan zónába nem lehet áttenni a hajót, ahol mindhárom hajó mező foglalt. A többi játékos is végrehajthatja ezt óramutató-járásával ellenkező irányban. Ebben a fordulóban kapott hajót nem lehet áthelyezni.

Megjegyzés: Ebben az esetben a hajó áttétele után nincs akció választásra és végrehajtásra lehetőség.



Meg kell keverni a Kikötő kártyákat, majd annyi lapot venni, ahány játékos van. A játékos megnézi a lapokat, kiválaszt közülük egyet, majd a maradék lapokat továbbadja a jobbján ülőnek. Ez addig folytatódik, amíg minden játékos nem vett egy lapot.



Előrelépés 3 mezőt egy tetszőleges Kutatási sávon. A elfoglalt helyeket nem kell figyelembe venni. Az akciót óramutató-járásával ellenkező irányban kell sorban végrehajtaniuk a játékosoknak. Mindenkinek más Kutatási sávot kell választania.



A játékos áttehet 1 Tudóst a tartalékából a készletébe. Ha nincs Tudós bábu a tartalékban, akkor nem történik semmi.



A játékos egyik hajóját az Elérhető erőforrások mezőről, az utolsó hajó helyre teheti abban a zónában, ahol a Nap van. Ha már van 3 hajó abban a zónában, akkor a játékos nem csinál semmit. Ezután a játékost kivéve mindenki választhat egy kikötő lapot.



A játékos kap egy üzemépület erőforrás kártyát.



Ha a játékos elhasználta a játék elején kapott Alap erőforrás kártyáját, azt ezzel az akcióval visszaszerezheti (ha nem használta még fel, akkor nem kap semmit).



© 2015 ARGENTUM VERLAG
Roman Mathar
Brabanter Straße 55
50672 Köln
www.argentum-verlag.de



Illusztráció és dizájn:
Dennis Lohausen

Szabály szerkesztése:
Christof Tisch

