

Tizenöt évvel ezelőtt a titokzatos „FELHŐ” társaság számtalan kőolajtermelő helyet gyűjtött fel, és hatalmas erdőket égetett fel, hogy ezzel aláássa a világ stabilitását. Az ennek eredményeként kialakuló környezeti katasztrófa az egész bolygóra rányomta bélyegét.

Most, évekkel később, jobb élet után kutatva a felperzselt táj felett, szeled a levegőt léghajóddal. Városokat keresel fel, drónokat küldesz szét erőforrásokat gyűjteni, és harcolsz a FELHŐ milícia ellen.

Ebben a szabályban a CLOUDAGE játék számos játékmódját megtalálhatod. Érdeklődésedtől függően lejátszhatod sorban a 7 fejezetből álló kampányt, vagy választhatsz egyet a 3 önálló forgatókönyvből. Az első játékhoz az 1. forgatókönyv 1. fejezetét javasoljuk. Ez egy fordulóval rövidebb, és segít, hogy gyorsan belerázdj a játékba. A kampány során a játék különböző aspektusai nyílnak meg, mindez annak érdekében, hogy aktívan átélhesd és irányíthasd a történetet.

JÁTÉKELEMEK



4 kétoldalú játéktábla



39 városkártya



79 projektkártya



38 történetkártya



6 felhős kártyavédő



12 küldeteskártya



3 forgatókönyv-kártya



36 víz, 12 vízlapka (5-ös címlet)



40 újnövénylapka



28 fém, 8 fémlapka (5-ös címlet)



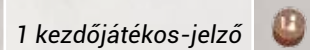
1 vászonzsák



1 kétoldalú várostábla



1 szőlőtábla

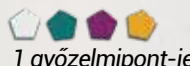


1 kezdőjátékos-jelző

Minden játékoszínben:



8 jelző



1 győzelmipont-jelző



1 győzelmipont-lapka 50/100



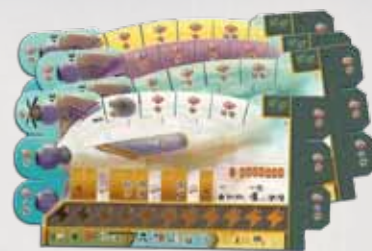
1 drón



1 termelésjelző



1 energijelző



1 léghajótábla
10 fejlesztéssel



1 léghajó



7 navigációs kezdőkártya

15 örökséglapka (L1-L15)

2 műanyagzacskó
2 matricaív

IMPRESSZUM

TERVEZŐK: Alexander Pfister, Arno Steinwender

ILLUSZTRÁTOR: Christian Opperer | info@spiellu.com

FEJLESZTÉS: Tino Jokic



© 2020 Nanox Games e.U.
A-2540 Bad Vöslau
Waldwiese 6/23
Austria
www.nanox.games

MAGYAR FORDÍTÁS: T&D

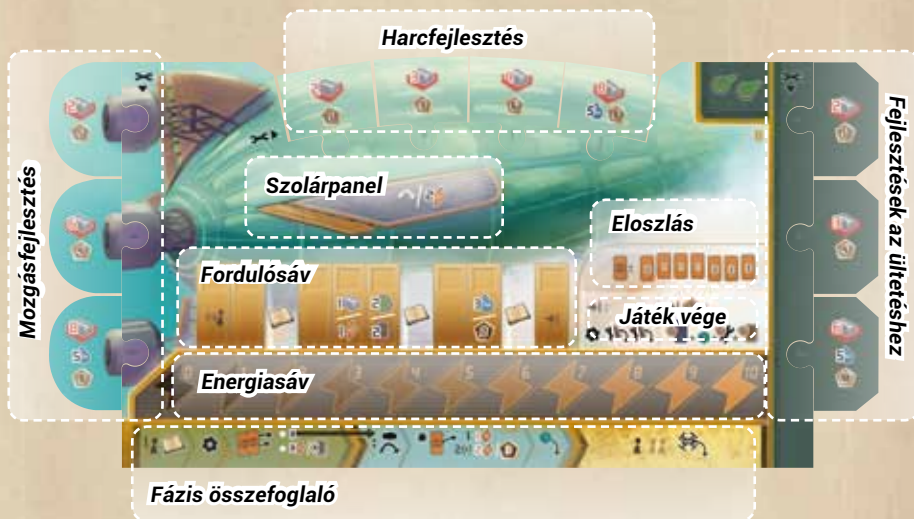
Az ábrázolt játékelemek változhatnak.

KÜLÖN KÖSZÖNET: Sofia, Tini & Manuel, Paul, Wolfgang, Peter, Patrick, Johanna, nektek, és a hétfői és szerdai rendszeres összejövetelek minden tesztelőjének külön köszönjük; Az ügynökség köszönetét fejezi ki a White Castle játékkeresztelők rendszeres találkozóján és a White Castle hivatalos rendezvényein résztvevő minden játékesztelőjének, és külön Felhős Chris Blatakesnek.

Léghajótábla

A léghajótábla a következő részekre van osztva:

- A **fázis összefoglaló** szimbólumok segítségével ábrázolja a fázisok sorrendjét. A kezdőjátékos a kezdőjátékos-jelző léptetésével jelzi, hogy éppen melyik fázisnál tart a játék.
- Az **energiásáv** az aktuális energiakészletet mutatja. Amikor energiát kapsz, az energiajelződdel ennek megfelelően lépj előre.
- A **fordulósávra** rakod a játék kezdetén a jelzőidet. A fordulósávon lévő jelzők száma mutatja, hogy még hány lejátszható forduló van hátra.
- A fordulósáv jobb oldalán látható a **navigációskártyák** értékeinek eloszlása.
- Az utolsó forduló után következik a **játék végi** pontozás. Az itt látható szimbólumok ezt foglalják össze.
- A léghajótát 3 területen fejlesztheted (az 1., a 2. fejezetben és az 1. forgatókönyvben csak 2 módon). Minden területre csak a következő legolcsóbb frissítés építhető, és egyik sem hagyható ki (lásd a nyilakat a villáskulcsan).



- **3 mozgásfejlesztés** van, amelyek mindegyike 1 állandó mozgáspontot ad.
- **4 harcfejlesztés** van, amelyek mindegyike 1 állandó harcpontot ad.
- A 3. fejezettől / a 2. forgatókönyvtől kezdve van **3 fejlesztés**, amivel **ültehetsz** plusz új növényt.
- A léghajó standard szolárpanellel van felszerelve, ami vagy 2 energiát termel a mozgásfázis alatt vagy ad 1 mozgáspontot.

A termeléstábla és a győzelmipont-sáv

- A termeléstáblán követed aktuális termelésedet.
- A játékot **0. szinten** kezded, de ez a játék során akár a 10. szintig emelkedhet.
- Az **1-2, 3-4 és 7-8 szintek között jutalom** látható. Ha például 1. szintről 2. szintre nő a termelésed, azonnal és egyetlen egyszer kapsz 2 projektkártyát.
- A **10. szinten**: Minden alkalommal, amikor tovább növelnéd a szintet, kapsz 2 győzelmi pontot helyette, és maradsz a 10. szinten.
- A **győzelmipont-sáv** körbe fut a termeléstábla szélén. A győzelmi pont-jelződdel lépkedj a tábla szélén, így az mindig az aktuális győzelmi pontjaidat mutatja.

- A **termeléshez** energiára van szükség. A 0. szintnél fizethetsz 1 energiát a termelésfázisban, hogy kapj 2 vizet. A magasabb szinteknél vizet **és** győzelmi pontokat is tudsz termelni.



Az ilyen háttérnél a győzelmi pontokat **azonnal** megkapod.



Az ilyen háttérnél a győzelmi pontokat csak a **játék végén** kapod meg.

A játéktáblák

4 kétoldalú játéktábla van:



- Minden játéktábla több hexamezőből áll.
- A városokat egy vagy több mezőre útnyúló felhők takarják. Minden olyan hexamezőt, ami legalább egy város része, **városmezőnek** nevezünk.
- A legtöbb **városnak** van neve, harcértéke és jutalma. A jutalom a harc megnyeréséért jár.
- Néhány mezőnél a **mezőre lépéshez egynél több mozgáspont szükséges**.
- Néhány mezőn **lelet** van, amit a mezőre lépve azonnal megkapsz.

Játéktábla száma

A város neve

Harcérték és jutalom

2 mozgáspont szükséges

Lelet

Ez a 3 mező Borderville város része



Projektkártyák

Minden projektkártya a következő területekre oszlik:



Kártya hátlapja

Azonnali hatás

A kártyakijátszás költsége (3 víz és 1 projektkártya)

Azonnal 1 szintet előrelép a termelésjelző.

A kártya neve

Játék végi győzelmi pontok



A kártya hatása (kapsz 2 fémet)

A kártya hatásának leírása

A projektkártya száma

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT



Minden **kártyavédő** előlapjára és hátlapjára ragassz óvatosan 1-1 felhőmatricát tetszőleges kombinációban. **Figyelj oda, hogy a kék csík a kártyavédő zárt oldalánál legyen.** A kisebb gyűrődések és buborékok nem zavarják a játék menetét.

- A **léghajókra**, a **drónokra** és a **termelésjelzőkre** is ragaszd fel a matricákat. Javasoljuk, hogy a fekete matricákat a világos játékoszínre ragasszátok, és a fehér matricákat a sötét játékoszínre ragasszátok. A **1** matricát ragasszátok a **barna kezdőjátékos-jelzőre**.
- A **X** matricát ragasszátok a műanyagzacskóra. Tegyétek az 1-8-ig számozott összes projektkártyát és az L1-L15-ig számozott örökséglapkákat a zacskóba. Ebben a zacskóban lesznek az „inaktív” tartozékok, vagyis azok, amikhez még nem fértek hozzá.
- A **✓** matricát ragasszátok a másik műanyagzacskóra. A kampány során a projektkártyák és az örökséglapkák a **X** zacskóból elérhetővé, vagyis aktívvá válnak. Minden fejezet után tegyétek át az összes aktív projektkártyát és örökséglapkát a **✓** zacskóba.

1. JÁTÉKTÁBLÁK

Készítsék elő a játéktáblákat a következők szerint:

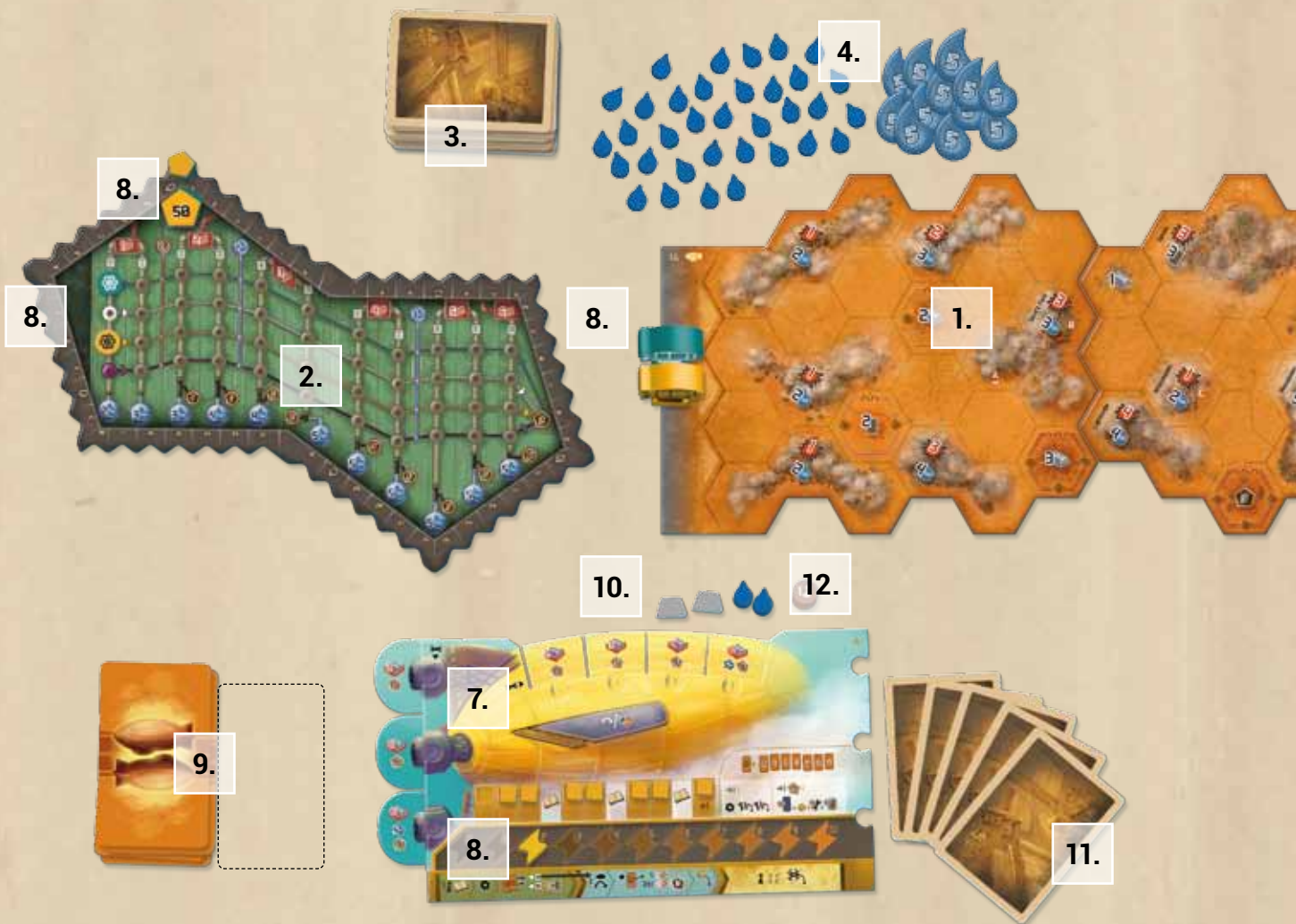
1-3 fős játék: 1A, 2A, 3A
4 fős játék: 1B, 2A, 3A

2. TERMELÉSTÁBLA

Tegyék le a termeléstáblát, és tegyék az 50/100 győzelmipont-jelzőket a megfelelő mezőkre.

3. PROJEKTKÁRTYÁK

Keverjék meg az összes 0-s projekt-kártyát, és képezeték belőlük egy közös, képpel lefelé néző húzópaklit.



7. LÉGHAJÓTÁBLA

Minden játékos válasszon egy léghajótáblát, és az A oldalával felfelé tegye maga elé.

Tegyék a 7 fejlesztést az ábra szerint a nekik kialakított mezőkre. A többi 3 fejlesztésre ennél a játszmánál nem lesz szükség.

Hagyjatok helyet a tábla alatt a játék alatt felépített projekt-kártyáknak.

8. LÉGHAJÓ, DRÓNOK ÉS JELZŐK

Minden játékos megkapja a játékoszínre tartozókat. Ezeket a következők szerint tegyék le:

- 1 léghajó a kezdőmezőre
- 1 drón a várostábla mellé (rakodóhely)
- 1 energijelző a 2 energiás mezőre
- 1 győzelmipont-jelző a 0-s mezőre
- 1 termelésjelző a 0-s mezőre

1-3 fős játéknál tegyék le 7 jelzőt **jobbról balra** a fordulósávra. 4 fős játéknál tegyék le 6 jelzőt **jobbról balra** a fordulósávra.

Legfeljebb a balra lévő 2 mező marad üresen!

4. ERŐFORRÁSOK

Alakítsatok ki egy közös készletet a vízből, vízlapkákból, fémből és fémlapkákból.



5. VÁROSTÁBLA

Tegyétek le a várostáblát az A oldalával felfelé, hogy minden játékos jól lássa.



6. VÁROSKÁRTYÁK

Keverjétek meg a városkártyákat, tegyék 8-at megnézés nélkül mind a 3 felhős kártyavédőbe. Tegyék a felhős kártyavédőket képpel felfelé a várostábla fölé. A többi városkártyára és felhős kártyavédőre nem lesz szükség.



8.

6.



13.



9.



7.

8.



11.

10. KEZDŐ ERŐFORRÁSOK

Adjatok minden játékosnak 2 vizet és 2 fémet a közös készletből.

9. NAVIGÁCIÓSPAKLI

Minden játékos keverje meg a saját navigációskártyáit, amik a következőkből állnak: 0,1,1,1,2,2,3, és alakítsa ki a saját navigációs pakliját.

Hagyjatok egy kis helyet a pakli mellett a dobópaklinak.

11. PROJEKTKÁRTYÁK

Minden játékos húz 5 projektkártyát, amiket anélkül, hogy a játékostársainak megmutatná, a kezébe vesz.

Hagyjatok egy kis helyet a projektkártyapakli mellett a dobópaklinak.

12. KEZDŐJÁTÉKOS

Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb vásárolt növényt. Adjatok neki a kezdőjátékos-jelzőt.

13. TÖRTÉNETKÁRTYA / FORGATÓKÖNYV

Az 1. fejezetnél keressétek ki a 11-es történetkártyát, és tegyék képpel felfelé az asztalra. A kezdőjátékos hangosan felolvassa a kártya szövegét. Az 1. forgatókönyvnél keressétek ki az 1. forgatókönyv-kártyát, és tegyék le.

ELŐKÉSZÜLETEK > Változások a 2. fejezetnél. <

Ábra: Előkészületek 2 játékosnál, 2. forgatókönyv

1. JÁTÉKTÁBLÁK

Készítsétek elő a játéktáblákat a következők szerint:

1-3 fős játéknál használjátok az 1A-t
4 fős játéknál használjátok az 1B-t
A többi táblából tetszőlegesen választhattok.

Figyeljetez oda, hogy a táblákat növekvő számsorrendben tegyétek le (1, 2, 3, 4).

2. fejezet

2-3 játékos: 1A, 2A, 3A, 4A

4 játékos: 1B, 2A, 3A, 4A

2. TERMELÉSTÁBLA

Tegyétek le a termelés-táblát, és tegyétek az 50/100 győzelmpont-jelzőket a megfelelő mezőkre.

3. VÁROSTÁBLA

Tegyétek le a várostervet a B oldalával felfelé,

2. fejezet

Tegyétek le a várostervet az A oldalával felfelé.

4. VÁROSKÁRTYÁK

Keverjétek meg a városkártyákat, tegyék 8-at megnézés nélkül mind a 3 felhős kártyavédőbe. Tegyék a felhős kártyavédőket képpel felfelé a várostábla fölé.

A többi városkártyára és felhős kártyavédőre nem lesz szükség.



9. ÖRÖKSÉGLAPKÁK

Kampány: Vegyétek ki az aktuális projektkártyákat a zacskóból, és alaposan keverjétek meg őket, majd alakítsatok ki belőlük egy húzópaklit.

Forgatókönyv: Használjátok a forgatókönyvkártyán megadott összes projektkártyát, és tegyétek a megfelelő helyekre ezeket.

10. LÉGHAJÓTÁBLA

Minden játékos válasszon egy léghajótáblát, és tegye maga elé. Használjátok a tábla B oldalát és mind a 10 hajófejlesztést.

Hagyjatok helyet a tábla alatt a játék alatt felépített projektkártyáknak.

2. fejezet

A léghajótábla A oldala és a hozzátartozó 7 fejlesztés.

11. LÉGHAJÓ, DRÓNOK ÉS JELZŐK

Minden játékos megkapja a játékoszíne tartozékait. Ezeket a következők szerint tegyétek le:

- 1 léghajó a kezdőmezőre
- 1 drón a várostáblára
- 1 energijelző a 2 energiás mezőre
- 1 győzelmi pont jelző a 0-s mezőre
- 1 termelésjelző a 0-s mezőre

Továbbá 1-3 fős játéknál mindenki tegyen 8 jelzőt a léghajótáblájára. 4 fős játéknál csak 7 jelzőt tegyék le, az első mezőt szabadon hagyva.

5. ERŐFORRÁSOK

Alakítsatok ki egy közös készletet a vízből, vízlapkákból, fémből és fémlapkákból.

Tegyétek az új növénylapkákat a vászonzsákba.

2. fejezet

Hagyjátok a dobozban az összes új növénylapkát és a vászonzsákot.

6. KÜLDETÉSKÁRTYÁK

Keverjétek meg a küldetés-kártyákat, és minden játékosnak osszatok 1-et. A többi kártyából alakítsatok ki egy húzópaklit.

7. TÖRTÉNETKÁRTYA / FORGATÓKÖNYV

Kampány: Vegyétek ki az aktuális történetkártyát a zacs-köböl.

Forgatókönyv: Válasszátok ki a 2. vagy a 3. forgatókönyvkártyát.

8. PROJEKTKÁRTYÁK

Kampány: Vegyétek ki az aktuális projektkártyákat a zacs-köböl, és alaposan keverjétek meg őket, majd alakítsatok ki belőlük egy húzópaklit.

Forgatókönyv: Használjátok a forgatókönyvkártyán megadott összes örökséglapkát. Tegyétek őket a megfelelő mezőkre.



12. KEZDŐ ERŐFORRÁSOK

Adjatok minden játékosnak 2 vizet és 2 fémet (a közös készletből) és 2 új növénylapkát (a zsákból).

A 2. fejezetnél ne használjátok a növénylapkákat.

13. NAVIGÁCIÓPAKLI

Minden játékos keverje meg a saját navigációskártyáit, amik a következők: 0,1,1,1,2,2,3, és alakítsa ki a saját navigációspakliját.

Hagyjatok egy kis helyet a pakli mellett a dobópaklinak.

14. KEZDŐJÁTÉKOS

Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb vásárolt növényt. Adjátok neki a kezdőjátékosjelzőt.

15. PROJEKTKÁRTYÁK

Minden játékos húz 8 projektkártyát, választ közülük 5-öt, és a többit eldobja. A nem választott kártyákból alakítsatok ki a dobópaklit.

16. KAMPÁNY

A kezdőjátékos hangosan felolvassa a történetkártya szövegét, és követi a további utasításokat.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok számától és a játszott fejezettől / forgatókönyvtől függően 6-8 fordulót fogtok játszani. Minden forduló a következő **3 fázisból** áll (lásd léghajótábla):



Termelésfázis

Mozgásfázis

Akciófázis

- A következő fázis akkor kezdődik, amikor minden játékos befejezte az aktuális fázist.
- Az akciófázis vége után **új forduló** kezdődik.
- Minden fordulóban áteszel egy **jelzőt** a léghajótáblád fordulósávjáról a játéktáblára (lásd mozgásfázis).
- A **játék végi** pontozás az utolsó jelző lerakása után történik (lásd 13. oldal). A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot.

- A **költségeket** piros számmal, a **jutalmakat** fekete számmal jelezzük. Ha erőforrást kell költened, akkor azt tedd vissza a közös készletbe vagy tedd a dobópakliba (projektkártya esetén). Az új növényt tedd a vászonzsákba.




költség



jutalom

A **termelésfázis** végrehajtása a következő sorrendben történik:



- 1.**  Adjátok tovább a kezdőjátékos-jelzőt az óramutató járása szerint a következő játékosnak. Ő lesz az aktuális forduló kezdőjátékos. Az első fordulóban ezt a lépést ne hajtsátok végre.

A kezdőjátékos nézze meg a fordulósávot, hogy egy **könyv aktív-e**. Egy könyv akkor válik aktívvá, ha a bal oldalán lévő jelzőt az előző fordulóban levezitek. Más szóval, amikor a könyv jobb oldalán ott van még a jelző. Ilyenkor a játékosok a történet-, illetve a forgatókönyvkártyán lévő bármelyik könyvakciót végrehajthatják.



Inaktív



Aktív



Inaktív

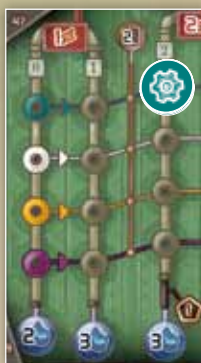
Ha minden könyv inaktív, akkor a fordulóban nincs elérhető könyvakció. A történet- és forgatókönyvkártyákról részletes leírást a 13. oldalon találtok.

2. **Víztermelés és esetleg győzelmi pontok**

A termeléshez fizess annyi energiát, amennyit a termelésávon lévő szinted megad, majd vegyél el ennek megfelelő mennyiségű vizet (és esetleg győzelmi pontot).

Ha nincs elég energiád, vagy nem szeretnéd használni a szintet, ahol vagy, akkor helyette választhatod egy alacsonyabb szint termelését.

Termelhetek egyszerre, de csak egyetlen egy termelésetek van.



Példa:

Eszter a termeléstábla 2. szintjén van. Fizethet 2 energiát, hogy kapjon 3 vizet és 1 győzelmi pontot, vagy dönthet úgy, hogy csak 1 energiát fizet, és csak 3 vizet kap. Vagy dönthet úgy is, hogy csak 1 energiát fizet, és csak 2 vizet kap. Úgy dönt, hogy fizet 1 energiát, balra lép egy mezőt a jelzőjével. Elvesz 3 vizet a közös készletből.

3. Minden játékos felcsap 2 kártyát a **navigációs paklijából**:

- A **kisebb értékű kártyáért** azonnal energiát vagy projektkártyát kapsz az adott mennyiségben. Nem kaphatsz ebből is, abból is.
- Tedd a kisebb értékű kártyát a saját navigációs dobópakliba, majd tedd a tetejére a nagyobb értékű kártyát.
- A **nagyobb értékű kártya** értékére a mozgásfázisban lesz szükség

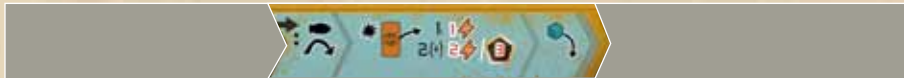
A kártyákat felcsaphatjátok egyszerre is.

FONTOS: Amikor új kártyát kell húznod a saját navigációs paklibból, és a paklid elfogyott, tedd a következőket: Keverd meg a navigációs dobópaklidat, és tedd le képpel lefelé új navigációs paklinak. Az éppen kihúzott kártyát ne keverd bele. Ezután, ha szükséges, folytasd a kártyák húzását.

Példa: Eszter felhúz egy 2-es és egy 3-as kártyát. A 2-es kártyát a navigációs dobópaklijára teszi, és választhat, hogy 2 energiát vagy 2 projektkártyát kapjon. A 2 energiát választva 2 mezőt jobbra lép az energijelzőjével. Ezután lerakja a 3-as értékű kártyát a navigációs dobópaklija tetejére.

A mozgásfázist körsorrendben játsszátok le, a kezdőjátékkal kezdve. Lépsz a léghajóddal a táblán, begyűjtöd a leleteket, megjelölöd az útvonaladat a jelzőiddel, és harcolsz a Felhő milícia ellen.

A körödben:



1. Mozgatod a léghajódat a játéktáblán. Az elérhető mozgáspontjaid a következőkből adódnak össze:

A navigációs dobópaklidon lévő felső kártya értéke

- + 1 mozgáspont a szolárpaneljeidért (lehetőség)
- + 1-1 mozgáspont a léghajótáblán lévő minden mozgásfejlesztésért
- + mozgáspontok a kijátszott projektkártyáidról

- Lépj a léghajóddal mezőről mezőre befizetve a szükséges **mozgáspontokat**. A típustól függően egy mezőre lépés költsége 1-3 mozgáspont. A mozgásnál nem kell az összes mozgáspontodat felhasználnod, és az is megengedett, hogy egyáltalán ne mozogjál.
- Ha **leletet** tartalmazó mezőre lépsz, akkor azonnal megkapod az adott jutalmat (a jobb oldali példában 2 fémet).
- A léghajódnak van egy **szolárpanelje**, ami vagy 1 mozgáspontot vagy 2 energiát ad. Ha nem használod a mozgáspontot, azonnal 2 energiát kapsz.
- A **mozgásod végén** a léghajódnak városmezőn kell lennie. Minden olyan mező, ami legalább egy város részévé városmezőnek számít.



TOVÁBBI SZABÁLYOK:

- **Átmehetsz** más **léghajót** tartalmazó **mezőkön**. **Nem fejezheted be a mozgásodat** olyan mezőn, ahol van egy másik **léghajó**.
- **Bármilyen irányba** mozoghatsz, mozgás közben akár irányt is változtathatsz, de nem mehetsz le a játéktábláról.
- Egy leletért **körönként** csak **egyszer** kaphatsz jutalmat, még akkor is, ha többször is rálépsz a mezőre. Ha leletet tartalmazó mezőn kezded a mozgásodat, akkor csak úgy kaphatod meg a jutalmat, ha ellépsz a mezőről, majd újra visszalépsz rá. Akkor is megkapod a lelet jutalmát, ha játékostársad már ebben a fordulóban megkapta azt.

2. A Felhő milícia fenyegeti a városokat. Rajtad áll, hogy harcolsz-e velük:

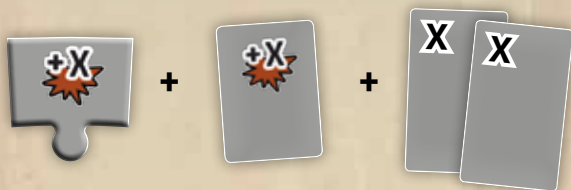
Amikor **először** látogatsz el egy **városba** (vagyis nincs még ott saját színű jelző), akkor a következő lehetőség van: **Harcolsz** a helyi Felhő milíciával, hogy megkapd a város jutalmát.

A harc **megnyeréséhez egyenlő** vagy **nagyobb** harcérték kell, mint a város harcértéke. A város harcértéke a város összes mezőjére érvényes, nem számít, hogy a harcérték éppen hol látható.

A te **harcértéked** a következőkből adódik össze:

A harci fejlesztéseid száma

- + a kijátszott **projektkártyáid harcértéke**
- + a pluszban húzott **navigációs kártyáid harcértéke**



A harcértékedet növelheted a navigációs paklidból húzott kártyákkal:

- Az **első kártya** költsége 1 energia. A kártya felfedése előtt fizesd be a költséget, majd tedd a kártyát egy különálló harcterületre.
- Annyi további kártyát húzhatsz, amennyit szeretnél, de **minden egyes plusz kártya** költsége 2 energia vagy 3 győzelmi pont (lehet negatív győzelmi pontod).

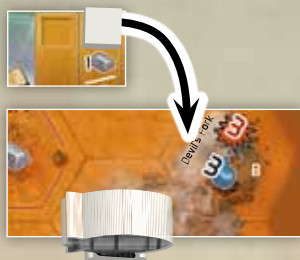
Akkor fejezed be a harcot, amikor szeretnéd, akár úgy is abba hagyhatod, ha nincs elég harcértéked a harc megnyeréséhez.

A **harc végeztével** a harcterületre húzott navigációs kártyákat tedd a navigációs dobópaklidba.

Csak akkor kapsz **jutalmat**, ha megnyered a harcot.

FONTOS: Amikor kártyát kell húznod a navigációs paklidból, és a **paklid elfogyott** (de csak akkor, amikor a teljes paklid elfogyott) tedd a következőket: Keverd meg a navigációs dobópaklidat (csak a harcterületen lévő kártyák maradnak a helyükön), és tedd le képpel lefelé új navigációs paklinak. Az éppen kihúzott kártyát ne keverd bele. Ezután, ha szükséges, folytasd a kártyák húzását.

3. Vedd el a bal szélső jelzőt a fordulásávodról, és tedd arra a városra, ahol a léghajó van. Újra ellátogathatsz ebbe a városba, de itt már többet nem harcolhatsz (akkor se, ha első alkalommal nem nyertél).



Amikor a jelződet levéve felfedsz a fordulásávodon egy jutalmat, vedd el a megfelelő jutalmat a közös készletből (a példában 1 fém vagy 1 energia).

Az akciófázist körsorrendben játsszátok a kezdőjátékkal kezdve:

Ebben a fázisban a körödben aktív játékos leszel, és választasz egyet a következő **városakciók**-ból:

- A várostábla → **ERŐFORRÁSGYŰJTÉS** vagy **ÉPÍTÉS** (1-2. fejezet/1 forgatókönyv)
- B várostábla → **ERŐFORRÁSGYŰJTÉS** vagy **ÉPÍTÉS** vagy **ÚJ NÖVÉNY ÜLTETÉSE**

Minden városakcióhoz tartoznak akciók a **játékosaid** (inaktív játékosok) számára. A fázis akkor ér véget, ha minden játékos pontosan egyszer aktív játékosként választott egy városakciót.

ERŐFORRÁSGYŰJTÉS

1. Válassz egyet a **3 városszektorból** (#1, #2 vagy #3).

2. Tedd a **drónod** ezen szektor egyik **erőforrásmezőjére**. Ezután körsorrendben **minden játékos** tegye a **drónját** ugyanezen szektor **egy még üres erőforrásmezőjére**. A játékosaid nem választhatnak másik szektort, és egyre kevesebb és kevesebb erőforrásmezőből választhatnak.

3. Vedd ki a megfelelő **felhős kártyavédőből a felső kártyát**, és **tedd a navigációs dobópaklidra**. A városkártya így a navigációs paklid részévé válik.

4. Azonnal megkapod az adott egyszeri **új növény bónuszt**.

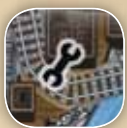
5. Végül körsorrendben minden játékos **annyi erőforrást** kap az általa **választott típusból**, amennyit a városkártya megad, és esetleg **bónuszakciót** hajt végre. Tedd vissza az összes drónt a rakodóhelyre.

- Minden **városkártyának** van egy navigációs értéke és 4 erőforrásrégiója: energia, fém, víz és egy lakott régió (projektkártyák).
- A legnagyobb területű **régió** mindig 3 erőforrást ad, a második legnagyobb mindig 2-t, és a két legkisebb mindig 1-1-et. Egy régió több részből állhat, és a teljes terület a részek összege..
- A **kártya középső része** megadja, hogy az egyes régiókból mennyi erőforrást szerezhetsz.
- Továbbá minden városkártyának van egy **navigációs fejlesztése és egy villáskulcs bónuszakciója**, amik különböző régiókban vannak a város vasútvonala mentén. Azoknak a játékosoknak, akik olyan régióba tették le a drónjaikat, ahol elérhető bónuszakciók vannak, ezeket az akciókat az erőforrások begyűjtése után azonnal kell végrehajtaniuk, de dönthetnek úgy is, hogy nem élnek a lehetőséggel.



NAVIGÁCIÓS FEJLESZTÉS:

Azonnal kivehetsz egy kártyát a navigációs dobópaklidból, amit tegyél vissza a dobozba.



VILLÁSKULCS:

Azonnal kapsz 1 általad választott erőforrást, vagy építhetsz 1 fejlesztést a szokásos költségen.



Városkártya példa: A városkártyának 3-as navigációs értéke, és egy új növény bónusza van. A víz a legnagyobb régió, ezért 3 vizet ad. A vízrégióknak is van egy navigációs fejlesztése.

A fém a második legnagyobb régió, ezért 2 fémet ad.

Az energia- és a projektkártya a két legkisebb régió, mindkettő 1-1 erőforrást ad.

A villáskulcs a projektkártya régiójában van.



Néhány városkártyának **új növény bónusza** van. Az **1. és a 2. fejezetben**, valamint az **1. forgatókönyvben** az új növény helyett vizet (1 vagy 3 a megadottak szerint) kapsz.

A **3. fejezettől / 2. forgatókönyvtől** kezdve ehelyett az aktív játékos húz 1 vagy 3 új növény lapkát a vászonzsákból, amiket maga elé tesz. Használhatod az Új növény ültetése városakciót, hogy kijátssz több új növény lapkát (lásd Új növény ültetése).

Erőforrásgyűjtés példa (2 játékos):

Ez Eszter (türkiz) köre. Úgy dönt, hogy a városakciójával erőforrásokat gyűjt be.

1. Eszter az aktív játékos, és a 2-es szektort választja, lerakja drónját a fém erőforrásmezőre. Nagy fém régióban reménykedik.



2. Körsorrendben az összes többi játékos ugyanazon régió egy-egy üres erőforrásmezőjére teszi a drónját. Detti a vizet választja.



3. Eszter kihúzza a városkártyát a felhős kártyavédőből, és a navigációs dobópaklijára teszi. Húz 3 új növényt a zsákból, elvesz 2 fémet, és a navigációs fejlesztésnek köszönhetően kivesz egy 1-es értékű kártyát a navigációs dobópaklijából. Detti elvesz 3 vizet, és megépít egy lég-hajófejlesztést. Végül mindkét játékos visszateszi drónját a rakodóhelyre.

ÉPÍTÉS

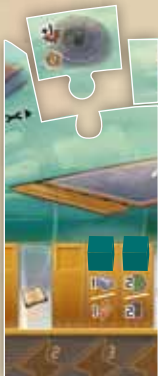
Az építésakcióval vagy építhetsz egy fejlesztést a léghajóra vagy kijátszhatsz egy projektkártyát a kezedből.

- **Aktív játékosként** tedd a drónodat az építésakció-mezőre.
- Most végrehajthatsz legfeljebb 2 építésakciót. Ezek lehetnek különböző akciók vagy lehet ugyanaz az akció kétszer.
- Ezután **minden játékosársad** is végrehajthat 1-1 építésakciót az óramutató járása szerint haladva.
- A gyorsabb játékért egyszerre építsetek és a költséget tegyétek arra a kártyára / lapkára, amiért fizettetek.

LÉGHAJÓ FEJLESZTÉSE:

- Válassz egy **fejlesztéstípust: mozgás, harc** vagy (a 3. fejezettől / 2. forgatókönyvtől kezdve) fejlesztheted az ültetést **további új növényvel**.
- Fizesd be az adott típus **jelenleg legolcsóbb fejlesztésének az árát**, majd fordítsd meg a hozzátartozó lapkát.
- A választott **fejlesztéstől** függően azonnal kapsz vagy mozgáspontot, másik harcpontot vagy képességet, amivel több új növényt ültethetsz.
- Egy kategória utolsó lapkájának a fejlesztésénél kapsz 5 vizet további azonnali bónuszként.
- A **játék végén** minden típus legmagasabb szintű fejlesztéséért kapsz pontokat.

Példa: Eszter aktív játékosként az építésakciót választja. 2 építésakciót hajthat végre. Fejleszti a léghajóját, és kijátszik egy projektkártyát a kezéből.



Léghajó fejlesztése: 2 fémet fizet, és megfordítja az első harc fejlesztését, felfedve az EMP-ágyút. Az új fejlesztés ad +1 állandó harcpontot, és a játék végén 1 győzelmi pontot is érhet, ha tovább nem fejleszti a harc képességét.



Fontos: Minden játékos, aki nem tud vagy nem akar építésakciót végrehajtani, az akció helyett 1 tetszőleges erőforrást (vizet, fémet, energiát vagy projektkártyát) vesz el a készletből. Ezeket használhatja egy esetleges második építésakcióhoz.

PROJEKTKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

- Hogy kijátszhass egy projektkártyát a kezedből, először fizesd be a költségét (balra fent látható) – a vizet a közös készletbe, a projektkártyát a dobópakliba.
- Ezután a projektkártyát tedd a **léghajódhoz** a megfelelő színű fázis alá. A projektkártyák állandó előnyt adnak vagy egyszeri hatásuk van, és sok esetben győzelmi pont is jár értük.



Projektkártya kijátszása: Eszter a roncs projektkártyát választja a kezéből, és lerakja léghajótáblájához a kártyával egyező színű termelésfázis területe alá. Befizeti a költséget: 3 vizet és 1 projektkártyát. Azonnal kap 2 fémet, és előrelép 1 mezőt a termelésjelzőjével. A kártya a játék végén 1 győzelmi pontot fog érni.

ÚJ NÖVÉNY ÜLTETÉSE

A 3. fejezettől / a 2. forgatókönyvtől kezdve a várostábla **B oldalát** fogjátok használni. Itt van még egy akciómező egy új akcióval: Új növény ültetése. Az összes többi akció azonos az A oldalon lévőkkel.



- Aktív játékosként tedd a **drónodat** az új növény ültetése mezőre.
- A begyűjtött **új növény lapkákból** válassz annyit, amennyit a léghajód ültetés képessége alapján el tudsz ültetni.
- Vedd el a **jutalmat** minden kiválasztott lapkéért.
- Végül az **új növény típusától** függően vagy tedd a lapkát a játéktáblára vagy tedd vissza a vászonzsákba.
- Amíg te ültetsz, minden **játékosársad** végrehajthat 1 építésakciót (vagy elvehet 1 általa választott erőforrást a közös készletből).

- Amikor minden játékos befejezte az akciók végrehajtását, tedd vissza a drónodat a **rakódóhelyre**.
- Az óramutató járása szerint következő játékos lesz az aktív játékos.
- Az új növény ültetésénél először számold össze az **ültetőképességedet**. A léghajó (B oldal) alapképessége 2 új növény ültetése. A szimbólumok száma adja meg a maximális új növény lapkák számát. Ennyit választhatsz, és ültethetsz el a saját készletedből. Ezután vedd el minden lapka jutalmát, ami erőforrásokból és azonnali akciókból áll. Ezeket tetszés szerinti sorrendben végrehajthatod, és az így szerzett erőforrásokat azonnal felhasználhatod egy építésakcióhoz.

Az új növényeknek 2 típusa van
(eltérő hátlap)



Amikor **hervadt új növényt** ültetsz, jutalmat kapsz, de utána a lapkát **viszra kell tenned a vászonzsákba**.

A hervadt új növények **jutalmainak** összefoglalása:



Vegyél el vagy 4 energiát, vagy 2 további új növény lapkát a vászonzsákból. Tedd az új növény lapkákat a saját készletedbe. Ezeket nem ültetheted el ebben a körben.



Vagy húzz 4 projektkártyát, vagy vegyél el 4 vizet.



Vegyél el 1 fémet, **és** hajts végre egy építésakciót (lásd Építés). Használhatod a körben kapott erőforrásokat az építésakció kifizetéséhez. De ha fejleszted az ültetőképességedet, akkor az újonnan megnövelt képességedet nem használhatod, hogy további új növényt ültess ebben a körben.



Amikor **zöldellő új növényt** ültetsz, győzelmi pontokat kapsz, és leteheted a lapkát a **játéktáblára**.



A zöldellő új növény lapkák **jutalma** mindig ugyanaz:

Azonnal kapsz 2 győzelmi pontot a győzelmipont-sávon.

Ezután tedd le a lapkát a zöldellő oldalával felfelé a játéktábla egyik megfelelő mezőjére.

A megfelelő mezőt a következő feltételek szabják meg:

- A mezőnek üresnek kell lennie (nem lehet rajta másik játékelem).
- A mező **nem** lehet egy város része.
- A mező szomszédos a léghajóddal vagy már beültetett mezőkön keresztül összeköttetésben van a léghajóddal.

Ha letakarsz egy **leletet** egy zöldellő új növény lapkával, akkor azonnal megkapod a jutalmat. A lelet a továbbiakban a többi játékos számára nem elérhető.

Ha nincs **megfelelő elérhető mező**, a győzelmi pontokat akkor is megkapod, de ezután vissza kell tenned a lapkát a vászonzsákba. A játéktábla egy beültetett mezőjére lépés mindig 1 mozgáspontba kerül, nem számít, hogy milyen terepet takar le.

Példa: Benedek az új növény ültetése akciót választja, és lerakja drónját a várostábla egyik megfelelő mezőjére.



1. Benedek léghajójának 3-as ültetőképessége van. Ezért 3 új növényt ültethet el a saját készletéből.



2. 1 hervadt és 2 zöldellő új növényt választ, és a jutalmakat a következő sorrendben veszi el: 4 győzelmi pont és utána 4 energia.



3. Benedek 2 zöldellő új növény ültetését választja. Ezeket a lapkákat a játéktáblára teheti. Az elsőt egy szomszédos üres mezőre rakja.

4. A másodikat arra a mezőre teszi, ami az éppen lerakott új növény köti össze a léghajóval. A mezőn lévő lelet 3 fémet ad neki.

5. A játéktársra, Detti ezután végrehajt 1 építésakciót.



TÖRTÉNEKKÁRTYÁK ÉS FORGATÓKÖNYV-KÁRTYÁK

A történetkártyák és a forgatókönyv-kártyák nagyon hasonlóan működnek:

- Ha **forgatókönyvet** játszotok, akkor 1 forgatókönyv-kártya kell az egész játékhoz.
- Ha egy **fejezetet** játszotok, akkor új történetkártyák és egyéb tartozékok kerülnek játékba a kártyákon lévő utasítások szerint.



Történetkártya

Minden **történetkártya** jobb felső részén van egy 11 és 48 közötti szám. Tegyétek a játszott fejezethez tartozó történetkártyát (az 1. fejezetnél a 11-es történetkártyát) képpel felfelé a játéktábla mellé. A kezdőjátékos az első forduló előtt olvassa fel hangosan a kártya szövegét, és hajtsa végre az utasításokat.



Emlékeztető: A játék kezdetén minden könyv jobb és bal oldalán jelzők vannak. Ha a bal oldali jelző lekerül az előző fordulóban, akkor minden játékos végrehajthat egy könyvakciót az aktuális forduló kezdetén. Ha ekkor nem tudsz, vagy nem akarsz könyvakciót végrehajtani, akkor azt később már nem hajthatod végre.



Forgatókönyv-kártya

A **3-as forgatókönyv-kártyák** fejléce számozott. A legjobb ezeket sorban kijátszani.

A szükséges tartozékok, előkészületek és könyvakciók részleteit minden forgatókönyv-kártya előlapján megtaláljátok.

A forgatókönyv-kártyák **könyvakciói** ugyanúgy aktiválódnak, ahogy történetkártyák esetén. A fordulás első könyvakciójának aktiválása után fordítsátok meg a kártyát – az első könyvakciót végrehajtó játékosok számától függetlenül. A kártya hátlapján lévő könyvakció a többi könyvnél lesz elérhető.

KÜLDETÉSKÁRTYÁK

A **2. fejezettől / 1. forgatókönyvtől** kezdve küldeteskártyák kerülnek játékba.

- Minden küldeteskártyán 2 küldetés van, és mindegyik küldetés győzelmi pontját a siker szintje határozza meg.
- Ha a játék során kaptok egy **második küldeteskártyát**, akkor minden játékosnak a két kártyáját félig fedésbe kell tennie, azaz a négy küldetéséből az egyiket le kell takarnia. Minden játékos maga dönti el, hogy melyik küldetést takarja le, de ezt később már nem lehet módosítani.

Csak a 3 látható küldetés lesz a **játék végén** pontozva. Ha kaptok egy harmadik küldeteskártyát is, akkor megint választanotok kell egy küldetést, amit letakartok.

- 1 küldeteskártya → 2 küldetés
- 2 küldeteskártya → 3 küldetés
- 3 küldeteskártya → 4 küldetés

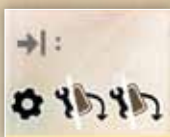
letakart küldetés



MEGJEGYZÉS: Egyik játékos előtt sem lehet ugyanabból a küldetésből 2 példány. Ha olyan küldeteskártyát kapsz, ami pontosan azonos egy már előtted lévővel, akkor tedd a kihúzott küldeteskártyát a küldetésapakli aljára, és húzz egy új kártyát.

A JÁTÉK VÉGE

Annak a fordulónak a végén, amikor az **utolsó kockádat** teszed egy városra, a játék véget ér, és következik a végső pontozás. A léghajótáblák fordulósávjának végén látható erről egy összefoglaló. Minden játékos egyszerre hajtsa végre a **következő lépéseket**:



1. Minden játékos termel a szokásos szabályok szerint (lásd termelésfázis).

2. Ezután minden játékos végrehajthat 2 építésakciót a szokásos szabályok szerint.

Emlékeztető: Ha egy játékos nem tud, vagy nem akar végrehajtani egy építésakciót, akkor helyette kap 1 erőforrást, amit a második építésakcióhoz felhasználhat.



Adjátok össze az összes **szürke győzelmi pontjaitokat**, és lépjete le a győzelmipont-sávon:

1. Győzelmi pontok a **teljesített küldetésekért** a siker szintjétől függően.
2. Győzelmi pontok a **városokon lévő jelzőkért** a hozzájuk tartozó örökséglapkáktól függően.
3. Győzelmi pontok minden léghajó fejlesztéstípus **legmagasabb fejlesztéséért**.
4. Győzelmi pontok a kijátszott **projektkártyákért**.

TAKARÍTÁS:

- Ha a győzelmipont-jelző átlépi az **50** pontot, vedd el az 50-es győzelmipont-lapkát. Ha másodszor is átlépsz az 50 ponton, akkor fordítsd a 100-as oldalára.
- **Ne feledjétek**, hogy az **erőforrások** értéktelenek.
- A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos megnyeri a játékot.
- **Holtverseny** esetén minden holtversenyben álló játékos részt vesz egy utolsó harcban a szokásos szabályok szerint. De nem fizethetnek győzelmi pontokat, hogy navigációskártyákat húzzanak. A holtversenyben álló játékosok közül az nyeri a játékot, aki a harcot megnyeri. Ha a harc is holtversennyel végződik, akkor több győztes van.
- Ha **kampányt** játszotok, akkor írjátok fel a neveteket és a megszerzett csillagokat a 15. oldalon lévő naplóba.

• **Kampány:** Szeretnétek folytatni a kampányt? Tegyétek az összes projektkártyát és örökséglapkát a tábláról a zacsokba.

• **Forgatókönyv:** Vegyétek ki az 1-9 projektkártyákat a pakliból, és az összes örökséglapkával együtt tegyétek be a zacsokba.

SZÓLÓJÁTÉK

ELŐKÉSZÜLET: A szólómódban is a forgatókönyveket és a kampány fejezeteit játszhatod: A szólójátékhoz először készítsd elő a játékot 2 játékosnak. De ne foglalkozz a kezdőjátékos és a második játékos tartozékaival (vagyis a léghajótáblával, léghajóval, drónnal, stb.). Ezután vedd el a szólótáblát, és tegyél le 8 jelzőt egy nem használt színből a megjelölt mezőkre. Amikor az 1. fejezettel vagy az 1. forgatókönyvvel játszol, csak 7 kockát tegyél a szólótáblára – a bal szélső mező üresen marad.

JÁTÉKMENET: Hajtsd végre a termelés- és a mozgásfázist a 2-4 fős játéknak megfelelően. A szólójáték akciófázisa 2 akcióból áll.

1. SZÓLÓTÁBLAAKCIÓ: Csúsztasd a bal szélső kockát a szólótábla felső sorából az alsó sorába. Majd hajtsd végre a megfelelő akciót.



Végrehajthatsz 1 építési akciót (léghajó fejlesztése **vagy** projekt-kártya kijátszása).

Végrehajthatsz 2 építési akciót (léghajó fejlesztések és/vagy projekt-kártyák kijátszása).

Építhetsz 1 fejlesztést **vagy** kapsz 2 győzelmi pontot.

Kapsz 2 győzelmi pontot **vagy** kijátszhatsz 1 projekt-kártyát.

Begyűjtheted az erőforrásokat vagy az 1. szektorból, vagy a 2. szektorból.

Begyűjtheted az erőforrásokat a 3. szektorból **vagy** végrehajthatsz 1 építési akciót (léghajó fejlesztése **vagy** projekt-kártya kijátszása).

MEGJEGYZÉS: Amikor szólótáblaakcióval **erőforrásokat gyűjtesz be**, tartsd be a következő szabályokat:

- Az akció alatt húzott **városkártyát** tedd vissza a játék dobozába. **Ne tedd** a navigációs paklidhoz, és **nem kapsz** új növényt.
- Ha a **legnagyobb régiót** választod (vagyis a 3 erőforrást adó régiót), akkor semmit sem kapsz. Nem kapsz sem erőforrást, sem bónuszakciót.

2. VÁROSTÁBLAAKCIÓ: Válassz egy mezőt a várostáblán, és tedd rá a drónodat. Hajtsd végre a megfelelő akciót a szokásos módon. A többi játékos akciót hagyj figyelmen kívül.

GYŐZELMI FELTÉTELEK:

1. forgatókönyv: Legyen legalább 80 győzelmi pontod.

2+3. forgatókönyv: Teljesíts minden küldetést a legmagasabb szinten, és legyen legalább 110 győzelmi pontod.

Növelheted a **nehézségi szintet**, ha az előkészületeknél a megadottnál eggyel több küldeteskártyát veszel el. A küldeteskártyákra vonatkozó szabályok változatlanok. *(Emlékeztető: A második küldeteskártyától minden kártya letakar egy küldetést.)*

A **kampány** sikeres teljesítéséhez a 37 megszerezhető csillagból 30-at meg kell szerezned.

Jelöld be a csillagokat a győzelmi pontjaidnak megfelelően.

Vonj ki 1 csillagot minden egyes, nem a legmagasabb szinten teljesített küldeteskártya miatt.

1. FEJEZET	GYŐZELMI PONT:	★ 60-69	★★ 70-79	★★★ 80+		
2. FEJEZET	GYŐZELMI PONT:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100+	
3. FEJEZET	GYŐZELMI PONT:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
4. FEJEZET	GYŐZELMI PONT:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
5a FEJEZET	GYŐZELMI PONT:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
5b FEJEZET	GYŐZELMI PONT:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
6. FEJEZET	GYŐZELMI PONT:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
7. FEJEZET	GYŐZELMI PONT:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+



KAMPÁNYEREDMÉNY

_____ x ★

ÖRÖKSÉGLAPKÁK

Minden örökséglapka **hátlapján** egyértelmű jelölés van L1-L15-ig. L1, L2 és L5: Ha van jelződ a **városok** egyikén, akkor azt bármikor leveheted, hogy végrehajtsd a hozzá tartozó akciót. Tedd vissza a jelzőt a dobozba. Ha emiatt most már nincs jelződ ezen a városon,

akkor újra meglátogathatod a várost, és harcolhatsz a jutalomért. Ha több jelződ is van, akkor minden egyes jelződdel végrehajthatod az adott akciót.



Az **L1** lecseréli Whika egyik városrészét. Ha van jelződ Whikán, akkor azt bármikor leveheted, hogy átmenetileg 2-vel növeld a harcértékedet. Ha a jelződ Whikán marad a játék végéig, akkor kapsz 3 győzelmi pontot.



Az **L2** lecseréli Devil's Fork városát. Ha van itt jelződ, akkor azt bármikor leveheted, hogy átmenetileg 1-gyel növeld a harcértékedet. Ha a jelződ az L2-n marad a játék végéig, akkor kapsz 1 győzelmi pontot.



Az **L5** lecseréli Whitehaven városát. Ha az akciófázis alatt leveszed innen a jelzőt, akkor azonnal ültethetsz 1 új növényt. Ha a jelződ az L5-ön marad a játék végéig, akkor kapsz 2 győzelmi pontot.



Az **L14** új városakciót ad (tedd a várostábla jobb oldalán lévő akció alá). Ha vesztesz, akkor a következő játékos köre jön. A harcot 5-ös harcértékkel nyered meg. Ezután ültess annyi új növényt, amennyi a teljes képességed. Majd ültess még 1 új növényt. Miután

megkaptad a plusz új növényért járó jutalmat, tedd a lapkát a játéktábla megfelelő mezőjére, még akkor is, ha az új növény hervadt. Kapsz 1 győzelmi pontot minden egyes új növény lapkáért, amit üres (lelet nélküli) mezőre teszel. A többi játékos kap egy építéskációt.



Az **L15** új városakciót ad (tedd a várostábla bal oldalán lévő akció alá). Ha vesztesz, akkor a következő játékos köre jön. A harcot 5-ös harcértékkel nyered meg.

Ezután vegyél le egy általad választott fegyverrendszert (L8-L13), és tedd a zacskóba. Kapsz 3 vizet, ültethetsz 1 új növényt és kapsz 2 építéskációt. A többi játékos kap egy építéskációt.

HAJÓNAPLÓ		NÉV:							
1.	FEJEZET	★	★★	★★★	+★				
		60-69	70-79	80+	GYŐZTES	__ x ★	__ x ★	__ x ★	__ x ★
2.	FEJEZET	★	★★	★★★	★★★★	+★			
		70-79	80-89	90-99	100+	GYŐZTES	__ x ★	__ x ★	__ x ★
3.	FEJEZET	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	+★		
		70-79	80-89	90-99	100-109	110+	GYŐZTES	__ x ★	__ x ★
4.	FEJEZET	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	+★		
		70-79	80-89	90-99	100-109	110+	GYŐZTES	__ x ★	__ x ★
5a	FEJEZET	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	+★		
		70-79	80-89	90-99	100-109	110+	GYŐZTES	__ x ★	__ x ★
5b	FEJEZET	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	+★		
		70-79	80-89	90-99	100-109	110+	GYŐZTES	__ x ★	__ x ★
6.	FEJEZET	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	+★★		
		70-79	80-89	90-99	100-109	110+	GYŐZTES	__ x ★	__ x ★
7.	FEJEZET	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	+★★★★		
		70-79	80-89	90-99	100-109	110+	GYŐZTES	__ x ★	__ x ★
KAMPÁNYEREDMÉNY									

A KÜLDETÉSEK RÉSZLETESEN



Érj el legalább 4/6/8 termelészintet a játék végére, hogy kapj 2/5/7 győzelmi pontot.



Ha van jelző ezen városok közül 1-en, vagy 2-n a játék végén, akkor 2, illetve 5 győzelmi pontot kapsz.



Harc a játék végén. 7/10/13 harcértékért 3/8/11 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére 4/5/6 léghajó fejlesztést építesz, akkor 2/4/6 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére kijátszottál 4/5/7 zöld projektkártyát, akkor 2/5/7 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére kijátszottál 4/5/7 kék projektkártyát, akkor 2/5/7 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére kijátszottál 2/3/4 sárga projektkártyát, akkor 2/5/7 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére kijátszottál 8/10/12 projektkártyát, akkor 2/5/7 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére kijátszottál legalább 1/2/3 legalább 8 vízbe kerülő projektkártyát, akkor 2/5/7 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére van legalább 3/4/5 állandó mozgáspontod (fejlesztések + projektkártyák + szolárpanel), akkor 2/5/7 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére az alap harcértéked (fejlesztések + projektkártyák) legalább 3/4/6, akkor 2/5/7 győzelmi pontot kapsz.



Ha a játék végére a navigációs paklid legalább 9/10 kártyából áll, akkor 4/9 győzelmi pontot kapsz.

PROJEKTKÁRTYÁK RÉSZLETESEN



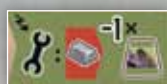
Propellertervek: Azonnal építsd meg a következő mozgásfejlesztést 3 fémmel kevesebbet. A minimális költség 0.



EMP-tervek: Azonnal építsd meg a következő harcfejlesztést 3 fémmel kevesebbet. A minimális költség 0.



Sam: Mostantól minden léghajófejlesztésed 1 fémmel kevesebbe kerül. A minimális költség 0.



Szerelő: Azonnal építs egy általad választott léghajófejlesztést. Minden egyes szerelőd (beleértve ezt is) 1 fémmel csökkenti a költséget. A minimális költség 0.



Feltaláló: Minden projektkártya neked 1 vízzel kevesebbe kerül.



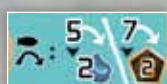
Frank: Minden zöld projektkártya neked 1 vízzel kevesebbe kerül.



Markoló: Körönként egyszer: Ha 1 fémet találsz egy mezőn a mozgásfázis alatt, akkor kapsz még egy fémet.



Szolárpanel: Azonnal kapsz 2 energiát a tulajdonodban lévő minden egyes szolárpanelért (beleértve ezt is). A léghajód szolárpanelje nem számít.



Kondenzátor: Ha a mozgásfázisod alatt van legalább 5 mozgáspontod, akkor kapsz 2 vizet. Ha legalább 7 mozgáspontod van, akkor vagy 2 győzelmi pontot kapsz, vagy 2 vizet.



Pilótajelvény: Azonnal kapsz 2 győzelmi pontot a mozgásfejlesztéseiden és a kijátszott projektkártyáidon lévő minden egyes mozgáspontodért. A navigációs kártyáid és a léghajód szolárpanelje nem számít.



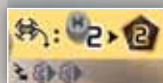
Harcjelvény: Azonnal kapsz 1 győzelmi pontot a harcfejlesztéseiden és a kijátszott projektkártyáidon lévő minden egyes harcponodért. A navigációs kártyáid nem számítanak.



Harcvideó: Ha a harc alatt legalább 5-ös a harcértéked, akkor kapsz 2 vizet. A legalább 8-as harcértékért vagy 2 győzelmi pontot kapsz vagy 2 vizet. A harc megnyerése után is folytathatod a harcot, hogy elérd ezeket az értékeket.



Repülőlecek: Ha a régió, ahol erőforrást gyűjtesz be navigációsfejlesztést ad, akkor kapsz 2 győzelmi pontot még akkor is, ha nem te vagy az aktív játékos.



Lőrés: Ha a régió, ahol erőforrásokat gyűjtesz be, pontosan 2 erőforrást ad, akkor kapsz 2 győzelmi pontot még akkor is, ha nem te vagy az aktív játékos.



José: Ha a régió, ahol erőforrásokat gyűjtesz be, pontosan 2 erőforrást ad, akkor azonnal elültethetsz legfeljebb 2 új növényt a szokásos szabályok szerint, még akkor is, ha nem te vagy az aktív játékos.



Titkos folyosó: Ha a régió, ahol erőforrásokat gyűjtesz be van villáskulcs, akkor kapsz 2 győzelmi pontot még akkor is, ha nem te vagy az aktív játékos.



Zöld piac: Azonnal tegyél vissza 3 új növény lapkát a zsákba, és kapsz 7 győzelmi pontot.



Biológia tankönyv: Ha aktív játékosként 2 új növényt ültetsz, kapsz 3 vizet. Ha 3 vagy több növényt ültetsz, kapsz 3 győzelmi pontot (vagy 3 vizet).



Papagáj: Ha aktív játékosként kapsz egy városkártyát az erőforrások begyűjtése után, akkor azt a navigációs paklid tetejére teheted.