

The logo for Z-MAN games, featuring the word "Z-MAN" in a stylized, outlined font above the word "games" in a smaller, simpler font. The background is a dark space with stars and a grid pattern.

Z-MAN
games

IAN COOPER

ascending empires

SZABÁLYKÖNYV



ascending empires

Játékosok: 2 - 4 Életkor: 10 + Időtartam: 75 perc

BEVEZETÉS

Az Emberi faj utolsó túlélői - megállíthatatlan ellenségeiktől tartva - új galaxis felé hajóztak. Az Androméda galaxisba való megérkezésük után csoportokra szakadtak, és különböző csillagrendszereket népesítettek be. Városaik építéséhez szükséges nyersanyagok felé vezetve űrhajóikat, e különvált népek több mint 200 évig békében és boldogságban éltek egymással.

Ám a gyarló Emberiség népei egyre csak gyarapodtak, Birodalmakat hozva létre, melyek felkerekedtek, hogy felfedezzék és meghódítsák az egész galaxist. Felfedezéseik során oly bolygókra leltek, melyeket egykor négy Idegen Civilizáció népesített be. Az Idegen városok romjai közt, ismeretlen és hatalmat adó technológiák nyomaira bukkantak.

Az új technológiák utáni hajsza ismét csillagközi háborúba sodorta az Embereket...

JÁTÉKELEMEK

- 24 Bolygó korong
- 10 Aszteroida korong
- 4 Anyabolygó korong
- 1 Játéktábla
- 4 Távolságmérő lap
- 32 Űrhajó korong (kicsi)
- 4 Csatahajó korong (nagy)
- 56 Katona bábu
- 16 Kolónia jelző (kerek fakorong)
- 16 Város jelző (hosszú fahenger)
- 32 Kutatóállomás jelző (fakocka)
- 4 Játékos lap
- 1 Játékszabály
- 50 Győzelmi jelző

FONTOSABB KIFEJEZÉSEK

A szabálykönyvben nagybetűvel és vastagon jelölt kifejezések magyarázata a füzet végén található szöszedetben olvasható.

ascending empires

BEVEZETÉS

A játékosok **Űrhajóikkal Repülnek** a galaxisban, és **Bolygókra Telepítik Katonáikat**, hogy ott **Kutatóállomásokat, Kolóniákat** és **Városokat** hozzanak létre. Amíg egy **Bolygón** egy adott játékos színéhez tartozó bármilyen **Játékelem** áll, a **Bolygó** a játékos **Birtokolt** területének számít. Ha a játék során valakinek minden **Játékeleme** lekerül egy **Bolygóról**, ez az égitest szabaddá válik és bárki számára **Betelepíthető**. A játékos bármilyen **Játékelemből** legfeljebb hármat tarthat egy **Bolygón**. Ezek a játékelemek a következők: **Katonák, Kutatóállomások, Kolóniák, és Városok**. Az **Épületek** megépítéséhez **Katonákra** lesz szükség, és minden **Épület** valamilyen előnyt biztosít tulajdonosának.

A **Kolóniák** azért fontosak, mert +1 **Védelmet** adnak a **Bolygónak**. A **Bolygón** lennie kell egy **Kolóniának**, hogy **Várost** építhessünk. A **Város** jelentősége abban áll, hogy +2 **Védelmet** ad a **Bolygónak**. Egy **Város** megépítésével **Készleteinket** is növelhetjük, vagyis **Katonáink** vagy **Űrhajóink** számát. A **Kutatóállomás** új **Technológiák Kifejlesztését** teszi lehetővé, melyek extra képességekkel ruházzák fel az adott játékost.

A játékosok **Győzelmi Pontokat** (GYP) igyekeznek szerezni. Ha egy játékos megszerzi az utolsó GYP jelzőt, a többiek még egy utolsó kört kapnak, majd a játék véget ér. Összeadják a pontokat, és a legtöbbel rendelkező játékos nyer. **Győzelmi pontokat** az ellenfelek **Bolygóinak** és **Űrhajóinak** sikeres megtámadásáért, **Bányászat**ért, valamint egy új **Technológia** elsőként való kifejlesztéséért lehet szerezni.

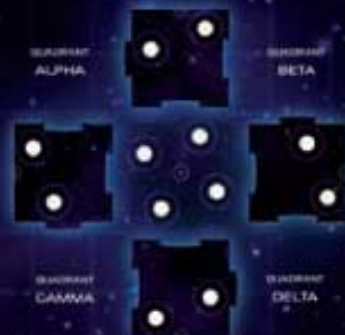
ELŐKÉSZÜLETEK

Első Lépés

Állítsátok össze a játéktábla 9 darabját az itt látható módon, és helyezétek az asztal közepére.



Először a középső elemet tegyétek le.



Majd a képen látható módon tegyétek köré a négy oldalelemet.



Ezután helyezétek le a sarokelemeket.



A tábla most már kész a játékra.

ascending empires

Második Lépés

Mindenki vegyen el egy tetszőleges színű **Anyabolygót**. Ezt követően az alábbi ábra szerint, színnel fölfelé helyezték el a tábla lyukaiban az **Anyabolygókat** és **Aszteroidákat**. Ezek a korongok végig itt maradnak, és soha nem fordítjuk meg őket.

2 játékos Anyabolygó elrendezés

3 játékos Anyabolygó elrendezés

4 játékos Anyabolygó elrendezés



Harmadik Lépés

Válogassatok össze egy-egy csoport **Bolygót**, a tábla minden egyes **Negyedébe**. A játékosok számának megfelelően minden csoport a következő **Bolygókat** tartalmazza:

Bolygók száma	Csoport 1	Csoport 2	Csoport 3	Csoport 4
2 játékos	minden Bolygó színből 1 db + 2 Aszteroida	minden Bolygó színből 1 db + 2 Aszteroida	minden Bolygó színből 1 db + 2 Aszteroida	minden Bolygó színből 1 db + 2 Aszteroida
3 játékos	2 narancs 1 szürke 1 lila 1 barna 1 aszteroida	1 narancs 2 szürke 1 lila 1 barna 1 aszteroida	1 narancs 1 szürke 2 lila 1 barna 1 aszteroida	1 narancs 1 szürke 1 lila 2 barna 1 aszteroida
4 játékos	2 narancs 2 szürke 1 lila 1 barna	1 narancs 2 szürke 2 lila 1 barna	1 narancs 1 szürke 2 lila 2 barna	2 narancs 1 szürke 1 lila 2 barna

ascending empires

Minden csoport bolygókorongot fordítsatok le és csoportonként keverjétek meg őket. Ezután a megkevert korongokat színükkel lefelé helyezétek valamelyik **Táblanegyed** lyukaiba.

Negyedik Lépés

Mindenki elvesz egy játékoslapot a saját színében és maga elé helyezi. Minden játékos 6 ugyanilyen színű **Katonát** helyezhet a lap **Készlet** (Supply) mezőjére. Ezután tegyen 2 saját színű **Űrhajót Anyabolygója Röppályájához** (a **Bolygó** köré rajzolt világosabb területre). A maradék **Katonák** és **Űrhajók** a dobozban maradnak, későbbi felhasználásukig. Tegyetek minden játékoslap **Technológia** sávjának 0. mezőjére egy jelzőt, a sáv színe szerint.

Ezt követően mindenki elvehet a saját színében: 4 **Város**, 4 **Kolónia**, és 8 **Kutatóállomás** (fa)jelzőt, és játékoslapja mellé helyezheti.

Ötödik Lépés

Tegyetek meghatározott számú **GYP** jelzőt a játéktábla mellé, hogy mindenki könnyen elérje őket. A **GYP** jelzők mennyiségét a játékosok száma szabja meg:

- 2 játékosnál: **32 GYP**
- 3 játékosnál: **36 GYP**
- 4 játékosnál: **40 GYP**

A játékidőt a **GYP** jelzők számával is befolyásolhatjátok. Hosszabb játék esetén (42-46 **GYP**) a végén sokkal több konfliktus adódik majd, hiszen ekkorra már jó eséllyel minden **Bolygót** elfoglaltak, és **GYP**-t többnyire **Űrhajók** vagy **Bolygók** elleni támadással szerezhetek.

Kezdőjátékos

Az lesz a kezdőjátékos, aki a legmeggyőzőbb indokkal áll elő, hogy miért ő legyen az első. Persze kiválaszthatjátok sorsolással is.

Most már elkezdhetitek a játékot, az óramutató járása szerinti sorrendben követve egymást.

ascending empires

JÁTÉKKÖR

A soron lévő játékos végrehajthat EGY akciót az alábbiak közül:

- **Katonák toborzása**
- **Mozgás**
- **Bányászat**
- **Építkezés**
- **Technológia kifejlesztése**

Katonák Toborzása

Az aktuális játékos eloszthat 2 **Katonát** bármely **Birtokában** lévő **Bolygó** és **Anyabolygója** között, de a 3 darabos **Játékelem** limitet nem lépheti túl. A **Katonákat** játékoslapja **Készlet** (Supply) mezőjéről veheti el. Ha már nincs több **Katona** a **Készletében**, a játékos nem hajthatja végre ezt az akciót.

Normál **Toborzó** lépése helyett, a játékos levehet bármennyi katonát **Birtokolt Bolygóiról** (még a **Blokád Alatt Lévőkről** is), és a **Készletébe** teheti azokat. Ezzel véget ér köre.

Mozgás

Mindenkinek 2 mozgáspontja van, melyet ebben az akcióban költhet el. Az alább felsorolt bármelyik opció 1 mozgáspontba kerül. Ha az aktuális játékos elköltötte mozgáspontjait, vagy úgy dönt, hogy elkészült, ellenőriznie kell Támadási esélyeit az ellenfél **Űrhajói** és **Bolygói** ellen.

Kilövés

Az aktuális játékos visszavehet **Készletébe** 1 **Katonát** bármely **Birtokot Bolygójáról**, majd ezután lehelyezhet egy **Űrhajót** ugyanezen bolygó **Röppályájára**.

Repülés

Az aktuális játékos ujját használva elpöcköli, vagy megüti (nem tolja) egyik táblán lévő **Űrhajóját**, továbbjuttatva azt a játékterületen. Nem okoz problémát, ha az űrhajó lepattan egy **Bolygóról**, viszont egy ellenséges **Űrhajónak** pattanva **Ütközés** történik és mindkét **Űrhajó** megsemmisül. Csak az elsőként ütközött két **Űrhajó** semmisül meg és kerül vissza tulajdonosaik **Készletébe**.

ascending empires

Telepítés (Landing)

Az aktuális játékos visszateszi **Készletébe** egy bármely **Bolygó Röppályáján** tartózkodó **Űrhajóját**, majd **Készletéből** egy **Katonát** helyez a **Bolygóra**.

A játékos nem **Telepíthet** be olyan **Bolygót**, amelyet más **Birtokol**.

Ha a **Bolygó** színével lefelé fekszik, a játékosnak meg kell fordítania, majd ráteheti **Katonáját**.

Minden egyes felhelyezett **Katona** +1-gyel növeli a **Bolygó Védelmi** értékét.

TÁMADÁSOK


A támadást a mozgáspontok elköltése után végezhetjük el, vagy ha az aktuális játékos kijelenti, hogy befejezte körét. Az adott játékos minden **Űrhajóját** ki kell értékelní támadásra. Egy **Űrhajó** csak egyet támadhat, de minden lehetséges támadást kötelező végrehajtani.




Űrhajók megtámadása

Ha az aktuális játékosnak két **Űrhajója** áll ellenfele hajójától rövid **Távolságra**, akkor az ellenfél **Űrhajója** megsemmisül és visszakerül tulajdonosa **Készletébe**.

Egy **Űrhajó** megsemmisítéséért az aktuális játékos 1 **GYP**-t kap.

 *Példa: János két hajója is rövid **Távolságra** áll a kék **Űrhajótól**.*

*A kék hajó ezért megsemmisül és visszakerül tulajdonosa **Készletébe**.
János 1 **GYP**-t kap.*

 *Példa: Károly korábban kifejlesztette a 2. szintű narancs **Technológiát**, így **Űrhajói** egyszerre többet támadhatnak. Két zöld hajója rövid **Távolságra** van a két sárga **Űrhajótól**.*

*Mindkét sárga hajó megsemmisül és visszakerül tulajdonosa **Készletébe**.
Károly 2 **GYP**-t nyer.*



ascending empires



Csatahajók

Aki kifejleszti a 3. szintű narancs **Technológiát** (lásd a játékoslap narancs színű **Technológia** sávját), egy **Csatahajót** tehet **Készletébe**. A **Csatahajó** 2 **Űrhajónak** számít **Bolygók** és **Űrhajók** megtámadásánál. Egy **Csatahajó** megsemmisítéséhez 3 db, tőle rövid távolságra lévő **Űrhajóra** lesz szükség.

A **Csatahajó** sikeres megsemmisítéséért a támadó játékos 2 **GYP**-t kap.



*Példa: A játék során Károly megszerzi **Csatahajóját** (a 3. szintű narancs **Technológiával**). Ez az 1. és 2. szintű narancs **Technológia** meglétét is feltételezi, vagyis ez a **Csatahajó** több célpontot is képes támadni nagy **Távolságra**. Mivel **Csatahajója** két **Űrhajót** ér, mindkét piros **Űrhajó** megsemmisül, és visszakerül tulajdonosuk **Készletébe**.*

*Károly minden egyes megsemmisített **Űrhajó** után 1 **GYP**-t kap.*



*Példa: Mária rövid **Távolságon** belül juttatta mindhárom **Űrhajóját** egy **Csatahajó** közelébe.*

*A kék **Csatahajó** így megsemmisül és visszakerül tulajdonosa **Készletébe**.*

*Mária 2 **GYP**-t kap.*



Bolygók megtámadása

Ha a soron lévő játékosnak több **Űrhajója** van egy **Bolygó Röppályáján** belül, mint amennyi az égitest aktuális **Védelmi értéke**, akkor a **Bolygón** lévő összes **Játékelem (Egység)** megsemmisül.

A megsemmisült egységek visszakerülnek tulajdonosuk **Készletébe**. Az őket elpusztító játékos minden megsemmisített egységért 1 **GYP**-t kap.

Megj: A soron lévő játékos nem támadhat **Bolygót**, ha annak **Röppályáján** belül bármely más játékos **Űrhajója** tartózkodik (lásd **Bolygók védelme**).



ascending empires

Bányászat

Távolíts el 2 **Katonát** egy **Bolygódról**, melyért 1 **GYP**-t kapsz, ha pedig 3-mat veszel le a **Bolygóról**, 2 **GYP** üti a markod.

Építkezés

A soron lévő játékos EGYET építhet az alábbiak közül:

- **Kutatóállomás**
- **Kolónia**
- **Város**

Egy **Bolygón** több azonos fajtájú **Építmény** is emelhető, ha nem lépi túl a **Bolygónként** 3 db-os limitet.

A játékosok **Anyabolygói**n nem lehetséges az építkezés.

Kutatóállomás

Az aktuális játékos levesz egyik **Bolygójáról** 2 **Katonát** és visszateszi készletébe, melyért lehelyezhet egy **Kutatóállomást** ugyanarra az égitestre.

A **Kutatóállomás Védelmi értéke** 0.

Dupla **Kutatóállomás**: A játékos csak EGY saját **Bolygóján** lehet 2 **Kutatóállomás**.

*Példa: Dani szürke **Bolygóján** megépít egy új Kutatóállomást, mely ezen a planétán már a második. Mivel így Daninak már van egy 2 **Kutatóállomással** rendelkező **Bolygója**, olyan égitesteken, ahol már van állomás, nem építhet újabbat. Csak olyan **Bolygón** hozhat létre ugyanilyen építményt, melyen még nincs **Kutatóállomása**. Ha 2 **Kutatóállomásos Bolygója** egy támadás során elvesztené Építményeit, egy másik **Bolygón** újra létrehozhat 2 állomást.*

Aszteroidák: Csak 2 és 3 személyes játékban használatosak. Az **Aszteroidákra** ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a **Bolygókra**, kivéve, hogy ezeken egyáltalán nem építhető **Kutatóállomás**.

Kolónia

Az aktuális játékos levesz egyik **Bolygójáról** 1 **Katonát** és visszateszi készletébe, melyért lehelyezhet egy **Kolóniát** ugyanarra az égitestre. A **Kolónia Védelmi értéke** 1.

Város

Az aktuális játékos levesz egyik **Bolygójáról** 1 **Kolóniát** és 1 **Katonát** és visszateszi készletébe, melyért lehelyezhet egy **Várost** ugyanarra az égitestre. A **Város Védelmi értéke** 2.

Ha egy **Várost** lehelyeztek, játékos elvehet a dobozból 1 **Katonát** VAGY 1 **Űrhajót**, és a **Készletébe** teheti azt.

Ascending Empires

Technológia Kifejlesztése

Az aktuális játékos 1 szinttel növelheti valamelyik **Technológiáját**, ehhez azonban teljesítenie kell a következő feltételeket:

- 1 - Egyszerre csak egy **Technológia Fejleszthető**, az alacsonyabb szinttől a magasabb felé.
- 2 - A játékosnak annyi **Kutatóállomással** kell rendelkeznie, amennyi a kifejleszteni kívánt **Technológia** szintje. Ezeknek a **Kutatóállomásoknak** olyan színű bolygón kell állniuk, amilyen színű a fejleszteni kívánt **Technológia**.

Példa: Mária már Kifejlesztette az 1. és 2. szürke Technológiát, és most a 3. szintűt szeretné. Egyik szürke Bolygóján egy Kutatóállomása van, egy másik szürke planétáján pedig további kettő. Mivel így összesen 3 Kutatóállomással rendelkezik, melyek mind szürke Bolygón állnak, kifejlesztheti a 3. szintű szürke Technológiát.

Technológiai bónuszok

Elsőként Kifejlesztett Technológia: Ha senki más nem **Fejlesztette** még ki az adott **Technológiát**, a játékos annyi **GYP-t** kap, amennyi a **Technológia** szintje.

Példa: Mivel Mária az első, aki Kifejlesztette a 3. szintű szürke Technológiát, ezért 3 GYP-t kap.

Változatos Technológiák: Ha egy játékos **Kifejleszti** minden **Technológia** egy adott sorát, megkapja a sor jobb oldalán jelzett jutalmat.

Példa: Dani kifejlesztette az összes színű, 1. szintű Technológiát, így megkapja az érték járó jutalmat: elvehet 1 Űrhajót és 1 Katonát a dobozból, és Készletébe helyezheti őket.

Bolygók Átvizsgálása

Ha az aktuális játékos elvégezte valamelyik fenti akcióját, átvizsgálhatja a közeli, lefelé fordított **Bolygókat**. Bármennyi **Bolygót** megfordíthat és rejtve megnézhet, ha egy **Űrhajója** az adott **Bolygó Röppályáján** belül tartózkodik. Miután megnézte, lefelé fordítva vissza kell tennie a **Bolygót** az eredeti helyére.

Kör Vége

Az aktuális játékos köre véget ér, ha minden akciójával végzett. Ezután a tőle balra ülő lesz a soron következő. Ez addig folytatódik, míg bármelyikük elveszi az utolsó **GYP** jelzőt. Ekkor a maradék játékosok még egy-egy kört végrehajthatnak, majd a játék véget ér.

Lásd, **A játék vége**.

ascending empires

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Blokád alatt lévő bolygók

Egy bárki által birtokolt **Bolygó Blokád alatt** van, ha egy ellenséges **Űrhajó** tartózkodik a **Röppályáján** belül.

Az aktuális játékos NEM hajthatja végre az alábbiakat olyan **Bolygón**, melyeket más játékos **Űrhajója Blokád alá** vont:

- **Kolónia, Város**, vagy **Kutatóállomás** építése
- **Leszállás**, vagy új **Űrhajó** indítása
- **Katonák** toborzása
- **Technológia** kifejlesztése
- **Bányászat**

Példa: A kék játékos egy Űrhajója a szürke Bolygó Röppályáján belül tartózkodik, melyen jelenleg a piros játékosnak van egy Kolóniája.

Mivel így a kék Blokád alatt tarja a Bolygót, a piros játékos nem hajthatja végre rajta a fenti akciókat, amíg a kék Űrhajó el nem repül, vagy meg nem semmisítik.

Bolygók védelme

Senki nem támadhat meg olyan **Bolygót**, melynek **Röppályáján** belül bármely más játékos **Űrhajója** tartózkodik. Egy **Bolygó** egyszerre **Védett** és **Blokád alá vett** is lehet.

Példa: A vörös játékosnak egy Kolóniája található a szürke Bolygón, melynek Röppályáján belül 2 kék Űrhajó helyezkedik el.

A kék játékos viszont nem támadhatja meg a Bolygót, mivel a Röppályán belül egy zöld Űrhajó is tartózkodik.

A Bolygót egyszerre tartja Blokád alatt a kék és a zöld játékos.

A játéktábla elhagyása

Bármely **Űrhajó**, mely valamilyen okból elhagyja a játéktáblát eltűnik az űr végtelenjében, és azonnal visszakérül tulajdonosa **Készletébe**.



ascending empires

A JÁTÉK VÉGE

Ha bárki elveszi az utolsó győzelmi pont (**GYP**) jelzőt, a többiek még egy utolsó kört kapnak, majd a játék véget ér. A további pontok összeszámolásához használhatjátok a játék elején dobozban hagyott **GYP** jelzőket is.

Bolygók pontozása

Mindenki pontokat kap a **Birtokolt Bolygókért**, valamint a rajtuk lévő **Kolóniákért** és **Városokért**.

- Minden **Birtokolt Bolygó**, vagy **Aszteroida**: +1 **GYP**
- Minden **Kolónia**: +1 **GYP**
- Minden **Város**: +1 **GYP**

Játéknegyed bónusz

A játékosok plusz **GYP**-t kapnak, ha **Várost** építettek a játéktér különböző negyedeiben

- **Városok** a játéktábla 3 különböző **Negyedében**: +3 **GYP**
- **Városok** a játéktábla 4 különböző **Negyedében**: +6 **GYP**

A fenti pontokat a játék során szerzett **győzelmi pontokhoz** adjuk. A legtöbb **győzelmi ponttal** rendelkező játékos nyer. Egyenlőség esetén az győz, aki a játék során (nem a végső pontozással) a legtöbb pontot szerezte. Ha még ekkor is egyenlőség áll fenn, az nyer aki a legtöbb **Technológiát Fejlesztette** ki.

KIFEJEZÉSEK JEGYZÉKE (az angol nyelvű szöszedet szerinti sorrendben)

Aszteroida

Az Aszteroidák lényegében Bolygónak számítanak, kivéve, hogy NEM építhető rajtuk Kutatóállomás. A játék végén mindenki +1 **GYP**-t kap minden birtokolt Aszteroidáért. Az Aszteroidák csak 2 és 3 személyes játékban használatosak.

Csatahajó

Ha a játékos kifejleszti a 3. szintű narancs Technológiát, két Űrhajója azonnali eldobásával egy Csatahajót vehet ki a dobozból és Készletébe helyezheti azt. A Csatahajókra az Űrhajókra vonatkozó szabályoz érvényesek, te támadásnál vagy védekezésnél két Űrhajónak számítanak. A Csatahajó elpusztításáért a támadó játékos 2 **GYP**-t kap. Egyetlen Űrhajó csak ütközéssel képes elpusztítani egy Csatahajót, de ezért nem jár pont.

Csatahajó kilövésakor is csak egy Katonát kell levenni a Bolygóról, landoláskor (telepítéskor) pedig szintén egyet kell letenni helyette.

ascending empires

Város

Ha a játékos megépít egy várost, elvehet a dobozból vagy 1 Űrhajót, vagy 1 Katonát és Készletébe helyezheti azt. A készlet növekedés a játék végéig érvényes. A város +2-vel növeli a Bolygó Védelmi értékét.

Kolónia

Város építéséhez egy Kolóniával kell rendelkezned a Bolygón. A Kolónia +1-gyel növeli a Bolygó védelmi értékét.

Védekezés

A soron lévő játékos nem támadhat meg Bolygót, ha annak Röppályáján belül bármely más játékos Űrhajója tartózkodik. Egy Bolygó egyszerre Védett és Blokád alá vett is lehet.

Védelmi érték

Egy Bolygó védelmi értéke a rajta lévő egységektől függ:

- Kutatóállomás: 0
- Katona: +1
- Kolónia: +1
- Város: +2

Fejlesztés

A játékos köre során végrehajtható egyik akció. A soron lévő játékos +1-gyel növelheti Technológia szintjét, ha teljesíteni tudja az ehhez szükséges követelményeket.

Anyabolygó

Mindenkinek van egy Anyabolygója. Az Anyabolygót nem lehet támadni és Blokád alá vonni. Az Anyabolygóra csak Katonák helyezhetők.

Játékelem (Egység)

Ezeket helyezhetjük a Bolygóinkra. Egységeknek számítanak a Katonák, Kutatóállomások, Városok és Kolóniák.

Telepítés (Landolás)

A játékos Mozgás akciója során végrehajtható egyik lehetőség. Visszatehet készletébe egy Bolygó Röppályáján tartózkodó Űrhajót (vagy Csatahajót), majd ezért cserébe egy Katonáját (Készletéből) a Bolygóra teheti.

ascending empires

Kilövés

A játékos Mozgás akciója során végrehajtható egyik lehetőség. Elvehet 1 Katonát bármely Birtokolt Bolygójáról, melyért cserébe Készletéből egy Űrhajót (vagy Csatahajót) helyezhet a Bolygó Röppályájára.

Bányászat

Ha a játékos 2 Katonát eltávolít egyik Bolygójáról 1 GYP-t kap. Ha 3 Katonát vesz le, 2 GYP üti a markát.

Mozgás

Az aktuális játékos körének egyik végrehajtható akciója. A játékos 2 mozgáspontot kap, melyet Űrhajója Kilövésére, Telepítésre (Landolás), vagy Repülésére használhat fel.

Repülés

A játékos Mozgás akciója során végrehajtható egyik lehetőség. Ujjával elpöckölheti, vagy lökheti (nem tolhatja) egyik játéktáblán lévő Űrhajóját, így továbbjuttatva a játéktáblán. Nem történik semmi, ha az Űrhajó visszapattan egy Bolygóról.

Birtokolt

Egy Bolygó Birtokoltnak számít, ha egy játékos legalább 1 saját színű Egysége tartózkodik rajta.

Röppálya

Egy Űrhajó Röppályán belülinek számít, ha bármely kis része érinti a Bolygó körüli világosabb sávot.

Bolygó

Négyféle színű Bolygó létezik, melyek a játékoslapon feltüntetett Technológiák színek felelnek meg. Egy Bolygón egy időben legfeljebb 3 egység (katona, vagy építmény) tartózkodhat.

Negyed

A játéktábla 4 Negyedre oszlik. Minden Negyeden 7 lyuk található a Bolygók, vagy Aszteroidák számára.

Ütközés

Ütközés következik be, ha egy játékos Űrhajója mozgás során nekicsapódik egy ellenfele Űrhajójának. Csak az elsőként érintkező két Űrhajó számít Ütközöttnek. Ezek megsemmisülnek és visszakerülnek tulajdonosaik Készletébe.

ascending empires

Távolság

Az Űrhajók távolsága határozza meg, hogy egy aktív játékos sikeres támadást hajtott-e végre. Ehhez a mellékelt távolságmérő lapot használhatjuk. A mérő rövidebb oldalát (rövid Távolság) minden játékos használhatja. A hosszabb oldalát csak az veheti figyelembe, aki Kifejlesztette a 2. szintű narancs Technológiát.

Toborzás

A játékos köre során végrehajtható egyik akció. A játékos 2 Katonát tehet Készletéből bármely Birtokolt Bolygójára, vagy Anyabolygójára, de figyelembe kell vennie a Bolygókra vonatkozó 3 egységes limitet.

Kutatóállomás

Ha egy Bolygón Kutatóállomást építünk, elősegíthetjük a Bolygó színének megfelelő Technológia Kifejlesztését.

Űrhajó

A játék elején mindenki 2 Űrhajót kap.

Készlet

Ezeken a játékoslapon lévő területeken tárolhatjuk a felhasználható Katonákat és Űrhajókat. Ha a játék megengedi a játékos újabb Katonákat vagy Űrhajókat vehet ki a dobozból, ezekkel bővítve Készletét.

Építmények

Háromféle építmény létezik: Kutatóállomás, Kolónia és Város. Egy bolygóra ugyanabból a fajtából több is építhető, de a 3 egység/bolygó limitet nem léphetjük túl.

Technológia

Négy különböző Technológiai sáv létezik (lásd a játékoslapokon), melyek mindegyike bizonyos színű Bolygókhoz köthető (az Anyabolygók nem számítanak). A Technológiát új előnyöket biztosítanak az őket birtokló játékosoknak, melyekkel színesíthetik az alap szabályokat.

Katonák

Minden játékos 6 Katonával a Készletében kezdi a játékot. A Katonák +1 GYP-vel növelik egy Bolygó Védelmi értékét, de Építkezésre, Bányászatra, és Hajók kilövésére is használhatók.

Győzelmi Pontok (GYP)

A játék végén legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

Z-MAN
games

ascending empires

Fordítás: Acetate 2011.

Game Design

IAN COOPER

Graphic Design

Artwork

Rules Layout

CHECHU NIETO

Publisher

Z-MAN GAMES, INC

64 Prince Road

Mahopac NY, 10541

[Http://www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

For any inquiries please email to: sales@zmangames.com

Special Thanks to **Jillian Cooper** for giving me the inspiration for the game,
and to **Dan Manfredini** for letting me bounce countless ideas off of him.

Playtesters: **Dan Manfredini**, **Cory Williamson**, **Melissa Kellogg**, **Marc Majcher**, **Jonathan A Leistiko**
Andre Monserrat, **Christopher Fritel** and **Jonathan Grabert**.

