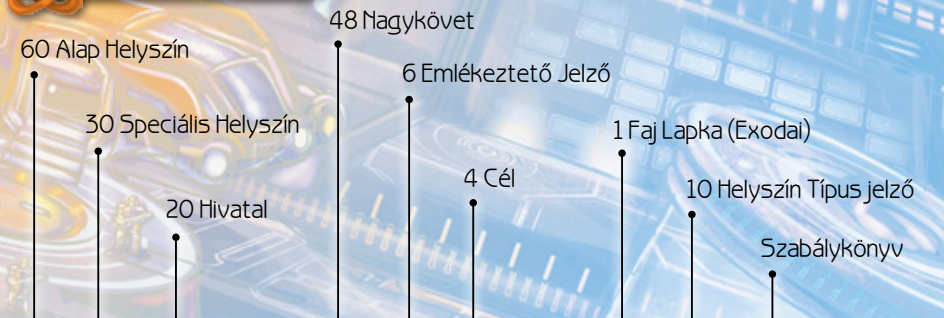




Myolc év telt el, ám a megtisztulás még mindig frissen él az emlékekben. A háború befejezése nem vetett véget a rettegésnek és a bizalmatlanságnak. A Szövetség törekeny és az űrállomások építése több kihívást jelent, mint arra bárki is számított. Egyes tagok megkérdőjelezik a Szövetség bölcsességét és haladéktalan lépéseket sürgetnek.

A fajok nagyköveteket indítottak a galaxis minden sarkából, hogy ők felügyeljék az űrállomások építésének munkálatait. Vajon képesek lesznek-e begyógyítani a régi sebeket, vagy a Szövetség egy polgárháború felé sodródik?

1 Játékelemek



A The Ambassadors nem egy önálló játék - Szükséges hozzá az Among the Stars alapjáték.

2

A Nagykövetek

A Nagykövet kártyák új és izgalmas lehetőségeket kínálnak a játékosok számára.

A nagykövet neve

A faj neve

A fázis, amelyben a

kártya használható

I. fázis: 1 & 2 év

II. fázis: 3 & 4 év



Credit költség

Képesség

Nagykövet
szimbólum

A Nagykövetek használatához a játékban, válogasd szét őket 2 pakliba a kártyák hátoldalán található szimbólumok alapján. Az „I” jelölésűek az első 2 évben használhatók; a „II” jelölésűek pedig a játék másik két évében. Ezután ossz ki 5 Hivatal kártyát minden játékosnak, egyet-egyet mindegyik típusból. Ezeket a kártyákat a játékosok egy képpel felfelé fordított pakliban tartják maguk előtt, az Űrállomásuktól elkülönülten.

Az első év elején keverd meg az I. Nagykövet Paklit, majd húzd fel a felső 3 kártyát a pakliról. Helyezd képpel felfelé az asztalra őket úgy, hogy mindenki láthassa.

2

Az Ambassadors kiegészítővel egy új akció válik elérhetővé a játékosok számára: a „**Nagykövet Hívása**”. Ennek az akciónak a végrehajtásához a játékos eldobja a fordulóban választott lapját és választ egyet a 3 elérhető Nagykövet közül. Kifizeti a Nagykövet költségét, majd képpel felfelé maga elé helyezi. Ez a játékos ezután húz egy új Nagykövet kártyát, és az imént elvett kártya helyére teszi.

FIGYELEM: Egy játékos nem hívhatja saját fajának Nagykövetét az Úrállomásra. Továbbá a „Nagykövet Hívása” akció nem választható az 1. év 1. fordulójában.

Ez a Nagykövetet ettől fogva a játékos Úrállomásához tartozik. A Nagykövet kártya azonban nem kerül az Úrállomásra. Ehelyett a játékos kiválasztja az egyik Hivatalát és azt építi be az Úrállomásába. A Hivatal jeleníti meg a Nagykövetséget. Mivel minden játékos 5 Hivatallal kezd a játékot és a továbbiakban sem kap többet, ezért egy játékos legfeljebb 5 Nagykövetet hívhat az Úrállomására.

Egy Hivatal felépítése után a játékos számára a Nagykövet képessége érvénybe lép.



Egyes Nagykövetek kártyája olyan különleges szimbólummal is rendelkezik, amilyen a fenti ábrán látható. Az ilyen esetekben kiválasztasz egyet a megmaradt Hivatalaid közül és eltávolítod a játékból.

Minden új év kezdetén dobd el az elérhető Nagyköveteket és húzz fel 3 újat. A 2. évnél az I. Pakliból húzd a Nagyköveteket. A 3. és a 4. évben a II. Pakliból húzz Nagyköveteket.

3 Új Helyszín Kártyák

A kiegészítőben 30 különböző új Helyszín Kártyát találtok, amelyek használhatók a játék során! A 15 új Alap Helyszín mindegyikéből 4 példány, a 15 Speciális Helyszín kártyából pedig 2-2 példány létezik. Amikor ezekkel az új kártyákkal játszotok, akkor a játék Előkészületei némiképpen változnak:

S

Speciális
Helyszín

A 15 Alap Helyszín kártya minden játékban használható. A játékosok a játék előtt eldöntik, hogy melyeket használják majd.

3

3 Játékos

Lehet úgy játszani, hogy Helyszín Kártyákat csak ebből a kiegészítőből, vagy csak az alapjátékból használjátok, illetve akár használhatjátok a kettő kombinációját is. Azt javasoljuk, hogy a kiegyensúlyozottság kedvéért minden típusból 3 helyszínt tegyetek a pakliba. A www.artipiagames.com weboldalunkon különféle előkészületekre találhattok javaslatokat.

4

4 Játékos

Minden Alap Helyszínből a játékosok számával megegyező számú példányt tegyetek a pakliba (3-at egy 3-játékos, 4-et egy 4-játékos játékban).

A Speciális Helyszín Kártyákat meg kell keverni. A játék megkezdése előtt húzz fel játékosonként 9 kártyát, anélkül, hogy felfednéd őket, majd add őket az Alap Helyszínekhez (27 kártyát egy 3-játékos, 36 kártyát egy 4-játékos játéknál). A megmaradt Speciális Helyszínekből alakíts ki egy paklit és helyezd a játéktérület közelébe - bizonyos kártyák és faj képességek esetén szükség van erre a paklira.

A játék előkészületei a továbbiakban megegyeznek az alapjátékéval.

4 Azonnali & Késleltetett Képességek

A Helyszín Kártyák 2 különböző képessége kulcsszavakat kapott az egyszerűbb hivatkozás érdekében.

- A fehér szövegdobozba írt képességeket mostantól Azonnali Képességeknek nevezzük.
- A sárga szövegdobozba írt képességeket mostantól Késleltetett Képességeknek nevezzük.

5 Időzítési Szabályok

A Nagykövetek hozzáadásával új időzítési problémák léphetnek fel. A zűrzavar elkerülése végett a következő időzítési szabályok szerint kell eljárni:

- Először, minden játékos választ egy kártyát a kezéből, majd a többit odaadja a mellette ülő játékosnak.
- Másodsor, minden kiválasztott kártyát egyszerre fel kell fedni. A pillanatnyilag legtöbb GYP-vel rendelkező játékos bejelenti, hogy melyik akciót kívánja használni. Pontegyenlőség esetén a több Credittel rendelkező játékos következik először. Ha még ez is egyenlő, akkor véletlenszerűen kell kiválasztani, hogy ki következik előbb.
- Ha a kiválasztott akció egy helyszín építése, akkor a játékos kifizeti a költséget és lehelyezi a Helyszín Kártyát az Űrállomásába. A hatás ekkor még nem érvényesül. Ha az akció egy Nagykövet hívása, akkor a játékos kifizeti a költséget, maga elé veszi a Nagykövet Kártyát, és elhelyez egy Hivatalt az Űrállomásán (amennyiben szükséges), a Nagykövet képességét azonban még nem érvényesíti. Ha az akció egy Konfliktus Kártya kijátszása, akkor a játékos a szokásos módon kifizeti a költséget, ám a hatást még nem hajtja végre.
- Miután minden játékos végrehajtotta az akcióját, a játékosok ugyanebben a sorrendben végrehajtják a képességeket. Minden játékos érvényesíti a szükséges hatásokat, majd az összesített GYP-vel lép a pontozó sávon, amennyiben kell lépni.

Mivel az első év első fordulójában minden játékos GYP-je és Creditje is egyenlő, ezért a sorrendet véletlenszerűen kell meghatározni. Ennek megkönnyítésére használjátok a játékos jelölőket a sávon.

Ne feledjétek, hogy ezeket a szabályokat csak akkor kell használni, ha időzítési probléma merül fel. Máskülönben a játékosok gond nélkül, egyidejűleg hajthatják végre az akcióikat.

Alternatív 2-játékos Szabályok

Ezt a változatot eredetileg Kim Williams tette közzé (felhasználóneve entwife a www.boardgamegeek.com oldalon), és mivel sokan élvezetesnek találták, ezért belekerült ebbe a szabálykönyvbe, mint egy alternatív 2-játékos változat. Ez a játékváltozat mellőzi a 2 virtuális játékost.

A Helyszín Paklit a 4-játékos játékeval megegyező módon készítsd elő. Minden év elején mindkét játékosnak ossz ki 6 kártyát. Minden forduló előtt (az elsőt is beleértve) a játékosok egy-egy további kártyát húznak a pakliból. Mindkét játékos kiválaszt egy kártyát a kezéből, amelyet kijátszik és egyet, amelyiket eldob. Ezután a megmaradt kártyákat odaadja a másik játékosnak.

Változatosság a Csillagok Között

Ez a változat egy kicsit kiszámíthatatlanabbá teszi a játékot és szélesebb választéket biztosít az elérhető Helyszín Kártyákat illetően. A Helyszín Pakli előkészítésének szokásos szabályai helyett játékosonként 10 Alap Helyszín Kártyát és 14 Speciális Helyszín Kártyát használj (42 egy 3-játékos, 56 egy 4-játékos játékban).

Nyílt Információ

Az előkészületek során fedd fel a Speciális Helyszín Kártyákat, mielőtt hozzáadnád őket a Helyszín Paklihoz. Így a játékosok pontosan tudni fogják, hogy milyen helyszínekre számíthatnak majd, és ennek megfelelően tervezhetnek.

Ragadd Meg a Pillanatot

Ez a változat a szabálykönyv 5. oldalán található időzítési szabályokat változtatja meg. A játékosok az 5. oldalon leírtak szerinti sorrendben hajtják végre a fordulóikat; azonban a kártya játékba kerülésekor bejelentett akció hatására a képességek azonnal kifejtik hatásukat. Ez jó néhány kártyát érint, sokkal erősebbé, vagy gyengébbé téve őket, a kijátszás időpontjától függően. Ezzel a változattal jelentősen felértékelődik a forduló sorrend.

Helyszínek

Adatközpont (Data Centre), Kalóz-öböl (Privateer Bay), Kereskedelmi Bemutató (Trade Show): Ezek a helyszínek két képességgel rendelkeznek, 1 azonnal és 1 késleltetéssel. Az előbbit a megépítéskor, az utóbbit pedig normál módon, a játék végén kell figyelembe venni.

Szövetségi Információs Pont (Alliance Information Point): A képessége arra szolgál, hogy megszámoold, hogy a helyszínből hány példány található összesen az Űrállomásokon.

Mentőkabinok (Escape Pods): Egy akció végrehajtásán kívüli egyéb okból kifolyólag is eldobható (pl. egy képesség miatt).

Kísérleti Fegyver (Experimental Weapon): Ha egy akció végrehajtásán kívüli egyéb okból dobod el (pl. egy képesség miatt), akkor nem kell fizetned 1 Creditet. Valamint, ha azért dobod el, hogy végrehajtsz egy akciót, és ennek következményeként nem marad egyetlen Credited sem, akkor nem fizetsz semmit.

Turista Fogadó Terület (Tourist Reception Area): Két vagy több azonos nevű helyszín +1 egyszeri GYP bónuszt jelent számodra. Ez a képesség nem érvényesíthető minden egyes példányra.

Kereskedelmi Bemutató (Trade Show): A kártyára helyezett Creditekhez nem adódnak hozzá azok, amelyeket azért fizetsz, hogy kijátszd a kártyát – a közös készletből vedd el őket.

Nagykövetek

Dorrian az Árnyék (Dorrian the Shadow), Jerrak Tak, Lycos a Hallgatag (Lycos the Silent), N-AG 17513, Yuki: Emlékeztetőül a nagykövetek képességeire, használhatod a játékhoz adott emlékeztető jelzőket.

Akira Lo: Csak a saját Űrállomásod Helyszín típusaival számolhatsz. Amennyiben egy adott típusból egyetlen helyszíned sincs, akkor azt a típust hagyd figyelmen kívül.

Bag: Helyezz egy Másolat Jelzöt a Nagykövet Hivatalára, valamint egyet arra a kártyára, amelyiket lemásolja. Ez úgy viselkedik, mintha csak a lemásolt kártyát játszottad volna ki a Hivatal helyére. Nem másolhatsz le olyan helyszínt, amely a másolás után meghaladná az Űrállomásodon megépíthető maximális példányszámot. A Nagykövet Hivatala a lemásolt kártya típusa mellett megtartja a saját Helyszín típusát is.

Darthien Edson: Ha 10 Creditnél többel fejezed be a játékot, akkor a maradékra alkalmazd a szokásos 3 Creditenként 1 GYP átváltási arányt.

Giota Vorgia: Ha olyan helyszínt dobsz el, amelyik egynél több típussal rendelkezik, akkor csak azokért az Űrállomásodon található Helyszínekért kapsz GYP-t, amelyek szintén ugyanilyen típusúak.

Kok: Helyezz egy Helyszín Típus Jelzöt erre a Nagykövetre, hogy számon tarthasd az általad választott típust.

Neshant Apuliata: Ha egy akció végrehajtásán kívüli egyéb okból dobsz el egy kártyát, akkor nem kell fizetned Creditet.

Patria: A Diplomáciai Hivatal megépítése váltja ki ezt a képességet (amennyiben azt egy másik játékos már megépítette). Ha azonban azt ennek a Nagykövetnek a számára építed meg, akkor az időzítési szabályok miatt nem kapsz GYP-t – a Hivatal még a képesség érvényesítése előtt felépült.

Rul Nak: Egy 4-játékos játékban legfeljebb 2 Creditet kell fizetned Rul Nak-ért azért, hogy kapj 3 Energia Kockát, egyet-egyet az összes többi játékostól. Azonban kevesebbet is fizethetsz akkor, ha nem az összes játékostól szeretnél Energia Kockát, pl. 0-t fizetsz, és elveszel 1 Energia Kockát 1 játékostól.

Általános

Azokért a célokért, amelyek arra kérik a játékost, hogy előbb tegyen meg valamit, a játékos azonnal megkapja a jutalmat, amennyiben teljesítette a feltételt. Ha 2 vagy több játékos ugyanabban a fordulóban teljesíti ugyanazt a célt, akkor a jutalmat egyikük sem kapja meg.

8 Készítők

Tervező: Vangelis Bagiartakis
Panagiotis Zinoviadis

Fejlesztő: Anastasios Grigoriadis

Illusztráció: Antonis Papantoniou

Grafikus Tervező: Giota Vorgia

Gyártásvezető: Konstantinos Kokkinis

Kreatív Tartalom

Fejlesztés: Anastasios Grigoriadis

Fordítás: fki (fki@freemail.hu) v.1.0

Vangelis Bagiartakis:

Szeretném megköszönni a feleségemnek, Evangelia-nak, valamint a gyermekeimnek Nick-nek és Helen-nek a szeretetüket és a támogatásukat.

Panagiotis Zinoviadis: Ezt a kiegészítőt imádott feleségemnek Dimitrá-nak ajánlom, aki olyanná teszi az életem, mintha valóban a csillagok között lennék. Köszönöm neked. Külön köszönet Vangelis Bagiartakis-nek, Konstantinos Kokkinis-nek, Constantis Lavrentiadis-nek és Vasilis Zitros-nak.

9 Köszönetnyilvánítás

Szeretnénk köszönetet mondani a játékesztelőinknek:

Constantis Lavrentiadis, Vasilis Zitros, Stalikas Grigoris, Mantzoukas Stefanos, Giorgos Gakoudis, John Dimitrousis, Pantelis Dimitrousis, Danaí Triantafylli, So-tiris Tsantilas, Thanasis Patsios, Thetis Gouliou, Haris Patsios, Aris Damoulakis.

Külön köszönet jár Matt Shinners-nek, valamint minden Kickstarter támogatóknak.

Konstantinos Kokkinis: Ezt a játékot Tzanis emlékének ajánlom. Nagyon hiányzol mindnyájunknak.

Tudj meg többet itt:
www.ats-universe.com

Megjegyzés: Az Among the Stars - The Ambassadors a képzelet szüleménye. Bármilyen hasonlóság élő, vagy halott személyekkel kizárólag a véletlen műve.

Ha megjegyzésed, vagy kérdésed lenne, akkor kérlek, vedd fel velünk a kapcsolatot: info@artipiagames.com, vagy látogass el a honlapunkra www.artipiagames.com

Among the Stars. © 2011 Vangelis Bagiartakis © 2012 Artipia Games. All rights reserved.
Among the Stars: The Ambassadors © 2013 Vangelis Bagiartakis, Panagiotis Zinoviadis © 2013 Artipia Games. All rights reserved.