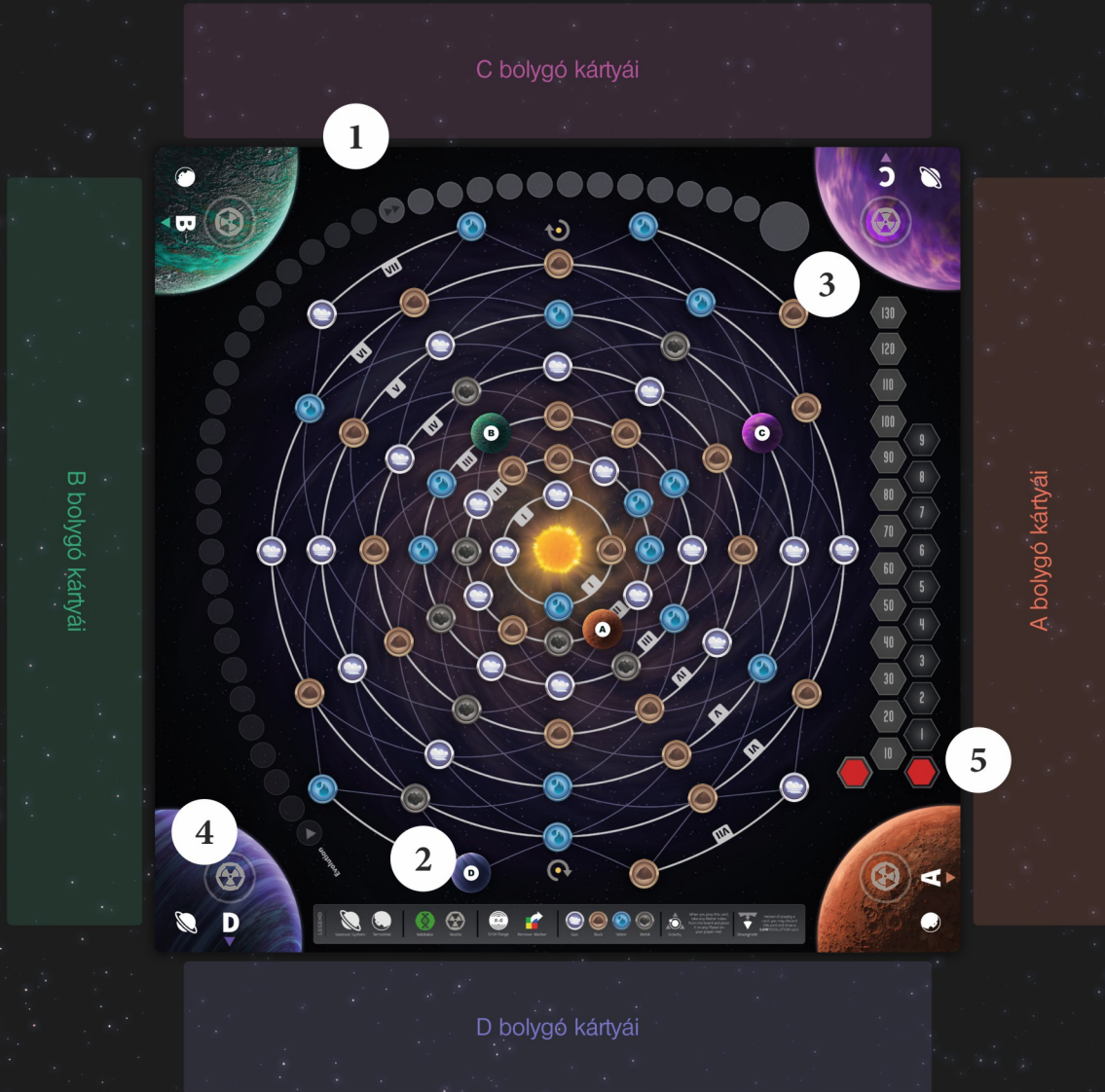


# PLANETÁRIUM

Játékszabály

MAGYAR VÁLTOZAT: 2.0  
UTOLJÁRA FRISSÍTVE: 2017.04.03.

# ELŐKÉSZÜLETEK



1 Helyezd a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy körülötte mindenhol elegendő hely maradjon egy sor kártyának!

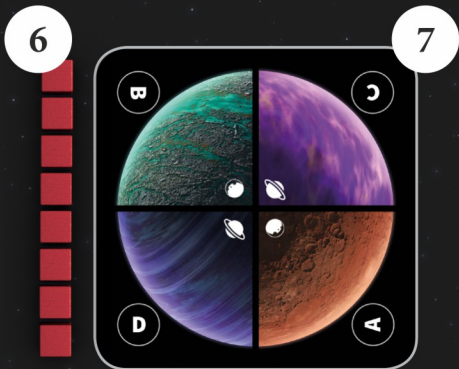
2 Helyezd a 4 bolygó tokenet a tábla A, B, C és D mezőire!

3 Fordítsd fejjel lefele az összes anyag tokenet és keverd össze őket, majd a tábla minden fehér pontjára helyezz el egyet! Ezután fordítsd fel az anyag tokeneket!

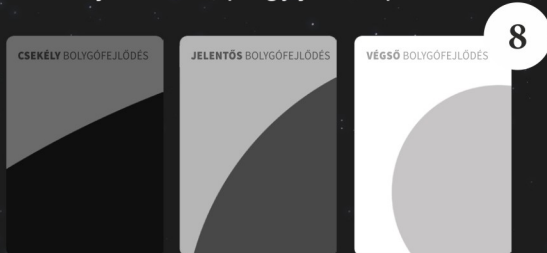
4 Helyezd a lakható/lakhatatlan tokeneket a lakhatatlan oldalukkal felfelé a bolygók képén található körbe!

5 Minden játékos két hatszögletű számlálót helyez a pontszámoló oszlopok nulla értékére (egyiket az egyeseknek, másikat a tízeseknek).

6 Minden játékos megkapja a pontszámálói színének megfelelő 8 darab kocka alakú jelölőjét.



7 Minden játékos kap egy játéklapot.



8 Keverd össze a kártyákat külön-külön típusonként (csekély, jelentős és végső bolygófejlődés) és helyezd a három paklit könnyen elérhető távolságra!

Minden játékos 2 csekély, 2 jelentős és 2 végső bolygófejlődés lapot húz, majd az egyik tetszőleges végső bolygófejlődés kártyát eldobja (a három korábbi pakli mellé képezzetek egy dobópaklit).



Némi rövid, érdekes információ. A tudományos tények és az érdekes spekulációk keveréke, melyek a kártya témájához kapcsolódnak.



1 játéktábla



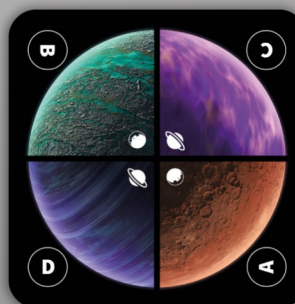
4 bolygó token



68 anyag token  
(22 gáz, 22 szikla, 16 víz, 8 fém)



4 lakható/lakhatatlan token  
(az ábrán a lakhatatlan oldal látható)



4 játéklap



8 számláló  
(2 / szín)



32 játékos jelölő  
(8 / szín)



52 bolygófejlődés kártya  
(18 kisebb, 18 jelentős, 16 végső)

*„A képzeletünk gyakran sosem létezett világokba vezet minket, ám enélkül sehova sem jutnánk”*

*Carl Sagan*

## A JÁTÉK CÉLJA

A Planetárium játék során egy új naprendszer születik a nap körül keringő anyagtegerből. A játékosok a teremtés folyamatában vesznek részt úgy, hogy a tokeneket mozgatva szimulálják a gravitációt és az általa mozgatott akkréciós anyagot, mely az épp formálódó planetoidokra hullik.

A játékosok kártyákat játszanak ki, melyek a planétákat fejlesztik számos fontos módon. Az egyik egy lakhatatlan pusztasággá perzselődik, míg a másik az élet egy lehetséges forrásává válhat.

A Planetárium játék célja, hogy a játékos a saját céljainak leginkább megfelelően formálja a létrejövő naprendszert. A játék folyamán minden játékos pontokat gyűjt a bolygókat fejlesztő kártyák kijátszásával. Eközben a naprendszer végső állapotát is befolyásolják, és újabb pontokat kaphatnak a csak az utolsó körben kijátszható kártyákért is.

A játékot a legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri.

# A JÁTÉK ALAPJAI

## A JÁTÉK KEZDETE

A játékosok egymást követően kerülnek sorra, míg a játék véget nem ér (lásd 10. oldal). Az a játékos kezdi a játékot, aki a legmagasabb értékű végső bolygófejlődés kártyát dobta el az előkészítés során. Ezután az óramutató járásának megfelelő sorrendben következnek a többiek. Amennyiben az eldobott kártyák értéke megegyezik, véletlenszerűen kell kiválasztani a kezdő játékost.

## A KÖR ÁTTEKINTÉSE

A játék körének alapjai a következők:

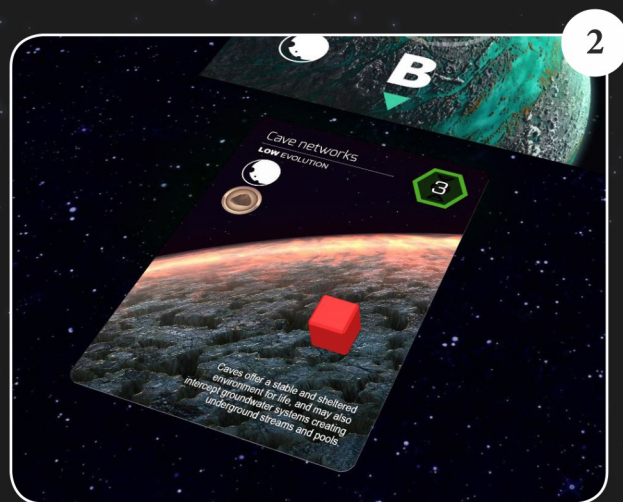
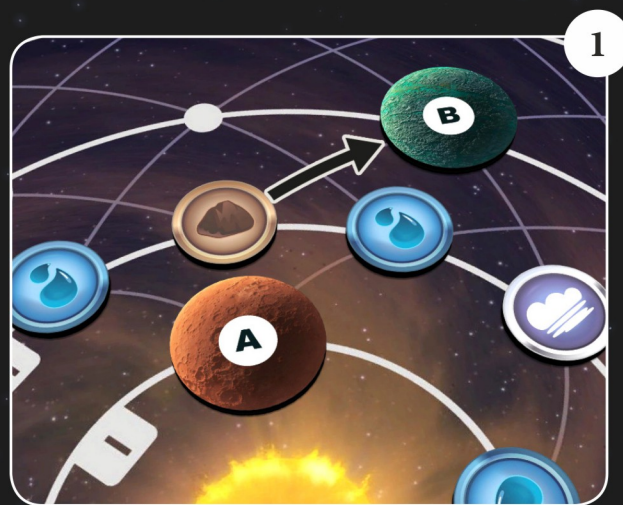
- 1 Mozgass el egy mezővel egy anyag vagy bolygó tokent a játéktáblán!
- 2 Amennyiben sikerül teljesíteni egy kártya követelményeit, kijátszhatsz egy csekély vagy jelentős bolygófejlődés kártyát. Körönként csak 1 kártya játszható ki.
- 3 Ha kijátszottál egy kártyát, akkor húzz vagy 1 csekély, vagy 1 jelentős, vagy 2 végső bolygófejlődés kártyát. A két végső bolygófejlődés kártya közül egyet el kell dobnod.

## KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A legtöbb körben a játékos nem tud kártyát kijátszani, vagy dönthet úgy is, hogy nem tesz így, még ha tudna is. Ebben az esetben mozgat egy tokent, majd passzol.

*„Ki tudom számolni az égitestek mozgását, ám az emberi örültséget nem.”*

*Isaac Newton*



# MOZGÁS

## TOKEN MOZGATÁSA

Az anyag és bolygó tokenek mozgatása során az alábbi szabályok betartására kell ügyelni:

- 1 A tokenek mindig az óramutató járása szerint mozognak a csillag körül a táblán.
- 2 A tokenek ● -tól ● -ig mozognak a vonalak mentén. Mozoghatnak a vastagabb orbitális pályákon, vagy az őket összekötő vékonyabb vonalakat követve is.
- 3 A tokenek összesen 1 mezőt mozoghatnak (mindaddig, míg a Fejlődésszámláló fel nem gyorsul, lásd 10. oldal).
- 4 Az anyag tokenek nem mozoghatnak egymásba vagy egymáson keresztül.
- 5 Az anyag tokenek rámozoghatnak a bolygó tokenekre (és fordítva is). Amikor ez történik, az anyag token átkerül a játékos játéklapján található megfelelő bolygóra.

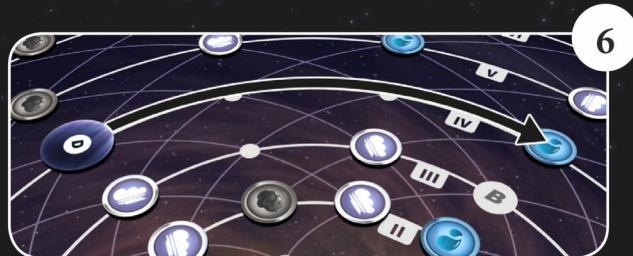
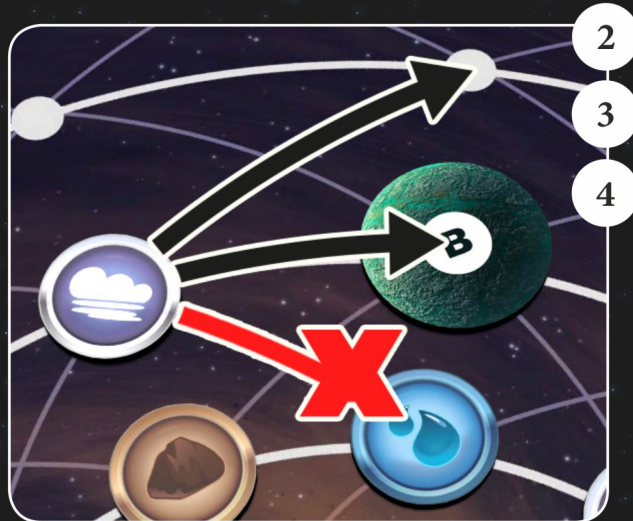
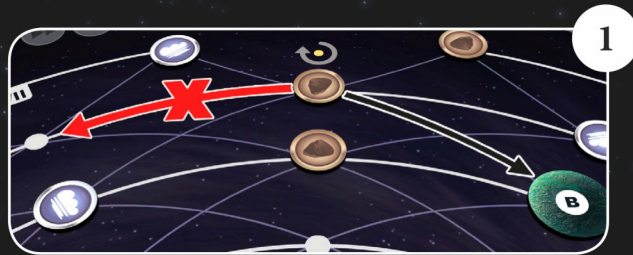
## BOLYGÓK EGYEDI MOZGÁSA

A bolygók mozgása esetén két kivétel adódik a fentiek alól:

- 6 Egy bolygó „tisztára söpörheti” a vastag vonallal jelölt orbitális pályáját, és addig mozoghat, amíg szükséges, vagy amíg egy anyag tokenbe nem ütközik.
- 7 A fenti „tisztára söprő” mozgás során a bolygó átmozoghat más bolygók által elfoglalt mezőkön, de nem állhat meg rajta.

## TOKENEK TÁROLÁSA

Az ütközések során begyűjtött anyag tokenek a játékos játéklapján tárolódnak, míg el nem költi azokat egy bolygófejlődés kártya kijátszására.



# KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

## CSEKÉLY, JELENTŐS, VÉGSŐ

Csak csekély és jelentős bolygófejlődés kártyákat lehet kijátszani a játék nagy részében. A végső bolygófejlődés kártyák csak az utolsó körben használhatóak (lásd 10. oldal).

## KÖVETELMÉNYEK

Bármely kártya kijátszásához teljesíteni kell a bal oldalán szereplő követelményeket. Számos kártya különféle anyag tokenek megfizetését kéri. Ezeknek a tokeneknek rendelkezésre kell állnia a játékos játéklapján, hogy a kártyát kijátszhassa.

Néhány kártya további elvárásokkal is rendelkezhet, melyek a 8. oldalon láthatóak.

## ANYAG TOKENEK KIFIZETÉSE

Egy kártya kijátszásakor kifizetett anyag-követelmény tokenjei a játékos játéklapjáról a Fejlődésszámláló következő üres mezőire kerülnek.

## KÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

A kijátszott kártyákat a játéktábla megfelelő bolygóához tartozó oldala mellé kell helyezni. Az így elhelyezett kártyák egy sort alkotnak majd a tábla mellett, melyek a bolygó fejlődésének eseményeit mutatják.

Amikor egy játékos elhelyez egy kártyát, akkor egy saját jelölőjét is elhelyezi rajta, így követve, hogy ki játszotta ki azt, egyúttal a végső bolygófejlődés kártyák követelményeihez is szükségesek lesznek majd a jelölők (10. oldal).

## PONTOZÁS

A játékos a kártya kijátszásáért a jobb felső sarkában lévő hatszög számértékének megfelelő pontszámot kapja.

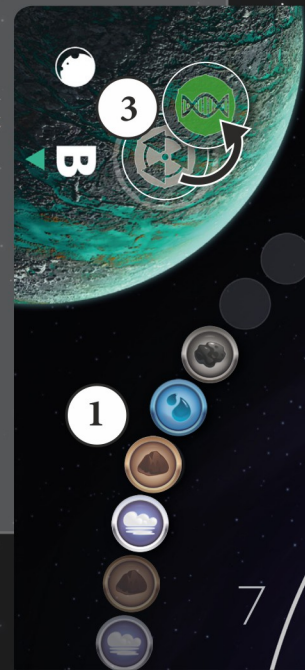
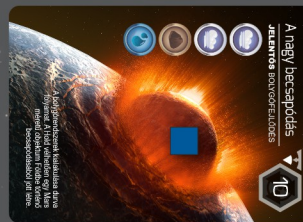
**Példa:** István sikeresen összegyűjtötte a B bolygón a **Mágneses mező** kártya kijátszásához szükséges összes anyag token, amihez mindegyikből 1-re lesz szüksége. Úgy dönt, kijátszsa a lapot.



1 Átmozgat egy-egy gáz, szikla, víz és fém token a játéklapján szereplő B bolygó területéről a Fejlődésszámláló következő üres mezőire.

2 Elhelyezi a Mágneses mező lapot a B bolygóhoz tartozó oldal mellett, és ráhelyezi a saját, piros színű jelölőjét. Végül a pontszámlálón lép 11 pontot, mert ennyit ért a kijátszott kártya.

3 Ellenőrzi a lakható és a lakhatatlan pontok egyensúlyát a B bolygón. A Mágneses mező kártya 11 lakható pontot ad a bolygónak, így most több lakható pont (11) található rajta, mint lakhatatlan (10), ezért átfordíthatja a bolygóhoz tartozó token a lakható oldalára.



## KÁRTYÁK KÖVETELMÉNYEI



A bolygónak gázóriásnak kell lennie (ezt a játéklapon és a játéktáblán is látni lehet).



A bolygónak szilárdnak kell lennie (ezt a játéklapon és a játéktáblán is látni lehet).



A bolygónak a számokkal egyező, vagy azok között levő orbitális pályák egyikén kell lennie, lásd lentebb.



A bolygónak lakhatónak kell lennie, azaz a lakható/lakhatatlan token lakható oldala legyen látható.



A bolygónak lakhatatlannak kell lennie, azaz a lakható/lakhatatlan token lakhatatlan oldala legyen látható.



A felsorolt anyag tokeneknek jelen kell lennie a játékos játéklapján (azon a bolygón, melyre ki szeretné játszani a lapot). A lap kijátszásakor ezek a tokenek átkerülnek a Fejlődésszámláló következő üres mezőire.



A játékosnak el kell távolítania egy jelölőjét mely a bolygóhoz tartozó kártyák egyikén található.



Az orbitális pályák számát római számok mutatják (I-VII). A legkülső pályák négy elkülönült szakasza mind a VII. orbitális pályához tartozik.

## LAKHATÓ VAGY LAKHATATLAN?

A bolygók lehetnek lakhatóak vagy lakhatatlanok. Ezt a tulajdonságukat a játéktábla adott bolygóhoz tartozó sarkaiban található token is mutatja. Minden bolygó lakhatatlan tulajdonsággal kezdi a játékot.

Amint egy bolygófejlődés kártya pontozásra került, a játékos ellenőrzi a bolygó állapotának esetleges változását lakhatatlanról lakhatóra, vagy fordítva.



Hasonlítsd össze a lakható és lakhatatlan bolygófejlődés kártyák összeadott pontjait (melyek az adott bolygóhoz tartoznak).

Amennyiben az egyik érték magasabb, úgy a tokent az annak megfelelő oldalára kell fordítani. Azonos érték esetén a token nem változik.

*„Ugyanúgy nem lenne természetes, ha csak egyetlen szár gabona lenne egy hatalmas mezőn, mint hogy csak egyetlen élő bolygó legyen az univerzumban.”*

*Metrodorus Chius városából*

## GRAVITÁCIÓ

A gravitáció ikon néhány kártyának egyedi tulajdonságot biztosít. Ha egy ilyen ikonnal rendelkező kártya kerül kijátszásra, a játékos bárhol eltávolíthat egy anyag tokent a játéktábláról és a saját játéklapja valamelyik bolygójára helyezheti azt.

## LECSERÉLHETŐ

A lecserélhető ikon azt mutatja egy kártyán, hogy a lap a kijátszása helyett eldobható és helyette egy **csékély bolygófejlődés** lap húzható. Körönként csak egy lapot lehet lecserélni és ezután már nem lehet másik kártyát kijátszani abban a körben.



# KÁRTYA HÚZÁSA

Egy kártya kijátszása után a játékosnak húznia kell a csekély vagy a jelentős bolygófejlődés pakliból. Dönthet azonban úgy is, hogy a végső bolygófejlődés pakliból húz 2 lapot, melyből az egyiket eldobja, a másikat pedig megtartja.

## DOBÓPAKLIK

Az eldobott végső bolygófejlődés kártyák képpel felfele kerülnek a dobópakliba. Ha a végső bolygófejlődés pakli elfogyna, az eldobott kártyákat újra kell keverni és új paklit kell kreálni belőlük.

Hasonlóképp a lecserélt jelentős bolygófejlődés kártyák külön dobópakliba kerülnek, melyet szintén újra kell keverni, ha a jelentős bolygófejlődés pakli kifogyna.

Ha valamelyik pakli végleg elfogy, akkor abból a továbbiakban már nem lehet húzni.

## KÉZBEN TARTOTT LAPOK

A kézben tartható lapok száma mindig 5. Egy játékosnak sosem lehet több, vagy kevesebb lapja ennél a kör kezdetén vagy végén.

A játékosoknak szintén nem lehet több, mint 4 végső bolygófejlődés lapja. Amikor 2 ilyen lapot húz a játékos, csak az egyik számít bele a lapjaiba, melyet végül megtart.

### ÖTLETEK AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

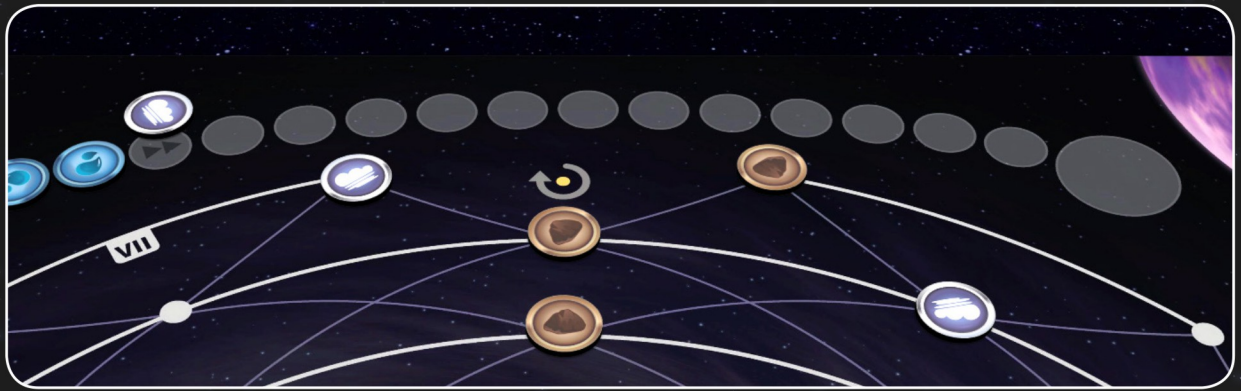
Fontos és érdekes döntés lehet, hogy mikor húzzunk végső bolygófejlődés kártyákat és melyeket tartjuk meg.

Mivel a végső bolygófejlődés kártyák csak az utolsó körben játszhatóak ki, addig a lehetséges lapok helyét foglalják. Ha túl koraiak vagy túl sok van belőlük, igen megnehezíthetik a csekély vagy jelentős bolygófejlődés kártyák kijátszását. Azonban ha nincs belőlük elég korán, az megnehezíti a tervezést a játék folyamán. Javasoljuk, hogy a játék végére két végső bolygófejlődés kártyával rendelkez.

# A KÖR VÉGE

Amint egy token mozgatásra került és a játékos esetleg egy lapot is kijátszott, az óramutató szerinti következő játékos kerül sorra.

A játék mindaddig így folytatódik, míg el nem ér a végső fázisába, melynek leírása a 10. oldalon található.



A Fejlődésszámláló azon pillanata, mikor egy anyag token kerül a ► jelű mezőjére.

## VÉGSŐ FÁZIS

### GYORSULÁS

A kártyák kijátszásával egyre több anyag token kerül a Fejlődésszámlálóra. Amikor egy token kerül a számláló ►► jelű mezőjére, felgyorsítja a naprendszer fejlődését. Az anyag tokenek innentől kezdve 1 vagy 2 mezőt mozoghatnak.

A bolygók a normál szabályok szerint továbbra is csak 1 mezőt mozognak. A bolygók egyedi mozgására vonatkozó szabályok a 6. oldalon találhatóak.


### AZ UTOLSÓ KÖR

Ha egy anyag token kerül a Fejlődésszámláló utolsó, nagyobb mezőjére, elkezdődik a játék utolsó köre.

Az a játékos, akinek az anyag tokenje a mezőre került, kijátszhat végső bolygófejlődés kártyákat, és ezzel befejezi a játékot. Ezután a további játékosokra is sor kerül még egyszer.

A végső kör megegyezik a korábbiakkal, ám a mozgások és a megszokott kártyák kijátszása után bármennyi végső bolygófejlődés kártyát ki lehet játszani (ha a követelményeiket teljesíti a játékos). Az utolsó körben kifizetett anyag tokenek a Fejlődésszámláló végső mezőjére kerülnek.

## VÉGSŐ BOLYGÓFEJLŐDÉS

 Egy bolygóra kijátszott minden végső bolygófejlődés kártyáért rendelkeznie kell a játékosnak egy jelölővel a bolygó lapjain. Amikor egy végső bolygófejlődés kártya kijátszásra kerül, el kell távolítani az egyik ilyen saját jelölőt a bolygó valamelyik kártyájáról. Ez azt is jelenti, hogy maximum annyi, vagy kevesebb végső bolygófejlődés kártya játszható ki egy bolygóra, mint amennyi kártyát addig kijátszott rá a játékos.

Az utolsó kör során annyi végső bolygófejlődés kártya játszható ki, amennyi lehetséges. Helyezd őket a bolygó mellé és gyűjtsd be az értük járó pontokat.

**A játékos nem húz új lapot az utolsó körben.**

## A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Amikor minden játékos befejezte az utolsó körét és kijátszott annyi végső bolygófejlődés kártyát, amennyit csak tudott, a játék véget ér. A legtöbb ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén az alábbiakat kell követni:

- ① A játéklapján megmaradt legtöbb anyag tokennel rendelkező játékos nyer.
- ② A legtöbb kártyákon maradt jelölővel rendelkező játékos nyer.
- ③ A legkevesebb megmaradt kártyával rendelkező játékos nyer.



## STÁBLISTA

### Tervező

Stéphane Vachon

### Segédtervező

Dann May

### Fejlesztés

Stéphane Vachon

Dann May

James Lewis

### Illusztrációk

Greg May

### Művészeti vezető & grafikai tervezés

Dann May

### Gyártásvezető

Cody Jones

### Tesztelők/Köszönet

Bryan Burgoyne

Jonathan Calleja

Allen Chang

Michael Coulston

Romain Enselle

Claudia Gutierrez

Fabien Haond

Michael Fox

Guido Moyano Loyola

Anthony Sweet

Jon Tennant

Alex Wynnter

Adam Wyse

Dan Yarrington

## GYAKORI KÉRDÉSEK

*Mi történik, ha elfogynak a jelölőim?*

Egy korábban kijátszott jelölőt áthelyezhetsz az újonnan lerakott lapra, vagy kijátszhatod a lapot jelölő nélkül.

*Kijátszhatok egynél több lapot is egy körben?*

Nem. Az egyetlen kör, amikor egynél több kártya is kijátszható, az utolsó kör, amikor kijátszhatasz 1 csekély vagy 1 jelentős bolygófejlődés kártyát és tetszőleges számú végső bolygófejlődés kártyát.

## KÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE



### GRAVITÁCIÓ

A gravitáció ikon néhány kártyának egyedi tulajdonságot biztosít. Ha egy ilyen ikonnal rendelkező kártya kerül kijátszásra, a játékos bárholnan eltávolíthat egy anyag tokent a játéktábláról és a saját játéklapja valamelyik bolygójára helyezheti azt.

### LECSERÉLHETŐ




A lecserélhető ikon azt mutatja egy kártyán, hogy a lap a kijátszása helyett eldobható és helyette egy **csekély bolygófejlődés** lap húzható. Körönként csak egy lapot lehet lecserélni és ezután már nem lehet másik kártyát kijátszani abban a körben.

## KEZDŐLAPOK

Húzz 2 **csekély** bolygófejlődés lapot  
Húzz 2 **jelentős** bolygófejlődés lapot  
Húzz 2 **végső** bolygófejlődés lapot, ebből  
egyét tarts meg, egyet dobj el

Kézben tartható lapok száma: 5 (ebből  
maximum 4 lehet végső bolygófejlődés)

## KÁRTYÁK KÖVETELMÉNYEI

-  A bolygónak gázóriásnak kell lennie (ezt a játéklapon és a játéktáblán is látni lehet).
-  A bolygónak szilárdnak kell lennie (ezt a játéklapon és a játéktáblán is látni lehet).
-  A bolygónak a számokkal egyező, vagy azok között levő orbitális pályák egyikén kell lennie.
-  A bolygónak lakhatónak kell lennie, azaz a lakható/lakhatatlan token lakható oldala legyen látható.
-  A bolygónak lakhatatlannak kell lennie, azaz a lakható/lakhatatlan token lakhatatlan oldala legyen látható.
-  A felsorolt anyag tokeneknek jelen kell lennie a játékos játéklapján (azon a bolygón, melyre ki szeretné játszani a lapot). A lap kijátszásakor ezek a tokenek átkerülnek a Fejlődésszámláló következő üres mezőire.
-  A játékosnak el kell távolítania egy jelölőt, mely a bolygóhoz tartozó kártyák egyikén található.

## GYORSULÁS

Amikor egy token kerül a Fejlődésszámláló  
▶▶ jelű mezőjére, az anyag tokenek 1 vagy 2  
mezőt mozoghatnak.

A bolygó tokenek mozgása nem változik.