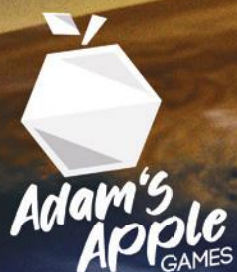


AZ ISMERETLEN BOLYGÓ



SZABÁLYKÖNYV



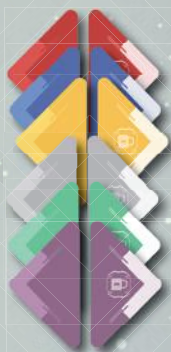
1x Űrállomás
(S.U.S.A.N.)



1x Állomásparancsnok-jelölő



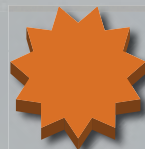
12x raktárjelölő



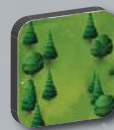
14x rover



36+ mentőkapszula



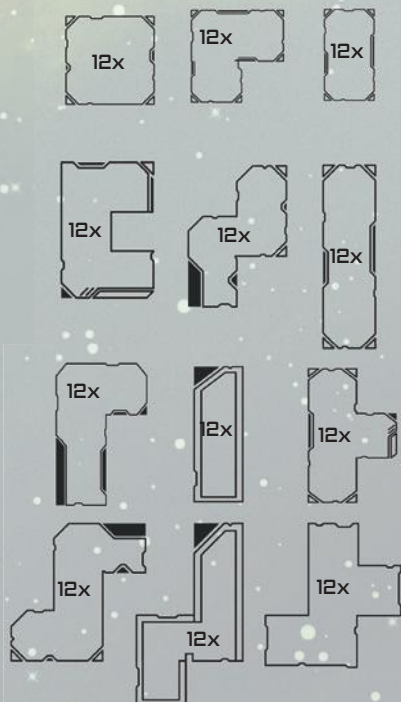
60+ meteorit



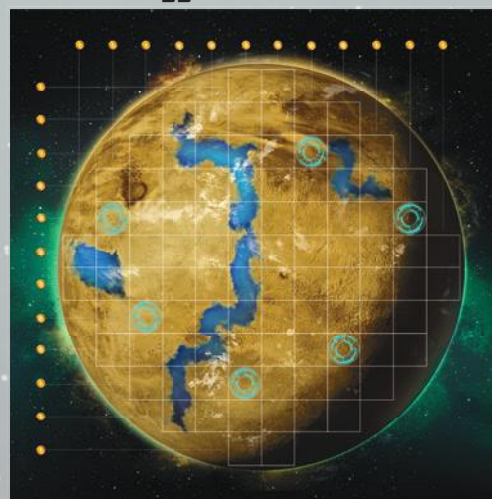
60+
biomasszaftol

JÁTÉKELEMEK

144x tereplapka



6x bolygótábla



6x vállalati tábla



szimmetrikus előlap
aszimmetrikus hátlap



30x erőforrás-jelölő

36x civilizációkártya

9x 1. szint



9x 2. szint



9x 3. szint



9x 4. szint



28x feladatkártya

28x személyes



28x szomszédos



60x
eseménykártya

esemény modul

20x zöld kód



20x narancs kód



20x vörös kód



1x pontozótömb



Nézd meg szabálymagyarázó
videónkat magyar nyelven
a www.gemklub.hu/az-ismeretlen-bolygo-video
oldalon!



TARTALOMJEGYZÉK

Játékelemek.....	2
A játék előkészítése.....	3
A játék menete.....	4-7
Választható modulok.....	8
Egyszemélyes játékváltozat.....	9
Aszimmetrikus vállalatok.....	10-12
Aszimmetrikus bolygók.....	13
Szabály-összefoglaló.....	16

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

A legjobb játékelményért azt javasoljuk, hogy az első játékhoz csak a szimmetrikus bolygó- és vállalati táblákat használjátok (K58-4156 és a Universal Coalition).

Amint a szimmetrikus játék szabályait elsajátítottátok, az aszimmetrikus bolygók és vállalatok is könnyebben megtanulhatóvá és játszhatóvá válnak.



ÁTTEKINTÉS

A Föld erőforrásai elfogytak. A ti feladatotok, hogy egy-egy eddig ismeretlen bolygót lakhatóvá tegyetek, és így biztosítsátok az emberiség jövőjét.

Δ JÁTÉK CÉLJA

Nyerd meg a játékot hatékony bolygófejlesztéssel, haladással az erőforrásokon, mentőkapszulák begyűjtésével, meteoritok eltávolításával, és a szomszédos bolygók túlszárnyalásával.

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

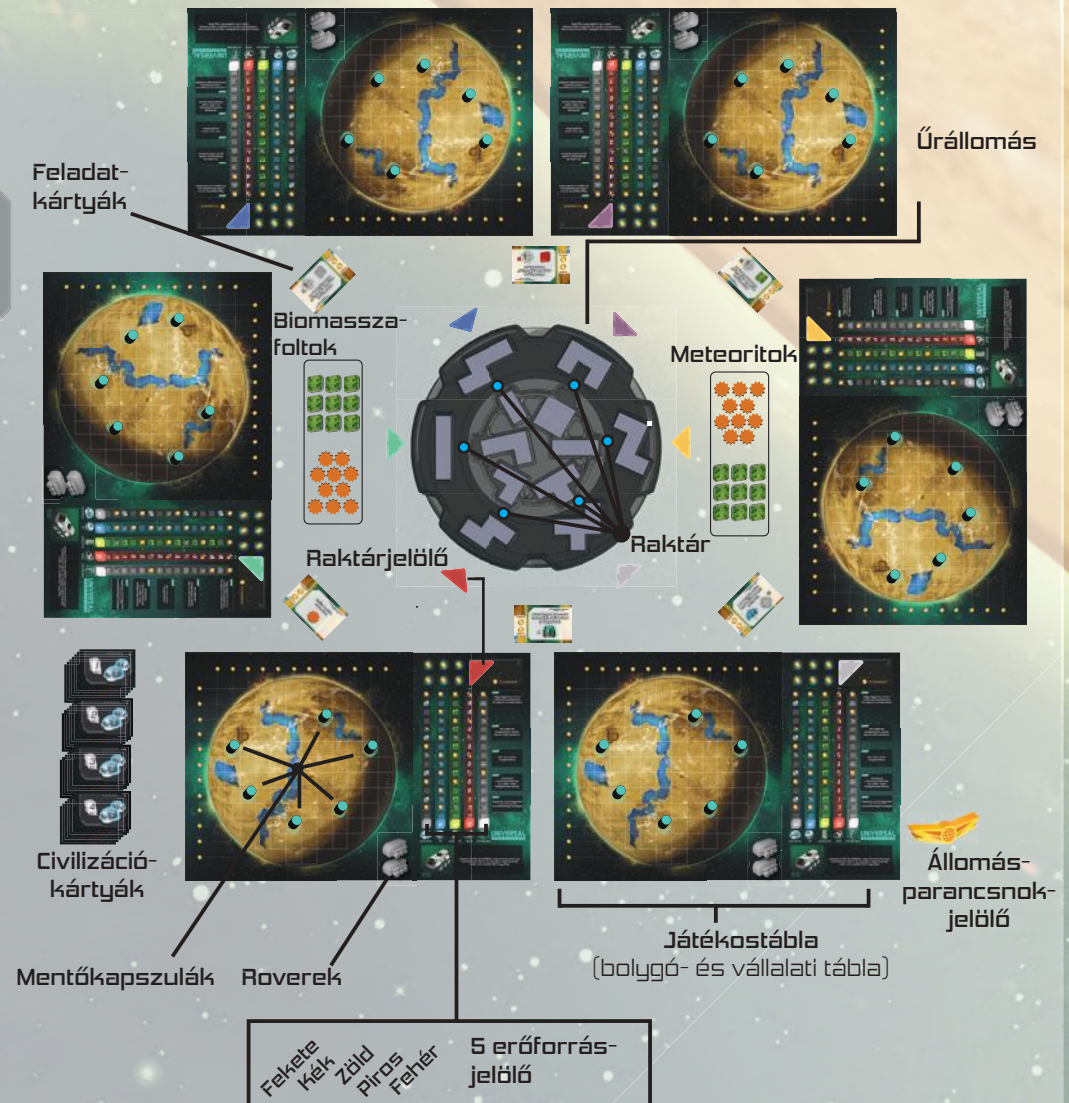
- Helyezzétek az **Úrállomást** az asztal közepére. Az **Úrállomás** előkészítése rész utasításai alapján töltsétek fel **TEREPLAPKÁKKAL**.
- Adjatok minden játékosnak egy **BOLYGÓTÁBLÁT**, egy **VÁLLALATI TÁBLÁT**, két, színben megegyező **RAKTÁRJELÖLŐT** és öt **ERŐFORRÁS-JELÖLŐT** (minden színből egyet: fekete, kék, zöld, piros és fehér).
- Minden játékos döntse el, hogy a szimmetrikus vagy az aszimmetrikus bolygó-, illetve vállalati oldallal szeretne játszani. Ezeket készítse elő a jobb oldali ábra alapján. A szimmetrikus oldal 1-es komplexitással rendelkezik. Az aszimmetrikus oldal komplexitása magasabb lehet.  Pl.: 3-as komplexitás
- Vegyétek el és helyezzetek le **ROVEREKET** és **MENTŐKAPSZULÁKAT** a vállalati és bolygótáblákon jelöltek szerint. Az erőforrás-jelölőket helyezétek el a megfelelő színű erőforrások 0-s mezőire. Az egyik raktárjelölőt helyezétek egy-egy raktár elé az **úrállomás** körül, egymástól egyenlő távolságra (amennyire lehetséges). A másikat tegyétek a vállalati táblákra.  Pl.: 2 rover
- Húzzatok a játékosok számánál eggyel több **CIVILIZÁCIÓKÁRTYÁT** mind a négy szintből. (Pl.: négyfős játék esetén minden szintből öt-öt kártyára van szükség.) A kártyákat szintenként megkeverve, külön paklikban, képpel lefelé tegyétek az asztalra. A fel nem használt civilizációkártyákat tegyétek vissza a dobozba.
- Helyezzétek a **METEORITOK** és a **BIOMASSZAFOLTOK** jelölőit mindenki által könnyen elérhető helyre.
- Keverjétek meg a **FELADATKÁRTYÁKAT**, az alábbi táblázat szerint húzzatok, és helyezétek el ezeket a megfelelő oldalukkal felfelé.

	Kártyaoldal	Feladatkártya helye
3-6 játékos	Szomszédos	Egy-egy kártya minden két játékos között.
2 játékos	Szomszédos	Három kártya a két játékos között.
Egyszemélyes játék	Személyes	Húzz négy kártyát, és válassz ki hármat.

- Válasszatok egy **állomásparancsnokot**, és adjatok neki az **ÁLLOMÁSPARANCSONOK-JELÖLŐT**.



ELŐKÉSZÍTETT JÁTÉK



AZ ÚRÁLLOMÁS ELŐKÉSZÍTÉSE

Töltsétek fel az **ÚRÁLLOMÁST** a **TEREPLAPKÁKKAL**, mielőtt elkezded a játékot. Az **Úrállomás** minden szekcióját, vagyis **RAKTÁRÁT** két, tizenkét lapkából álló kupaccal kell feltölteni. Egy kupacon belül minden lapka ugyanolyan formájú és egy irányba igazított.

A lapkákat egy belső körbe (kis lapkák) és egy külső körbe (nagy lapkák) kell rendeznetek. A belső kört úgy állítsátok be a játék kezdete előtt, hogy változatos lapkakombinációk jöhessenek létre a játék folyamán.



A fenti ábrán láthattok egy általunk javasolt beállítást, de beállíthatjátok az **úrállomást** tetszés szerint is. A raktárak mindig egy kis és egy nagy lapkakupacból állnak.

A játékot tervezték: Ryan Lambert és Adam Rehberg

Illusztráció: Yorgo Manis

Grafikai tervezés: Yorgo Manis és Adam Rehberg

Fordítás: Majorné Kis Anita

Külön köszönet a Kickstarter-támogatóknak!

Copyright Adam's Apple Games 2020. Minden jog fenntartva!



Δ JÁTÉK MENETE

Az állomásparancsnok minden körben elforgathatja az űrállomást, amennyire csak szeretné, hogy az általa választott **RAKTÁR** a raktárjelölője elé kerüljön. Az állomás-parancsnok dönthet úgy, hogy nem forgatja el az állomást, hanem a korábbi pozíciójában hagyja.

Amint az állomásparancsnok végzett az űrállomás elforgatásával, minden játékos magához vesz a saját raktárjelölője előtt lévő raktárban elérhető két kupac valamelyikéből egy lapkát. A lapkák felvétele egyszerre történik.



A játékosok a felvett lapkáikat a bolygójukra helyezik a **Lehelyezési szabályoknak** megfelelően.

A lapkák két részből állnak. Minden rész egy **erőforrást** és egy, az erőforrásnak megfelelő **terep** tartalmaz.



A lapka lehelyezése után léptesd egyet előre a lapkán lévő erőforrásoknak megfelelő erőforrás-jelölőket a vállalati tábládon, az adott lapka méretétől függetlenül.



Jegyzet: A vállalati táblán nincs erőforrássáv vagy jelölő az energia számára, mivel az energia máshogy működik, mint a civilizáció, víz, biomassa, rover és technológia erőforrások.

Amikor meteor szimbólummal ellátott lapkát helyezel a bolygóra, **azonnal** helyezz egy **METEORITOT** a lapka meteor szimbólumára. A bolygón azok a sorok és oszlopok nem érnek medálokat a játék végén, amelyekben van meteorit.



Miután minden játékos lehelyezte a lapkát és léptette az erőforrás-jelölőit, az állomásparancsnok továbbadja az állomásparancsnok-jelölőt az óramutató járása szerint soron következő játékosnak, és új kör kezdődik.

Δ JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha egy játékos nem tud a lehelyezési szabályoknak megfelelően lapkát lehelyezni a raktárból (A) VAGY ha az űrállomáson egy raktár teljesen kiürül (B).

A. Amikor egy játékos nem tudja a szabályoknak megfelelően a raktárból a két lapka egyikét sem lehelyezni, minden játékos befejezi a saját körét a rendes szabályok szerint, majd a játék véget ér. Azok a játékosok, akik már nem tudtak lapkát lehelyezni, választanak a raktárukban egyet, és a rajta lévő MINDKÉT erőforrás jelölőjét előrébb léptetik, de a lapkát már nem rakják a bolygójukra. Ezután számológatók össze a győzelmi pontjaitokat (medálokat).

B. Amikor egy lapkaraktárban mindkét kupac kiürül, annak a körnek a végén a játék véget ér.

Fontos: Ha egy játékos a választható két lapka egyikét ki tudja játszani, akkor azt kell választania, és a játék folytatódik.

LAPKALEHELYEZÉSI SZABÁLYOK

ELŐBB A BOLYGÓ SZÉLE: A legelső lehelyezett lapkának érintenie kell a bolygó szélét.

LAPKASZOMSZÉDOSSÁG: A további lapkákat egy másik lapkával szomszédosan kell lehelyezni (vízszintesen vagy függőlegesen élszomszédosan legalább egy, már lehelyezett másik lapkával, de nem átlósan).

EGY RÉTEGGEN: A lapkákat nem lehet egymás tetejére helyezni.

NINCS ÁTFEDÉS: A lapkák nem fedhetik egymást vagy lóghatnak le a bolygó széléről.

MEZŐKNEK MEGFELELŐEN: a lapkákat a bolygótérkép mezőinek megfelelően kell lehelyezni.

ELPUSZTÍTÁS: Ha egy lapkát egy mentőkapszulára vagy egy roverre helyezel, az a mentőkapszula vagy rover azonnal megsemmisül, és végleg kikerül a játékból.



A további lapkáknak élszomszédosnak kell lenniük legalább egy másik lapkával.

Megjegyzés: A víz- és az energialapkákra további lehelyezési szabályok érvényesek. Lásd a víz erőforrás és energia erőforrás részeket.





ERŐFORRÁSSÁVOK

Minden erőforrássávon van egy megfelelő színű, áttetsző **ERŐFORRÁS-JELÖLŐ**, amely nulláról indul, és folyamatosan halad előre a játék folyamán. Amikor a jelölővel lépsz, megkapod a sávon jelzett, a jelölő alatt lévő bónuszt, amennyiben ez lehetséges.



Medálokat (győzelmi pontokat) a játék végén kapsz az erőforrás-jelölők sávon elfoglalt helyétől függően. Minden sávon a legmagasabb, a jelölő által már elhagyott vagy a jelölő által éppen letakart medálpontszámot kapod meg.



A szinergialöketeket azonnal megkapod. Amikor egy szinergialöketre lépsz, azonnal léptesd előre a jelölődet bármelyik sávon egyszer (betartva az erőforrássávok szabályait és a bónuszait megkapva).

Ha az erőforrás-jelölővel a sáv tetejére érsz, további erőforrásokat már nem kapsz ilyen típusú lapkák lehelyezéseért.

Ez alól a szabály alól a rover erőforrás kivétel.



A medálok és szinergialöketek mellett minden erőforrássáv rendelkezik egyedi mérföldkőbónusszal is.



CIVILIZÁCIÓ ERŐFORRÁSSÁV

„Emberekre van szükség az innováció és a felfedezés versenyében”



Civilizáció mérföldkő

Amikor egy civilizáció mérföldkőre lépsz, elveheted a mérföldkővel megegyező szintű civilizációkártyákat a játékterről, és egyet választanod kell közülük, amit megtartasz. A többi kártyát képpel lefelé tedd vissza a játéktérre.



Az „**azonnal**” jelöléssel ellátott kártyák bónuszait azonnal megkapod a kártya kiválasztásakor.



Ha egy kártyán „**játék vége**” jelölés szerepel, titkos információként helyezd a vállalati táblád mellé, és csak a játék végén fedd fel.

Ha két vagy több játékos egyszerre éri el ugyanazt a civilizáció mérföldkövet, az állomásparancsnokkal kezdve, az óramutató járásának megfelelően választhatnak kártyákat.

Játékváltozatok vagy aszimmetrikus táblák használatakor előfordulhat, hogy már nincsenek az adott szintnek megfelelő civilizációkártyák. Ilyen esetben a mérföldkövet elérő játékos már nem tud kártyát választani.

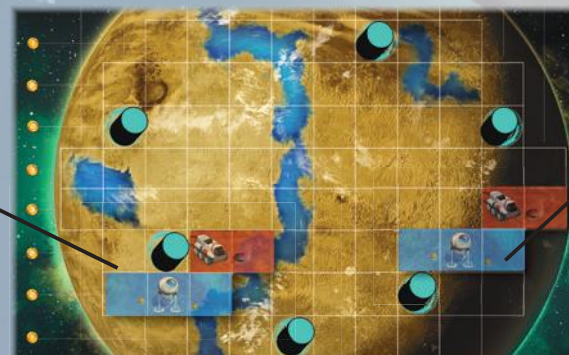
VÍZ ERŐFORRÁSSÁV

„A víz nem mérföldkő, hanem alapvető létszükséglet”



A víz erőforrást tartalmazó lapkákat a normál lapkalehelyezési szabályok szerint kell letenned, de ahhoz, hogy előre léptethesd a víz erőforrás-jelölődet, a lapkán lévő bármelyik víz terepmezőt jégmezőre kell helyezned. Ha a lapka összes víz terepe szárazföldre kerül, nem léptetheted a jelölődet a víz erőforrássávon.

1. példa: Szabályos lehelyezés, amely lépteti a víz erőforrás-jelölőt



2. példa: Szabályos lehelyezés, amely nem lépteti a víz erőforrás-jelölőt

A víz erőforrássáv nem rendelkezik egyedi mérföldkővel, azonban sok medál található rajta.

ROVER ERŐFORRÁSSÁV

„A meteorittakarítók mindig készen állnak a munkára”



Rover mérföldkő

Amikor a jelölőddel egy **rover** mérföldkőre érsz, azonnal átteszél egy rovert a vállalati tábládról az adott körben lehelyezett lapka bármely mezőjére. Ha lapka tartalmaz meteoritot, ráhelyezheted a rovert a meteorit mezőjére, és így azonnal be is gyűjtheted azt.

Rovermozgás: Amikor a jelölőddel egy számmal ellátott mezőre érsz a roversávodon, mozgasd a rovere(i)d összesen a számnak megfelelő mezőnyit.

Többszörös bónusz: 3 rover-mozgást és egy szinergia-löketet kapsz



- A rover élszomszédosan mozoghat – minden mozgás egy mező a bolygón.
- A mozgásokat eloszthatod a rovereid között.
- A rovereik mozoghatnak lapkákon és a bolygó térképén is.
- A rovereik visszaléphetnek.
- Ha a jelölőddel elérted a roversáv tetejét, továbbra is mozgáspontokhoz jutsz mindig, amikor lehelyezel egy roverlapkát vagy szinergiabónuszt kapsz (X[∞]).



Példa: A játékos négy mozgást oszt el a két rover között (1–3 és 4); és így begyűjt egy mentőkapszulát (2).

Meteorit/Mentőkapszula begyűjtése: Mozgasd a rovered egy meteoritra/mentőkapszulára, hogy begyűjtsd azt a játékos tábládra.

Bármely játékelem (lapka, biomasszafolt, eseménykártyáról származó meteorit), amit a rover helyére teszel, elpusztítja a rovert.

Előfordulhat, hogy egy játékos elpusztítja az összes roverét, vagy nem rendelkezik már elérhető roverrel a vállalati tábláján, amikor rover mérföldkőhöz jut.



TECHNOLÓGIA ERŐFORRÁSSÁV

„A technológia emel ki minket a környezetünkéből.”



Technológia
mérőföldkő

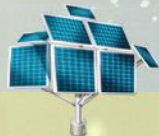
Amikor a jelölőddel egy technológia mérőföldkőre érsz, feloldasz egy fejlett technológiát, amit a játék végéig minden körben használhatsz (kivéve, ha a mérőföldkő leírása másképp nem rendelkezik).

**Példa a Technológia szintekre,
Universal Coalition:**

1. szint: Figyelmelen kívül hagyhatod a lapkahelyezés szomszédosági szabályát.
2. szint: Tárolhatod a biomasszafoltokat, és a játék végén lehelyezheted ezeket.
3. szint: Adj +1-et a rovermozgásaidhoz.
4. szint: Víz erőforrás lehelyezéséskor duplán lépj az erőforrássávon.
5. szint: Hagyd figyelmen kívül a meteorbecsapódásokat. Ne helyezz le meteoritokat.

Megjegyzés:

4. szint: Amikor lapka lehelyezése miatt előre lépteted a vízjelölőd, egy helyett kettőt lépj előre. Mindkét lépés után megkapod a megfelelő bónuszokat. Szinergiaöket, eseménykártya vagy le nem helyezett lapka miatt nem léphetsz kettőt a sávon.



ENERGIA ERŐFORRÁS

„A felhasznált energia a hiányosságokat előnnyé változtatja.”

A vállalati tábládon nincsen energia erőforrássáv. Amikor egy energiával rendelkező lapkát helyezel le, az energia erőforrás egy másik erőforrás-jelölőt léptet előre, az alábbi lehetőségek egyikének megfelelően:

- 1.) A lapkádön lévő másik erőforrás jelölőjét lépteti előre.
- 2.) Bármely, az épp lehelyezett, összefüggő energiaterreppel élszomszédos terepen szereplő erőforrást lépteti előre.

1. példa:

Az energia erőforrást tartalmazó lapka nem szomszédos egy másik lapkával sem. Emiatt az energia a civilizációjelölőt lépteti előre egyszer. A normál szabályoknak megfelelően a civilizáció erőforrás-jelölő előre lép a lapkán lévő civilizáció erőforrás miatt is.

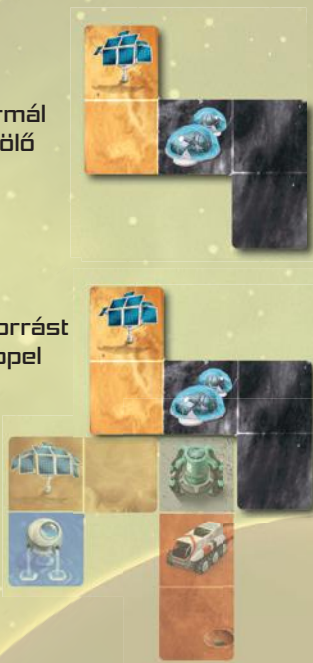
2. példa:

A lehelyezett lapka energia erőforrást tartalmaz, és szomszédos más lapkával. Válaszd ki, melyik erőforrást szeretnéd előre léptetni az összefüggő energiaterreppel élszomszédosak közül (civilizáció, technológia, víz).

A második példában a rover erőforrás-jelölőt nem léptetheted, mert nem élszomszédos az összefüggő energiaterreppel.

Megjegyzés:

A víz erőforrásnak nem kell jégmezőn lennie, hogy az energia erőforrás miatt léptetni tudd az erőforrás-jelölőt.



BIOMASSZA ERŐFORRÁSSÁV



„A biomassza az az organikus anyag, amely bizonyítja, hogy semmi semvész kárba.”



Biomassza
mérőföldkő

Amikor a jelölőddel egy biomassza mérőföldkőre érsz, kapsz egy **biomasszafoltot**, amit azonnal a bolygóra kell helyezned a lehelyezési szabályoknak megfelelően.

A biomasszafoltokon nincs biomassza erőforrás, ezért nem léptetik előre a jelölődet a biomasszasávon. A bolygód sorainak és oszlopainak teljes kitöltésében segítenek.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A pontozás megkezdése előtt mindenki helyezze el a bolygóján a rendelkezésére álló biomasszafoltokat, hajtsatok végre minden játék végi vállalati technológiát és lépjetek előre minden sávon a játék végi civilizációkártyák szerint.

Medálok száma = végső pontszám

A.) MINDEN BOLYGÓDON LÉVŐ TELJES SOR ÉS OSZLOP után medálokat kapsz, ha nincs rajta meteorit és nem tartalmaz üres mezőt. Minden sor és oszlop 1, 2 vagy 3 győzelmi pontot ér, a sor előtt vagy az oszlop felett jelzett medálok számának megfelelően.

B.) Minden erőforrássávon a jelölőd alatti **utolsó** látható, már elhagyott legmagasabb medál pontszámát vagy a jelölőddel letakart medálpontszámot kapod.

C.) Minden pontozó területre begyűjtött mentőkapszula és meteorit után medálokat kapsz. Minden mentőkapszula egy medált ér. Minden három meteorit egy medált ér, lefelé kerekítve. (Ezek az értékek például civilizációkártyák miatt eltérhetnek.)

D.) Medálokat kapsz a **játék végi** civilizációkártyáidért.



E.) Medálokat kapsz a teljesített célokért a **személyes feladatkártyáidon** (csak a személyes feladatkártya modul használatakor, illetve egyszemélyes játékváltozat esetén).

F.) Végül medálokat kapsz a **szomszédos feladatkártyákért** a kártyán szereplő feltételek összehasonlításakor (egyszemélyes játékváltozat esetén hagyd ki ezt a lépést).

Döntetlen esetén a kevesebb lefedetlen mezővel rendelkező játékos győz. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a kevesebb meteorittal rendelkező bolygó tulajdonosa nyeri a játékot.

GY.I.K.

Elvehetek egy lapkát, hogy megnézzem, le tudom-e helyezni a bolygómra? Igen. Ezzel viszont láthatóvá teszed a következő lapkán lévő ikonokat. Ha a többi játékost ez zavarja, használjatok házi szabályt a következő játékokban.

Átfordíthatok egy lapkát, amikor a bolygómra helyezem? Igen. A lapkák mindkét oldalán azonos illusztráció látható, így a lapka átfordítása nem okoz gondot.

Eldönthetem, melyik erőforrás-jelölőt mozgatom először? Igen. A játék során bizonyos szituációkban előfordulhat, hogy előnyösebb, ha az egyik sáv jelölőjét előbb mozgatod, mint a másikat.

PÉLDA Δ PONTOZÁSRA

Az egyik játékos már nem tudott olyan lapkát elvenni a raktárából, amit szabályosan a táblájára tud helyezni – ezzel kiváltotta a játék végét. A játékos elvette a képen látható lapkát, és a víz erőforrás-jelölőjét mozgatta előre kétszer a lapkán szereplő erőforrásoknak megfelelően. Mivel a lapkát nem helyezte a bolygójára, így nem tudott a 4-es szintű technológia miatt előnyre szert tenni, amikor a vízjelölőjét előre léptette. A lapkán lévő meteorszimbólumot figyelmen kívül hagyja, mert nem tudta a lapkát a táblájára lehelyezni.

A többi játékos végzett az erőforrás-jelölők léptetésével és a rendelkezésükre álló biomasszafoltok lehelyezésével. Érdeemes ilyenkor levenni a rovereket és a begyűjtetlen mentőkapszulákat a bolygóról, hogy biztosan megfelelően pontozzátok le a bolygótokat.



F(1). Szomszédos feladatkártya

A 21 mezőnyi roverterep több, mint a bal oldali szomszédé.

5 medál

F(2). Szomszédos feladatkártya

3 biomassza erőforrás van a bolygó peremén, a jobb oldali szomszédal döntetlent értek el.

2 medál



A. Bolygó

15 medál

C(1). Mentőkapszulák

4 medál

C(2). Meteoritok

1 medál

B. Erőforrások

Civilizáció

1 medál

Víz

7 medál

Biomassza

1 medál

Rover

5 medál

Technológia

1 medál

Összesen

15 medál

D. Civilizációkártyák

1 medál



Bolygó (soranként/oszloponként 1 / 2 / 3)	15
Erőforrások (legmagasabb elért vagy meghaladott)	15
Mentőkapszulák (minden, a pontozóterületen lévő után)	4
Meteoritok (3 összegyűjtött meteoritonként*)	1
Civilizációkártyák (játék végi kártyák)	1
Feladatkártyák (számtályos és szomszédos)	7

*Az arány civilizációkártyákkal javítható

ÖSSZESEN

43

VÁLASZTHATÓ MODULOK

KÉTJÁTÉKOS VÁLTOZAT

A maximális stratégia és tervezés jegyében a kétjátékos játékváltozatban az űrállomást minden körben az óramutató járásának megfelelően kell forgatni egyraktárnyit, ahelyett, hogy az űrállomás mozgását az állomásparancsnok határozná meg. Minden más a normál szabályok szerint működik.

2. játékos



SZEMÉLYES FELADATKÁRTYÁK VÁLTOZAT

A feladatkártyák kétoldalúak. A többjátékos változatban mindig a szomszédos feladat oldalt használjátok. Az egyszemélyes játékváltozatban mindig a személyes feladat oldalt használjátok.

A többszemélyes játékváltozatban azonban dönthettek úgy, hogy személyes feladatkártyákat is használtok a szomszédos feladatkártyákon felül. Osszatok minden játékosnak két személyes feladatkártyát, amik közül mindenki válasszon egyet, a másikat pedig tegyétek vissza a játék dobozába.

Amint mindenki kiválasztotta a személyes feladatkártyáját, osszatok ki a szomszédos feladatkártyákat is. A személyes feladatkártyákat képpel lefelé tartjátok magatok előtt a játék végéig. A személyes feladatkártyákat, amennyiben teljesültek, a játék végén pontozzátok le.



ESEMÉNYPAKLI MODUL

Az **ESEMÉNYPAKLI** 20 eseménykártyából áll. A bolygófejlesztés nehézségeinek szimulálásához körönként fedjete fel egy kártyát és hajtátok végre a rajta szereplő utasításokat.

Az eseménypakli többszemélyes játék esetén választható kiegészítő modul, az egyszemélyes változatnak pedig mindig része.

Fontos: Minden eseménykártyát minden játékosnak végre kell hajtania, amennyiben lehetséges, azonban figyelmen kívül kell hagyni azt a kártyát, amely a játék végének kiváltásáért felelős.

ESEMÉNYPAKLI – ELŐKÉSZÜLETEK

1.) Válogassátok szét a kártyákat az események típusa szerint három pakliba (zöld, narancs, vörös kód).

2.) Ha egynél több játékos játszik, vegyétek ki az összes „Csak egyszemélyes változatban” eseménykártyát.



3.) Az eseménypakli összeállításához húzzatok 20 kártyát véletlenszerűen a három pakliból. Az eseménypaklit személyre szabhatjátok: nehezebb játékhoz húzzatok több vörös, könnyebb játékhoz több zöld vagy narancs kódot.

Összesen: 20 kártya



ESEMÉNYPAKLI – JÁTÉKMENET

1. Minden körben, az űrállomás forgatásának befejezése után azonnal húzzátok fel az eseménypakli következő lapját, és hajtátok végre az azon szereplő akciót. **Minden játékos számára kötelező minden esemény minden akcióját végrehajtani, ha lehetséges!**

2. Folytassátok a kört a normál játékszabályok szerint.

A játék végének kiváltása: A korábbi szabályokon felül az eseménypakli utolsó kártyájának felhúzása is kiváltja a játék utolsó körét.

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT – ELŐKÉSZÍTÉS

- 1.) Készítsd elő a bolygó- és a vállalati táblát, a civilizációkártyákat, a biomasszafoltokat, a meteoritokat és a mentőkapszulákat a többszemélyes játéknak megfelelően. (Véletlenszerű legyen, hogy melyik raktár van előtted a játék kezdetén.)
- 2.) Keverd meg a feladatkártyák pakliját, majd húzz négyet. Válassz ezekből hármat, a negyediket tedd vissza a játék dobozába.
- 3.) Készítsd elő az eseménypaklit az általad választott nehézségi szinten (Ld. Eseménypakli modul és Eseménypakli – játékmenet).



EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT – JÁTÉKMENET

Az egyszemélyes játékváltozat a többszemélyes változat szabályait követi. A lapkák felvétele kivétel ez alól: az űrállomást minden körben egyraktárnyit kell az óramutató járásának megfelelően elforgatni.

1. Forgasd az óramutató járásának megfelelően egyraktárnyit az űrállomást.
2. Húzz fel és hajts végre egy új eseményt, amennyiben lehetséges.
3. Folytasd a kört a normál játékszabályok szerint.

EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT – CÉLPONTSZÁM

Az egyszemélyes játékváltozat kezdő célpontszáma 60 medál, amely az eseménykártyák összetétele alapján módosul.

Kezdő célpontszám	60 medál		
	Vörös Kódok	Narancs kódok	Zöld kódok
0–2	0	0	0
3–6	–5	–1	+3
7–10	–7	–2	+6
11–14	–9	–3	+9
15+	–11	–4	+12

Példa az eseménypaklira

8 Vörös kód (–7 medál)	3 Narancs kód (–1 medál)	9 Zöld kód (+6 medál)
---------------------------	-----------------------------	--------------------------

Kezdő célpontszám	60 medál
Célpontszám módosítása a fenti példa alapján	$-7-1+6=-2$ medál
Végző célpontszám a fenti példa alapján	58 medál

Amikor vége a játéknak, vedd össze a saját végző pontszámot a játék végző célpontszámával. Ellenőrizd a teljesítményed az alábbi leírás alapján:

- 15 medál Kritikus bukás. Szükség lesz egy új bolygóra.
- 10 medál Vannak más túlélők is?
- 5 medál Alacsony teljesítmény, de legalább túléljük.
- Célpontszám Küldetés végrehajtva, szép munka!
- +5 medál Kiváló teljesítmény, előléptetést érdemel!
- +10 medál Ez talán a legjobb bolygó, amit valaha láttunk!
- +15 medál Csak neked ragyognak a csillagok!

ASZIMMETRIKUS VÁLLALATOK

A vállalati táblák egy szimmetrikus és egy aszimmetrikus oldallal rendelkeznek. A szimmetrikus oldal használatával a játékosok ugyanazt a játékot játszák ugyanazokkal a szabályokkal. Az aszimmetrikus oldal használatakor minden játékos egy egyedi vállalatot irányít, egyedi szabályokkal.

A vállalatok leírását megtaláljátok lentebb. A játékosok egy játékon belül játszhatnak akár a szimmetrikus, akár az aszimmetrikus oldalakkal, vagy ezek kombinációjával.

Republic

5. szint A játék végén nézd meg a megmaradt civilizációkártyákat, és tarts meg közülük kettőt.
4. szint Szinergialöketet kapsz, amikor elérsz egy civilizáció mérföldkövet.
3. szint Teleportáld a rovered két civilizáció erőforrás között egy mozgáspontért.
2. szint Civilizáció mérföldkő elérésekor adj egy kártyát az általad választhatókhöz a következő szintről.
1. szint Civilizációlapka elvételekor a rover erőforrás-jelölőd helyének megfelelő mozgáspontot kapsz.

5. szint
A játék végén nézd meg a megmaradt civilizációkártyákat, és tarts meg közülük kettőt.

4. szint
Szinergialöketet kapsz, amikor elérsz egy civilizáció mérföldkövet.

3. szint
Teleportáld a rovered két civilizáció erőforrás között egy mozgáspontért.

2. szint
Civilizáció mérföldkő elérésekor adj egy kártyát az általad választhatókhöz a következő szintről.

1. szint
Civilizációlapka elvételekor a rover erőforrás-jelölőd helyének megfelelő mozgáspontot kapsz.

REPUBLIC

Minden alkalommal, amikor civilizáció mérföldkövet érsz el, egy másik sávon vissza kell egyet lépned a jelölőddel. Nem kapsz bónuszokat a visszalépés miatt.

*Előny: 7x civilizáció mérföldkő
Gyengeség: 1x rover, visszalépés*

Minden alkalommal, amikor civilizáció mérföldkövet érsz el, egy másik sávon vissza kell egyet lépned a jelölőddel.

Nem kapsz bónuszokat a visszalépés miatt.

Wormhole Corp.

5. szint Biomasszafoltok lehelyezésével elpusztíthatsz meteoritokat.
4. szint Tárolhatod a biomasszafoltokat, és a játék végén lehelyezheted ezeket.
3. szint Egy helyett két biomasszafoltot kapsz. Körönként egyszer.
2. szint Lehelyezhetsz biomasszafoltokat más lapkák tetejére.
1. szint A sáv tetejét elért biomassza-jelölőt visszaállíthatod nullára.

5. szint
Biomasszafoltok lehelyezésével elpusztíthatsz meteoritokat.

4. szint
Tárolhatod a biomasszafoltokat, és a játék végén lehelyezheted ezeket.

3. szint
Egy helyett két biomasszafoltot kapsz. Körönként egyszer.

2. szint
Lehelyezhetsz biomasszafoltokat más lapkák tetejére.

1. szint
A sáv tetejét elért biomassza-jelölőt visszaállíthatod nullára.

WORMHOLE CORP.

Lapkalehelyezés miatt csak az összefüggő biomasszaterap növelése esetén léptesd a biomassza-jelölődet. Minden alkalommal csak egy bónuszt választhatsz, amikor előre lépteted a biomassza-jelölődet az erőforrassávon.

*Előny: több biomasszafolt
Gyengeség: lapkalehelyezési szabálykorlátozások*

Lapkalehelyezés miatt csak az összefüggő biomasszaterap növelése esetén léptesd a biomassza-jelölődet.

Minden alkalommal csak egy bónuszt választhatsz, amikor előre lépteted a biomassza-jelölődet az erőforrassávon.

Pontosítás:

1. szint: Azonnali mozgáspontot biztosít, ami akár a lapka lehelyezése előtt is felhasználható. Ha a roverjelölőd nem áll olyan mezőn, amin van rovermozgás, nem kapsz mozgáspontokat.

2. szint, példa: A technológia feloldása után a játékos a harmadik civilizáció mérföldkőre lép. Ekkor felveszi az összes hármas szintű civilizációkártyát, plusz egyet véletlenszerűen a négyes szintűek közül, majd egyet választ, amit megtart. A megmaradt kártyákat a saját szintjük szerinti paklikba rakja vissza.

Másik erőforrás-jelölő visszaléptetése : Bármely nem civilizáció erőforrás-jelölőt léptesd egyet lefelé az erőforrassávján. Nem kapsz bónuszokat.

Pontosítás:

2. szint: Egybefüggő területeket hozhatsz létre biomasszafoltokkal, de nem használhatod meteoritok lefedésére.

5. szint: A játék végén meteoritokra is helyezhetsz biomasszafoltokat, így elpusztítva azokat.

„Megtaláltuk a módját, hogy felgyorsítsuk a biomassza felhalmozását a bolygón.”

Példa: A játékos előre lép a biomasszasávján, és biomasszafoltot választ ahelyett, hogy a civilizáció sávján lépne egyet ingyen.

Mindig két lehetőségből választhat, amikor előre lép. A medálok nem választhatók, a játék végén a normál szabályok szerint számítanak a pontozás során.



ΔSZIMMETRIKUS VÁLLALATOK

Cosmos Inc.

5. szint Helyezz át egy már begyűjtött mentőkapszulát. Körönként egyszer.
4. szint Az energiaterepre mozgó rover nem használ mozgáspontot.
3. szint Helyezz át egy már begyűjtött mentőkapszulát, amikor energiaplákát raksz le.
2. szint Azonnal helyezz át három, már begyűjtött mentőkapszulát. Játékonként egyszer.
1. szint A rovered átlósan is mozoghat.

5. szint
Helyezz át egy már begyűjtött mentőkapszulát. Körönként egyszer.

4. szint
Energiaterepre mozgó rover nem használ mozgáspontot.

3. szint
Helyezz át egy már begyűjtött mentőkapszulát, amikor energiaplákát raksz le.

2. szint
Azonnal helyezz át három, már begyűjtött mentőkapszulát. Játékonként egyszer.

1. szint
A rovered átlósan is mozoghat.

Egy már begyűjtött mentőkapszulát helyezz egy általad választott helyre valamelyik erőforrássávon vagy a pontozó területedre. Amikor előrelépteted, a jelölőd átugorja a mentőkapszulák által elfoglalt helyeket. A kapszulák által letakart bónuszokat nem kapod meg.

Előny: gyors fejlődés

Gyengeség: mentőkapszula-pontozás, 1x rover, a mentőkapszula bónuszokat fed le

Egy már begyűjtött mentőkapszulát helyezz egy általad választott helyre valamelyik erőforrássávon vagy a pontozó területedre. Amikor előrelépteted, a jelölőd átugorja a mentőkapszulák által elfoglalt helyeket. A kapszulák által letakart bónuszokat nem kapod meg.

„Minden rendelkezésünkre álló eszközzel a fejlődésre koncentrálunk. A mentőkapszulák különösen érdekesek számunkra.”

Pontosítás:

- 1.) A mentőkapszulákat lehelyezheted úgy, hogy egyszerre egynél többet ugorj át az erőforrás-jelölőddel.
- 2.) A mentőkapszulák csak akkor érnek pontot, ha a pontozó területeden vannak a játék végén. Használhatod a technológiádat arra is, hogy áthelyezd őket pontozó területedre később a játék folyamán.

Példa:

Előre lépsz a biomasszasávon egyet, és átugrod a mentőkapszulát, mert az lenne a következő hely a sávon. Nem kapod meg a szinergia löketet, amit a kapszula letakar, viszont megkapod a biomassza mérföldkövet.



Horizon Group

5. szint Léptesd előre a roverjelölődet. Körönként egyszer.
4. szint Pusztíts el egy meteoritot azzal, hogy víz terepre szállítod.
3. szint Meteorit begyűjtésekor kapsz egy biomasszafoltot is.
2. szint A köröd elején annyi mozgáspontot kapsz, ahány rovered szállít meteoritot.
1. szint Roverlapkák lehelyezésekor hagyd figyelmen kívül a szomszédossági szabályokat

5. szint
Léptesd előre a roverjelölődet. Körönként egyszer.

4. szint
Pusztíts el egy meteoritot azzal, hogy víz terepre szállítod.

3. szint
Meteorit begyűjtésekor kapsz egy biomasszafoltot is.

2. szint
A köröd elején annyi mozgáspontot kapsz, ahány rovered szállít meteoritot.

1. szint
Roverlapkák lehelyezésekor hagyd figyelmen kívül a szomszédossági szabályokat

Meteoritok begyűjtéséhez a meteoritot egy roverednek fel kell vennie, majd rover erőforrásra szállítania.

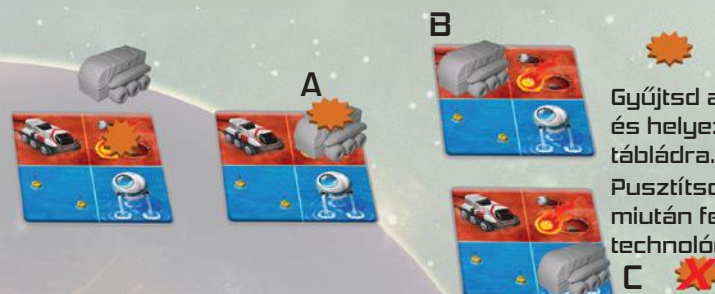
Előny: 4x rover

Gyengeség: vedd fel és szállítsd le

Meteoritok begyűjtéséhez a meteoritot egy roverednek fel kell vennie, majd rover erőforrásra szállítania.

Pontosítás:

Minden rover egy meteoritot tud szállítani a tetején. A rover felveszi a meteoritot, amikor ráhelyezed, rámozog vagy átmozog azon (A). A rover leszállítja a tetején lévő meteoritot, amikor rámozog egy rover erőforrás terepre vagy átmozog azon (B). A rover elpusztítja a meteoritot, ha vízterepre mozog vele (C).



Gyűjtsd a meteoritokat és helyezd őket a vállalati tábládra.

Pusztítsd el a meteoritokat, miután feloldottad a 4-es technológiát.

HORIZON GROUP

F szint Játékonként egyszer húzz 3 feladatkártyát, és válassz egyet, amiért minden játékos versenghet.

E szint Játékonként egyszer válassz egy erőforrás-jelölőt, és kapj meg minden bónuszt a sorában.

D szint Lehelyezéskor a technológia erőforrást kezelheted energiaként.

C szint Szinergialöket használatakor kétszer léptesd előre a jelölőt. Körönként egyszer.

B szint Egy mozgáspontért tedd át a rovered egy másik, ugyanolyan tereptípusú lapkára. Körönként egyszer.

A szint Szinergialöketet kaphatsz biomasszafolt helyett. Körönként egyszer.

Játékonként egyszer húzz 3 feladatkártyát, és válassz egyet, amiért minden játékos versenghet.

Játékonként egyszer válassz egy erőforrás-jelölőt, és kapj meg minden bónuszt a sorában.

Lehelyezéskor a technológia erőforrást kezelheted energiaként.

Szinergialöket használatakor kétszer léptesd előre a jelölőt. Körönként egyszer.

Egy mozgáspontért tedd át a rovered egy másik, ugyanolyan tereptípusú lapkára. Körönként egyszer.

Szinergialöketet kaphatsz biomasszafolt helyett. Körönként egyszer.



Választhatsz, hogy egy épp begyűjtött mentőkapszulát a pontozási területedre vagy a technológiáidra helyezel. A technológiákat a ráhelyezett mentőkapszula oldja fel, tetszőleges sorrendben.

Előny: rugalmasság, 6x technológia
Gyengeség: mentőkapszula-pontozás, 1x rover

Választhatsz, hogy egy épp begyűjtött mentőkapszulát a pontozási területedre vagy a technológiáidra helyezel.

A technológiákat a ráhelyezett mentőkapszula oldja fel, tetszőleges sorrendben.

Pontosítás:
Egy feloldott technológia azonnal használható.

A Jump Drive-ot irányító játékosnak nem célja a technológia erőforrassávját léptetni, hiszen minél magasabbra lép, annál kevesebb medált kap a játék végén.

D szint: A technológia erőforrás energiaként való használata csak a lapkalehelyezési szabályokat módosítja, a játék végi célokra nincs hatással.

E szint: A választott erőforrás-jelölő bónusza, illetve a vele vízszintesen egy vonalban lévő bónuszok (a többi erőforrassávon).

„Felvettük a kapcsolatot egy másik galaktikus civilizációval. Hajlandóak fejlett technológiákat adni a mentőkapszuláinkért cserébe.”

5. szint Amikor vízlapkát helyezel le, szinergialöketet kapsz.

4. szint Amikor vízlapkát helyezel le, kapsz egy biomasszafoltot.

3. szint Amikor nem jégmezőre helyezel le lapkát, léptesd eggyel a víz erőforrás-jelölődet.

2. szint Minden roverért, amely víz terepen kezdi a körét, kapsz egy mozgáspontot.

1. szint Ugord át a jelölőt, amely blokkolja az előrehaladásod.

Léptesd előre egyet a víz erőforrás-jelölődet minden mezőnyi víz terep után, amely jégmezőn van. Akkor is megkapod a bónuszokat, amikor a víz erőforrás-jelölődet egy másik erőforrás sávjára lépteted.

Előny: jelölőmanipuláció, víz erőforrassáv medálak
Gyengeség: hosszan kanyargó víz erőforrassáv

Léptesd előre egyet a víz erőforrás-jelölődet minden mezőnyi víz terep után, amely jégmezőn van.

Akkor is megkapod a bónuszokat, amikor a víz erőforrás-jelölődet egy másik erőforrás sávjára lépteted.

Pontosítás:
A víz erőforrás-jelölő a többitől eltérően nem csak fölfelé, hanem a többi erőforrassávon keresztül kanyarogva ér majd a sáv tetejére.

Minden erőforrassáv-jelölővel csak a saját erőforrassávján lévő medálokat szerezheted meg.

1. szint: A jelölőnek a saját sávján kell maradnia.

Példa:
A lehelyezett lapkán lévő vízmezők kétmezőnyi jeget is letakarnak. A biomassza-jelölő blokkolja a vízjelölő előrehaladását, így nem tud kettőt előre lépni.

Azonban, ha az **1. szintű** technológiát már feloldottad, lépj előre kétszer a víz erőforrás-jelölőddel a víz erőforrassávon. Először ugord át a biomassza-jelölőt és tedd a rover/víz, majd a technológia/víz sáv kereszteződésre a jelölődet, megkapva a rovermozgás bónuszt.

5. szint Amikor vízlapkát helyezel le, szinergialöketet kapsz.

4. szint Amikor vízlapkát helyezel le, kapsz egy biomasszafoltot.

3. szint Amikor nem jégmezőre helyezel le lapkát, léptesd eggyel a víz erőforrás-jelölődet.

2. szint Minden roverért, amely víz terepen kezdi a körét, kapsz egy mozgáspontot.

1. szint Ugord át a jelölőt, amely blokkolja az előrehaladásod.

OASIS ULTD.



A bolygótáblák egy szimmetrikus és egy aszimmetrikus oldallal rendelkeznek. A szimmetrikus oldal használatával a játékosok ugyanazt a játékot játsszák ugyanazokkal a szabályokkal. Az aszimmetrikus oldal használatakor minden játékos egy egyedi bolygót fejleszt, egyedi térképekkel vagy egyedi lapkalehelyezési szabályokkal. A bolygók leírását megtaláljátok lentebb.

Fontos: Az aszimmetrikus bolygók lapkalehelyezési szabályait minden lehetséges esetben követni kell, kivéve, ha ezek váltanak ki a játék végét.

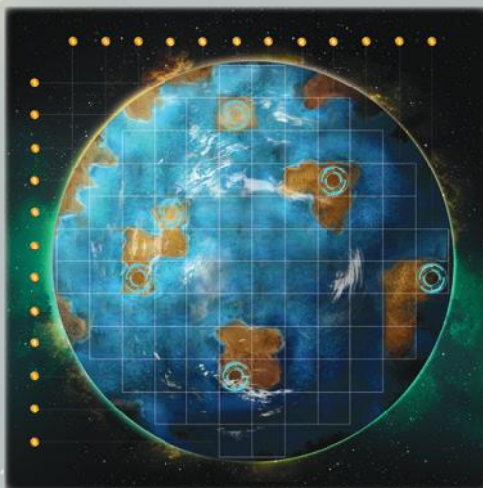
ASZIMMETRIKUS BOLYGÓK

„A K-273 egyedi kihívást jelent a jég miatt. Instabil, és úgy látszik, mozgásban van. Jobb lesz, ha kerülöd az átfedéseket.”

273 Kelvin a víz fagyypontja.



K-273 ☁☁☁
Szárazföldet és jégmezőt is letakarva nem helyezhetsz le lapkát.



„Egyelőre békés civilizáció, de ez változhat, ha engedsz a kísértésnek vagy rákényszerülsz, hogy elpusztítsd a városait.”

A Föld megtestesítője a görög mitológiában.



GAIA ☁☁☁
A lapkákkal le nem fedett városok két medált érnek. A teljes sorokat és oszlopokat a normál módon pontozd.

Lefedhetsz városokat lapkákkal, de a játék végi pontjaidba így nem számítanak bele.



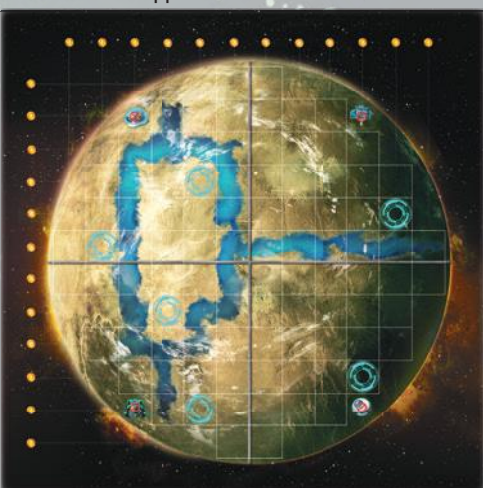
„Kíméletlen éghajlatok osztják kvadránsokra a bolygót – csak akkor vannak velünk az elemek, ha épp nincsenek ellenünk.”

A görög istennő utazásai felelnek a négy évszak váltakozásáért.



PERSZEPHONÉ ☁☁☁
Minden kvadránsban van egy tiltott erőforrás. Nem helyezhetsz tiltott erőforrást a kvadránsba.

Lehelyezhetsz lapkát átlépve a kvadránsok határait, amennyiben a lapka megfelel a megkötéseknek.

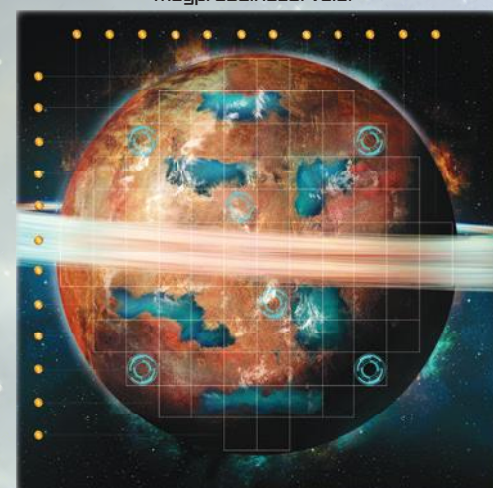


Japán szó, vihart jelent.



ARASHI ☁☁☁
A bolygó gyűrűjére helyezett lapkát le kell horgonyoznod a gyűrűn kívül.

A bolygó gyűrűje elfoglalja a két leghosszabb vízszintes sort. Biomasszafoltokat nem helyezhetsz a gyűrűre.



„Jég nélküli, kietlen pusztaság sugárzó energiahálóval. Fordítsd előnyödre az energiáit!”

Görög szó, követ vagy sziklát jelent.



PETRA ☁☁☁
Az elektromos áramlatokat kezeld energiaterepként. Nincs jégmező.

Az elektromos áramlatok a játék végén energiaterepnek számítanak, ha nincsenek lefedve.

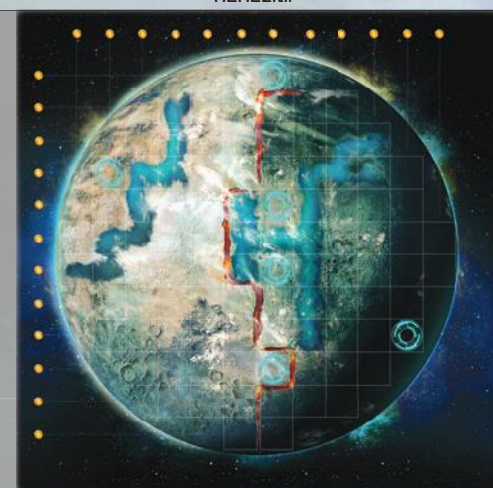


Végtelen mélység a görög mitológiában.



TARTARUS ☁☁☁
Nem helyezhetsz lapkát a szakadékra. A roverek nem mozoghatnak élszomszédos mozgással a szakadék fölött.

A szakadékon két helyen tudnak a roverek átmozogni, amennyiben rendelkeznek átlós mozgást lehetővé tevő technológiával.





„Egy hatalmas szakadék húzódik végig a bolygó közepén, ami a manőverezést és a lehelyezéseket nehezíti.”


SZÓJEGYZÉK

Bónusz – Bármely, nem medál ikon az erőforrássávon.

 **Medál** – A medálon szereplő pontszám hozzáadódik a pontszámodhoz.

 **Szinergialöklet** – Lépj előre egyet egy általad választott erőforrássávon.

 **Előre lépés** – Mozgass egy erőforrás-jelölőt egy pozícióval feljebb az erőforrássávon. Kapd meg a jelölő alatti bónuszt, amennyiben lehetséges.

 **Hátralépés** – Mozgass egy erőforrás-jelölőt egy pozícióval lejjebb az erőforrássávon. **NEM KAPOD MEG** a jelölő alatti bónuszt.

Technológia
erőforrás
Technológia
terep



Biomassza
erőforrás
Biomassza
terep

Lapka – Karton poliominó, amelyen két erőforrás és a hozzájuk tartozó két tereptípus található.



Erőforrás – a két ikon egyike egy lapkán.

Tereptípus – Hat tereptípust különböztetünk meg, mindegyik egy adott erőforrásnak felel meg.

Mérföldkő – Olyan előny az erőforrássávon, amely a sávnak megfelelő, speciális mechanizmust vált ki.

Mező – 1x1-es terület a bolygón, egy lapka 1x1-es része vagy egy biomasszafolt mérete.

Biomasszafolt – 1 mező méretű (1x1-es) jelölő, amely biomassza terepet tartalmaz, de nincs rajta biomassza erőforrás. A biomassza foltokat megszerzéskor azonnal a bolygóra kell helyezned, kivéve, ha rendelkezel olyan technológiával, amelynek segítségével a játék végéig eltárolhatod azokat. A biomasszafolt egy mező, de nem számít lapkának.



Összefüggő terep – Terep összefüggő csoportja, amely egy vagy több élszomszédosan (nem átlósan) érintkező, azonos erőforrást tartalmazó lapkából áll. A terület méretét a terep mezőinek száma határozza meg.

Rovermozgás – A mozgáspontok eloszthatók több rover között. A roverek mozoghatnak a lapkákon és a bolygó mezőin is. A roverek visszaléphetnek.

Begyűjtés – A bolygóról elveszel egy játékelemet, amit a vállalati táblára helyezel.



Elpusztítás – Távolítsd el az elpusztított játékelemet a játékból.



Nem lehet, nem szabad, nem lehetséges – Ez a szimbólum további szabálymegkötéseket jelöl. A további megkötéseket be kell tartani, amennyiben lehetséges, kivéve, ha ezek váltanak ki a játék végét.

Gyakori technológiai és vállalati kifejezések

A kör elején (Flux, Oasis, Horizon): Azonnal hajtsátok végre minden kör kezdetén, ha a technológia követelményei teljesülnek.

Szállítás (Horizon): A rover, amelynek a tetején meteorit van, vagy begyűjtésre, vagy elpusztításra szállítja az adott meteoritot.

Leszállítás (Horizon): A rover, amelynek a tetején meteorit van, elérte a célját – ekkor a meteoritot a vállalati táblára helyezheted.

Biomasszafolt szerzése (Oasis, Horizon, Wormhole): Vegyél el egy biomasszafoltot a készletből, és helyezd a bolygóra (vagy eltárolhatod, ha feloldottad a megfelelő technológiát).

Mozgáspont szerzése (Flux, Republic, Oasis, Horizon): Adj további mozgáspontokat a körödben a rovermozgásodhoz.

Lapkaszomszédossági szabály figyelmen kívül hagyása (Universal Coalition, Horizon): A szomszédossági lehelyezési szabály megszűnik.


A bolygótérképen belüli és a bolygó mezőinek megfelelő lehelyezési szabályok viszont továbbra is érvényesek. Bármely egyéb lehelyezési szabály, amit az aszimmetrikus bolygók, vállalatok vagy eseménykártyák határoznak meg, továbbra is érvényesek.


Mentőkapszula elhelyezése (Cosmos, Jump Drive): Helyezz le egy mentőkapszulát – amit kaptál vagy begyűjtöttél – a pontozási területedre vagy más, kijelölt helyre a vállalati tábládon.


Biomasszafoltok tárolása (Universal Coalition, Wormhole): Megtarthatod a biomasszafoltokat a vállalati táblád mellett a játék egyik későbbi pontjáig, amit a vállalat jelöl ki.


Rover teleportálása (Jump Drive, Republic): Vedd fel a rovert a mezőjéről, és helyezd le egy másikra. A rover nem végez mozgást a kezdő és a végső mező között.


+X rovermozgás (Universal Coalition): Adj hozzá x-et a roverjelölő alatti számhoz minden alkalommal, amikor rovermozgásra teszel szert.

 **Komplexitás** – Bizonyos aszimmetrikus bolygók és vállalati táblák magasabb komplexitással rendelkeznek, amelyek további szabálymegkötéseket tartalmaznak vagy körültekintőbb tervezést igényelnek.

 **Csak egyszemélyes változatban** – A játékelemet csak az egyszemélyes játékváltozatban kell használni.

 **Azonnal** – Rögtön hajtsd végre az adott hatást.

 **Játék vége** – A játék végén hajtsd végre a hatásokat. Add hozzá a medálokat a végső pontszámodhoz, amennyiben teljesítetted az adott feltételeket.

 **Példa többszörös bónuszra** – 3 rovermozgást és egy szinergialökletet kapsz.

 **Mentőkapszula a bolygódon**