

# SETI

## HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

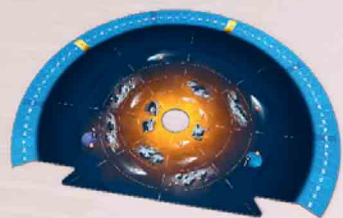
A földön kívüli élet létezik – már csak meg kell találni. Minden játékos egy űrügynökséget irányít, valós technológiákra és módszerekre támaszkodva, hogy válaszokat találjanak az emberiség legnagyobb talányaira.

A játék során az erőforrásaitok megfontolt felhasználásával űrszondákat indíthattok, bolygókat deríthettek fel, csillagokat figyelhettek meg és fejlődhettek az exobiológia tudományában.

Ha elég tüzetesen vizsgáljuk az égbolt egy tetszőleges pontját, galaxisok millióit fedezhetjük fel, mindegyikben milliárdnyi csillaggal.

A csillagoknak lehetnek bolygók, a bolygókon lehet élet, az élet pedig rendelkezhet intelligenciával. Ez pedig nem jelent mást, mint hogy bármerre is fordítod a távcsövet, lehet, hogy miközben valamit nézel, onnan valaki éppen téged néz.

## JÁTÉKTÁBLA



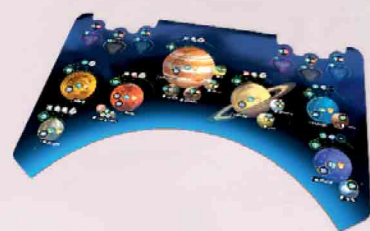
Naprendszer-tábla

TÉTEL #1



technológiatábla

TÉTEL #2



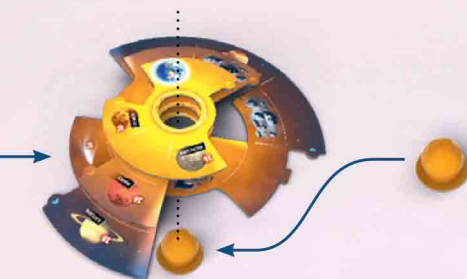
bolygótábla

TÉTEL #3



3 Naprendszer-tárcsa

TÉTEL #4



A Nap

TÉTEL #5



4 szektortábla közeli csillagokkal

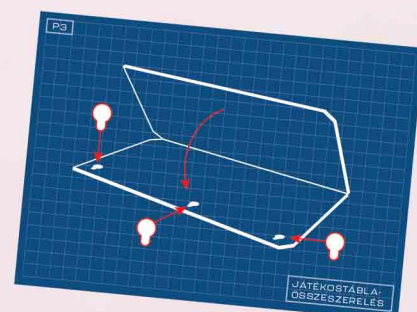
TÉTEL #6

## A JÁTÉKOSOK TARTOZÉKAI



4 játékos tábla, összeszerelendő

TÉTEL #7



MINDEN SZÍNEN:



8 bábu\*

TÉTEL #9



30 játékosjelölő\*

TÉTEL #10



1 ismertségjelölő

TÉTEL #11



1 pontjelölő

TÉTEL #12



100/200 győzelmi-pont-jelző

TÉTEL #13



1 bevételkártya

TÉTEL #14

## EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT



24 egyszemélyes céllapka

TÉTEL #15



19 rivális akciókártya

TÉTEL #16

Ezekre a tartozékokra csak az egyszemélyes játékváltozatban lesz szükséged. Lásd 22. oldal.

## ÁLTALÁNOS TARTOZÉKOK



48 technológialapka

TÉTEL #17



12 kétpontos lapka

TÉTEL #18



1 kezdőjátékos-jelölő

TÉTEL #19



2 keringésjelző

TÉTEL #20



4 arany pontozólapka

TÉTEL #21



138 kártyából álló pakli

TÉTEL #22

30 kreditjelző\*  
és 30 energijelző\*

TÉTEL #23



70 adatjelző\*

TÉTEL #24

## AZ IDEGENEK TARTOZÉKAI

## AMMONITÁK

1 idegenfaj-tábla

1 szabálylap

10 ammonitakártya

7 ammonitaminta-jelző

IDEGEN TÉTELEK #25



Először felfedezve:

## SZIPOLYOZÓK

1 idegenfaj-tábla

1 szabálylap

15 szipolyozókártya

2 szipolyozó mérföldkölpapka

IDEGEN TÉTELEK #28



Először felfedezve:

## 'OUMUAMUA

1 idegenfaj-tábla

1 szabálylap

1 'Oumuamua-lapka

10 'Oumuamua-kártya

17 exofosszília-jelző\*

IDEGEN TÉTELEK #26



Először felfedezve:

## CENTAURIÁNOK

1 idegenfaj-tábla

1 szabálylap

10 centauriánkártya

4 üzenetlapka

IDEGEN TÉTELEK #29



Először felfedezve:

## ANOMÁLIÁK

1 idegenfaj-tábla

1 szabálylap

10 anomáliakártya

3 anomálialapka

IDEGEN TÉTELEK #27



Először felfedezve:

Az 5 idegen fajból minden játékban 2 fedezhető fel.

\*A megjelölt tartozékok készlete korlátlan. Ha valamelyik elfogy, használjotok megfelelő helyettesítést. A játékosjelölők használhatók azonos színű bábu helyett és fordítva.

**1 JÁTÉKTÁBLA**

Állítsátok össze a játéktáblát a bolygótáblából (A), a Naprendszer-táblából (B) és a technológiatáblából (C), majd helyezétek az asztal közepére.

**2 IDEGEN FAJOK**

Keverjétek meg az 5 idegenfaj-táblát képpel lefelé, és **helyezzetek 2 véletlenszerű táblát a bolygótábla szélehez**. Senki sem fogja tudni, hogy ezek mely fajok, amíg fel nem fedezitek őket. Tegyétek vissza a többi táblát a dobozba anélkül, hogy megnéznék azokat. Egyelőre hagyjátok az összes idegenkártyát és az idegenek többi tartozékát a dobozban.

**3 NAPRENDSZER-TÁBLA**

Véletlenszerűen forgassátok el a 3 Naprendszer-tárcsát a tábla közepén, és vegyétek körbe a 4 szektortáblával.

A véletlenszerű kezdőállapothoz használhatjátok a QR-kódot vagy ti magatok is összeállíthatjátok. Ami fontos, hogy **a tárcsákon a szektorhatárok illeszkedjenek, és 8 jól elkülönülő szektort alkossanak, mindegyikben egy közeli csillaggal**.

A játék során forgatni fogjátok a tárcsákat, aminek hatására a bolygók a Nap körül keringenek majd.



cge.as/seti-solarsystem

**A - BOLYGÓTÁBLA****B - NAPRENDSZER-TÁBLA****C - TECHNOLÓGIATÁBLA****7 ARANY PONTOZÓLAPKA**

A 4 arany pontozólapkát tegyétek a tábla mellé, véletlenszerű oldalukkal felfelé.

**8 SEMLEGES MÉRFÖLDKÖVEK**

Tegyetek semleges színű játékosjelölőket a pontozósáv 20, illetve 30 győzelmi pontos mezője fölé. Használjatok olyan színt, amit senki sem választott.

**1 és 2 játékos esetén** tegyetek 2 jelölőt mindkét mező fölé.

**3 játékos esetén** tegyetek 1 jelölőt mindkét mező fölé.

**4 játékos esetén** nincsenek ilyen mérföldkövek.

**10 FORDULÓ VÉGI KÁRTYÁK**

Készítsetek elő 4 pakli kártyát. Mindegyik pakliban a játékosok számánál 1-gyel több kártya legyen. (Például 3 játékos esetén mindegyik pakli 4 kártyából álljon.)

Miután passzoltok, a fordulónak megfelelő pakliból fogtok választani (az 5. forduló kivételével).

**11 KERINGÉSJELZŐK**

Tegyetek egy keringésjelzőt a technológiatáblán megjelölt mezőre. A másik keringésjelzőt tegyétek a forduló végi kártyák első paklijára emlékeztetőül, hogy forgatnotok kell a Naprendszert, amikor először passzol valaki egy fordulóban.



Minden játékos válasszon színt, vegye magához a megfelelő tartozékokat, és tegye azokat a játékosablája mellé.



Az a játékos, aki utoljára látott UFO-t, vegye el a kezdőjátékos-jelölőt. A többiek az óramutató járása szerint következnek. A kezdőjátékos 1 győzelmiponttal, a második játékos 2-vel, a harmadik 3-mal, a negyedik pedig 4-gyel indul.

## KEZDŐ ERŐFORRÁSOK

Vedd el a játékoszínednek megfelelő kezdő bevételkártyát. A kezdő erőforrásaidat a kártya hátoldalán találod – 4 ismertség, 4 kredit, 3 energia és 5 kártya.



Tedd az ismertségjelölődöt az ismertségsáv megjelölt mezőjére a Naprendszer mellett. Minden játékos 4 ismertséggel kezd.



Vedd magadhoz a kredit- és energiajelzőket.



Húzz 5 kártyát a pakliból.



Az 5 kártya egyikét alakítsd bevételé.

### Bevétel növelése

Amikor -t kapsz, becsúszthatatsz egy kártyát a kezdeből a kezdő bevételkártyád alá. A becsúsztatott kártya végleg megnöveli a bevételét. A kártya jobb alsó sarkában látható bónuszt azonnal megkapod. **A 2. fordulóval kezdve ezt a bónuszt minden forduló elején újra megkapod.**



kezdő bevételkártya



Bevétel a későbbi fordulóban (az 1.-t kivéve)

Az előkészületek során kapott erőforrás és bevétel a későbbi fordulókra.

A játék 5 fordulóból áll. **A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos hajtja végre elsőként a körét a fordulóban.** Utána a játékosok az óramutató járása szerint hajtják végre a körüket, kihagyva azokat a játékosokat, akik már passzoltak az adott fordulóban. Az 5. forduló végén, a végső pontozás után az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmipontja van.

## A KÖR FELÉPÍTÉSE

A körödben hajtj végre **1 fő akciót**:

### SZABAD AKCIÓK

A fő akciódon kívül mást is tehetsz a körödben. Ezeket a **szabad akciókat** a játékszabály különböző részein zöld szövegdobozokban magyarázzuk el, valamint megtalálsz egy összefoglalást a játékossegédleten. A körödben bármikor végrehajthatasz **szabad akciókat** – a fő akciód előtt, után vagy közben is.

## A FORDULÓ FELÉPÍTÉSE

Miután végrehajtottad a **fő akciód**at és tetszőleges számú **szabad akciót**, a köröd véget ér. Ezután kell kiértékelned a **mérföldköveket**, illetve a **felfedezett idegen fajokat**. Amint végeztél, a tőled balra ülő játékos következik.

Ha egy játékos passzol, neki már nem lesz több köre az adott fordulóban, de a többiek továbbra is sorra kerülnek. Miután minden játékos passzolt, a forduló véget ér, és a játékosok felveszik a bevételüket. A kezdőjátékos-jelölőt adjátok tovább az óramutató járása szerint következő játékosnak. Ő fogja kezdeni a következő fordulót.

## FŐ AKCIÓK

- Űrszonda INDÍTÁSA
- PÁLYÁRA ÁLLÁS egy bolygó körül
- LESZÁLLÁS egy égitesten
- Közeli csillagok MEGFIGYELÉSE
- Adatok ELEMZÉSE
- Egy kártya KIJÁTSZÁSA
- Egy technológia KIFEJLESZTÉSE
- PASSZOLÁS

## KÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

Egy kártyát mindig csak egyféleképpen játszhatj ki. Például, ha kijátszol egy kártyát fő akcióként a hatásáért, akkor nem dobhatod el a szabad akciójáért.

### SZABAD AKCIÓ

A köröd alatt bármikor eldobhatod a kártyát, hogy végrehajtsd a szabad akcióját.

### FŐ AKCIÓ

#### KÖLTSÉG

Csak akkor fizess ki a költséget, ha a kártyát fő akcióként akarod kijátszani.

#### HATÁS

Ha fő akcióként játszod ki a kártyát, hajtj végre ezt a hatást.

#### KÜLDETÉS

Egyes kártyák további bónuszokat biztosítanak, ha a megfelelő feltételek teljesülnek (lásd 15. oldal).



### A SZÉKTOR SZÍNE

Ez a szín a megfigyelés akció során kap szerepet.

Minden kártya egy, a múltban végrehajtott vagy a jövőben tervezett tudományos projektet szimbolizál.

### BEVÉTEL

Ezt az erőforrást termeli a kártya, ha becsúsztatod -nek.

Tudj meg többet a projektekről, amikkel a játékban találkozol!



Egy **űrszonda indításához** 2 kreditet kell fizetned. Helyezd az egyik űrszondabábudat a Naprendszer-tábla Föld mezőjére.



Alapvetően minden játékosnak csak 1 űrszondája lehet az űrben. Ha elérted az űrszondakorlátodat, nem választhatod az űrszonda indítása akciót. (Az „űrben” azt jelenti, hogy a Naprendszer-tábla bármelyik gyűrűjén. A bolygótáblán lévő bábuk nincsenek az „űrben”.)



3... 2... 1... KILÖVÉS!

A Nap nem mező, ezért nem lehet átmozogni rajta.

Ha van űrszondád egy bolygónál, akkor azt **átalakíthatod** -dá vagy -gé, ahogy arról a következő oldalon olvashatsz.

## MOZGÁS

**Az űrszondabábuidat tudod mozgatni a Naprendszerben.**

Minden -ért, amit elhasználsz, mozgasd egy űrszondádát egy szomszédos mezőre (de sosem átlósan).



Az aszteroidák között komoly kihívás navigálni. Ahhoz, hogy elhagyj egy aszteroidamezőt, további 1 mozgáspontot kell fizetned.

**Tipp:** A Naprendszer néha odébb tolja az űrszondákat, amikor forog (lásd 16. oldal). Gondos tervezéssel ezt a javadra fordíthatod.

**Mozgáspontot többféleképpen is szerezhetsz:**

Elkölthetsz 1 energiát, hogy kapj 1 mozgáspontot. Ez **szabad akciónak** számít, így az űrszondát akár az indítása körében is mozgathatod.



Bizonyos kártyák sarkában ez az ikon látható, ami azt jelenti, hogy **szabad akcióként** eldobhatod azt, hogy kapj 1 mozgáspontot.

Ha olyan mezőre mozogsz, amin ismertség ikon van, akkor kapsz 1 ismertséget. (A Föld mezőjére mozgásért nem jár ismertség.)

Az itt látható példában a zöld játékos összesen 3 ismertséget kap (mivel eljutott egy üstökös-höz, a Vénuszhoz és a Jupiterhez).



Fizess 1 kreditet és 1 energiát, hogy **egy űrszondádát műholddá alakítsd**. Ez egy fő akció, amit csak akkor hajthatsz végre, ha az űrszondád egy bolygó mezőjén van (a Földet kivéve).

Űrszonda műholddá alakításakor gyakran -t fogsz kapni.

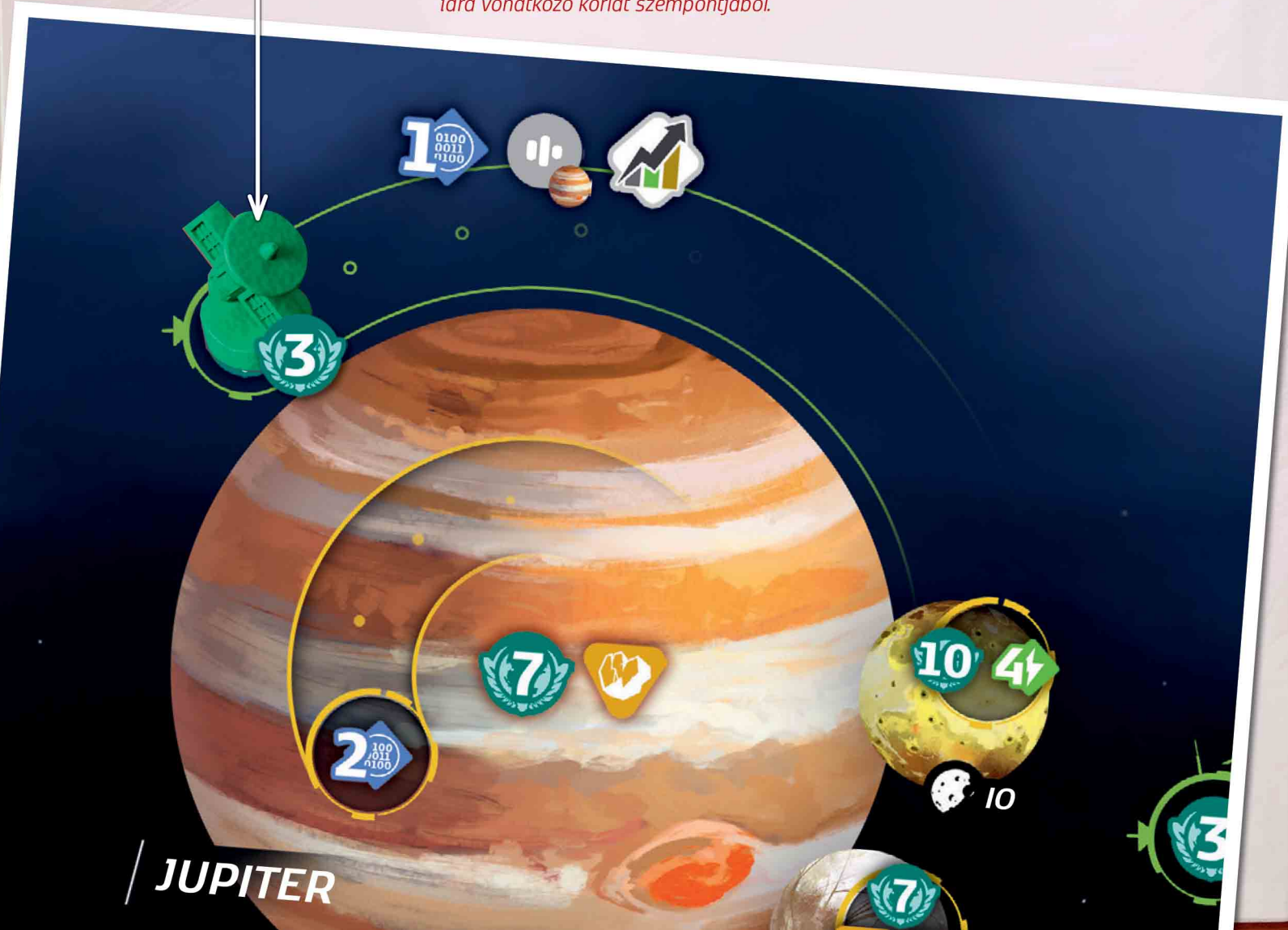


Ahhoz, hogy pályára állítsd egy bolygó körül, vedd le a bábudat a Naprendszer-tábláról, és helyezd a megfelelő bolygó körüli pályára a bolygótáblán.

Azonnal megkapod a bolygó felett jelzett bónuszokat. (Az itt látható példában ez és ) Az első játékos, aki pályára áll egy bolygó körül, ezen felül 3 győzelmi pontot is kap. Takard le a mezőt a bábuiddal, jelezve, hogy a bolygó körüli pályára később megérkezőknek ezek a győzelmi pontok nem járnak. Egy bolygó körül bármennyi műhold lehet.

**EMLÉKEZTETŐ:**

*Amint a bábud átkerül a bolygótáblára, már nem számít az „űrben” lévőnek az űrszondáidra vonatkozó korlát szempontjából.*



Egyes bolygóknak egy vagy több holdjuk is van. Ezeket nem szállhatsz le, kivéve, ha valamilyen hatás vagy technológia ezt lehetővé teszi. Ha egy holdon szállsz le, megkapod a jelzett jutalmakat. A holdakon csak 1 landoló egység számára van hely.



Fizess 3 energiát, hogy **egy űrszondádát landoló egységgé alakítsd**. Ez egy fő akció, amit csak akkor hajthatsz végre, ha az űrszondád egy bolygó mezőjén van (a Földet kivéve). Ha van műhold a bolygó körül, akkor a leszállás költsége csak 2 energia. (Nem számít, hogy a műhold melyik játékoshoz tartozik.)

A bolygókon való leszállás a -ek megtalálásának elsődleges módja.

Ahhoz, hogy leszállj egy bolygón, vedd le a bábudat a Naprendszer-tábláról, és helyezd a megfelelő bolygóra a bolygótáblán.

Azonnal megkapod a bolygó közepén jelzett bónuszokat. Ez mindig tartalmaz -et és győzelmi pontot. Az első játékos, aki leszáll a bolygóra, adatot is kap. Takard le a mezőt a bábuiddal, jelezve, hogy a bolygóra később megérkezőknek ezek az adatok nem járnak. (A Mars ebből a szempontból különleges, mivel itt két ilyen mező is van. Ha az első vagy a második vagy, aki a Marsra száll le, a két mező közül az egyiket takard le.)

Egy bolygón bármennyi landoló egység lehet.

**Megjegyzés:** A NASA több űrszondát is indított, hogy megvizsgáljon olyan gázóriásokat, mint a Jupiter vagy a Szaturnusz. Annak ellenére, hogy ezek a szondák nem voltak képesek kibírni a bolygókon uralkodó extrém nyomást és hőmérsékletet, felbecsülhetetlen értékű adattal szolgáltak. Az egyszerűség kedvéért a játékban az ilyen űrszondákat is landoló egységnek nevezzük.

**Életjelek megjelölése**



Ha megtalálsz a fenti ikonok egyikét, akkor a földön kívüli élet nyomára bukkantál. Mindkét idegenfaj-tábla alatt 3 **felfedezésmező** található, mindhárom életjeltypusból egy. Ha a megtalált nyomnak megfelelők közül van még üres, akkor jelöld meg az egyiket a játékosjelölőddel. Ha mindkét mező foglalt (és még egyik fajt sem fedeztél fel), akkor a jelölődet az egyik túlcsofordulásmezőre helyezd el. A részleteket a 20. oldalon találod.



Ennek a mezőnek az elfoglalásáért 1 ismertséget és 5 győzelmi pontot kapsz. Más előnyökhöz is juttathat, amikor felfedezitek ezt az idegen fajt.



Ez egy összefoglaló jelölés: dzsóker, ami a három életjel bármelyikét jelentheti.

Miután egy idegen fajt felfedeztek (lásd 20. oldal), hirtelen rengeteg új mező válik elérhetővé, amit az idegen életjelek megtalálásakor megjelölhettek.



Fizess 1 kreditet és 2 energiát, hogy földi obszervatóriumok segítségével **megfigyeld a közeli csillagokat** és feltérképezd az égbolt egyes szektorait. Ez egy fő akció, és lehetővé teszi, hogy észleld a Földre érkező jeladókat (amit a hozzájuk tartozó szektorokon elhelyezett játékosjelölőddel fogsz jelezni), és űrszonda használatával juthass hozzá adatokhoz.



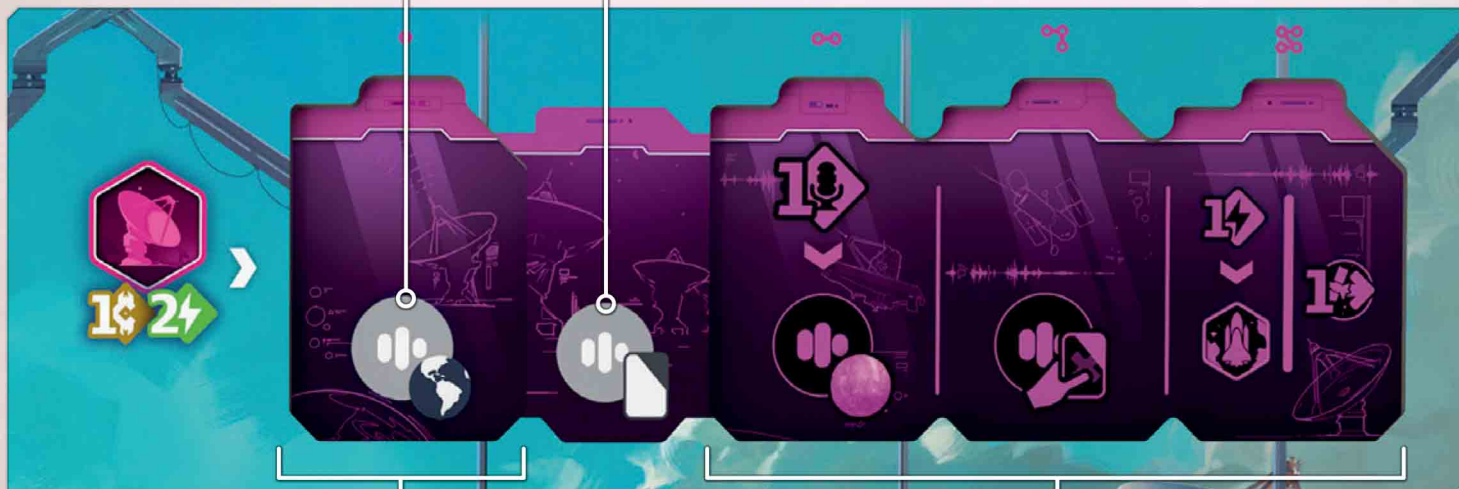
A közeli csillagok megfigyelése a -ek megtalálásának elsődleges módja.

A megfigyeléshez hajtsd végre az alábbi, a játékosabládon is jelzett lépéseket tetszőleges sorrendben.



Jelölj meg 1 jelforrást a Föld szektorában (lásd következő oldal).

Dobj el 1 kártyát a kártyasorról, és jelöld meg 1 jelforrást a neki megfelelő szektorban – a kártya jobb felső sarkában látható ikonnak megfelelő két szektorból az egyikben. Ezután töltsd újra a kártyasort.



Ha van obszervatórium technológiád, azokat tetszőleges sorrendben aktiválhatod (lásd 17. oldal). Ne felejtse el, hogy az aktiválásuk általában további költséggel jár.

A megfigyelés akció végrehajtásakor legalább 2 jelforrást jelölössz, de a megfelelő technológiákkal ezt akár 4-re is növelheted.



Bizonyos kártyák hatásaival is megjelölhetsz jelforrásokat.

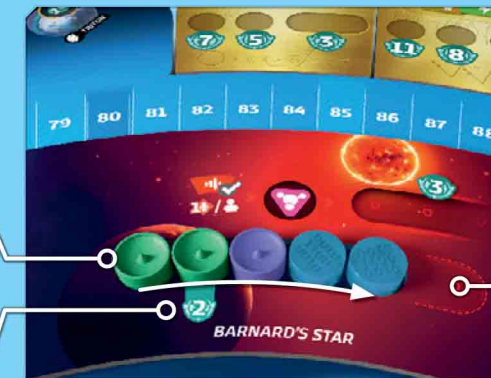
Ha egy kártyának több olyan hatása is van, amivel kártyát dobssz el a kártyasorról, előbb hajtsd végre az összes ilyen hatást, és csak ezután töltsd újra a kártyasort.

### Jelforrások megjelölése

A játék során lehetőség lesz „megjelölni egy jelforrást egy szektorban”. Általában egy megfigyelés akció során, de egy kártya hatásának végrehajtásakor is előfordulhat. A jelforrások megjelölését kötelező végrehajtani, nem mondhatod le róla.

Ahhoz, hogy „megjelölj egy jelforrást egy szektorban”, vedd el a bal szélső adatjelzőt a szektor adatkészletéből. Helyezd az adatjelzőt az adattárolódba és tedd az egyik játékosjelölődet a helyére.

Ha a jelölődet egy szektor adatkészletének második helyére teszed, azonnal kapsz 2 győzelmi pontot.



Néha lehetőség van rá, hogy egy szektorba több jelölőt tegyél le, mint amennyi az adatkészletében elfér.

A többletjelölőért ugyan nem kapsz adatjelzőt, de segíthet győzni a szektorban, amikor az elkészül.

Az adatjelzőket sorban, balról jobbra kell játékosjelölőkre cserélni.

### Egy szektor elkészülte

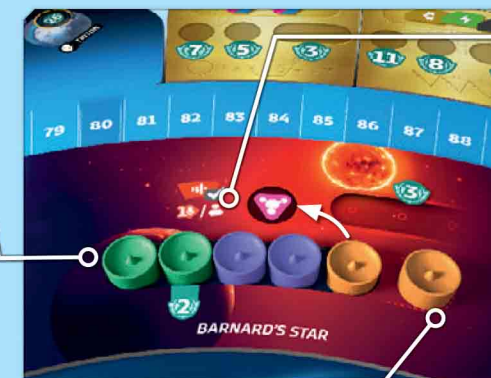
Ha lecseréled az utolsó adatjelzőt az adatkészletben, akkor a „szektor elkészült”. A fő akciód befejezése után értékeld ki az összes elkészült szektort az általad választott sorrendben.



Az a játékos, akinek a legtöbb jelölője van az adatkészletben, „győz” a szektorban. Ez a játékos tegye az egyik játékosjelölőjét a közeli csillag melletti helyre, és megkapja a jelzett jutalmat.

Ha egyenlőség alakul ki a játékosjelölők számában, akkor az érintettek közül az győz, aki később helyezte le a jelölőjét.

A győzelem eldöntésekor a szektorban lévő többletjelölők is számítanak.



Minden játékos, akinek legalább 1 jelölője van a szektorban, kap 1 ismertséget (beleértve a győztest is).

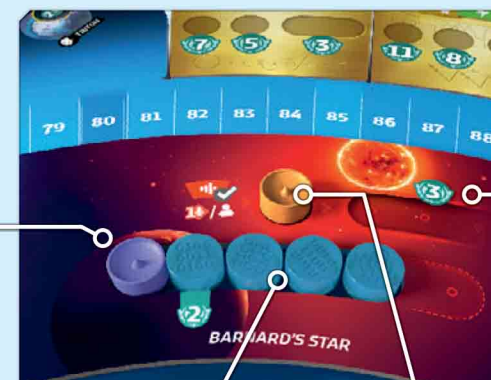
**PÉLDA:** Minden játékosnak két jelölője van a szektorban. A narancs játékos győz, mivel ő helyezte ide utolsóként jelölőt. (A narancs játékos nem kapott adatot az utolsó jelölőjéért, de így is megérte idetenni, mivel ezzel győzött a szektorban.) Minden játékos kap 1 ismertséget. A narancs játékos megjelöli a mezőt, és így megjelöl egy -et az egyik idegen fajnál is.

### A szektor visszaállítása

A győztes megállapítása után nézzetek meg, hogy ki lett a második, a fentiekhez hasonlóan feloldva a döntetlent.

A második helyezett (ha van) hagyjon egy jelölőt a szektor adatkészletének első mezőjén.

A többi jelölőt vegye vissza a tulajdonosa, és töltsétek fel az üres mezőket adatjelzőkkel, ahogy az előkészületek során is tettétek.



A játékosok a későbbi körökben ismét megjelölhetnek jelforrásokat, és kaphatnak adatot a szektorban. A szektor újra elkészülhet, és lehet egy újabb győztese. Néhány szektor nagyobb jutalmat kínál az első győztesnek és kisebbet a későbbi győzteseknek.

A győztes mindig hagyjon a szektoron egy jelölőt, mert bizonyos kártyák a győztes szektorok száma szerint adnak jutalmat. (A következő szektorgyőztes meghatározásakor az adatkészlet feletti jelölőt hagyjátok figyelmen kívül.)



Fizess 1 energiát, hogy **elemezd a begyűjtött adatokat**. Ez egy fő akció, amit csak akkor hajthatsz végre, ha **a számítógép felső sora megtelt adatjelzőkkel**. (Ha rendelkezel számítógép technológiákkal, akkor az alsó sorban is lesznek adathelyeid. Nem számít, hogy az akció végrehajtásakor ezek tele vannak-e.) Az adatok elemzése a -ek megtalálásának elsődleges módja.



Az adatok elemzésekor **dobd el az összes adatjelzőt a számítógépedről** (az adattárolóban lévő jelzőket tartsd meg), **majd jelöld meg egy -et** az egyik idegen fajnál. A számítógép így kiürül, és újra feltölthető adatokkal.



### Adatok áthelyezése

A körödben **szabad akcióként** bármikor áthelyezhetsz egy adatjelzőt az adattárolódból a számítógépedre.

Az adatjelzőket balról jobbra kell elhelyezned a számítógépeden. Ha az adatot olyan mezőre teszed, amihez tartozik egy hatás, azt azonnal hajtsd végre.

Amikor ezt a mezőt letakarod egy adatjelzővel, kapsz 1 ismertséget.



Amikor ezt a mezőt letakarod, becsúszathatsz egy kártyát bevételnek. A jelzett erőforrást megkapod azonnal és minden további körben, amikor bevételt veszel fel.

A számítógép technológiák tovább gyarapítják a lehetőségeidet (lásd 17. oldal).

Amikor adatjelzőt helyezel ide, kapsz 2 győzelmi pontot.



Ide nem helyezhetsz adatjelzőt, mert a fölötte lévő mezőt még nem töltötted fel.

Ide helyezhetsz adatjelzőt, mivel a fölötte lévő mezőt már feltöltötted.

### Adatok tárolása

Az adattárolód soha nem tartalmazhat 6-nál több jelzőt. Ha adatot kapnál, amikor az adattárolód tele van, a többletet el kell dobnod.

Ne feledd, az adatok áthelyezése szabad akció, amit a körödben bármikor végrehajthatsz. Amikor nem a te köröd van, nem hajthatsz végre szabad akciót.



Fő akcióként **kijátszhatsz egy kártyát a hatásáért** (a kártya fehér része). A kijátszás költsége a kártyán látható. Ha a kártya hatása más akciót is tartalmaz (űrszonda indítása, közeli csillagok megfigyelése stb.), akkor az adott akció normál költségét nem kell kifizetned.



A hatás végrehajtása után tedd a kártyát a pakli melletti dobópaklira, kivéve, ha a kártya az alábbi típusok egyikébe tartozik.

### KÜLDETÉSKÁRTYÁK

Amikor ilyen kártyát játszol ki, azt tartsd meg magad előtt.

#### Feltételes küldetések



Az ilyen típusú kártyáknak van egy feltételük és egy hozzá tartozó jutalom, amit a teljesítésekor kapsz meg. Ha egy ilyen kártyát a hatásáért játszol ki, azt tartsd magad előtt képpel felfelé.

Ha a feltétele teljesül, a körödben bármikor, **szabad akcióként** teljesítheted a küldetést. Miután megkaptad a jelzett jutalmat, fordítsd a kártyát képpel lefelé.

Ha a kártya kijátszásakor teljesül a küldetés feltétele, dönthetsz úgy, hogy azonnal teljesíted a küldetést. A küldetést nem kötelező a feltételek teljesülésekor azonnal teljesíteni – ezt bármelyik körödben, bármikor megteheted, mindaddig, amíg a feltételei teljesülnek.

Tarts minden teljesített küldetést a játékos táblád közelében a játék végéig.

#### Tervezett küldetések



Ezeket a küldetéseket bizonyos akciók végrehajtásával teljesítheted. Amikor teljesíted a küldetés egy szakaszát, letakarhatod a megfelelő kört az egyik jelölőddel, hogy megkapd a rajta lévő bónuszt. Csak olyan akciókkal teljesítheted a küldetés szakaszait, amiket a kártya kijátszása után hajtasz végre, a korábban végrehajtott akciók nem számítanak, és minden kört csak egyszer takarhatsz le.

**Megjegyzés:** Előfordulhat, hogy egy tervezett küldetést nem a saját körödben teljesítesz.

**PÉLDA:** Ha az űrszondád a Merkúrnál van, amikor kijátszod a Mariner-10 küldeteskártyát, semmi nem történik. Akkor teljesítheted a küldetés egyik szakaszát, amikor a Merkúr (vagy a Vénusz) mezőjére mozogsz. Ha végre is hajtod a szükséges akciót, nem vagy köteles teljesíteni a küldetésszakaszt. Például, ha a Vénusz mezőjére mozogsz, de már 10 ismertséged van, akkor dönthetsz úgy, hogy a bónuszt tartalékolod a következő alkalomra, amikor majd ismét eljutsz a Vénuszhoz. A másik lehetőség, hogy megjelölöd a küldetést, de a bónuszról ebben az esetben lemondasz. Ha a kártyán mindkét mezőt megjelölted, a küldetés teljesül.

Ha egy hatás több küldetésszakaszt is teljesíthetne (akár ugyanazon a kártyán, akár különböző kártyákon), akkor a lehetséges mezők közül csak egyet takarhatsz le. Újra teljesítened kell a küldetésszakaszt, hogy egy másik mezőt is letakarhass.

Amint minden mező le van takarva egy kártyán, a küldetés automatikusan teljesül. Tartsd a teljesített küldeteskártyát magad előtt képpel lefelé.

### JÁTÉK VÉGI KÁRTYÁK



Az arany szövegdobozos kártyák a játék végén győzelmi pontot érnek. A hatásuk végrehajtása után tartsd magad előtt ezeket a kártyákat a játék végéig.

A kártyák a te cuccaidra és cselekedeteidre vonatkoznak – hacsak kifejezetten mást nem mondanak.





Fizess 6 ismertséget, **hogy kifejlessz egy új technológiát.** Ez egy fő akció. (Mozgasd az ismertségjelölődöt 6 mezőt lefelé az ismertségsávon. Ha az ismertségjelölőd nincs legalább a 6-os mezőn, nem választhatod ezt az akciót. Ne feledd, hogy szabad akcióként eldobhatsz bizonyos kártyákat ismertségért.)

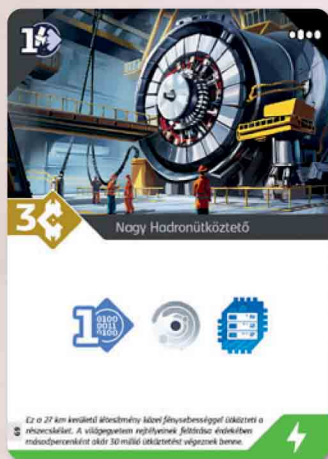
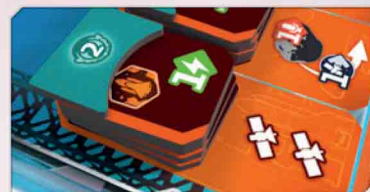
6

Amikor technológiát fejlesztesz ki, először fordasd a Naprendszert (lásd az alábbi szövegdobozt).

Ezután válassz egy olyan technológiát, amivel még nem rendelkezel. Vedd el a választott kupac felső lapkáját.

Ha te vagy az első játékos, aki ebből a kupacból vesz el lapkát, **dobd el a kétpontos lapkát a kupac tetejéről, és azonnal kapsz 2 győzelmi pontot.**

Minden technológián látható jutalom, amit azonnal megkapsz, amikor elveszed. Ezután fordítsd képpel lefelé, és helyezd el a játékosábrán.



Az űrszonda technológiáknak és az obszervatórium technológiáknak kijelölt helyük van a játékosábrán.

A számítógép technológiákat bármelyik számítógép technológia helyre elhelyezheted. Nem számít, ha már van az adott helyen adatjelző – tedd a lapkát az adatjelző alá. Ez nem számít az adatjelző áthelyezésének, így nem kapod meg a 2 győzelmi pontot, amit az adatjelződdel letakartál.

/ / Ha egy kártyán ilyen ikont látsz, az lehetővé teszi egy adott típusú technológia kifejlesztését. Ez a normál technológia kifejlesztése akcióhoz hasonlóan működik, azzal a kivétellel, hogy csak a megadott típusú lapkákból választhatsz. A kártya emlékeztet arra, hogy a Naprendszert is forgatnod kell. Ha egy kártya hatására kapsz technológialapkát, azért nem kell ismertséget fizetned. Ha egy kártya hatására olyan típusú technológiát kapnál, amelyikből már mindegyikkel rendelkezel, hagyd figyelmen kívül a hatást ezen részét. (A Naprendszert ilyenkor is forgatnod kell.)

## A NAPRENDSZER FORGATÁSA

Amikor technológiát fejlesztesz ki, legyen az fő akció vagy egy kártya hatása, forgatnod kell a Naprendszert. Ezen kívül minden fordulóban az első passzoló játékos is forgatja a Naprendszert.

1. Az első forgatáskor fordasd az első tárcsát, ez van legfelül.
2. A második alkalommal fordasd a második tárcsát. Az első tárcsa együtt fog forogni vele.
3. A harmadik alkalommal fordasd a harmadik tárcsát. A másik 2 tárcsa együtt fog forogni vele. A harmadik forgatás után ismét az első tárcsa következik.

A tárcsák mindig egy szektort fordulnak az óra járásával ellentétes irányba. Az űrszondabábuk együtt fognak forogni a tárcsákkal. Előfordulhat, hogy a tárcsák kivágásai miatt egy űrszondabábú nem mozdul, annak ellenére, hogy azon a gyűrűn, ahol van, a bolygók mozognak. Az is lehetséges, hogy egy kivágásban lévő űrszondabábút a forgó tárcsa odébbtolja. Ilyenkor a bábú a következő mezőre kerül. (Az ilyen mozgás mindig ingyenes, és ha a mező ismertséget ad, az űrszonda tulajdonosa azonnal megkapja azt.)



Tegyük fel, hogy ez a tábla kiinduló állapota.



Először, amikor a Naprendszert forog, fordasd a felső tárcsát. A zöld űrszonda egy kivágásban van, de a tárcsa nem tolja odébb, így nem mozog.



Amikor másodszor kell forgatnod, a középső tárcsát fordasd. A zöld űrszonda odébb tolódik egy üstökössre, a tulajdonosa kap 1D-et.



A harmadik forgatásnál az alsó korongot fordasd. A többi tárcsa és az űrszonda is vele együtt fog forogni.



A keringésjelző mutatja, hogy melyik tárcsát kell forgatnod. Amikor a Naprendszert forgatod, mozgasd a keringésjelzőt a következő mezőre, és hajtsd végre az ennek megfelelő forgatást.

## ŰRSZONDA TECHNOLÓGIÁK

Az űrszonda technológiák az űrszondáid képességeit tökéletesítik.



ŰT #01

A Naprendszer-táblán egyszerre 2 űrszondád lehet. Ez a képesség a lapka azonnali bónuszára is érvényes, ami lehetővé teszi egy űrszonda ingyenes indítását.



ŰT #03

Amikor aszteroidamezőre mozogsz, kapsz 1 ismertséget. Az aszteroidamező elhagyása nem igényel 1 extra mozgáspontot.



ŰT #02

Az űrszondával való leszállás 1 energiával olcsóbb. (1 energiába kerül a leszállás, ha van műhold a bolygó körül és 2 energiába, ha nincs.)



ŰT #04

Mostantól leszállhatsz egy bolygó holdján a bolygó helyett. A leszállás költsége megegyezik a bolygóra leszállás költségével.

## OBSZERVÁTORIUM TECHNOLÓGIÁK

Az obszervatórium technológiák kizárólag a 12. oldalon ismertetett megfigyelés akció végrehajtásakor használhatók. Tetszőleges sorrendben aktiválhatod őket.



OT #01

A megfigyelés akció végrehajtásakor megjeleníthetsz egy jelforrást egy, a Földdel szomszédos szektorban a Föld szektora helyett. A technológia továbbá azonnali bónuszként 2 adatot ad.



OT #03

A megfigyelés akció végrehajtásakor fizethetsz 1 ismertséget, hogy megjelenj egy jelforrást a Merkúr szektorában.



OT #02

A megfigyelés akció végrehajtásakor eldobhatsz a kezedből egy kártyát, hogy megjelenj egy további jelforrást a kártyának megfelelő szektorban.



OT #04

A megfigyelés akció végrehajtásakor fizethetsz 1 energiát, hogy egy új űrszondát indíts, vagy kapsz 1 mozgáspontot.

## SZÁMÍTÓGÉP TECHNOLÓGIÁK

A számítógép technológiák a számítógépedet fejlesztik. A számítógép technológiákat bármelyik nekik fenntartott helyre elhelyezheted (továbbra sem lehet ugyanabból a technológiából egynél több). A számítógép technológia felső mezője 2 győzelmi pontot ad, ha letakarod egy adatjelzővel. Az alsó mező letakarásakor megkapod a jelzett jutalmat.

Csak akkor helyezhetsz adatot az alsó mezőre, ha a felső mező már fel van töltve. Nem kell feltöltened az alsó mezőket az adatok elemzéséhez – ehhez csak a felső sornak kell tele lennie. Az adatot balról jobbra kell feltölteni a felső sorban. Az alsó sor mezőire nincs ilyen megkötés, bármikor feltöltheted őket, feltéve, hogy az adott mező feletti mező már le van takarva.

Az adatok elemzése akció során minden mezőről el kell dobnod az adatjelzőt.



SZT #01



SZT #02



SZT #03



SZT #04

## MÉRFOLDKÖVEK

Néhány esemény akkor történik meg, amikor egy játékos pontjelölője eléri vagy áthalad a pontsáv egy adott mezőjén. Ezeket az eseményeket két kör között kell végrehajtani, miután az aktív játékos nem szeretne több szabad akciót végrehajtani.



## ARANY MÉRFOLDKÖVEK

Ha a körödben elérted a 25, 50 vagy 70 győzelmi pontot, akkor a kör végén válassz egyet az arany pontozólapkák közül, és tedd rá a jelölőd. Az arany pontozólapkákról a 21. oldalon olvashatsz.



Minden arany pontozólapkán több hely van, és ezek különböző mennyiségű győzelmi pontot érnek. Az első játékos, aki kiválasztja a pontozólapkát, a legmagasabb értékű helyre teszi a jelölőjét. Aki másodikként választja a lapkát, a második legmagasabb értékű helyet foglalja el, és így tovább. Minden játékosnak jut hely a lapkákon.

Nem tehetsz ugyanarra a lapkára több jelölőt. Így a játék végén (ha legalább 70 győzelmi pontot szereztél) 3 lapkán lesz 1-1 jelölőd, és nem lesz jelölőd a negyedikén.

**Megjegyzés:** Ha több, mint 100 győzelmi pontot szerzel, újra áthaladhatsz ezeken a mezőkön, de ilyenkor ezeknek a mezőknek már nincs hatásuk.

## TÖBB MÉRFOLDKŐ

A mér földköveket két kör között értékelitek ki. Ha több játékos is ért el mér földkövet, akkor azokat sorban kell kiértékelni, azzal a játékosal kezdve, akinek épp befejeződött a köre, majd az óramutató járása szerint folytatva. Így, ha a körödben rajtad kívül egy másik játékos is elért egy arany mér földköhöz, te választhatsz elsőként a pontozólapkák közül.

Mivel a semleges mér földkő nem tartozik egyik játékoshoz sem, azt mindig utolsóként értékelitek ki.

## Erőforrások átváltása

A körödben **szabad akcióként** lehetőség van 2 kártyát, 2 kreditet vagy 2 energiát átváltani 1 kártyára, 1 kreditre vagy 1 energiára:



Például eldobhatsz 2 kártyát, hogy kapj 1 kreditet, 1 energiát vagy 1 új kártyát.

Amikor erőforrást váltasz át kártyára, azt felhúzhatod a pakliból vagy felveheted a kártyasorról.



## SEMLEGES MÉRFOLDKÖVEK

4-nél kevesebb játékos esetén az előkészületek során egy semleges játékoszín jelölőt helyeztettek el a 20 és a 30 pontos mér földköveken. Annak a körnek a végén, amikor elérték vagy áthaladtok ezeken a mér földköveken, egy független tudóscsoport felfedez valami fontosat a két idegen faj egyikéről. Mindkét fajhoz 3 mező tartozik, ami a felfedezésükhöz vezet. Ha ezek bármelyike üres, akkor helyeztetek egy semleges jelölőt a mér földkőről a bal szélső üres helyre. Előfordulhat, hogy ez egy idegen faj felfedezéséhez vezet (lásd 20. oldal).

Ha mind a 6 hely foglalt, amikor elérték a mér földkövet, azaz mindkét idegen fajt felfedeztetek, akkor ezeknek a semleges mér földköveknek nincs hatásuk.

Egy semleges mér földkőnek akkor sincs hatása, ha már elfogytak mellőle a semleges jelölők.

4 játékos esetén hagyjátok figyelmen kívül a semleges mér földköveket.

## Kártya vásárlása



A körödben **szabad akcióként** vásárolhatsz egy kártyát 3 ismeretség elköltésével. Vedd fel az új kártyádat a kártyasorról vagy húzz a pakliból.



A passzolás egy fő akció, így végrehajthatsz szabad akciókat abban a körben, amikor passzolsz. Ezután hajtsd végre az alábbi lépéseket az itt látható sorrendben. Eközben már nem hajthatsz végre szabad akciókat.

1

**Dobj el** annyi kártyát, hogy legfeljebb 4 maradjon a kezvedben.

**Megjegyzés:** a forduló közben bármennyi kártya lehet a kezvedben.

2

**Ellenőrizd, kell-e forgatnod a Naprendszert.** Ha te vagy az első játékos, aki passzol az aktuális fordulóban, a keringésjelzőt tedd az adott fordulóhoz tartozó forduló végi pakli mellé, majd forgasd a Naprendszert. (Az 5. fordulóban is forgasd a Naprendszert, de a jelzőt már a dobozba tedd vissza.)

Miután mindenki passzolt, és az utolsó játékos is választott egyet a megmaradt 2 kártyából, majd eldobta a nem választott kártyát, a forduló véget ér.

3

**Válassz 1 kártyát** az adott fordulóhoz tartozó, forduló végi pakliból, és tedd vissza a többit. A többi játékos, amikor passzol, ezek közül választhat majd. Minél hamarabb passzolsz egy fordulóban, annál több kártya közül választhatsz.

**Megjegyzés:** Az, hogy a többi játékos mit csinál a forduló hátralévő részében, általában nem befolyásolja, hogy melyik kártyát választod. Ha mégis így lenne, tartsd magadnál a kártyákat, amíg egy másik játékos nem passzol, és csak akkor válassz.



## KÉT FORDULÓ KÖZÖTT

Két forduló között az alábbi 3 pontot hajtsátok végre:

1

**Mindenki megkapja a bevételét** – megkapjátok az erőforrásokat a kezdő bevételkártyákról és az alá becsúztatott kártyákról.



2

**Balra adjátok tovább a kezdőjátékos-jelölőt.** A következő fordulót az a játékos kezdi, akinél a jelölő van.

3

**Tegyétek a keringésjelzőt a következő forduló végi paklira.**

A játék felgyorsítása érdekében a játékosok bármikor felvehetik a bevételüket, miután passzoltak, akár a forduló vége előtt is.

## További lehetőségek kártyák szerzésére


Ez a hatás lehetővé teszi, hogy felvegyél egy kártyát a kártyasorról vagy húzz egyet a pakli tetejéről. Megtalálható többek között technológialapkákon és néhány kártya hatásában.


Ez a hatás azt jelenti, hogy húzz a pakli tetejéről egy kártyát (a kártyasorról nem vehetsz fel).


## A kártyasor újratöltése

Amikor felveszel egy kártyát a kártyasorról, azt azonnal pótolnod kell a pakli tetejéről. (Ha a pakli elfogyta, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle egy új paklit.)

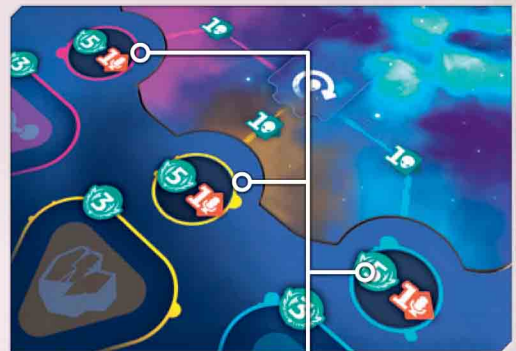
Az idegen fajokat a játékban 2 képpel lefelé fordított tábla szimbolizálja. Mindkét idegenfaj-tábla alatt 3 felfedezésmező található, ami az idegen életre utaló nyomoknak felel meg. Ezeket kell közösen megtalálnotok, hogy felfedezzétek a fajokat.

 Ezeket az életjeleket jellemzően közeli csillagok megfigyelésével találhatod meg.

 Ezeket az életjeleket jellemzően bolygókon való leszállással találhatod meg.

 Ezeket az életjeleket jellemzően a begyűjtött adatok elemzésével találhatod meg.

Amint mind a három felfedezésmezőt feltöltitek a jelölőitekkel (2 és 3 játékos esetén ezek lehetnek semleges jelölők is), felfedeztétek az adott idegen fajt.



felfedezésmezők

## FELFEDEZÉS

Ha felfedezel egy fajt a körödben, a köröd befejeztével értékeld ki a felfedezés hatásait. (A felfedezés előtt értékeld ki az esetleges mérföldköveket.)

1. Fordítsd meg az idegenfaj-táblát, hogy kiderüljön, melyik fajt fedeztétek fel.
2. Olvassátok el az idegen faj szabályait.
3. Kövessétek a felfedett idegen faj szabályának előkészületi részét. Azok a játékosok, akik a három felfedezésmezőt megjelölték, most jutalmat kapnak.



idegen szabálylapok







idegenkártyák

## IDEGENKÁRTYÁK

Mindegyik idegen fajhoz tartozik egy pakli különleges kártya. Ezek erősebbek, mint a normál kártyák, és csak az idegen fajtól lehet megkapni őket. Miután a kezedbe vetél egy ilyen kártyát, az a normál kártyák szabályai szerint működik (kivéve a szipolyozók kártyáit, amelyek nem számítanak bele a kezdedben tartható kártyák számába).

## TOVÁBBI KUTATÁS

Mindegyik idegenfaj-tábla számos új kutatási lehetőséget kínál. Ezek olyanok, mint a 3 felfedezésmező, és azokkal azonos módon működnek: amikor életjelet találsz -et, -et, -et vagy -et -, jelöld meg egy tetszőleges, a megtalált életjel színének megfelelő üres mezőt, és megkapod az ott jelzett jutalmat.

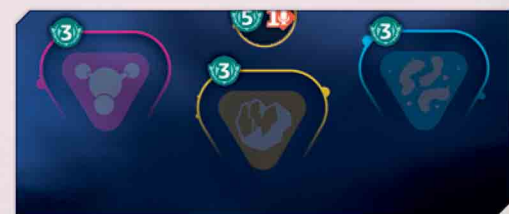
**Megjegyzés:** A 2 és 3 játékos esetén használt semleges jelölőket csak a tábla alatti 6 mezőre lehet elhelyezni. Soha nem fognak elfoglalni egy helyet sem az idegenfaj-táblán.

## Túlsordulásmező

A terület a 3 felfedezésmező alatt további idegen életjeleknek van fenntartva. Előfordulhat, hogy meg kell jelölnöd egy életjelet, de a megfelelő színű mezők már mind foglaltak. Ha ez történne, tedd a jelölődet az egyik idegen faj megfelelő színű túlsordulásmezőjére, amiért 3 győzelmi pontot kapsz.

Ha egy kártya egy idegen fajhoz tartozó megjelölt életjelekre utal, vedd figyelembe az összes jelölőt a túlsordulásmezőkön és a felfedezésmezőkön is. (Azok a jelölők is számítanak, amiket az idegenfaj-táblára helyeztetek el.)

**Nem kell elolvasnotok mind az 5 faj szabályait. A felfedezés valódi élményét úgy tapasztalhatjátok meg, ha csak akkor olvassátok el egy faj szabályait, amikor felfedezitek azt.**



túlsordulásmezők

**Megjegyzés:** Akkor is elhelyezheted a jelölődet egy túlsordulásmezőn, ha van valamelyik idegenfaj-táblán elérhető mező.

A játék 5 forduló után ér véget. Miután az utolsó játékos is passzolt, a végső pontozás következik:

A játékosok győzelmi pontokat kapnak a kijátszott játék végi kártyáikért (arany szövegdoboz).

A játékosok győzelmi pontokat kapnak az arany pontozólapkák után.

Egyes idegen fajok további pontokat biztosíthatnak.

**A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos győz.** Döntetlen esetén az győz, aki nagyobb rajongója Carl Sagannak. (Csak viccelünk. Ezek 100-as nagyságrendű eredmények. Ha két játékos ugyanannyi pontot szerzett, kiéremelték a döntetlent.)

## Arany pontozólapkák

Minden arany pontozólapka egy adott szettet jutalmaz. Minden ilyen szettért a jelölőd alatti győzelmi pontot kapod.

### TECHNOLÓGIA



Ez az oldal a **három különböző típusú technológiából álló szettjeidet díjazza**. Kicsit másképp: számold meg, mennyi technológiád van az egyes típusokból, és pontozd le azt a típust, amiből a legkevesebb lapkád van.



Ez az oldal a **technológiapárjaidat díjazza**. Ha például 5 technológiád van, az 2 pár, tehát duplán kapod meg a győzelmi pontot.

### KÜLDETÉS



Ez az oldal **minden egyes teljesített küldeteskártyádat díjazza**. (A feltételes és tervezett küldetések is számítanak.)



Ez az oldal a **teljesített küldeteskártya és a játék végi kártya párjaidat díjazza**. Egy pár állhat 2 teljesített küldetésből, 2 játék végi kártyából vagy a kettőből vegyesen.

### BEVÉTEL



Ez az oldal a kezdő bevételéd alá becsúsztatott, **három különböző típusú bevételkártyából álló szettjeidet díjazza**.

(A kezdő bevételkártyán lévő bevételek nem számítanak.)



Ez az oldal a **kredit és energia bevételkártyáid közül azokat díjazza**, amiből többet csúsztattál be a kezdő bevételkártyád alá.

(A kezdő bevételkártyán lévő 3 kredit és 2 energia nem számít.)

### EGYEBEK



Ez az oldal a **3 különböző színű megjelölt életjelből álló szettjeidet díjazza**. Ne feledd, hogy a túlsordulásmezőn lévő jelölőd is számítanak.



Ez az oldal **az egy szektorgyőzelemből és egy műholdból vagy landoló egységből álló párjaidat díjazza**. (Azaz a műholdjaid és landoló egységeid összege, illetve a szektorgyőzelmek száma közül a kisebb érték számít.)

Ha egy szektorban többször is győztél, az a szektorgyőzelmek számánál több győzelemnek számít.

Az egyszemélyes játékváltozatban egy rivális kutatóintézettel versenyzel. Az a célod, hogy több győzelmi pontot szerezz a riválisodnál.



A RIVALISOD KEZDŐPAKLIJA

4 alap akciókártya és néha egy haladó akciókártya.

A RIVALISOD JELŐLŐI

4 alap akciókártya és néha egy haladó akciókártya.

A RIVALISOD SZÁMÍTÓGÉPE

A RIVALISOD JELŐLŐI

FEJLŐDÉSJELELŐ

A riválisod fejlődésjelölője az így megjelölt mezőről indul.

NEHÉZSÉGI SZINT

5 különböző nehézségi szint közül választhatsz, amit a játékosablak hátulján lévő arany csillagok jeleznek.

A CÉLKUPAC ÖSSZEÁLLÍTÁSA

## ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot a normál előkészületek szerint két játékosra.

Válaszd ki a nehézségi szintet, és add a riválisodnak az ennek megfelelő játékosablakot. (Az 1 és a 2 csillagos nehézségi szint ugyanazt a játékosablakot használja.)

Add a riválisodnak az egyik játékoszín minden tartozékát. Tedd a riválisod egyik jelölőjét a fejlődéssáv kezdőmezőjére.

Sorsolj kezdőjátékost. A kezdőjátékos-jelölő a fordulók között köztel és a riválisod között fog cserélni. Szokásos módon a kezdőjátékos 1, a második játékos 2 győzelmi ponttal indul. Helyezd mindkettőt ismertségjelölőjét az ismertségsáv 4-es mezőjére.

Ha ez az első játékod a SETI-vel, akkor javasoljuk, hogy az 1 csillagos nehézségi szintet használj. A célok hiánya megkönnyíti a játékkal való ismerkedést, mivel nem kell mindent egyszerre megtanulnod.

## A riválisod akciopaklija

A riválisod akciókártyákat használ, hogy eldöntse, mit csinál a körében. Keverd össze a 4 alap akciókártyát (S.1–S.4), és fordítsd a paklit képpel lefelé. Ez lesz a riválisod akciopaklija.

Ha 3 csillagos vagy nehezebb szinten játszol, keverj bele a riválisod akciopaklijába egy véletlenszerű haladó akciókártyát (S.5–S.14). Ezzel a kezdőpaklija erősebbé válik.

A többi haladó akciókártyát tartsd megkeverve a közelben. A riválisod megszerezheti ezeket a játék során.

Minden idegen fajhoz tartozik egy különleges akciókártya. Ezeket egyelőre tedd félre.

## Célkupac

Megjegyzés: ha 1 csillagos nehézségi szinten játszol, ugord át ezt a részt.



A céloknak 3 szintjük van: I, II és III.

Képpel lefelé keverd meg a 3 szint céllapkait külön-külön. Ezeket használod majd a célkupac kialakításához.

A riválisod játékosablakján jelzettek szerint vedd el a megfelelő számú céllapkat az egyes kupacokból, és alkoss belőlük egy kupacot az ábra szerint. A III-as céllapkat legyenek alul, a II-esek középen, az I-esek pedig felül. A többi céllapra nem lesz szükséged, tedd vissza azokat a dobozba.

A célkupac összeállítás után fedd fel a felső 3 lapját. Ezek lesznek az első céljaid.



**PÉLDA:** A 4 csillagos nehézségi szint 2 I-es, 6 II-es és 7 III-as célt használ. Fedd fel a felső 3 céllapját.

## A RIVALISOD ERŐFORRÁSAI

### Fejlődéssáv

Amikor a riválisod olyan akciót használ, ami tartalmazza ezt a hatást, lépj előre 1 mezőt a fejlődéssávon a jelölőjével. A riválisod mindig az óramutató járása szerint halad a sávon, ahogy azt a nyilak is jelzik.

Amikor a fejlődésjelölő áthalad ezen az ikonon, a riválisod ereje növekszik. Helyezz egy véletlenszerű haladó akciókártyát képpel lefelé a riválisod akciopaklijának tetejére. (Ha még nem passzolt a fordulóban, a riválisod ezt a kártyát fogja használni a következő körében.) Ez mostantól állandó része az akciopaklijának.

A riválisod nem kapja meg ezeket az erőforrásokat. Minden kredit, energia és kártya helyett, amit a riválisod kapna, lépj előre 1 mezőt a fejlődéssávon. (Mindegy, milyen forrásból származik a kártya, beleértve az I-t, II-t, III-t, de még azokat a kártyákat is, amiket passzolásért vagy egy idegen faj felfedezésében való részvételért kapna.)

Amikor a riválisod IV-t kapna, helyette lépj előre a fejlődéssávon 4 mezőt. Ez jellemzően akkor történik, amikor a riválisod lehelyez egy műholdat.

A riválisod akkor is haladhat a fejlődéssávon, ha nem teljesítesz elegendő célt a köröben (lásd 26. oldal).

### A riválisod számítógépe



A riválisod adattárolója korlátlan kapacitású.

Amikor a riválisod adatot kap, tedd azt közvetlenül a számítógépére. Ha a számítógépe már tele van, helyezd a megszerzett adatot az adattárolójába. Amikor adatjelzőt helyezel egy megjelölt mezőre, a riválisod azonnal megkapja a hozzá tartozó jutalmat.

### A riválisod ismertsége

Amikor a riválisod ismertsége nő, mozgassd az ismertségjelölőjét ennek megfelelően. A riválisod az ismertségét technológiák megszerzésére fordítja, ahogy az a 24. oldalon olvasható.

### A riválisod győzelmi pontjai

Amikor a riválisod győzelmi pontot kap, mozgassd a pontjelölőjét ennek megfelelően.

A riválisod ugyanúgy kiváltja a semleges és arany mérföldkövek hatásait, mint egy játékos. A riválisod mindig az első és egyben legértékesebb helyet foglalja el az arany pontozólapkákon. Ha több lapkán is elérhető az első hely, akkor ezek közül a bal vagy jobb szélsőt fogja választani, attól függően, hogy merre mutat a döntési nyíl az adott körben használt akciókártyáján. Ha minden lapkán foglalt az első hely, a riválisod nem foglal el helyet.

A RIVALISOD PREFERÁLT TECHNOLÓGIÁJA



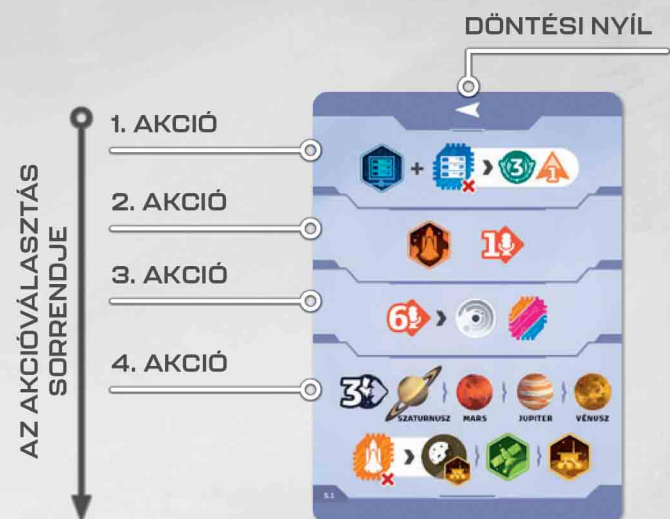
döntési nyíl

## A RIVÁLISOD KÖRE

A rivális kutatóintézet ugyanúgy kerül sorra, mintha egy játékos lenne.

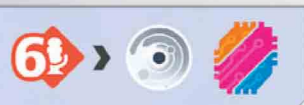
A riválisod körét azzal kezd, hogy felfeded a felső akciókártyát a paklijából. A riválisod **1** akciót fog végrehajtani a kártyán lévőkhöz – ha lehetséges, akkor a legfelsőt, ha nem, akkor a másodikat, és így tovább, lefelé haladva a kártyán az első végrehajtható akcióig. (A kártyán ábrázolt akciók közül az egyiket mindig végre tudja hajtani.)

Miután a riválisod végrehajtotta az akcióját, a köre véget ér.



## A RIVÁLISOD AKCIÓI

## TECHNOLÓGIA



A riválisod 6 ismertséget költ egy technológia kifejlesztésére. Ha a riválisodnak kevesebb, mint 6 ismertsége van, akkor hagyd ki ezt az akciót, és próbáld meg a kártya következő akcióját végrehajtani.



A riválisod néhány kártyája olyan technológia akciót tartalmaz, ami nem igényel ismertséget.

Amikor a riválisod technológiát kap, forgasd a Naprendszer-t a szokásos módon.

A riválisod így választja ki, hogy melyik technológiát fejlessze ki:

- Nézd meg a riválisod jelenlegi helyzetét a fejlődéssávon. Ebből látszik, hogy melyik a riválisod jelenlegi preferált technológiája. Ha ezen a technológián van kétpontos lapka, akkor a riválisod ezt a technológiát választja.
- Ha ezen a technológián nincs kétpontos lapka, nézd meg a fejlődéssávon következő mezőjének megfelelő lapkát. Ezt ismételd addig, amíg a riválisod nem talál olyan technológiát, amin még van kétpontos lapka. Abban a ritka esetben, ha egyik technológián sincs már kétpontos lapka, a riválisod az első elérhető technológiát választja a jelölőjének megfelelőtől kezdve.
- Írd jóvá a riválisodnak a technológialapkán látható bónuszok megfelelőit, beleértve a kétpontos lapkáért járó győzelmi pontokat, ha volt rajta.



## TECHNOLÓGIALAPKÁK HASZNÁLATA

A riválisod nem úgy használja a technológiákat, ahogy egy játékos. A képességeknek, amiket a technológiák adnak, nincs hatásuk a riválisodra. Ehelyett a riválisod a megszerzett technológiákat erőforrásként fogja használni. Számos akció lehetővé teszi a riválisodnak, hogy eldobjon egy adott típusú technológiát, és ezzel az akciója erejét növelje.

## A lehetséges bónuszai:

- ŰRSZONDA TECHNOLÓGIA** – ha lehetséges, egy holdon száll le
- OBSZERVATÓRIUM TECHNOLÓGIA** – még egy jelforrást megjelöl a kártyasorról
- SZÁMÍTÓGÉP TECHNOLÓGIA** – 3 győzelmi pontot és 1 fejlődést kap



A riválisod a technológiáit a játékosablakján tartja, típus szerinti kupacokban, a nekik megfelelő helyen.

**Kivétel:** A riválisod soha nem kapja meg a / bónuszokat a technológiákról.

## INDÍTÁS



Helyezd a riválisod egyik űrszondabábuját a Föld mezőjére a Naprendszer-táblán.

Ha a riválisodnak már van űrszondája a Föld mezőjén, akkor hagyd ki ezt az akciót, és próbáld meg végrehajtani a kártya következő akcióját.

## MŰHOLD/LANDOLÓ EGYSÉG



Mozgasd a riválisod űrszondáját a Föld mezőjéről egy bolygóra. Vedd sorra a bolygókat balról jobbra, amíg olyat nem találsz, ami elérhető a jelzett számú mozgással. A riválisodnak a normál szabályoknak megfelelően 1 extra mozgáspontot kell fizetnie egy aszteroidamező elhagyásához, ezt is vedd figyelembe az elérhetőség kiszámításakor. Ha a listáról egyetlen bolygó sem elérhető vagy a riválisodnak nincs űrszondája a Föld mezőjén, akkor hagyd ki

ezt az akciót, és próbáld meg a kártya következő akcióját végrehajtani.

Miután mozgott, a riválisod megkapja a bolygókhoz és üstökösökhöz eljutásért járó ismertséget. Ha a kiválasztott bolygóhoz több úton is eljuthat a rendelkezésre álló mozgáspontokkal, akkor válaszd azt, amelyik a legtöbb ismertséget adja.

Végül az űrszonda landoló egységgé vagy műholddá alakul:



Ha a bolygónak van olyan holdja, amin még nincs landoló egység, a riválisod először megpróbál eldobni egy űrszonda technológiát, hogy itt szálljon le. Ha több holdon is van hely a leszálláshoz, a riválisod a bal vagy jobb szélsőt fogja választani a döntési nyílnak megfelelően.

Ha a riválisod nem tud egy holdon leszállni, akkor megpróbálja elfoglalni az első műhold- vagy az első leszálló mezőt. Ha mindkét mező szabad vagy egyik sem az, a riválisod az akciókártyájára hagyatkozik. (Ebben az esetben például a műholdat részesíti előnyben: } .)

A riválisod megkapja a műholdért vagy landoló egységért kapott győzelmi pontokat, erőforrásokat, valamint életjeleket.

## ÉLETJELEK -

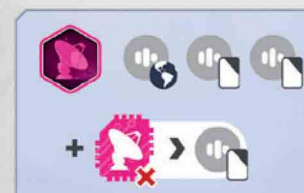
Amikor a riválisod egy életjelet talál, vedd szemügyre a megfelelő színű oszlopokat mindkét idegenfaj-táblán. A riválisod a legalacsonyabban lévő mezőt fogja megjelölni az elérhetők közül. (A túlszordulásmezőt figyelmen kívül hagyja, kivéve, ha adott életjelhez tartozó minden másik mező foglalt.)

Amikor a riválisod -et talál, akkor az összes oszlopból választ.

Ha több elérhető mező egyformán alacsonyan van az oszlopokon, akkor a riválisod a bal vagy jobb szélsőt fogja választani, a döntési nyílnak megfelelően.



## MEGFIGYELÉS



Jelöld meg a riválisod jelforrásait az akciókártyán jelzett módon. A kártyasorról származó jelforrások esetén a döntési nyíl alapján a bal vagy jobb szélső kártyát fogja választani.

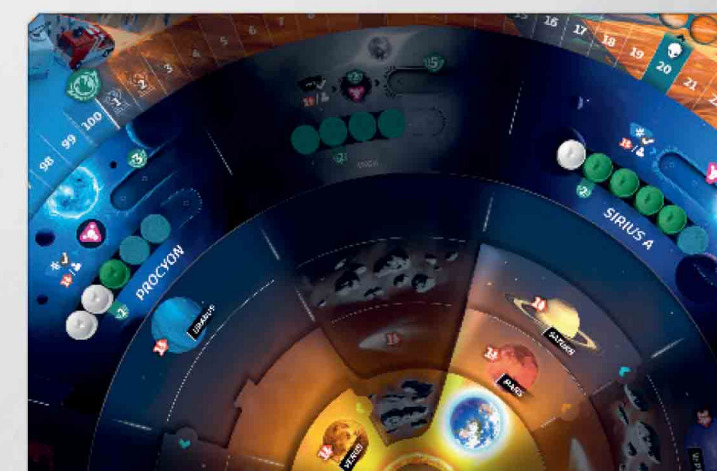
Ha a riválisodnak van egy obszervatórium technológiája, dobd el, hogy megjelölj egy újabb jelforrást a kártyasor alapján.

Miután a riválisod befejezte a jelforrások megjelölését a kártyasor alapján, pótdold az eldobott kártyákat a pakli tetejéről.

Ha egy jelforrást több különböző szektorban is meg lehetne jelölni, a riválisod az alábbi logika szerint választja ki a szektort:

- Ha egy jelforrás megjelölésével a riválisod **győz egy szektorban**, akkor ezt a szektort fogja választani.
- Ha egyik szektorban sem tud győzni, akkor megnézi, hogy valamelyik szektorban **kaphat-e győzelmi pontot** a második jelforrás megjelöléséért.
- Ha egyik szektorban sem tud győzni, és sehol nem kaphat győzelmi pontot, akkor a riválisod azt a szektort választja, ahol **a legtöbb jelölője van**.

Ha bármelyik lépésben több lehetősége adódik, akkor a nagyobb szektort fogja választani (azt a szektort, amelyiken több adat fér el). A megfigyelés akciót a riválisod minden esetben végre tudja hajtani.



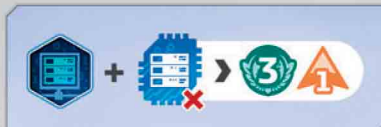
**PÉLDA:** A riválisod (fehér) szeretne megjelölni egy kék jelforrást .

1. Egyik szektorban sem tud győzni.

2. Egyik szektort választva sem kap győzelmi pontot.

3. A riválisod azt a szektort választja, ahol a legtöbb jelölője van.

## ELEMZÉS



A riválisod csak akkor választhatja ezt az akciót, ha a számítógépe tele van. Ha a riválisod számítógépe nincs tele, akkor hagyd ki ezt az akciót, és próbáld meg a kártya következő akcióját végrehajtani.

Dobd el az összes adatot a riválisod számítógépéről (de az adattárolójából ne), és írd jóvá a riválisodnak az akciókártyán jelzett jutalmat.

A riválisod ezen felül egy -et is talál, ahogy a játékosablóján látható.

Ha a riválisodnak ezután van adatjelző az adattárolójában, akkor abból amennyit csak lehet, a számítógépére helyez. Írd jóvá neki a jutalmakat, amiket ezzel letakart.

Ha a riválisodnak van számítógép technológiája, akkor egyet dobj el közülük, amiért 3 győzelmi pontot és 1 fejlődést kap. (Akkor is csak egy lapkát dobhat el, ha több számítógép technológiája van.)

## IDEGEN FAJOK FELFEDEZÉSE



Néhány akciókártya hatása azzal kezdődik, hogy ellenőrizd, a megadott idegen fajt felfedeztél-e már.

Ha igen, akkor távolítsd el a játékból az akciókártyát, és pótolj egy, az adott fajhoz tartozó speciális akciókártyával. Ezután hajtsd végre az új kártyát.

Ha ezt az idegen fajt még nem fedeztél fel, akkor hagyd ki ezt az akciót, és próbáld meg a kártya következő akcióját végrehajtani.

## PASSZOLÁS

Ha a riválisod úgy kezdi a körét, hogy nem maradt kártya az akciópaklijában, akkor passzol. Keverd meg a riválisod által kijátszott kártyákat, és alkoss egy új paklit a következő fordulóra. Dobd el a mostani fordulóhoz tartozó forduló végi pakli felső kártyáját – ne feledd, hogy ez 1 lépést jelent a riválisodnak a fejlődéssávon. Ha a riválisod passzolt elsőként a fordulóban, akkor forgasd a Naprendszer is.

## CÉLOK

Minden cél egy vagy több feladatból áll. Amikor teljesítesz egy feladatot, jelöld meg. Amikor minden feladatot megjelöltél, akkor teljesítetted a célt.

A köröd végén tegyél minden teljesített célt a teljesített célok kupacába, a játékosabló közelében, és pótolj őket újjal. Egyszerre mindig 3 célon dolgozhatsz, amíg a célkupac ki nem fog.



Az első négy forduló végén, de még a bevétel felvétele előtt, kölsd el annyi teljesített céllapkát, ahányadik fordulót befejeztél. (Azaz dobj el 1, 2, 3 vagy 4 lapkát a teljesített célok kupacából.)

Minden célért, amit nem tudsz kifizetni (mivel nem teljesítettél eleget), a riválisod 3 mezőt lép előre a fejlődéssávon.

Az 5. forduló végén számold össze a még nem teljesített célokat (a három felfedett célt és a célkupacban lévőket). A riválisod 5 győzelmi pontot kap minden nem teljesített célért.

1 csillagos nehézségi szinten nincsenek célok. A riválisod nem lép a fejlődéssávon a fordulók végén a nem teljesített céljaid miatt, és nem kap győzelmi pontot értük a játék végén.

**Megjegyzés:** Csakúgy, mint a tervezett küldetések esetén, egy esemény hatására csak egy jelölt helyezhetsz le. Például, ha egy cél-lapkán van, egy másikon pedig , egy obszervatórium technológia fejlesztéssel a kettő közül csak az egyiket jelölheted meg.

## Feladatok

A legtöbb feladat olyan jelöléseket használ, amit már minden bizonnyal ismersz a tervezett küldetésekről. Amikor az ábrázolt tevékenységet végrehajtod, jelöld meg a feladatot teljesített-ként. Ha a feladatban egy perjel (/) szerepel, akkor jelölheted meg teljesített-ként, ha bármelyik részét végrehajtottad. A további magyarázatot igénylő feladatok részleteit alább találod.



Jelöld meg ezt a feladatot, amikor eléred a 16 győzelmi pontot. Ha már 16 vagy több győzelmi pontod van, jelöld meg azonnal.



Jelöld meg ezt a feladatot, amikor legalább 5 adatjelző van az adattárolódban. Ha már van 5 vagy több adat az adattárolódban, azonnal jelöld meg. (A számítógépeden lévő adatjelzők nem számítanak.)



Jelöld meg ezt a feladatot, amikor eléred a 9 ismertséget. Ha már 9 vagy több ismertség van, jelöld meg azonnal.



Jelöld meg ezt a feladatot, amikor egy űrszondád aszteroidamezőre mozog. (A mozgásnak a feladat felfedését követően kell történnie.)



Jelöld meg ezt a feladatot, amikor egy űrszondád egy üstökös mezőjére mozog. (A mozgásnak a feladat felfedését követően kell történnie.)



Jelöld meg ezt a feladatot, amikor egy olyan kártyát játszol ki, aminek a költsége pontosan 3 kredit. (Csak a hatásáért kijátszott kártya számít, a szabad akcióként eldobott kártya nem.)



Jelöld meg ezt a feladatot, amikor teljesítesz egy küldetést. (A teljesítésnek a feladat felfedését követően kell történnie.)

## A JÁTÉK VÉGE

A játék a normál szabályoknak megfelelően, 5 forduló után ér véget. Ugyanúgy kapsz győzelmi pontokat, mint a többjátékos változatban. A riválisod nem kap győzelmi pontokat az arany pontozólapkák után, de 5 győzelmi pontot kap minden nem teljesített céllapkáért. Ha több győzelmi pontot szereztél, mint a riválisod, győztél.



## TOMÁŠ HOLEK JÁTÉKA

**Fejlesztőcsapat:** Tomáš „Uhlík” Uhlík  
Vít Vodička  
Mín & Elwen  
Adam Španěl  
Jakub Uhlík

**Látványterv:** Radek „RBX” Boxan  
Tibor Vizi

**Művészeti vezető:** Jakub Politzer

**Illusztráció:** Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jakub Lang,  
Michaela Lovecká, Jiří Mikovec, Jakub  
Politzer, Petra Ramešová, Fanda Sedláček,  
Josef Surý, Petr Štich

**Filmelőzetes és 3D  
ábrázolás:** Radim „Finder” Pech  
Roman Bednář

**Gyártás:** Vít Vodička

**Játékszabály:** Jason Holt, Michael Murphy

**Színesítő szövegek:** Milan Zborník, Gus Cook

**Projektmenedzsment:** Jan „Zvonda” Zvoníček

**Projektvezető:** Petr Murmak

**Fordító:** Kóc

## KÜLÖN KÖSZÖNET:

Szeretném megköszönni az illusztrátorok és az egész CGE csapat munkáját. Külön köszönöm Radek „RBX” Boxannak és Jakub Politzernek a fáradhatatlan grafikai munkájukat.

Hatalmas köszönettel tartozom Uhlíknak, Viteknek, Elwennek és Mínnek, akikkel az év folyamán rendszeresen találkoztam, és akik fáradhatatlanul segítettek a játék mechanizmusainak finomhangolásában. Tanácsaitok, ötleteitek és támogatásotok létfontosságú volt a játék tökéletesítésében és véglegesítésében.

Ugyancsak szeretnék köszönetet mondani Carl Sagannak. Éltre szóló elkötelezettsége a csillagászat és a tudományok felé, valamint ezen területek népszerűsítése és a földön kívüli élet kutatása terén végzett úttörő munkája rendkívül ösztönzőleg hatott rám. Nélküle nem kezdtem volna el dolgozni ezen a játékon.

Szeretném megköszönni Milan Zborníknak a kiváló szövegeit, amelyek egyedi atmoszférát biztosítanak a játéknak, és az űrprojektekkel kapcsolatos tanácsait, amelyek nagyban hozzájárulnak a játék változatosságához.

Végezetül, teljes szívemből mondok köszönetet a feleségemnek, Evičkáknak, valamint fiamnak, Benjaminsnak. Köszönöm Evičkáknak a szerelmét, állandó támogatását, végtelen türelmét, ami lehetővé tette, hogy a játékot befejezzük. Te vagy az én múzsám!

Szeretném megköszönni Adam Španělnak, hogy létrehozta és kezelte a SETI játékot a CGO online tesztelői felületen. Köszönöm az erőfeszítéseit, a tömegtelen számú tesztalkalmat, ami lehetővé tette a játék alapos elemzését és tökéletesítését. Hálámot szeretném kifejezni Michael Murphynak felbecsülhetetlen segítségéért a játék tesztelésében, valamint a tőle, illetve a többi tesztelőtől érkező rengeteg visszajelzés összegyűjtésében és rendszerezésében.


Köszönöm a CGE minden munkatársának, aki hozzájárult a játék elkészítéséhez!

## KÖSZÖNJÜK MINDEN TESZTELŐNEK:


Jeffrey Berman, Tomáš Krauz, Arien Malec, Joe Ritter, Katharina Schrempf, UtterMarcus, Andi Muhammad Fadillah Firstiogusran (Xiot), Bryan Yan, Dirk Nielsen, Ruda Malý, Michal Ringer, Michal Mašek, Filip Murmak, Martin Sedmera, Michal Pechl, Jiří Bauma, Miloš Procházka, dilí, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Martin Havlát, Ondřej Sítař, Stanislav Kubeš, Aneta Plasová, Ondřej Plas, Láďa Pospěch, Ondřej Černoch, Juraj Sulík, Michaela Macková, Diana Laffersonová, Jan Šafra, Pavlína Prejsková, Daniel Knápek, Lenka Vargová, Martin Španěl, RBX, Youda, Pítr, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jan Hřebejk, Jiří Janíček, Radomír Vychočil és az alábbi játéklukok tagjainak: 5. kerület (Hradec Králové), Kavenu (Plzeň), valamint Dekl (České Budějovice).


Szeretném kifejezni hálámot a SETI szervezetnek a földön kívüli élet kutatásában folytatott fontos és értékes munkájukért. Elhivatottságuk az ismeretlen felderítésében rőppant ösztönzőleg hatott a játék fejlesztésében.



## SZABÁLYEMLÉKEZTETŐK


- Forgasd a Naprendszert, mielőtt technológiát választasz.
- Fizess további -t az aszteroidamező elhagyásakor.
- Amikor egy kártyát becsúszatsz bevételnek, a rajta látható erőforrást azonnal megkapod.
- Az első játékos, aki passzol egy fordulóban, forgassa a Naprendszert, mielőtt a forduló végi kártyákból választ. Ne felejtse el az utolsó fordulóban is forgatni a Naprendszert.
- Ha már 10 ismertséged van, hagyj figyelmen kívül minden hatást, ami további ismertséget adna.
- Ha az adattárolód tele van, dobj el minden további adatjelzőt, amit szerzel.
- Ha valakinek a pontjelölője elér egy mérföldkövet, azt a két kör között értékeljétek ki, ne azonnal.
- A játékosok nem használhatnak szabad akciót körök között, illetve másik játékos körében.
- Az a játékos, akinek a második legtöbb jelölője van egy elkészült szektorban, egy jelölőjét az adatkészletben hagyja, amikor a készletet feltöltitek. (Ha minden jelölő ugyanahhoz a játékoshoz tartozik, akkor nincs második.)


## A KÁRTYÁK SZÓKINCSE


 **egy bolygónál:** Egy bábu (landoló egység vagy műhold) a bolygótáblán a bolygó körüli pályán, a bolygón vagy a bolygó egyik holdján. (A Naprendszer-táblán lévő űrszondák nem számítanak.)

 **egy szektorban:** Jelölj meg egy jelforrást. (A kártya megszabja, hogy hol.)

  Dobj el két kártyát a kártyasorról, és jelölj meg egy-egy jelforrást a megfelelő szektorokban. Ezután töltsd fel a kártyasort.

 Jelölj meg egy azonos színű jelforrást.

 Egy győzelem egy azonos színű szektorban.

 Egy győzelem egy tetszőleges szektorban.

**Mozgatás a gyűrűn belül:** Olyan mozzgatás, ami nem változtatja a Naptól való távolságodat.

**Megtalált**  : egy ,  vagy , amit te jelöltél meg.

**Dobj el egy kártyát a jelforrásáért:** Dobj el egy kártyát a kezdeből. Jelölj meg egy jelforrást az egyik, a kártya jobb felső sarkában látható ikonnak megfelelő szektorban.

**Eljutás egy bolygóhoz:** Egy űrszonda mozzgatása a bolygó mezőjére. Ha egy eseményt az vált ki, hogy „eljutsz” egy bizonyos helyre, akkor ehhez nem elég, hogy már ott van egy űrszondád a kártya kijátszásakor.

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 3 játékos esetén a 20 és 30 pontos semleges mérföldkövekre egy nem használt szín 1-1 jelölőjét tegyétek.
- 2 játékos esetén a 20 és 30 pontos semleges mérföldkövekre egy nem használt szín 2-2 jelölőjét tegyétek.
- Az első játékos 1 győzelmi ponttal indul, a második 2 győzelmi ponttal és így tovább.
- Vedd magadhoz a kezdő bevételkártyát és az azon látható erőforrásokat.

## GYIK

### Hogyan működik az űrben lévő űrszondák számára vonatkozó korlát figyelmen kívül hagyása?

Ha egy kártya indítás akciót biztosít számodra, és kiköti, hogy űrben lévő űrszondák számára vonatkozó korlátot figyelmen kívül hagyhatod, akkor a korlátot csak erre az akcióra hagyhatod figyelmen kívül. (A későbbi indítások során figyelembe kell vened.)


### Átválthatok két különböző erőforrást, például 1 kártyát és 1 energiát 1 kreditre?

Nem, erre nincs lehetőség. Csak két azonos erőforrás váltható át egy tetszőlegesre. Ugyanakkor az idegenkártyák a kezdedben kártyának számítanak, tehát eldobhatsz 1 kártyát és 1 idegenkártyát, hogy kapj 1 kreditet. (Kivétel: A szipolyozók kártyái nem számítanak a kezdedben lévőeknek, ezért nem lehet őket eldobni.)

### Miután győztem egy szektorban, a jelölő, amit ott hagyok, segíteni fog a szektorban egy újabb győzelemben?

Nem. Ez a jelölő csak azt jelzi, hogy korábban már győztél a szektorban.

### Kapok -et ha a Naprendszer az űrszondámat egy üstökös mezőjére tolja?

Igen. Az űrszondáidért mindig kapsz -et, ha egy égitest mezőjére mozzognak, akkor is, ha nem a te köröd van.

### Kifogytam a jelölőkből, így is végrehajthatom a megfigyelés akciót?

Igen. A játékosjelölők száma nincs korlátozva. Ha elfogynak, helyettesítsétek azokat valamivel. Ez lehet egy felesleges űrszonda-bábu, egy nem használt szín játékosjelölője stb.

### Az ammoniták megették az egyik szabálylapomat.

### Hogyan szerezhetek egy újat?

A játékszabály letölthető a [czechgames.com](http://czechgames.com) oldalról.

