



ANDROMÉDA

JÁTÉKSZABÁLY

BEVEZETÉS

Az Androméda-galaxis peremvidékén kétségbeesett frakciók küzdenek a túlélésért. Néped vezetőjeként kezdetben mindössze egyetlen űrállomás, néhány hajó és egy maréknyi erőforrás áll a rendelkezésedre. A hajóiddal erőforrásokat gyűjthetsz, holdakat foglalhatsz el, illetve modulokat szerezhetsz az űrállomásodhoz. Csapj össze az ellenfeleiddel, és próbáld meg túlszárnyalni őket a tudomány, az ipar vagy a kereskedelem területén, hogy végül a frakciód kerüljön ki győztesen!

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS	2
TARTOZÉKOK	3
ELŐKÉSZÜLETEK	4
JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI	6
JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE	8
A PEREMVIDÉK RÉGIÓI	8
INDÍTÁS	9
SZÖVETSÉGI BÁZISOK	10
FOSZTOGATÓK	11
VISSZATÉRÉS AZ ŰRÁLLOMÁSRA	12
MELLÉKAKCIÓK	13
ŰRHAJÓK	15
MODULOK	16
FEJLESZTÉSEK	17
FEJLŐDÉSI SÁVOK	19
AZ ESEMÉNYSÁV	20
CSATA	21
SÉRÜLÉS ÉS JAVÍTÁS	23
JÁTÉK VÉGE	25
JÁTÉKVÁLTOZATOK	26



TARTOZÉKOK

1 VÉGPONT-JELŐLŐ



10 FOSZTOGATÓ-KÁRTYA



6 FOSZTOGATÓ-KOCKA



20 SÁVJELŐLŐ (4 SZÍNEN)
4 PONTJELŐLŐ (4 SZÍNEN)



6 ELHAGYOTT KÖDHOLO



45 BOLYGÓ-HOLO



5 MECHAFÁG-JELŐLŐ



50 SÉRÜLÉS-JELŐLŐ



21 FELFEDEZÉS-JELŐLŐ



8 HATALOM-JELŐLŐ



15 FEJLESZTÉS-KÁRTYA



15 FEJLESZTÉSLAPKA (5 TÍPUS)



108 MODUL (4 TÍPUS)



4 JÁTÉKOSSEGŐLET (NINCS A KÉPEN)

1 JÁTÉKTÁBLA (NINCS A KÉPEN)

24 JÁTÉKOSKOCKA (4 SZÍNEN)



4 ŪRÁLLOMÁSTÁBLA (4 SZÍNEN)



16 FOSZTOGATÓ-JELŐLŐ

8 TALP (NINCS A KÉPEN)



24 SZÁLLÍTÓHÁJÓ (4 SZÍNEN)

4 VADÁSZ (4 SZÍNEN)

4 KUTATÓHÁJÓ (4 SZÍNEN)

4 NEHÉZCIRKÁLÓ (4 SZÍNEN)

80 TAKTIKA-KÁRTYA



ELŐKÉSZÜLETEK

1 JÁTÉKTÁBLA:

- Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.

2 ESEMÉNYTÁBLA:

- Helyezzétek az eseménytáblát a játéktábla mellé, majd tegyétek az **eseményjelölőt** a **játékoszámnak megfelelő** kezdő mezőre.

- Válasszatok ki egy **eseménypaklit** a játékhoz. Ha először jártok a peremvidéken, azt javasoljuk, hogy a Galaktikus Hajnal eseménypaklit használjátok [lásd 20. oldal]. Keverjétek meg a kiválasztott paklit, és tegyétek képpel lefelé az eseménytáblára.

3 RONCSTELEP:

- Helyezzétek a roncsteleptáblát a játéktábla mellé.

4 KEZDŐ RÉGIÓK:

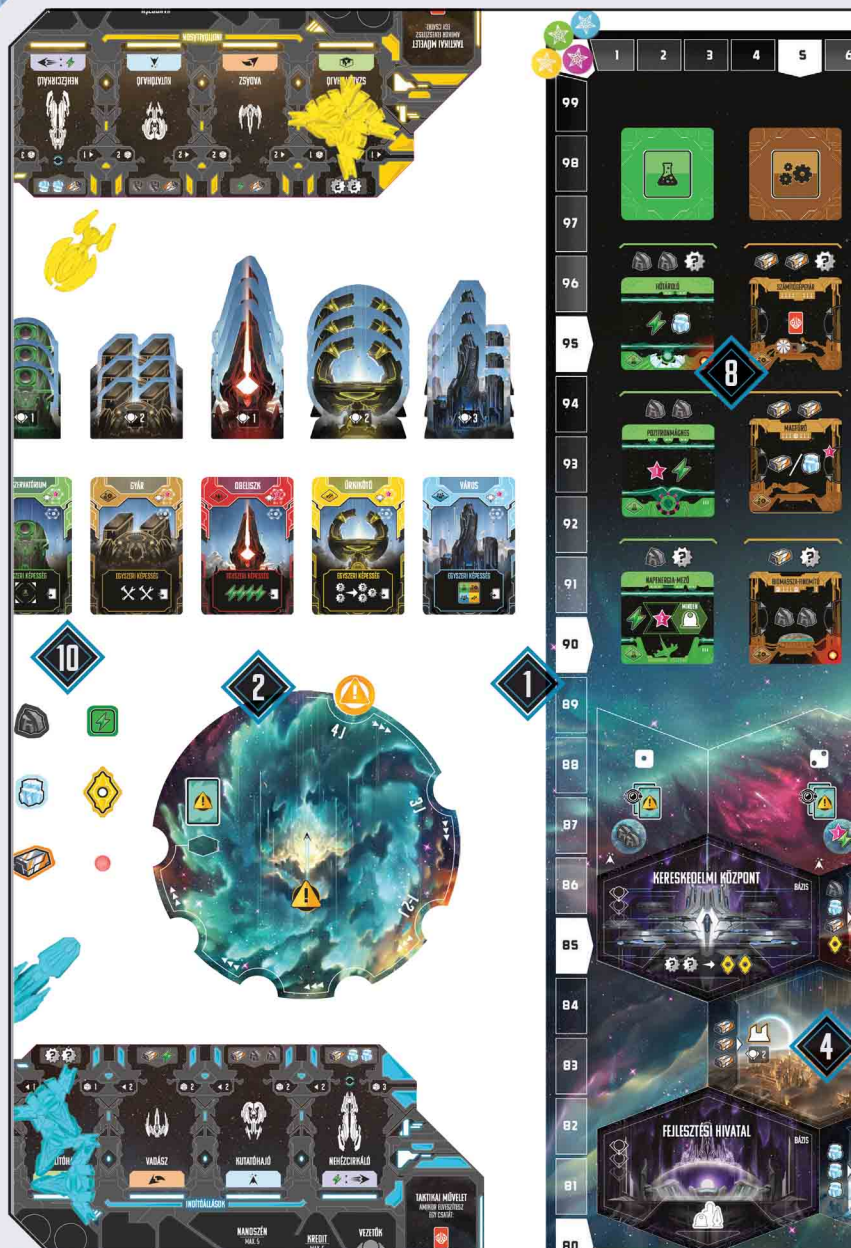
- Keverjétek meg a 15 bolygólapkát, majd rendezzétek azokat egy kupacba a játéktábla alatt. Húzzatok fel bolygólapkákat a játékoszám alapján:

2 játékos	4 bolygó
3 játékos	6 bolygó
4 játékos	8 bolygó

- Keverjétek össze a felhúzott bolygókat a **6 szövetségi-bázis-lapkával**. Ezek lesznek a kezdő régiók. Tegyétek a lapkákat egyesével a játéktáblára képpel felfelé, a bal felső sarokkal kezdve, balról jobbra és fentről lefelé haladva.

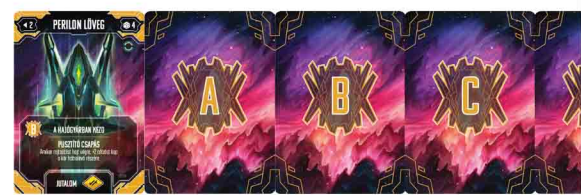
5 HOLDJELZŐK:

- Keverjétek meg a **6 elhagyott ködholdat**, majd tegyék minden csillagködre 1-et képpel felfelé.
- Keverjétek meg **színenként a bolygóholdakat**, majd minden bolygóra tegyék **3 holdat** a megfelelő színben, egy képpel lefelé fordított kupacba rendezve. Ezután fordítsátok képpel felfelé a kupacot úgy, hogy csak a legfelső hold legyen látható. Helyezzétek a megmaradt holdakat 3 darabból álló, képpel lefelé fordított kupacokba a játéktábla mellé.



6 KEZDŐ FOSZTOGATÓK:

- Válasszatok egy S-osztályú fosztoगतó kártyát az aktuális játékhoz. Első ellenfélnek a Vortikon Csapásmérőt javasoljuk. Illesszétek össze a megfelelő S-osztályú jelölőket. Helyezzétek a kártyát képpel felfelé a játéktábla mellé az S-osztályú fosztoगतó jelölőkkel együtt.
- Dobjatok 2 kockával, és tegyék 1 S-osztályú fosztoगतót a dobott számoknak megfelelő csillagködökre [lehetnek ugyanabban a csillagködben is].
- Válasszatok ki 1 A-osztályú, 1 B-osztályú, 1 C-osztályú és 1 D-osztályú fosztoगतót az aktuális játékhoz. Illesszétek össze a fosztoगतó jelölőket, majd helyezzétek azokat a képpel lefelé fordított fosztoगतó kártyáikkal együtt a játéktábla mellé.
- A nem használt fosztoगतó kártyákat és jelölőket tegyék vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség.



7 A JÁTÉK HOSSZA: Közösen döntsétek el, hogy rövid, közepes vagy hosszú játékot szeretnétek-e játszani, majd helyezzék a végpontjelölőt a pontozósáv megfelelő mezőjére.

Rövid	50 GYP
Közepes	60 GYP
Hosszú	70 GYP

8 MODULOK: Keverjétek meg a **4 modulpaklit**, és tegyétek azokat a játéktábla felső részén kijelölt helyükre. Fedjétek fel 3 modult mindegyik pakliból, és töltsétek fel velük a paklik alatti mezőket.

9 FEJLŐDÉSI SÁVOK:

- ◆ Keverjétek meg a **felfedezésjelzőket**, és tegyék 5 jelzőt képpel lefelé a **tudománysáv** 2 kijelölt mezőjére.
- ◆ Tegyék további 5 felfedezésjelzőt képpel lefelé a **tudománysáv** tetején lévő **obszervatóriumi felfedezések** mezőjére. A megmaradt jelzőket tegyék vissza a játék dobozába.
- ◆ Keverjétek meg a **hatalomjelzőket**, és tegyék 1-1 jelzőt képpel felfelé a hatalomsáv 3 kijelölt mezőjére. A megmaradt jelzőket tegyék vissza a játék dobozába.

10 KÖZÖS KÉSZLET: Alakítsatok ki egy területet a közös készletnek az alábbiak szerint:

- ◆ Keverjétek meg a **taktikakártyákat**, és tegyék a paklit a játéktábla mellé képpel lefelé.
- ◆ Válogassátok szét típusonként 1-1 pakliba a **fejlesztéskártyákat**, és tegyék a paklik mellé a megfelelő **fejlesztéslapkákat**.
- ◆ Tegyék külön kupacokba a **sérülésjelzőket** és az **erőforrásokat**.

JÁTEKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

1 JÁTEKOSOK TARTOZÉKAI: Minden játékos vegye magához az alábbi tartozékokat a saját színében:

- ◆ 1 őrállomástábla
- ◆ 1 játékossegédlet
- ◆ 6 szállítóhajó
- ◆ 1 vadász
- ◆ 1 kutatóhajó
- ◆ 1 nehézcirkáló
- ◆ 9 vezető
- ◆ 6 kocka
- ◆ 5 sávjelölő
- ◆ 1 pontjelölő

2 ŪRÁLLOMÁSTÁBLA:

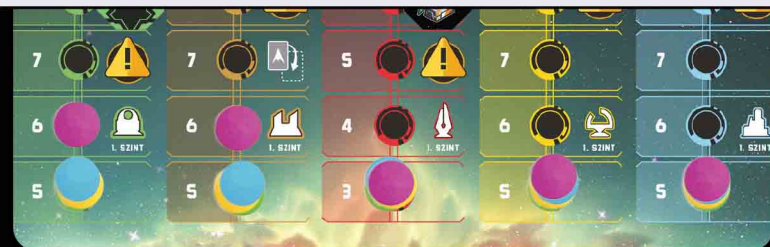
- ◆ Az őrállomástáblák kétoldalasak, de tartalmilag az oldalak megegyeznek. Vegyék figyelembe a színes modulok tájolását. Az őrállomásotok ezen az oldalán hagyjatok helyet a további moduloknak.
- ◆ Tegyétek magatok elé az őrállomásotokat, és tegyétek **3 szállítóhajót** az **indítóállásra**. A többi hajót tegyétek a saját készletekbe az őrállomástábla mellé. Ezeket később tudjátok majd megépíteni.

3 FRAKCIÓK:

- ◆ Keverjétek meg a **frakciókártyákat**, és osszatok minden játékosnak 3-at. **Válasszatok ki 1-et**, amit megtartotok. A nem használt frakciókártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.
- ◆ Vegyék el a választott frakciókártyátok hátoldalán jelzett **kezdő erőforrásokat**, és tegyétek azokat az őrállomásotok raktárába. A frakciókártyátokat képpel felfelé tegyétek az őrállomásotok frakcióterületére.

4 KORSZERŰSÍTÉSEK:

- ◆ Vegyék el a frakciótokhoz tartozó **egyedi korszerűsítéslapkát**.
- ◆ Keverjétek meg külön-külön a 4 hajótípushoz [szállítóhajó, vadász, kutatóhajó és nehézcirkáló] tartozó **semleges korszerűsítéslapkákat**, és osszatok minden játékosnak 1 lapkát **mindegyik típusból**. A nem használt korszerűsítéseket tegyétek vissza a játék dobozába.
- ◆ Tegyétek az 5 korszerűsítéslapkát a saját készletekbe a még meg nem épített hajótok mellé. Ezeket a korszerűsítéseket később tudjátok megszerezni.



5 FEJLŐDÉSI SÁVOK:

- ◆ Mindannyian helyezetek **1-1 sávjelölőt** az **5 fejlődési sáv** legalsó mezőjére.
- ◆ Ezután lépjétek előre 1 mezőt a frakciótáblátok bal felső sarkában jelzett fejlődési sávokon.



5

INDÍTÓÁLLÁS:
A flottád sértetlenül és indításra készen!

7

TAKTIKAI MŰVELET:
Húzz hasznót a vereségből!

TAKTIKAI MŰVELET
AMIKOR ELVESZTESZ EGY CSATÁT:

4



3

2

ERŐFORRÁSOK

A játék során 6 különböző erőforrást fogtok gyűjteni, illetve felhasználni. Az erőforrások igencsak szűkösek az Adroméda-galaxisban, így használjátok azokat körültekintően.



ENERGIA
Felhasználás:
űrállomásmodulok, fegyverek, ugrások



TITÁN
Felhasználás:
gyárak, ipari modulok, hajók építése



JÉG
Felhasználás:
városok, civilizációs modulok



NANOSZÉN
Felhasználás:
obszervatóriumok, tudományos modulok



KREDIT
Felhasználás:
helyettesíti a titánt, a jeget és a nanoszenet



TAKTIKAKÁRTYA
5 típusuk van, sokféleképpen felhasználhatók

6

VEZETŐK:

- ◆ Mindannyian helyeztetek **1 vezetőt** minden **szövetségi bázisra** a játéktáblán.
- ◆ Mindannyian dobjatok egy kockával, és helyeztetek **2 vezetőt** a kocka értékének megfelelő **csillagködre** (több játékosnak is lehetnek vezetői ugyanabban a csillagködben).
- ◆ A megmaradt **vezetőtöket** tegyétek az űrállomásotok vezetőterületére.

7

KEZDŐJÁTEKOS:

- ◆ Egy **csata** szimulálásával határozzátok meg a kezdőjátékost: dobjatok 6 kockával, és az lesz a kezdőjátékos, aki a **legmagasabb értékű kockával** rendelkezik. Döntetlen esetén az érintett játékosok hasonlítsák össze a következő legmagasabb értékű kockájukat, és így tovább, amíg meg nem határoztátok a győztest.
- ◆ A kezdőjátékos helyezze a pontjelölőjét a **pontozósávon** az 1-esre. Az óramutató járása szerint minden játékos helyezze a jelölőjét a sáv következő **üres mezőjére**.

JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék **körökből** áll (ebben a galaxisban nincsenek hagyományos értelemben vett fordulók...), és a kezdőjátékkal kezdve az **óramutató járása** szerint hajtjátok végre a köreiteket egymás után, egészen a játék végéig. A körödben vagy kiküldesz egy hajót egy régióba, vagy visszahívod az összes hajódat az őrállomásra. Ezzel az egyszerű döntéssel az univerzum összes csodáját felfedezheted.

Amikor az egyik játékos **pontjelölője** eléri a pontozósávon lévő végpontjelölőt, az **kiváltja a játék végét**. Ezután minden játékos végrehajt még 1 kört, a játék végét kiváltó játékost is beleértve. A pontozás végén az a játékos győz, aki a **legtöbb GYP-vel** rendelkezik.



AKTÍV JÁTÉKOS: Mindig a körét végrehajtó játékos lesz az **aktív játékos**. Amikor jelezzük, bizonyos döntéseket az aktív játékosnak kell meghoznia, és számos eseményt az aktív játékoskal kezdve, körsorrendben kell végrehajtani. Ha egy hatás minden játékosra egyidejűleg hat, és a sorrendet külön nem jelezzük, az aktív játékos határozza meg azt (pl. a kör elején vagy végén bekövetkező hatások).

A PEREMVIDÉK RÉGIÓI

A játéktábla térképe különböző típusú **régiókból** áll össze. A játék során hajókat indítasz az egyes régiókba, hogy erőforrásokat gyűjts, és akciókat hajts végre. A régiók **3 fő típusra** oszthatók, amelyeket az alábbiakban részletezünk. Ha szeretnétek, különleges régiókat is hozzáadhattok a játékhoz (lásd 26. oldal).

BOLYGÓK

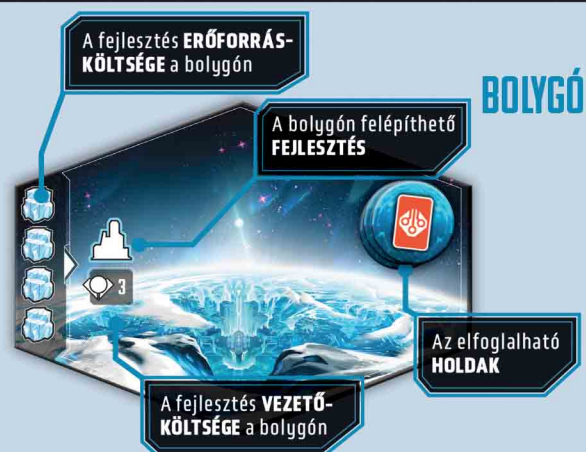
A peremvidéken számos bolygó található, ahol **holdakat** foglalhatsz el, hogy erőforrásokat szerezz. Emellett **fejlesztéseket** is építhetsz a bolygókon, hogy előrelépj a fejlődési sávokon, és különleges jutalmakat kapj. Az események hatására új bolygók kerülnek a játéktáblára.

SZÖVETSÉGI BÁZISOK

A határ menti Szövetség még a felfedező legújabb hulláma előtt érkezett, és helyőrségeket telepített a peremvidék számos pontján. A szövetségi bázisokat meglátogatva erőforrásokkal kereskedhetsz, ősi technológiákra tehetsz szert, hajókat építhetsz, és további akciókat hajthatsz végre.

CSILLAGKÖD

A peremvidéket titokzatos, feltáratlan csillagködök szegélyezik, ahol fosztogatók portyáznak. Csak azok a hajók léphetnek be egy csillagködbe, amelyek rendelkeznek **navigációval**. Akik elég merészek ahhoz, hogy felfedezzék a csillagködöket, hatalmas jutalomban részesülhetnek.



A JÁTÉKOS KÖRE

A köröd elején el kell döntened, hogy melyik fő akciót hajtod végre. Az **INDÍTÁS** akcióval kiküldesz egy hajót a játéktáblára, a **VISSZATÉRÉS AZ ŰRÁLLOMÁSRA** akcióval pedig visszahívod az összes hajódat. Ezenkívül tetszőleges számú **mellékakciót** is végrehajthatsz. Az indítás és a visszatérés az űrállomásra [továbbiakban: visszatérés] menetét, valamint a mellékakciókat a következő oldalakon részletesen ismertetjük. A kör végén dobj el minden olyan erőforrást, ami meghaladja a raktározási korlátodat.

INDÍTÁS

Az indítás során kiküldesz egy hajót az űrállomásodról egy régióba, majd aktiválsz a régiót, hogy végrehajtsd az egyedi akcióját. A kör folyamán az lesz az **aktív régió**, ahová a hajódat indítod [akkor is, ha a hajó a körödben átmozog egy másik régióba].

1 LÉPÉS HAJÓ INDÍTÁSA

Válassz ki egy hajót az **indítóállásodról**, és helyezd egy általad választott **régióba**. A régió kiválasztására vonatkozó szabályok attól függően változnak, hogy **első indítást** vagy **későbbi indítást** hajtasz-e végre.

ELSŐ INDÍTÁS

Ha az indításkor **nincs hajód** a játéktáblán, az első indításnak számít. Az első indítás során:

- ◆ **Bármelyik nem foglalt régióba** indíthatsz hajót. Egy régió akkor számít foglaltnak, ha ott van fosztogató vagy legalább 1 játékos hajója. Emellett teljesülnie kell minden további indítási feltételnek is, lásd jobbra lent.



PÉLDA

A zöld játékos első indítása egy nem foglalt régióba.

KÉSŐBBI INDÍTÁSOK

Ha az indításkor van **1 vagy több hajód** a játéktáblán, akkor az indítás későbbi indításnak számít. Egy későbbi indítás során:

- ◆ Egy olyan régióba **kell** indítanod a hajót, ami **hatótávolságon** belül van legalább 1 játéktáblán lévő hajóhoz képest. Mindig az épp indított hajó **hatótávolsági értékét** kell figyelembe vened.
- ◆ **Nem** indíthatsz hajót olyan régióba, ahol már **van 1 vagy több hajód**. **Indíthatsz** hajót olyan **foglalt régióba**, ahol ellenséges hajók vannak, ebben az esetben csatára kerülhet sor.



PÉLDA

A lila játékos későbbi indítása egy hatótávolságon belüli régióba.

TOVÁBBI INDÍTÁSI FELTÉTELEK

Az alábbi szabályokat **minden** indítás során be kell tartanod:

- ◆ Csak akkor indíthatsz hajót **szövetségi bázisra**, ha azt tudod aktiválni, és ezt meg is teszed.
- ◆ **Csillagködbe** csak **navigációval** rendelkező hajót indíthatsz.

AZ INDÍTÁS LÉPÉSEI

- 1 Hajó indítása
- 2 Régió aktiválása
- 3 Fosztogatók rajtaütése
- 4 Csata

A SZÖVETSÉGI BÁZISOK AKCIÓI



AZ ŐSÖK MONOLITJA:
Fizess be 2 tetszőleges erőforrást, hogy húzz 3 taktikakártyát.



KERESKEDELMI KÖZPONT:
Fizess be 2 tetszőleges erőforrást, hogy kapj 2 kreditet.



MAXIMUS-MEZŐ:
Lépj előre 1 mezőt az eseményjelölővel, majd vásárolj 1 vagy 2 tudományos vagy ipari modult a játéktábláról.



ODESSA-MEZŐ:
Lépj előre 1 mezőt az eseményjelölővel, majd vásárolj 1 vagy 2 kereskedelmi vagy civilizációs modult a játéktábláról.



HAJÓGYÁR:
Építs 1 új hajót az építési költsége kifizetésével, és helyezd az indítóállásodba, VAGY végezz el 1 javítást.



FEJLESZTÉSI HIVATAL:
Fizesd be a fejlesztés építésének a költségét [erőforrások+vezetők], és építsd meg egy olyan nem fejlesztett bolygón, ahol van szállítóhajód.

2 LÉPÉS

RÉGIÓ AKTIVÁLÁSA

Miután hajót indítottál egy régióba, aktiválnod **kell** a régiót. A régió **típusától** függ, hogy mi történik az aktiválásakor:

- ◆ **BOLYGÓ AKTIVÁLÁSA:** Foglald el egy holdat, azaz vedd el a legfelső **holdjelzőt**, és tedd az űrállomásodra. Ha az aktivált bolygón **nincs** több holdjelző, a holdjelzők helyén látható erőforrást kapsz meg.
- ◆ **CSILLAGKÖD AKTIVÁLÁSA:** Foglald el a holdat, azaz vedd el a **holdjelzőt** [ha van], és tedd az űrállomásodra. Ezután titokban nézd meg az **eseménypakli** 2 legfelső kártyáját. Az egyik kártyát tedd a pakli tetejére, a másikat pedig az aljára.
- ◆ **SZÖVETSÉGI BÁZIS AKTIVÁLÁSA:** Hajtsd végre a szövetségi bázis akcióját. A bázisok rövid leírását balra találsz.

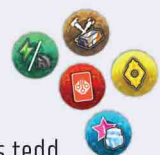
HOLDOK ELFOGLALÁSA

A bolygók körül keringő és a csillagködben sodródó holdak elfoglalása az egyik elsődleges módja az erőforrásszerzésnek.

Amikor elfoglalsz egy holdat, vedd el a holdjelzőt, és tedd az űrállomástábládon az elfoglalt holdak területére.

Legfeljebb 4 hold lehet ezen a területen. A saját körödben a hold elhagyása mellékakcióval eldobhatsz egy elfoglalt holdat, hogy megkapd a rajta látható jutalmat, vagy bármelyik játékos körében behelyezhetsz egy holdjelzőt az űrállomásod egyik holdkeretébe, hogy helyet szabadíts fel.

Ha egy másik játékos körében szerzel meg egy holdat, eldobhatsz egy másik holdat az elfoglalt holdak területéről, hogy helyet biztosíts az új holdnak. A rajta látható jutalmat **nem kapsz meg**.



FOSZTOGATÓK RAJTAÜTÉSE

Miután aktiváltál egy régiót, ellenőrizd, hogy a fosztoगतók hajtanak-e végre rajtaütést:

- VAN FOSZTOGATÓ AZ AKTÍV RÉGIÓBAN:** Ha már van egy fosztoगतó az aktív régióban, nem hajtanak végre rajtaütést, és további fosztoगतók sem léphetnek be a régióba. *[Ez alól kivételt képeznek az S-osztályú fosztoगतók, lásd alább].*
- S-OSZTÁLYÚ FOSZTOGATÓK:** Ha egy S-osztályú fosztoगतó van az aktív régióban, ellenőrizd, hogy vannak-e más S-osztályú fosztoगतók az aktív régió **hatótávolságán** belül, akik rajtaütést hajthatnak végre. Más fosztoगतókkal ellentétben több S-osztályú fosztoगतó is lehet ugyanabban a régióban egy rajt alkotva.
- NINCSENEK FOSZTOGATÓK AZ AKTÍV RÉGIÓBAN:** Ha nincs fosztoगतó az aktív régióban, ellenőrizd, hogy van-e fosztoगतó az aktív régió **hatótávolságán** belül. Ehhez nézd meg az egyes fosztoगतókártyákon jelzett hatótávolsági értékeket. Ha bármelyik fosztoगतó hatótávolságon belül van, az aktív játékosnak ki kell választania közülük **1-et**, amelyik az aktív régióba mozog, hogy rajtaütést hajtson végre. *[Ha S-osztályú fosztoगतót választ, a hatótávolságon belül mindegyik S-osztályú fosztoगतó az aktív régióba mozog.]*



Minden fosztoगतó rendelkezik a **navigáció** képességgel, így a csillagködökben is képesek végrehajtani rajtaütést.

CSATA

Miután a fosztoगतók lehetőséget kaptak a rajtaütésre, ha 2 vagy több **játékosnak és/vagy fosztoगतónak** van **hajója** az aktív régióban, csatára kerül sor. Csak az aktív régióban kerülhet sor csatára. A csata végrehajtásának lépéseit a 21. oldalon részletezzük.



Csata a zöld és a kék játékos, valamint a fosztoगतó között.



Csatára akkor is sor kerülhet, ha az **aktív játékosnak** már nincs hajója az aktív régióban.

FOSZTOGATÓK

A játék során vérszomjas fosztoगतók bukkannak fel a csillagködökből, hogy lecsapjanak rátok. Minden különböző osztályú fosztoगतónak van egy **fosztoगतókártyája**, ami meghatározza az értékeit és a képességeit.

Egyszerre csak **1 osztályba** tartozó fosztoगतó lehet egy régióban. Egy fosztoगतót **sohasem** helyezhetsz le vagy mozgathatsz olyan régióba, ahol már van egy másik osztályba tartozó fosztoगतó.

ÚJ FOSZTOGATÓK LEHELVEZÉSE

Az **eseménykártyák** végrehajtásakor különböző osztályú fosztoगतók kerülnek a játéktáblára. Minden fosztoगतókártyán szerepel, hogy a jelölt melyik **régióba** kell lehelyezni.

- Amikor egy fosztoगतókártyán az olvasható, hogy egy **véletlenszerű csillagködbe** kerül, **dobjatok egy kockával**, és a fosztoगतót a kocka értékének megfelelő csillagködbe helyezétek le.
- Ha egy fosztoगतó olyan régióba kerülne, ahol már van fosztoगतó, ehelyett olyan **véletlenszerű csillagködbe** kell lehelyezni, ahol nincs másik fosztoगतó. Az S-osztályú fosztoगतók kivételt képeznek, ők olyan régióba is lehelyezhetők, ahol van másik S-osztályú fosztoगतó.
- Ha az eseménykártyán jelzett **osztályú** fosztoगतó már a játéktáblán van, helyette **2 S-osztályú fosztoगतót** helyeztetek le a kártyájukon jelzett régióba. Ha 2-nél kevesebb S-osztályú fosztoगतó van a készletben, helyeztetek le annyit, amennyit tudtok.
- Ha egy fosztoगतó visszakérül a kártyájára, a játék későbbi szakaszában újból visszatérhet a játéktáblára. Ha olyan eseményt hajtotok végre, amelyen ennek a fosztoगतónak az osztálya látható, ismét a játéktáblára kerül a fent ismertetett szabályok szerint.



VISSZATÉRÉS AZ ŪRÁLLOMÁSRA

A **viSSZatérés** során egyesével visszahívod az ūrállomásodra a játéktáblán és a roncstelepen lévő **összes hajódat**. A **játéktábláról** és a roncstelep **szereľőhajó** területéről visszatért hajóiddal **aktíválhatod** az ūrállomásod **moduljait**.

! Ha a köröd kezdetén **nincs** több hajó az indítóállásodon, a visszatérés az ūrállomásra fő akciót **kell** választanod.

A VISSZATÉRÉS LÉPÉSEI

- 1 Modulok aktiválása
- 2 Az összes hajó visszavétele
- 3 Energia eldobása



1 LÉPÉS MODULOK AKTIVÁLÁSA

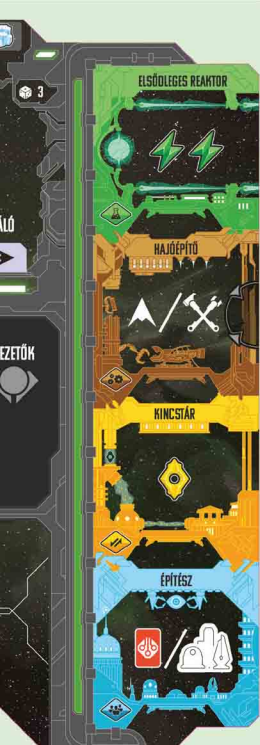
Ebben a lépésben bármennyi **modult** aktiválhatsz tetszőleges sorrendben az ūrállomásodon, hogy megkapd a rajtuk látható jutalmat. Egy modul aktiválásához vegyél el **1 hajót** a játéktábláról (vagy a roncstelep szereľőhajó területéről), vagy **1 energiát** a raktáradról, és helyezd a modulra.

A modulok aktiválásakor be kell tartanod az alábbi szabályokat:

- ◆ Nem aktiválhatsz olyan modult, amin már van hajó vagy energia.
- ◆ Csak akkor aktiválhatsz egy modult **energiával**, ha már aktiváltál modult **hajóval ugyanabban a sorban**.

- ◆ **Nem** aktiválhatsz olyan modult, amin van **sérülésjelölő**.
- ◆ A roncstelep felső részén lévő hajókat nem használhatod a modulok aktiválására, a roncstelep alsó részén lévő szereľőhajóra áthelyezett hajókat viszont igen. Ez a szereľőhajóra az aktuális körben áthelyezett hajókra is vonatkozik.
- ◆ **TUDOMÁNYOS MODULOK:** A többi modullal ellentétben a tudományos modulokat **nem** aktiválhatod külön-külön. Ehelyett az **elsődleges reaktor** modul aktiválásával tudod aktiválni őket (lásd balra lent). Az elsődleges reaktort **csak hajóval** tudod aktiválni.
- ◆ **HOLDBEMENETEK:** Ha egy modulon egy **holdkeret** látható az akció **bemeneti** oldalán, azt csak akkor aktiválhatod, ha behelyeztél oda egy holdat.

ALAPMODULOK



ELSŐDLEGES REAKTOR: Kapsz 2 energiát, majd aktiválj **tetszőleges számú** másik tudományos modult.

HAJÓÉPÍTŐ: Építs 1 új hajót az építési költsége kifizetésével, és helyezd az indítóállásodba, VAGY végezz el 1 javítást.

KINCSTÁR: Kapsz 1 kreditet.

ÉPÍTÉS: Húzz 1 taktikakártyát, VAGY fizess be egy fejlesztés építésének a költségét (erőforrások+vezetők), majd építsd meg egy olyan nem fejlesztett bolygón, ahol van szállítóhajó.



SÉRÜLÉSIKON
a megszerzésekor helyezz ide egy sérülésjelölőt

SÉRÜLÉSJELÖLŐ
a modul jelenleg sérült

BÓNUSZPONT
a hold behelyezéséért

AKCIÓ
az aktiválásakor

**FEJLŐDÉSISÁV-
IKON**
lépj előre a modul megszerzésekor



a nyitott dokkoló jelzi, hogy egy hajóval vagy energiával aktiválható

CÍM rózsaszín = a játék végén



a játék végi civilizációs modulokon és a tudományos modulokon nincs dokkoló



PÉLDA

Egyetlen hajó aktiválja az összes sértetlen tudományos modult.

2 LÉPÉS

AZ ÖSSZES HAJÓ VISSZAVÉTELE

Miután befejezted a modulok aktiválását, vedd vissza az összes hajódat a **modulokról**, a **roncstelepről** és a **játéktábláról**, majd helyezd azokat az űrállomásod **indítóállására**. Távolítsd el az összes **sérülésjelölőt** a **pajzzsal** rendelkező hajóidról.

Nem hagyhatsz hajókat a játéktáblán és a roncstelepen, hacsak egy hatás másképp nem rendelkezik.



PÉLDA

A beszállító (hiányos) és az adatkimentő (sérült) nem aktiválható.

3 LÉPÉS

ENERGIA ELDOBÁSA

Miután a hajók visszatértek az indítóállásba, a modulok aktiválásához használt összes energiát tedd vissza a közös készletbe.

Ha korábban játszottál ki ideiglenes hatású taktikakártyákat, most ezeket is dobd el.

MELLÉKAKCIÓK

A köröd során tetszőleges számú mellékakciót végrehajthatsz, függetlenül attól, hogy indítást vagy visszatérést hajtottál végre. A mellékakciókat a köröd során bármikor végrehajthatod, akár közvetlenül más akciók előtt vagy után.

Csak a holdjelző behelyezése és a taktikakártyák kijátszása mellékakciókat hajthatod végre **bármelyik játékos körében**, a többi mellékakciót **csak a saját körödben** hajthatod végre.

HOLDJELZŐ BEHELYEZÉSE

Bármikor behelyezhetsz egyet az űrállomásod **elfoglalt holdak** területén lévő holdak közül egy modulon vagy a taktikai műveleten lévő **holdkeretbe**.

Ha behelyeztél egy holdat egy keretbe, azt később már **nem dobd el**, hogy megkapd a rajta látható jutalmat.

Ha **lecserélsz** egy keretben lévő holdat, a lecserélt holdat el kell dobnod, de a rajta látható jutalmat **nem kapod meg**.

TAKTIKAKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A taktikakártyák is **erőforrások**. A megszerzett taktikakártyák kijátszásával különleges akciókat hajthatsz végre. Minden taktikakártya meghatározza, hogy mikor játszhatod ki.

Miután kijátszottál egy taktikakártyát, és teljesen végrehajtottad az akcióját, tedd a kártyát képpel felfelé a dobópaklira. Ha a taktikapakli kifogyna, keverjétek meg a dobópaklit, és képezzetek egy új taktikapaklit.

BÁRMELYIK KÖRÖBEN

- ◆ Holdjelző behelyezése
- ◆ Taktikakártyák kijátszása

A SAJÁT KÖRÖDBEN

- ◆ Fejlesztéskártya használata
- ◆ Dobj el 1 felfedezés- vagy hatalomjelzőt.
- ◆ Vezetők toborzása
- ◆ Hold elhagyása
- ◆ Bónusz erőforrások begyűjtése
- ◆ Frakcióképességek használata

PÉLDA

Holdakat helyezel be a modulok és a taktikai művelet kereteibe, hogy felhasználd az előnyeiket.



PÉLDA

Néhány példa arra, hogy mikor játszhatod ki a taktikakártyákat.



TAKTIKAKÁRTYÁK TÍPUSAI



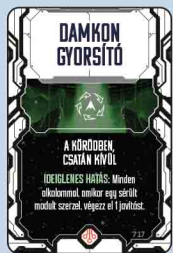
AKCIÓ

A jelzett időpontban játszhatod ki. Van, amit más játékos körében is kijátszhatsz. **Nem** játszhatod ki csata közben.



ESEMÉNY

A saját körödben játszhatod ki a jelzett időpontban. A kijátszását követően azonnal léptesd 1 mezővel előre az **eseményjelölőt**.



IDEIGLENES HATÁS

A saját körödben játszhatod ki a jelzett időpontban. Addig játékban marad, amíg visszatérést nem hajtasz végre. *[Az ideiglenes hatású kártyákat az energiákkal együtt kell eldobni a visszatérés utolsó lépésében].*



DIPLOMÁCIA

Csak olyan csata **diplomácia** lépése alatt játszhatod ki, amelyben részt veszel. Csatánként **1** diplomáciakártyát játszatsz ki.



CSATA

Csata során játszhatod ki a jelzett időpontban. A többségüket csak akkor játszhatod ki, ha van hajód a csatában. Egy csata során **bármennyi** csatakártyát kijátszhatsz.

TAKTIKAKÁRTYA KÉZLIMIT

A játék kezdetén a **taktikakártyákra** vonatkozó kézlimit **5**. Ha 5-nél több van a kezében, a köröd végén el kell dobnod annyi kártyát, amennyivel meghaladod a kézlimitet. A kézlimitedet a **civilizációsávon** haladva növelheted.



5-ös kézlimit

FEJLESZTÉSKÁRTYA HASZNÁLATA

Ha van fel nem használt fejlesztéskártyád, a körödben bármikor **képpel lefelé fordíthatod**, hogy felhasználd az egyszeri képességét.



PÉLDA

Amikor ezt a fejlesztéskártyát képpel lefelé fordítod, kapsz 1 tetszőleges modult.

DOBJ EL EGY FELFEDEZÉS- VAGY HATALOMJELZŐT

Ha van fel nem használt felfedezés- vagy hatalomjelződ, a körödben bármikor **eldobhatod**, hogy megkapd a rajta látható jutalmat.



VEZETŐK TOBORZÁSA



A köröd során bármikor toborozhatsz **tetszőleges számú**, a színedhez tartozó **vezetőt** bármelyik olyan régióból *[vagy régiókból]*, ahol van hajód. A toborzott vezetőket tedd az úrállomásod vezetőterületére.

HOLD ELHAGYÁSA

A köröd során bármikor **eldobhatsz** egy elfoglalt holdat, hogy megkapd a rajta lévő **erőforrásokat** és/vagy **GYP**-t. Ha olyan holdjelzőt dobsz el, amin **javítás ikon** látható, megjavíthatod 1 sérült hajót vagy modult.



A holdakat az **erőforrásköltségek** befizetésének részeként is eldobhatod. Az eldobott holdakat tedd a játéktábla melletti dobókupacba képpel felfelé *[elkülönítve a képpel lefelé lévő, még le nem helyezett holdaktól]*.

BÓNUSZ ERŐFORRÁSOK BEGYŰJTÉSE



Eseménykártyák vagy más hatások miatt **bónusz erőforrások** kerülhetnek a játéktábla egyes régióiba. A köröd során bármikor begyűjthetsz tetszőleges számú bónusz erőforrást bármelyik olyan régióból *[vagy régiókból]*, ahol van hajód.

FRAKCIÓKÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

A legtöbb frakcióképesség leírásában szerepel, hogy mikor lép életbe, de ha a kártya másként nem fogalmaz, a képességet a köröd során mellékcakcióként hajthatod végre.



ŰRHAJÓK

Az űrhajóflottád segítségével fedezheted fel az Androméda-galaxis peremvidékét. A játék során különböző típusú hajókat **építhetsz**, majd **indíthatsz** a régiókba, hogy a segítségükkel erőforrásokat gyűjts, bolygókat fejlessz, és csatázz a többi frakcióval.

Amikor a hajóid **visszatérnek az űrállomásra**, **modulokat** aktiválhatsz velük extra erőforrásokért és akciókért.

A FLOTTÁD ÉPÍTÉSE

A játék kezdetén **3 szállítóhajó** áll indításra készen. A megépített hajóid az **indítóállásodra** kerülnek, amíg el nem küldöd azokat a játéktábla különböző régióiba.

Ha ellátogatsz a **hajógyárba** (szövetségi bázis) vagy aktiválsz a **hajóépítő modult** az űrállomásodon, további hajókat építhetsz az építési költségek befizetésével.

HAJÓTÍPUSOK

SZÁLLÍTÓHAJÓ:

HATÓTÁVOLSÁG: 1
FEGYVEREK: 1
BENÉPESÍTÉS

VADÁSZ:

HATÓTÁVOLSÁG: 2
FEGYVEREK: 2
TÁMADÁS

KUTATÓHAJÓ:

HATÓTÁVOLSÁG: 2
FEGYVEREK: 2
NAVIGÁCIÓ

NEHÉZCIRKÁLÓ:

HATÓTÁVOLSÁG: 1
FEGYVEREK: 3
UGRÁS, PAJZSOK

4 különböző típusú hajót építhetsz: 3 további szállítóhajót, 1 vadászt, 1 kutatóhajót és 1 nehézcircikálót. Mindegyik hajótípusnak van **hatótávolsági értéke és fegyverértéke**, illetve egyedi képessége, ami az indítóálláson látható.

HAJÓK TULAJDONSÁGAI

- A ERŐFORRÁSKÖLTSÉG:** 1 ilyen típusú hajó építési költsége.
- B HATÓTÁVOLSÁGI ÉRTÉK:** A maximális távolság (régiók számában), ahová lehelyezheted a többi hajóddhoz képest, amikor az űrállomásodról **indítod**. Ugyanezt a távolságot tudja megtenni a hajó, hogy **csatlakozzon egy csatához**.
- C FEGYVERÉRTÉK:** Ennyi kockával dobsz, ha a hajó részt vesz egy csatában.
- D PAJZS:** A pajzsok megakadályozzák, hogy a hajó egy csata elvesztése vagy egyéb hatás következtében a **roncstelepre** kerüljön.
- E KÉPESSÉGEK:** A hajó különleges képességei.

HAJÓKÉPESSÉGEK

A flottád minden hajója különböző **képességekkel** rendelkezik, amitől jobbá válnak a felfedezésben, a fejlesztésben vagy a harcban. A játékosok és a fosztogatók hajói az alábbi képességekkel rendelkezhetnek:



CÉLZÁS: Megnöveli a minimális dobásértéket a csatában. Az összes fegyverkockára hatással van (max. 5).



NAVIGÁCIÓ: Ez a hajó az indítás vagy mozgás során beléphet csillagködbe.



TÁMADÁS: Első indításkor ezt a hajót foglalt régióba is indíthatod.



UGRÁS: Amikor ezt a hajót indítod vagy mozgatod, elkölthetsz 1 energiát, hogy végtelenre növeld a hatótávolságát.




BENÉPESÍTÉS: Lehetővé teszi egy bolygó fejlesztését. Csak a szállítóhajóknak van ilyen képességük.



EGYEDI KÉPESSÉG: Ennek a hajónak az egyedi képessége. További információkért lásd a függelékét.

KORSZERŰSÍTÉSEK

A játék kezdetén minden játékos kap **5 korszerősítéslapkát** – minden hajótípushoz 1-et, illetve 1 frakcióspecifikus korszerősítést. A korszerősítés szimbólum  azt jelenti, hogy lehelyezhetsz a lapkáid közül 1-et az indítóállásra, a megfelelő hajó mezőjére. A korszerősítéslapka lecseréli a hajók alaptulajdonságait, és új képességeket biztosíthat az adott típusba tartozó hajóidnak. Ha a korszerősítéskor van elérhető hajód ebből a típusból, azonnal **megépítesz egyet ingyen**.

A hajóidat elsősorban az iparsáv segítségével korszerősítheted (lásd Fejlődési sávok a 19. oldalon), de lehet más módokon is.



Mindegyik hajótípust csak egyszer korszerősítheted. Ha már mind a 4 hajótípust korszerősítetted, a további korszerősítéseknek nincs hatásuk.



Alap hajó az űrállomáson

Korszerősített hajó

MODULOK

Az ősi civilizációk maradványai szétszóródtak a peremvidéken. Ezeket a technológiákat **modulok** formájában szerezheted meg, és adhatod hozzá az űrállomásodhoz. Minden megszerzett modul növeli a lehetőségeidet, amikor **visszatérsz az űrállomásra**.

A modulokból **4 típus** van, amelyek az 5 fejlődési sávból 4-nek felelnek meg [tudomány, ipar, kereskedelem és civilizáció]. Amikor új modult szerzel, azt illeszd az űrállomásodhoz, a típusának megfelelő modulsorba. Ezután lépj előre 1 mezőt a hozzá tartozó fejlődési sávon. Az űrállomásod moduljait bármikor átrendezheted.

MODULOK MEGVÁSÁRLÁSA ÉS MEGSZERZÉSE

Amikor elveszel **1 vagy több** modult, kövesd az alábbi lépéseket:

- 1 Válassz ki modulokat a megadott oszlop(ok)ból. Ha a modul felett — látható, a modul elvételének költsége van. Az így megszerzett modulokért fizess be a játéktáblán látható **költséget**.

PÉLDA



Vegyd el 1 ipari modult



Vegyd el 1 ipari modult, a játéktáblán jelzett költség befizetésével



Vegyd el 1 tetszőleges modult, befizetve a jelzett költséget

- 2 Add hozzá a modulokat az űrállomásod megfelelő modulsorához. Ha egy modul jobb alsó sarkában 1 vagy több **sérülés ikon** látható, tegyél rá ikononként 1 sérülésjelölőt.

- 3 Amikor bármilyen forrásból modult szerzel, minden modulért lépj előre 1 mezőt a megfelelő **fejlődési sávon**.

- 4 Ha a Maximus- vagy az Odessa-mezőről szerzel modulokat, és nem tudsz vagy nem akarsz 2 modult vásárolni, a második modul elvétele helyett el kell dobnod 1 modult a játéktábla megfelelő oszlopából. Mielőtt bármelyiket eldobnád, vásárolnod kell 1 modult. Az eldobott modult tedd a megfelelő pakli aljára.

- 5 Minden olyan akció vagy mellékcakció után, amivel modulokat szereztél, töltsd fel a modulok oszlopait. Csúsztasd lefelé az ott lévő modulokat, kitöltve az üres helyeket, majd fedj fel új modulokat a megfelelő pakliból. Ezt a feltöltést minden olyan akció után végre kell hajtani, amivel modult szereztél.

PÉLDA

A játékos a Maximus-mezőn aktiválja, és vásárol 2 modult, majd mellékcakcióként kijátszik egy taktikakártyát, hogy még 1 modult szerezzon. A modulokat közvetlenül a 2 modul vásárlása, majd a mellékcakció után is újratölti.

HOLDOK BEHELYEZÉSE A MODULOKBA

Néhány modulon **holdjelző keretek** láthatók, ahová behelyezheted az elfoglalt holdjaidat.

- ◆ **HOLDBEMENETEK:** Ha a keret egy akció **költség** oldalán [a nyíltól balra] látható, akkor a behelyezett holdon látható erőforrások a modul aktiválásának a **költségévé** válnak. Egy **üres bemeneti keretes** modult addig nem aktiválhatsz, amíg nem helyezel be oda holdjelzőt. Nem helyezhetsz bemeneti keretbe olyan holdat, amin **javítás ikon** látható.

- ◆ **HOLDKIMENETEK:** Ha a keret nem az akció költség oldalán van, akkor valahányszor aktiválsz a modult, megkapod a behelyezett holdon látható erőforrásokat.

PÉLDA

Ennek a holdnak a behelyezésével ez a játékos befizethet 1 nanosenet, hogy kapjon 1 taktikakártyát és 1 kreditet.



PÉLDA

Ennek a holdnak a behelyezésével ez a játékos a modul aktiválásakor végrehajt 1 javítás akciót, és kap 1 titánt.



- ! Ha a kereten **GYP** látható, ezt a GYP-t csak **egyszer** kapod meg, amikor behelyezel oda egy holdat.

- ◆ **FÉLHOLD ALAKÚ KERETEK:** Az ipari modulok mindkét oldalán **félhold alakú keretek** láthatók, amelyek 2 egymás mellé helyezett modul esetén egy teljes keretet alkotnak.

Csak teljes keretbe helyezhetsz be holdat. Amint ezt megtetted, a behelyezett holdon látható jutalmat is megkapod, ha a hold **mindkét** oldalán lévő modult aktiválsz. Az aktiválás sorrendje nem számít.



Ha ez a játékos **MINDKÉT** modult aktiválja, kap 1 kreditet és 1 GYP-t a holdról.

Ha átrendezed az ipari modulsorodat, és ezzel **szétválasztasz** 2 olyan ipari modult, amelyek közé behelyeztél egy holdat, a holdat el kell dobnod [az erőforrásait nem kapod meg].

- ? Akkor is **aktiválható** egy ipari modul fő akcióját, ha a félhold alakú kerete hiányos vagy üres.

FEJLESZTÉSEK

A peremvidék számos bolygója megfelelő környezetet biztosít nyüzsgő metropoliszok, zakatoló gyárak és fenséges monolitok számára – de sietned kell, nehogy a többi frakció építse meg őket előbb.

5 különböző típusú fejlesztést építhetsz, amelyek megfelelnek a különböző **fejlődési sávoknak**. Minden bolygón csak **1 meghatározott típusú fejlesztés** építhető [a bolygólapka bal oldalán látható]. Ha valaki már felépített egy fejlesztést egy bolygón, a továbbiakban **már senki nem** építhet ott fejlesztést.



FEJLESZTÉS ÉPÍTÉSE

Ahhoz, hogy megépíts egy fejlesztést , rendelkezned kell az alábbiakkal:

- ◆ Egy **szállítóhajó** egy még nem fejlesztett bolygón.
- ◆ Elegendő **toborzott vezető** az űrállomásodon. A szükséges vezetők száma a fejlesztés típusától függ [a bolygólapkán látható].
- ◆ Elegendő **erőforrás** ahhoz, hogy a **bolygólapka** bal oldalán jelzett **fejlesztési költséget** be tudd fizetni.



Minden különböző típusú bolygóból 3 van a játékban, ami azt jelenti, hogy legfeljebb 3 fejlesztés építhető minden típusból.

Amikor fejlesztést építesz, kövesd az alábbi lépéseket:

- 1 Fizesd be a fejlesztés **költségét**, és távolítsd el végleg az űrállomásodról az építéshez felhasznált **vezetőidet**.
- 2 Vegyél el egy megfelelő típusú **fejlesztéslapkát**, és helyezd a bolygón lévő **szállítóhajóra**.
- 3 Vegyél el egy hozzá tartozó **fejlesztéskártyát**, és tedd képpel felfelé az űrállomásod mellé. Megkapod a **fejlesztéskártyák jutalmait** alatt részletezett jutalmakat.



Amikor egy fejlesztést építesz, **bármelyik** olyan bolygón megépítheted, ahol van szállítóhajód (nem csak az aktív régióban).

VEZETŐK DELEGÁLÁSA A FEJLESZTÉSEKHEZ

Egy fejlesztés megépítéséhez képzett vezetőkre is szükség lesz, akik felügyelik a működését. Minden fejlesztéstípushoz meghatározott számú vezetőre van szükség [ez az adott fejlesztést támogató valamennyi bolygón azonos].

A fejlesztések építéséhez delegált vezetők véglegesen a fejlesztés részévé válnak, ezért később nem lehet őket visszahívni az űrállomásodra, vagy újból toborozni őket. Bár a vezetők jelzőit eltávolítod az űrállomásodról, minden fejlesztésen látható a hozzá delegált vezetők száma, ami fontos lesz a fejlesztések pontozásakor.

PÉLDA

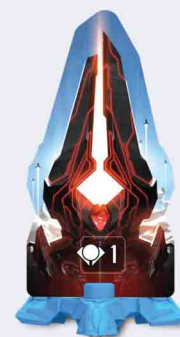
Ahhoz, hogy ezt a várost megépítsd ezen a jégbolygón, 3 vezetővel kell rendelkezned az űrállomásodon.



FEJLESZTÉSEK BENÉPESÍTÉSE

Amikor egy fejlesztést építesz, fel kell használnod egy szállítóhajót a benépesítéséhez. A szállítóhajó véglegesen a fejlesztés részévé válik, nem térhet vissza az űrállomásodra vagy a saját készletedbe, és nem építheted meg újra.

Mindig rendelkezned kell legalább 1 hajóval, ami azt jelenti, hogy az utolsó hajódat nem használhatod fel egy fejlesztés megépítésére, mivel nem maradhatsz hajó nélkül.



A FEJLESZTÉSKÁRTYÁK JUTALMAI

- A** Lépj előre 1 mezőt a megfelelő fejlődési sávon.
- B** GYP-t kapsz a fejlesztett bolygón és a szomszédos régiókban lévő vezetők száma alapján [lásd a következő oldalon].
- C** A fejlesztéskártya egyszeri képessége, amit felhasználhatsz most vagy egy későbbi körben. Miután felhasználod ezt a képességet, fordítsd meg a fejlesztéskártyát.
- D** **BÓNUSZ FEGYVERKOCKA:** Kapsz +1 kockát, ha részt veszel egy csatában egy ezzel a fejlesztéssel szomszédos régióban.



FEJLESZTÉSEK KÉPESSÉGEI

Minden megszerzett fejlesztéskártya egy egyszer használható mellékakciót ad. Ha több azonos típusú fejlesztést építesz, akkor ugyanabból a típusú kártyából több példányt is megszerezhetsz, és mindegyik kártyát felhasználhatod egyszer.



OBSZERVÁTORIUM (TUDOMÁNY)

Fordítsd meg ezt a kártyát, hogy titokban megnézd a felfedezésjelzőket az **obszervatóriumi felfedezések** mezőn, és válassz ki 1-et, amit megtartasz.



GYÁR (IPAR)

Fordítsd meg ezt a kártyát, hogy kapj 2 **javítás akció**t.



ŰRKIKÖTŐ (KERESKEDELEM)

Fordítsd meg ezt a kártyát, és fizess be 2 tetszőleges erőforrást, hogy kapj 3 tetszőleges erőforrást.



VÁROS (CIVILIZÁCIÓ)

Fordítsd meg ezt a kártyát, majd válassz ki **1 tetszőleges elérhető modult**, és add hozzá az űrállomásodhoz **ingyen**.



OBELISZK (HATALOM)

Fordítsd meg ezt a kártyát, hogy kapj **4 energiát**.

FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKTÁBLÁN





Egy fejlesztés építésével nem akadályozod meg a többi játékost abban, hogy hajókat indítsanak az adott bolygóra vagy aktiválják azt. Egy fejlesztés miatt a bolygó nem számít foglaltnak (*csak a hajókat kell figyelembe venni*). Ez abból a szempontból fontos, hogy a későbbi indítások során hová helyezhetek le hajókat.

FEJLESZTÉSEK PONTOZÁSA


Amikor fejlesztést építesz, a fejlesztett bolygón és a szomszédos régiókban lévő **vezetők összlétszámával** megegyező számú **GYP-t** kapsz, de **legfeljebb 10 GYP-t**. Számold meg a **játékosokhoz** tartozó összes vezetőt, beleértve a még **nem toborzott** vezetőket, a most épített **új fejlesztéshez** delegált vezetőket, valamint a már megépített **szomszédos fejlesztésekre** nyomatott vezetőket.



A lila játékos épít egy gyárat, majd lepontozza a fejlesztést. Az alábbi pontokat kapja:

-  a szomszédos kék vezetőkért a csillagködön;
-  a gyárban lévő vezetőkért;
-  a szomszédos zöld vezetőért a fejlesztési hivatalban;
-  a lila és zöld vezetőért az Odessa-mezőn.

 **A lila játékos összesen 7 GYP-t kap, amikor megépíti ezt a fejlesztést.**

 A játék végén minden fejlesztésedért **további GYP-t** kapsz a megfelelő fejlődési sávon elért fejlesztési szinted alapján.

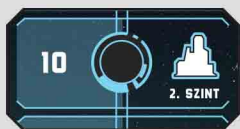
FEJLŐDÉSI SÁVOK

Az 5 fejlődési sávon különböző jutalmakat szerezhetsz a játék során, továbbá a játék végi GYP-k jelentős része is innen származik. A fejlődési sávokon fejlesztések építésével, modulok vásárlásával, jelzők eldobásával és [a hatalomsáv esetében] csaták megnyerésével vagy bizonyos taktikakártyák kijátszásával haladhatsz előre.

Mind az 5 sávon találhatóak fejlesztés- és eseménymezők.

FEJLESZTÉSMEZŐK

Minden fejlődési sávnak van 3 szintje, amelyeken fejlesztés ikonok láthatók. A játék végén minden egyes megépített fejlesztésért az alapján kapsz GYP-t, hogy a hozzá tartozó sávon milyen szintet értél el.



ESEMÉNYMEZŐK

Amikor egy fejlődési sávon elérsz egy esemény ikonnal jelölt mezőt, azonnal lépj előre 1 mezőt az eseményjelölővel [lásd Eseménysáv a 20. oldalon].



SÁVSPECIFIKUS MEZŐK

Minden fejlődési sávon találhatóak egyedi mezők.

TUDOMÁNSÁV

Amikor elérsz egy **felfedezésjelzős mezőt**, titokban nézd meg az ott lévő jelzőket, válassz 1-et, és tedd az őrállomásod mellé. A jelzőt képpel lefelé is tárolhatod, amíg **mellékkakcióként** fel nem használod a körödben.



IPARSÁV

Amikor elérsz egy **korszerűsítés** mezőt, válassz 1 tetszőleges korszerűsítéslapkát a készletedből, és helyezd a megfelelő helyre az **indítóállásodban**.

Ne feledd: amikor korszerűsítést szerzel, azonnal építhetsz ingyen 1 hajót ebből a típusból!

A korszerűsített típusba tartozó hajók mindegyike megkapja a korszerűsítéslapkán látható értékeket és képességeket.



HATALOMSÁV

Ha **elsőként** érsz el egy hatalomjelzős mezőt, vedd el az ott lévő jelzőt, és tedd az őrállomásod mellé. Ezt a jelzőt **mellékkakcióként** felhasználhatod a körödben.

Ha elérsz egy hatalommezőt, de a **jelzőt már elvették**, 2 GYP-t kapsz helyette.



KERESKEDELEMSÁV

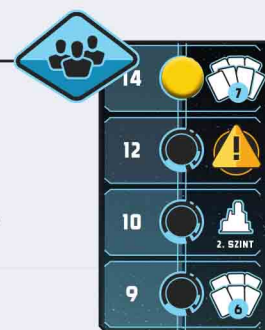
A megmaradt erőforrások általában semmit nem érnek a peremvidéken, de ha eléred vagy áthaladsz a sáv 1 vagy 2 páncélterem bónuszmezőjén, a játék végén minden megmaradt **erőforrásodért** az elért legmagasabb **páncélterem értékével** megegyező számú GYP-t kapsz.



CIVILIZÁCIÓSÁV

Ha elérsz egy **kézlimit** mezőt, megnöveled a köröd végén a kezekben tartható **taktikakártyák** számát.

Azonnal húzhatsz annyi taktikakártyát, amennyivel eléred az új kézlimitedet.



AZ ESEMÉNYSÁV

A játék során egyes akciók hatására a jelölő előrelép az **eseményzávon**. Ilyen akció lehet például a modulok vásárlása vagy a fejlődési sávokon haladás. Amikor a jelölő eléri a **sáv végét**, azonnal fedjete fel egy új **bolygót**, és az aktuális kör végén hajtátok végre egy **eseménykártya** hatásait.



Az előkészületek során kiválasztottátok az egyik eseménypaklit:

GALAKTIKUS HAJNAL

A Galaktikus Hajnal 10 eseménykártyát tartalmaz. Ebben a pakliban az események általában előnyösek a játékosok számára, leszámítva persze a csillagködöbbl előbukkanó fosztogatókat...



KOZMIKUS ALKONY

A Kozmikus Alkony 10 eseménykártyát tartalmaz, amelyek nagyobb kihívások elé állítják a játékosokat. A Kozmikus Alkony elsősorban tapasztalt játékosoknak ajánlott, akik szeretnék nehezíteni a játékot.



ESEMÉNY KIVÁLTÁSA

Ha az eseményjelölő a körödben eléri a **sáv végét**, hajtad végre az alábbi lépéseket:

- 1 Fedd fel a legfelső **bolygólapkát** a kupacból, és tedd a játéktábla következő üres mezőjére [balról jobbra és felülről lefelé haladva].
- 2 Tegyéi **3 holdjelzőt** a bolygó színében a bolygólapkára, majd fordítsd a kupacot képpel felfelé, hogy a legfelső jelző látható legyen.
- 3 Tedd az **eseményjelölőt** az úrállomásdra emlékeztetőül, hogy a köröd végén végre kell hajtani **egy eseménykártyát**.



ESEMÉNYKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

Ha az eseményjelölő a köröd végén az úrállomásodon van, fel kell fedned egy eseménykártyát a pakliból, majd végre kell hajtandod az alábbi hatások mindegyikét a megadott sorrendben:

- 1 **PONTOZÁS:** Minden játékos annyi GYP-t kap, amennyi a jelzett fejlődési sávon lévő jelzője mellet látható, levonva 1 GYP-t minden sérült modulért az úrállomásán [a szerzett GYP nem lehet 0-nál kevesebb].
- 2 **ÚJ FOSZTOGATÓ LEHELVEZÉSE:** Keresd meg a kártyán látható osztályhoz tartozó fosztogatókártyát, és tedd képpel felfelé a játéktábla közelébe. Ezután helyezd a jelölőjét a fosztogatókártyán jelzett régióba.
- 3 **KÜLÖNLEGES HATÁS:** Hajtad végre a kártya különleges hatását az utasításoknak megfelelően.
- 4 **ESEMÉNYSÁV VISSZAÁLLÍTÁSA:** Tedd vissza az eseményjelölőt a sáv kezdő mezőjére, és dobd el az eseménykártyát képpel felfelé az eseménytábla mellé.

! Egy esemény végrehajtása közben nem hajthattok végre akciókat, a frakcióképességeket is beleértve, és nem játszhattok ki kártyákat, hacsak külön nem jelezzük. [Néhány taktikakártya kivételt jelent.]



1 Pontozzátok le a hatalomsávot.

2 Egy B-osztályú fosztogató kerül a játéktáblára.

3 Hajtátok végre a különleges hatást az utasításoknak megfelelően.

4 Az eseményjelölőt állítsátok vissza a játékoszám alapján.

Az indítás utolsó lépése során, ha az **aktív régióban 2 vagy több játékos**, vagy **1 vagy több játékos és fosztogatók** tartózkodnak, **csatára** kerül sor. Csatára akkor is sor kerülhet, ha az **aktív játékosnak** nincs hajója az aktív régióban.

Mindenkinek részt **kell** vennie a csatában, akinek van hajója az aktív régióban, a fosztogatókat is beleértve *(az egyik játékos dobjon a fosztogatók kockáival)*. Azok a játékosok, akiknek a hajói **hatótávolságán** belül van a csata, **dönthetnek** úgy, hogy részt vesznek a csatában, és az **eszkaláció** lépésben *(lásd alább)* a hajóikat a csata helyszínére mozgatják.

Csatára **csak indítás során** kerülhet sor, és akkor is **csak** az aktív régióban. Ha egy játékos hajói bármely más időpontban tartózkodnak olyan régióban, amiben vannak fosztogatók vagy egy másik játékos hajói, vagy ez a régió nem az aktív régió, nem kerül sor csatára. Ha egy csata során csak 1 frakció *(vagy egy sem)* marad az aktív régióban, a csata véget ér.

- 1 Eszkaláció
- 2 Diplomácia
- 3 Csata előkészítése
- 4 Kockadobás
- 5 Kimenetel
- 6 Hajók sérülése

1 LÉPÉS ESZKALÁCIÓ

Az aktív játékoskal kezdve, majd a körsorrend szerint minden játékos, akinek van hajója az aktív régiótól **hatótávolságon belül**, a régióba mozgathat az érintett hajók közül **tetszőleges számút**, hogy csatlakozzon a csatához. *(Beleértve azokat a játékosokat is, akik jelenleg nem vesznek részt a csatában.)* Minden játékosnak csak **egy** lehetősége van meghozni ezt a döntést.



A lila, a sárga és a kék játékosok csatlakoznak a csatához az eskaláció során.

! Ha az aktív régió **csillagkőd**, csak **navigációval** rendelkező hajók csatlakozhatnak a csatához.

2 LÉPÉS DIPLOMÁCIA

A diplomácia azonnal véget vethet a konfliktusnak, vagy megváltoztathatja a csata szabályait.

Az aktív játékoskal kedve, majd a körsorrend szerint a csatában részt vevő minden játékos kijátszhat 1 *(és csakis 1)* **diplomácia** taktikakártyát a kezéből azonnal végrehajtva a hatását. Minden játékosnak **egy** lehetősége van, hogy diplomáciakártyát játsszon ki.



3 LÉPÉS CSATA ELŐKÉSZÍTÉSE

A csatában részt vevő minden játékos megszámolja, hogy hány **kockával** fog dobni, és meghatározza a **célzóértékét**, amivel újradobhatja a kockáit. Ha fosztogatók is részt vesznek a csatában, számoljátok meg a fosztogatók kockáit is, és határozzátok meg a célzóértéküket.

Ezután az aktív játékoskal kezdve, majd a körsorrend szerint minden játékos elkölthet tetszőleges mennyiségű **energiát**, hogy minden elköltött energia után +1 kockával dobjon. Minden játékosnak csak **egy** lehetősége van arra, hogy energia elköltésével kockákat szerezzen. Az energia elköltése nem növeli a célzóértéket.

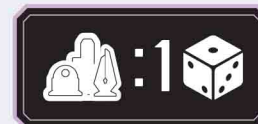
♦ A HAJÓK FEGYVEREI: Minden hajó a **fegyverértékével** megegyező számú kockát ad hozzá a dobáshoz.

♦ FEJLESZTÉSEK: Minden játékos **+1 kockát** ad hozzá a csatához az aktív régióban és az azzal szomszédos régiókban lévő fejlesztéseit.

♦ ENERGIA: Minden játékos elköltött energiánként **+1 kockát** ad hozzá a dobásához.

♦ KOCKALIMIT: Egyetlen résztvevő sem dobhat 6-nál több kockával.

♦ CÉLZÓÉRTÉK: A csatában résztvevők célzóértéke megegyezik az aktív régióban lévő **hajóik számával**, hozzáadva az esetleges célzóérték bónuszokat. A maximális célzóérték **5**.



4 LÉPÉS KOCKADOBÁS

Minden résztvevő [a fosztogatókat is beleértve] egyszerre dob a kockáival. Ezután minden résztvevő újradoberja az összes olyan kockáját, aminek az értéke **kisebb, mint a célzóértéke**. Ezt addig folytatja, amíg minden kockájának az értéke **eléri vagy meghaladja** a célzóértékét.

CÉLZÓÉRTÉK

A csata minden résztvevője rendelkezik célzóértékkel. A célzóérték az a minimális érték, amit a csata során dobhatsz az egyes kockáiddal. Amikor dobsz egy kockával, és a célzóértéknél alacsonyabb értéket kapsz, újra kell dobnod a kockát addig, amíg az nagyobb vagy egyenlő nem lesz, mint a célzóértéked.

A célzóértéked megegyezik az aktív régióban lévő hajóid számával, hozzáadva a korszerősítésekből, taktikakártyákból és egyéb hatásokból származó módosítókat. A maximális célzóérték 5. Ha egy módosító 5 fölé emelné a célzóértékedet, akkor is csak a 4-es vagy annál alacsonyabb értékű kockákat dobhatod újra.



Az első dobással a zöld játékos két 1-es dobott. Mivel 2 hajója van a csatában, 2-es a célzóértéke. Emiatt újra kell dobnia a két 1-es kockáját, amíg a célzóértékkel megegyező vagy nagyobb számot nem dob. A kék játékos és a fosztogató nem dob újra.

? Az 5-osztályú fosztogatók célzóértéke megegyezik az aktív régióban lévő hajóik számával. A többi osztályba tartozó fosztogatók alap célzóértéke 1-es [ehhez hozzáadódnak az esetleges bónuszok].

5 LÉPÉS KIMENETEL

A győztes meghatározásához minden résztvevő [a fosztogatókat is beleértve] összehasonlítja a **legmagasabb értékű kockáját**. **Döntetlen** esetén az érintett játékosok a **következő legmagasabb értékű kockájukat** hasonlítják össze. [Ha az egyik játékosnak még van kockája, de az ellenfelének már nincs, akkor ő győz.] Ez addig folytatódik, amíg valaki javára **el nem dől a döntetlen**.



Az újradoberás után a zöld és a kék játékos, illetve a fosztogatók összehasonlítják a kockáikat a legmagasabb értékű kockával kezdve.

A kék játékos és a fosztogató az első kockájukkal döntetlenre állnak, de a második kockával a kék játékos győz.


! Ha a döntetlent az összes kocka összehasonlítása után sem lehet feloldani, nincs győztes, mindenki **veszít**.


A győztes meghatározása után hajsátok végre az alábbiakat:

- GYŐZTES JÁTÉKOS:** Ha játékos győzött, lépjen előre 1 mezőt a **hatalomsávon**. Ha a leggyőzöttek között volt fosztogató, a játékos a kártyán jelzett **jutalmat** is megkapja [az 5-osztályú fosztogatók esetén is csak egyszer].
- LEGYŐZÖTT JÁTÉKOSOK:** A legyőzött játékosok végrehajthatják a taktikai művelet akciót [lásd alább].

TAKTIKAI MŰVELET

Amikor elveszítesz egy csatát, végrehajthatod a taktikai művelet akciót az úrállomásodon. Ezzel az akcióval húzhatsz 1 taktikakártyát, VAGY begyűjtheted az oda behelyezett holdjelzőn jelzett erőforrásokat.

Ha behelyezted ezt a holdat, választhatsz, hogy 1 -t vagy 2 -et kapsz, amikor elveszítesz egy csatát.




TAKTIKAI MŰVELET
AMIKOR ELVESZÍTESZ
EGY CSATÁT:

? Egy holdat **bármikor** be tudsz helyezni, még akkor is, amikor a taktikai művelet végrehajtására készülsz.

HAJÓK SÉRÜLÉSE

- ◆ **LEGYŐZÖTT JÁTÉKOSOK:** Minden legyőzött hajó sérülést szenved el. Ha egy hajónak nincs pajzsa, vagy a pajzs lemerült *(lásd alább)*, a hajó a roncstelepre kerül. Amikor egy **játékos** hajója a roncstelepre kerül, azt a **roncsteleptábla felső részére** kell helyezni.
- ◆ **LEGYŐZÖTT FOSZTOGATÓK:** Ha egy fosztoगतót legyőztek, az aktív régióban lévő **egyik** fosztoगतó sérülést szenved el, és visszakerül a fosztoगतókártyájára, kivéve, ha sértetlen pajzsral rendelkezik. A fosztoगतók sohasem kerülnek a roncstelepre.

PAJZSOK

Egyes hajótípusok pajzsral  is rendelkeznek. A pajzs ikonja az indítóállomás megfelelő mezőjén vagy a fosztoगतókártyákon látható. Amikor egy pajzsral rendelkező hajó sérülést szenved el, helyezz 1 sérülésjelölőt az egyik pajzs ikonjára. A hajó a régióban marad.



Amikor egy pajzs ikonra sérülésjelölő kerül, az a pajzs lemerült. Ha a hajó összes pajzsa lemerült, és a hajó sérülésjelölőt kapna, ehelyett a roncstelepre kerül. Az összes sérülésjelölő a helyén marad *(egészen a következő visszatérés utolsó lépéséig)*. A lemerült pajzsokat a javítás akcióval töltheted újra, ilyenkor távolítsd el a sérülésjelölőt.

Ha egy pajzs nélküli hajód sérülést szenved el a csatában vagy más hatás következtében, le kell vened a játéktábláról és át kell helyezned a **roncstelepre**.

Amikor legközelebb **visszatérsz az űrállomásra**, a roncstelepen lévő hajóid visszakerülnek az indítóállásra. Ezeket a hajókat egy későbbi körben újra kiküldheted a játéktáblára egy indítás során.

SÉRÜLÉS ÉS JAVÍTÁS

A játék során a hajók és a modulok sérülést szenvedhetnek el, de meg is javíthatod őket. A sérülésekre érdemes odafigyelni, mert a sérült hajók akadályozzák a modulok használatát, a modulok sérülése pedig csökkenti a pontszámot az eseménykártyák végrehajtásakor és a végső pontozáskor.

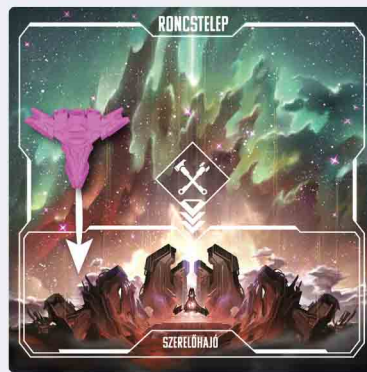
Néhány modul már eleve sérülten kerül játékba. Fontos, hogy egy ilyen sérült modul megszerzése nem számít „elszenvedett sérülésnek”. A hajók és a modulok a csaták elvesztése, valamint az események és a taktikakártyák hatására sérülhetnek.

Amikor egy esemény vagy egy taktikakártya hatására az űrállomásod **egyik modulja sérülést szenved el**, helyezz **1 sérülésjelölőt** egy általad választott nem sérült modulra. *(Alapmodulra is helyezhetsz sérülésjelölőt.)*

JAVÍTÁS

Amikor javítás akciót hajtasz végre *(például a hajógyárban, vagy eldobsz egy holdjelzőt, amin van javítás ikon)*, válassz **1-et** az alábbiak közül. Ha egy akcióval több javítást végzel, többször is választhatod ugyanazt a lehetőséget, de akár másikat is.

- ◆ **EGY HAJÓ MEGJAVÍTÁSA A RONCSTELEPEN:** Mozdasd 1 hajódat a **roncstelep** felső részéről az alsó részén lévő **szereelőhajóra**. A szereelőhajón lévő hajóidat nem használhatod fel indítás során, de **használhatod** őket **modulok** aktiválására visszatérés során.



- ◆ **PAJZSOK ÚJRATÖLTÉSE:** Távolítsd el **1 sérülésjelölőt** az egyik hajód indítóállásodon lévő **pajzs ikonjáról**.
- ◆ **AZ ŰRÁLLOMÁS EGY MODULJÁNAK MEGJAVÍTÁSA:** Távolítsd el **1 sérülésjelölőt** az egyik modulodról az űrállomásodon.
- ◆ **NINCS MIT JAVÍTANI:** Ha **nincs** olyan hajód vagy modulod, amit meg tudnál javítani, kapsz **1 GYP-t**.

PÉLDA CSATÁRA

A sárga játékos egy szállítóhajót indít a sárga kereskedelmi bolygóra, és elfoglal egy holdat. Az Azonosítatlan Foglyulejtők hatótávolsága 2-es, így a fosztogatók rajtaütése lépésben az aktív régióba mozog. Csatára kerül sor, mivel az aktív régióban 2 vagy több játékos és/vagy fosztogatók tartózkodnak.



1 ESZKALÁCIÓ

A sárga játékos dönt először, és csatlakozik a csatához 1 szállítóhajóval 1-es hatótávolságból, majd 1 energia befizetésével a nehézcirkálójával is az aktív régióba ugrik 2 mező távolságból.

A kék játékos következik, aki csatlakozik az 1-es hatótávolságra lévő szállítóhajóval és a 2-es hatótávolságra lévő vadászával.



2 DIPLOMÁCIA

A sárga játékos úgy dönt, hogy nem játszik ki diplomáciakártyát, így passzol. A kék játékos kijátssza a Közös frekvencia kártyát, és az aktív régióban lévő minden ellenséges hajó után kap 1 GYP-t. Összesen 4 GYP-t kap. A kártya hatására bármelyik játékos dönthetne úgy, hogy a csata véget ér, de egyik játékos sem él ezzel a lehetőséggel.



3 CSATA ELŐKÉSZÍTÉSE

A sárga játékosnak 6 fegyverkockája van erre a csatára: 2 a 2 szállítóhajója, 3 a nehézcirkálója, és 1 a szomszédos obeliszkje után. A csata előkészítése alatt nem hajt végre akciót.

A kék játékosnak több tüzérrőre van szüksége, ezért befizet 2 energiakockát, hogy kapjon 2 további fegyverkockát, így már 5 kockával dobhat.



4 KOCKADOBÁS

Minden kockával egyszerre dobunk, beleértve a fosztogatókockákat is. Az eredmény a következő:

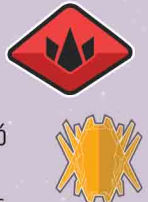


Célzás:

A kék játékosnak 2 hajója van a csatában, így 2-es a célzóértéke, vagyis minden 1-es értékű kockát újradob. A sárga játékosnak 3 hajója van, így a célzóértéke 3-as, ő az 1-es és 2-es értékű kockáit is újradobja. Az újradobások után látható a végeredmény.

5 KIMENETEL

Összehasonlítva a csata résztvevőinek legmagasabb értékű kockáit, a sárga és a kék játékos döntetlenre áll, míg a fosztogató vereséget szenved. A második legmagasabb értékű kockákat összehasonlítva a kék játékos kockájának magasabb az értéke, így ő nyeri a csatát.



Győztes játékos:

A kék játékos előrelép 1 mezőt a hatalomsávon, és megkapja a fosztogató legyőzéséért járó jutalmat.

6 SÉRÜLÉS

Vesztes fosztogató és játékos:

Az Azonosítatlan Foglyulejtők hajója sérülést szenved el, és visszakerül a kártyájára. A sárga játékos hajói is sérülést szenvednek el. A 2 szállítóhajóját a ronccstelepre teszi, és 1 sérülésjelölőt helyez a nehézcirkálójára pajzs ikonjára. A nehézcirkáló az aktív régióban marad. A sárga játékos végrehajtja a taktikai művelet akcióját. Ebben az esetben dönthet, hogy húz 1 taktikakártyát, vagy kap 1 kreditet a behelyezett holdja miatt.



JÁTÉK VÉGE

Ha az egyik játékos **pontjelölője** eléri a pontozósáv végpontjelölőjét, vagy túlhalad azon, az kiváltja a játék végét.

Azonnal **távolítsátok el az eseményjelölőt az eseménysávról**. A játék utolsó köreiben már nem történhetnek események.

Az aktív játékos befejezi az aktuális körét, majd minden játékos végrehajt még 1 kört, beleértve azt a játékost is, aki kiváltotta a játék végét. Ezután következik a **végző pontozás**. A végző pontozás után a **legtöbb GYP-vel** rendelkező játékos győz.

VÉGZŐ PONTOZÁS:

- 1 FEJLŐDÉSI SÁVOK:** Mind az 5 fejlődési sávon megkapjátok a **jelölőiteket** mellett jelzett GYP-t.
- 2 FEJLESZTÉSEK:** GYP-t kaptok minden fejlesztés után, a hozzájuk tartozó fejlődési sávon elért legmagasabb **fejlesztési szintetek** alapján.

FEJLESZTÉSI SZINT			
GYP FEJLESZTÉSENKÉNT			

- 3 SÉRÜLT MODULOK:** Az űrállomásokat minden sérült moduljéért **2 GYP-t veszítetek**. *(A sérült hajókért nem jár levonás.)*
- 4 PÁNCÉLTEREM BÓNUSZ:** GYP-t kaptok minden megmaradt **erőforrásért** *(a taktikakártyákat is beleértve)*, a **kereskedelemsávon** elért legmagasabb **páncélterem bónuszmező** alapján.
- 5 CIVILIZÁCIÓS MODULOK:** Megkapjátok az űrállomásokat sértetlen civilizációs moduljaiért járó **játék végi GYP-t**.
- 6 VEZETŐK:** **1 GYP-t** kaptok az űrállomásokon lévő minden vezetőért.
- 7 EGYÉB:** A frakciók képességeivel további GYP-t szerezhettek.

DÖNTETLENEK FELOLDÁSA

Döntetlen esetén a legtöbb **modullal** rendelkező játékos győz. Ha így is döntetlen áll fenn, a legtöbb **erőforrással** rendelkező játékos győz. Ha az állás továbbra is döntetlen, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

PÉLDA A PONTOZÁSRA

A játék véget ért, a sárga játékos eddig 62 GYP-t gyűjtött.

FEJLŐDÉSI SÁVOK



9 GYP-t kap a tudomány-, 20 GYP-t az ipar-, 10 GYP-t a hatalom-, 12 GYP-t a kereskedelem- és 8 GYP-t a civilizációsávért. Most 121 pontja van. Mivel átlépett a pontozósáv 0-s mezőjén, a pontjelölőjét átfordítja a másik oldalára.

FEJLESZTÉSEK

Összesen 1 gyárat és 2 űrrikötőt épített. A gyára 3-as szintű, mivel a jelölője az iparsáv tetején áll, így 10 GYP-t kap. Az űrrikötői 2-es szintűek, így mindkettő 7 GYP-t ér. Most 145 pontja van.



SÉRÜLT MODULOK

4 sérült modul van az űrállomásán, így 8 GYP-t veszít. 137 pontja van.



PÁNCÉLTEREM

Elérte a kereskedelemsáv első páncélterem bónuszmezőjét, így minden megmaradt erőforrása 1 GYP-t ér. A játékot 3 taktikakártyával, 2 titánnal, 0 nanoszénnel, 0 jéggel, 1 kredittel, és 4 energiával fejezte be, azaz összesen 10 erőforrással. 10 GYP-t kap, és így 147 ponton áll.



CIVILIZÁCIÓS MODULOK

2 sértetlen, játék végi GYP-t adó civilizációs modullal fejezte be a játékot. A Földművelésügyi Minisztériumért 10 GYP-t kap. 4 GYP + 2 GYP mind a 3 fejlesztéséért. Az Egyesített Tudástárért 6 GYP-t kap. 3 GYP + 1 GYP a 3 taktikakártyájáért. Az így szerzett 16 ponttal a pontszáma 163-ra nő.



VEZETŐK

2 vezető van az űrállomásán, amiért 2 GYP-t kap.



A sárga játékos összesen 165 pontot gyűjtött össze.

JÁTÉKVÁLTOZATOK


KÜLÖNLEGES RÉGIÓK

ELŐKÉSZÜLETEK

A különleges régiók egyedi hatásokat és pontozási bónuszokat biztosítanak. Válasszatok ki, hogy a 2 kvazárlapkát vagy a 2 örvénylapkát szeretnétek-e hozzáadni a játékhoz.

Mielőtt bármilyen más kezdőlapkát lehelyeznétek a játéktáblára, tegyétek a két kiválasztott különleges régiólapkát a játéktábla ① és ② jelölésű mezőire. Ezután helyezzétek le az összes többi kezdőlapkát a szokásos módon, kihagyva a különleges régiókat. Ugyanannyi bolygót és szövetségi bázist helyeztetek le, mint a normál játékban.



Az alapjátékban található egyik különleges régiólapka sem használja az  ikont. Az alapjátékban ezeket hagyjátok figyelmen kívül.

PONTOZÁS

A játék végén a fejlesztések pontozása után minden játékos megkapja a jelzett GYP-t minden olyan fejlesztéséért, ami szomszédos egy kvazárral vagy örvénnyel. Ha egy fejlesztés mindkét különleges régióval szomszédos, mindkét bónuszt megkapja.

FOSZTOGATÓK LEHELJEZÉSE

Ha kvazárokkal vagy örvényekkel játszotok, a véletlenszerű csillagködön induló fosztogatók mostantól ezekre a különleges régiókra kerülnek. Amikor a fosztogatók lehelyezéséhez dobtok a kockákkal, a fosztogató arra a kvazárra vagy örvényre kerül, amelyiken a kocka értéke látható.

VÉGZETKÁRTYÁK

Te fogod egyesíteni a peremvidéket? Új élelemforrásokat találsz? Esetleg új gyógymódot fedezel fel?



Ezek a kártyák irányt mutathatnak az új játékosoknak, és stratégiai előnyt biztosíthatnak a tapasztaltabbak számára.

KVAZÁROK

A hajók nem tudnak belépni a kvazárokbba, de mérhetetlen ragyogásuk szerencsét hoz a szomszédos bolygókra.



NINCS AKCIÓ A KVAZÁROKBAN

◆ Nem indíthatok hajókat a kvazárokbba. A játékosok és a fosztogatók hajói sem mozoghatnak át a kvazárokon, még akkor sem, ha rendelkeznek a navigáció képességgel. A hatótávolság számításakor a kvazárokat meg kell kerülni, mivel a hajók nem mozoghatnak át rajtuk.

ÖRVÉNYEK

A türelmes hajók nagy gazdagságra tehetnek szert az örvények folyamatos anyag- és energiaáramlásából.



EGY ÖRVÉNY HASZNÁLATA

- ◆ Amikor hajót indítasz egy örvénybe, megkapod a rajta látható jutalmat.
- ◆ A köröd kezdetén, ha 1 vagy több hajód egy örvényen tartózkodik, megkapod a rajta látható jutalmat. Az örvényen tartózkodó további hajók nem növelik a jutalom mértékét.
- ◆ Ha mindkét örvényen van hajód, mindkét örvény jutalmát megkapod.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék kezdetén osszatok 2 végzetkártyát minden játékosnak. Válasszatok ki 1-et, amit megtartotok, a másikat tegyétek vissza a játék dobozába úgy, hogy a többi játékos ne lássa.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék végén a vezetők pontozása után pontozzátok le a végzetkártyákat is. Fedjétek fel a végzetkártyáitokat, **hangosan olvassátok fel a végzeteket**, majd megkapjátok a bónuszpontokat az elért eredményeitekért.

Minden végzetkártyán 2 fejlődési sávhoz tartozó cél látható. A cél eléréséhez és a jelzett GYP megszerzéséhez a jelölődnek az **első helyen (döntetlen is számít)** kell lennie az adott sávon. Mindkét célt teljesítheted.

2V2 JÁTÉKVÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK

Alkossatok 2 fős csapatokat. Minden játékos üljön a csapattársa mellé. Válasszátok ki azt a frakciót amit irányítani fogtok, mint egy normál 4 fős játékban.

A kezdőjátékos kiválasztásához minden játékos dobjon a 6 kockájával a szokásos módon, de a csapattagok egyesítik a dobásaikat, és úgy hasonlítják össze az ellenfél csapat dobásával. A győztes csapat bal oldali játékosa lesz a kezdőjátékos. A játék ezután az óramutató járása szerint folytatódik.

CSATA

Ha a csata ellenőrzésekor az aktív régióban csak ugyanahhoz a csapathoz tartozó hajók vannak, nem kerül sor csatára.

Ha 2 csapattárs egyszerre vesz részt egy csatában, egyesítik az erőiket. Minden játékos önállóan számolja ki a kockáit (*maximum 6*), határozza meg a célzóértéket, és költ el erőforrásokat. A dobások befejezését követően a csapattársak egyesítik a dobásaikat (*legfeljebb 12 kocka csapatonként*), és összehasonlítják a másik csapat és a fosztogatók dobásával.

Ha 2 csapattárs megnyer egy csatát, amiben mindketten részt vettek, mindketten előrelépnek 1 mezőt a hatalomsávon, és mindketten megkapják a fosztogatók jutalmát (*ha van*).

Ha 2 csapattárs egyszerre ér el egy hatalomjelzős mezőt, az aktív játékos dönti el, hogy melyikük veszi el a jelzőt. Ha egyszerre érnek el egy eseménymezőt, az eseményjelölő 2 mezőt lép előre.

EGYÜTTMŰKÖDÉS

A csapattársak az alábbiak szerint segíthetik egymást:

- ◆ **ELLENFELEK:** A csapattársak nem ellenfelek, azonban „más játékosnak” számítanak.
- ◆ **REJTETT INFORMÁCIÓK:** A csapattársak megoszthatnak egymással titkos információkat, beleértve a taktikakártyákat, eseménykártyákat és a képpel lefelé fordított jelzőket is.

- ◆ **ERŐFORRÁS/JELZŐ ÁTADÁSA:** Körönként egyszer, mellékakcióként az aktív játékos dönthet úgy, hogy elvesz vagy átad 1-et az alábbiak közül a csapattársának:

- ◆ 1 erőforrás (*a taktikakártyákat is beleértve*)
- ◆ 1 elfoglalt, de még nem behelyezett hold
- ◆ 1 hatalomjelző
- ◆ 1 felfedezésjelző

Mindkét csapattársnak bele kell egyeznie az átadásba.

- ◆ **MODUL ÁTADÁSA:** Amikor az aktív játékos először szerez egy modult a saját körében, azt átadhatja a csapattársának. Ekkor az aktív játékos helyett a csapattársa halad előre a modulsornak megfelelő fejlődési sávon.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék végén mindkét csapat a 2 csapattárs pontszámát összeadva határozza meg a végső pontszámát. Az a csapat győz, amelyik több pontot szerzett.

KÉSZÍTŐK

◆ **TERVEZÉS:** Luke Laurie, Maximus Laurie

◆ **ILLUSZTRÁCIÓK:** Sergio Chaves

◆ **FEJLESZTÉS:** Peter Vaughan

◆ **GYÁRTÁS:** Brad Brooks, Peter Vaughan, Lauren Ino, Chris Strain

◆ **GRAFIKAI TERVEZÉS:** Duane Nichols

◆ **TOVÁBBI GRAFIKAI TERVEZÉS:** Snow Conrad, Layne Huber, Matt Paquette, Chris Strain, Stevo Torres, Andrew Wall

◆ **LOGÓTERV:** Matt Paquette

◆ **3D MODELLEZÉS:** Erick Tosco

◆ **TÁROLÓK TERVEZÉSE [DELUXE KIADÁS]:** Noah Adelman, Game Trayz

◆ **RENDERELÉS:** Victor Almeida Ferreira

◆ **KOMMUNIKÁCIÓ:** Rozie Powell

◆ **ÜGYFÉLKAPCSOLAT:** Judy Neff

◆ **TOVÁBBI ILLUSZTRÁCIÓK:** Sandara Tang

◆ **KAMPÁNYOLDAL:** Peter Vaughan, Lauren Ino, Oniro, Andrew Wall, Layne Huber

◆ **PROTOTÍPUSKÉSZÍTÉS:** LongPack, Print és Play, Mike DePasquale (*minifigurák*)

◆ **JÁTÉKSZABÁLY-SZERKESZTÉS:** Jason Harris

◆ **TOVÁBBI JÁTÉKSZABÁLY-SZERKESZTÉS:** Jeff Fraser, Peter Vaughan, Luke és Maximus Laurie

◆ **KÜLÖN KÖSZÖNET:** Lucky Duck Games, Gamefound, Daniel Tosco, Alexei Menardo, Mike Vander Veen, Rich Malena, The Full 42, Not Board Gaming, Hungry Gamer, Tim Chuon, Quackalope



◆ **JÁTÉKTESZTELŐK:** Randy Angle, Thomas Brown, William Brown III, David Brubeck, Elli Burns, Jonny Pac Cantin, Scott Caputo, Áxel Cisneros, Glenn Cotter, Steven Cox, E. Ambriz DeColosio (*Mex-E-King*), Michael Dunsmore, Eric Eikmeier, Jeff Fennel, Corey Feinsod,


Kathie Fischer, Ellian Gal-On, Shay Gal-On, Bryan Galvan, Sean Geraghty, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Steve Reuben Gunasigh, Ryan Hampton, Cailiegh Hostetter, Robert Hughes, Melinda Keller, Alex Lane, Ryan Little, Kori Maner, Floyd McWilliams, Scott Mills, Catherine Mohan, Alexander Morrison, Garrett Payne, Alex Rivero, Cliff Rowley, Theresa Rowley, Gregg Saruwatari, Steven Schwartz, Mark Shynert, Noah Spears, Kyle Talbert, Jason Tamura, Corey Thompson, AJ Thurston, Kenny Tracy, Mike Vander Veen, Sea Lin Yao

◆ **A MAGYAR KIADÁS MUNKATÁRSAI:** Banitz István, Bence Domankos, Horváth Lajos, Nagy Levente, Vágó I. Dániel


© **Cardboard Alchemy** Minden jog fenntartva!


 /  VAGY
példa: 1 nanoszen vagy 1 jég

 →  bemenet – kimenet:
példa: fizess be 1 nanoszenet, hogy kapj 1 kreditet

 „minden játékos”
példa: minden játékos kap 1 titánt


 sérülés


 bármilyen erőforrás *(beleértve a taktikakártyákat is)*

 hajó vagy fosztogetó hatótávolsága

 pajzs

 kapsz egy tudományos modult, befizetve a játéktáblán jelzett költségét


 kapsz egy tudományos modult

 előrelépés a tudománysávon


 előrelépés bármelyik fejlődési sávon


 az eseményjelölő előrelépése

 eseménykártya

 nézd meg a 2 legfelső eseménykártyát, 1-et tegyél az eseménypakli tetejére, 1-et pedig az aljára

 építs 1 hajót, befizetve a jelzett költséget



 végezz el 1 javítást
ha nincs mit javítani, kapsz 1 GYP-t

 építs egy fejlesztést, befizetve a jelzett költséget


 ebbe a régióba nem léphetnek be hajók


 hatalomjelző


 felfedezésjelző

 felfedezésjelző mezője
 fehér sarkok: obszervatóriumi felfedezések mező

 kapsz 1 korszerűsítést (a hozzá tartozó hajót is megkapod)

 lépj előre 1 mezőt a pontozósávon

 páncélterem bónusz *(a csillag jelzi a megmaradt erőforrásokért járó játék végi GYP-t)*


 kézlimit növekedése
húzz kártyákat a kézlimit eléréséig

 fordítsd képpel felfelé a fejlesztéskártyát

 fordítsd képpel lefelé a fejlesztéskártyát

 az elfoglalt holdjelzők helye az úrállomáson
(legfeljebb 4 elfoglalt hold)

 holdkeret


 kapsz 1 GYP-t, ha behelyezel ide egy holdat


 fél holdkeret
nem helyezhetsz be holdat, amíg 2 modullal el nem készítesz egy teljes keretet

 holdjelző

 1-es kockaérték
csillagkód/különleges régiók: a számok jelölik, hogy a véletlenszerűen lehelyezett fosztogetók hová kerülnek

 vezető

 a fejlesztéskártyákon látható
ebben és a szomszédos régiókban: +1 fegyverkockát ad a csatában

 a kvazárokon és örvényeken látható:
a játék végén 1 GYP-t kapsz minden szomszédos fejlesztésért