

GALIA PROJEKT

SZABÁLYKÖNYV



reflexshop



Bevezető



A Gaia Projektben minden játékos a 14 faj egyikét irányítva igyekszik békésen meghódítani a Terra Mystica galaxist. A fajok csak a számukra megfelelő életkörülmények között képesek egy bolygó benépesítésére. A saját igényeiknek megfelelő körülmények kialakítása során a terraformálás mestereivé válnak, így képesek lesznek a különböző bolygótípusok élhetővé tételére. A játék folyamán bolygókat hódítasz meg, bányákat építesz át különlegesebb épületekké, és bolygóközi szövetségeket hozol létre. A választás a tiéd: más fajokhoz közel terjeszkedsz, amivel energiához és kereskedelmi partnerekhez juthatsz, vagy a magányt választva másoktól távoli bolygókat hódítasz meg. Ezen felül kutatásokat kell végezned, és új technológiákat kell fejlesztened a lehetőségeid bővítésének érdekében. Végül a legintenzívebben fejlődő faj győzedelmeskedik.

Tartalomjegyzék

Játék elemek	2	6) Energiaakciók és KTK akciók	16
Előzetes elemek	4	7) Speciális akciók	16
A játék célja és a játékmenet	8	8) Passzolás	16
Az energiaciklusz	9	9) Mellékaikciók	16
A játék 6 fázisa	10	10) Passzív akció: energia feltöltése	17
I. fázis: bevétel	10	IV. fázis: lezárás	17
II. fázis: Gaia	10	A játék vége és a pontozás	18
III. fázis: akciók	10	Hozzávalók és a játékmenet: az első játékmenet	19
1) bánya építése	11	Függelék	20
2) Gaia projekt elindítása	12	I. Fajok	20
3) Új épületek építése meglévő épületek fejlesztésével	13	II. A kutatástábla / III. Akción eszök	23/24
4) Szövetségkötés	14	IV. Bónuszlapkák / V. I. fordulópontozó-lapkák	24/25
5) Előrelépés a kutatásban	15	VI. Techlapkák	25

Játékelemek

10 szektorlapka

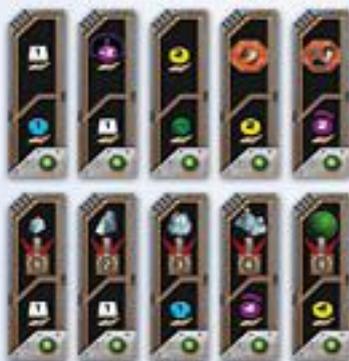
(01-10 számozásúak, a 05-ös, 06-os, 07-es lapkák kétoldalasak)



1 pontozó tábla



10 bónuszlapka



6 úrrálmás



1 kutatás tábla



10 forduló pontozó-lapka

1 mándegyikből:



2 mándegyikből:



36 általános techlapka

4 mándegyikből:



19 szöveglapka

3 mándegyikből:



1 darab:



7 kétoldalas fajtábla,

minden oldal 1-1 különböző fajt tartalmaz



6 játékvégi pontozó lapka



15 különleges techlapka



12 Gaia bolygó



1 Elveszett bolygó



15 összetartó zás-jelölő



20 akciójelölő



Játékelemek

Automakártyák:

7 fajtkártya



1 terraformálási
segédlet-kártya

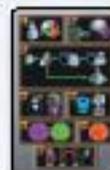


17 döntéskártya



1 Automa szabálykönyv 1 Automa játékossegédlet

4 játékossegédlet 1 játékosrend-kártya



Épületek (minden játékos színben)

citromsárga, narancssárga, barna, fehér, szürke, kék, piros



8 bányá



4 kereskedelmi
állomás



3 kutató-
laboratórium



2 akadémiá



1 bolygótani
intézet

Egyéb játékelemek (minden játékos színben)

citromsárga, narancssárga, barna,
fehér, szürke, kék, piros



3 galaxiformáló



7 játékosjelölő



25 műhold



14 kreditjelölő



7 ércjelölő



7 tudásjelölő



30 KTK
(kvantum-
tudásjelölő)



50
energiajelölő



1 golyó

1 kezdőjátékosjelölő



Előkészületek

Ha először játszottok a Gaia Projekttel, a következőkben ismertetésre kerülő játékeret alakítsátok ki, illetve az itt felsorolt fajokat használjátok! Ha már tapasztaltabbak vagytok, a 19. oldalon található haladó előkészületek alapján készítsétek elő a játékot, ami mindig más játékeret és szabadon választható fajokat kínál.

Egyszerélyes játék esetén vedd figyelembe az Automa szabálykönyvben leírtakat!

A nemyiben viszont legalább ketten játszottok, az Automához tartozó kártyákat, játékos egédleteket egyétek vissza a játék dobozába!

Választok egy kezdőjátékost, ő vegye maga elé a kezdőjátékos-jelölőt!



Játékeret

Előkészületek 3 és 4 fő esetén

Előkészületek 1 és 2 fő esetén

Állítsátok össze a játékeret a 10 szektorlapkából az itt látható módon! Figyeljetez arra, hogy a 05-ös, 06-os, 07-es lapkáknak a teli oldala legyen felfelé!

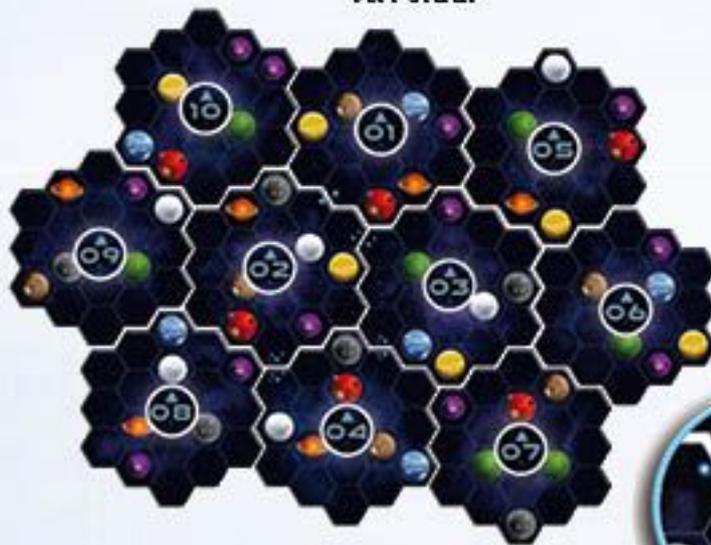
Állítsátok össze a játékeret a 01-07 szektorlapkák felhasználásával az itt látható módon! Figyeljetez arra, hogy a 05-ös, 06-os, 07-es lapkáknak a körvonalas oldala legyen felfelé! A nem használt (08-10) lapkákat rakjátok vissza a játék dobozába!



teli oldal



körvonalas oldal



A 01-04 szektorlapkákon látható kis kék csillagok segítenek a lapkák egymáshoz illesztésében.

A kutatástábla és a szövetségslapkák

Helyezzétek a kutatástáblát a játékeret mellé!

Keverjétek meg a kilenc általános techlapkát, ezek hátulján zöld jelölés látható, majd véletlenszerű sorrendben helyezzétek a kutatástábla különböző techmezőire felfelé! A többi általános techlapkákat rakjátok erre a most lehelyezett kilencre úgy, hogy mindegyiken csak ugyanolyan típusú lapkák szerepeljenek, így mind a kilenc pakliban paklinként négy-négy ugyanolyan lapka lesz.

A hat kutatási terület 4. és 5. szintjei közé helyezétek egy-egy véletlenszerűen választott különleges techlapkát képpel felfelé! A fennmaradó különleges techlapkákat rakjátok vissza a játék dobozába!



A jobb oldalon látható szövetségslapkát egyétek földre, ez a Gleenek fajához tartozó szövetségslapka. A többi szövetségslapka közül véletlenszerűen válasszatok egyet, és helyezzétek azt a "terraformálás" kutatási terület 5. szintjére!



A többi szövetségslapkát típusonként válogassátok szét, majd az így kialakulhat kupacot a zöld oldalukkal felfelé helyezétek a játékeret mellé!

Kívétel: A 12 győzelmi pontos szövetségslapkának két szürke oldaluk van.





Helyezzék a pontozótáblát a játéktér mellé!

Helyezzék egy-egy véletlenszerűen választott forduló pontozólapkát képpel felfelé minden számozott mezőre! A fennmaradó forduló pontozólapkákat tegyék vissza a játék dobozába!

A két zöld sáv jobb oldalán látható két mezőre helyezték egy-egy véletlenszerűen választott játék végi pontozólapkát, a többi játék végi pontozólapkát pedig tegyék vissza a játék dobozába!



A bónuszlapkák és a közös készlet

Válasszátok véletlenszerűen a játékosok számára hárommal több bónuszlapkát (pl. 4 fős játék esetén 7 bónuszlapkára lesz szükség), és helyezték ezeket a játéktér mellé! A többi bónuszlapkát rakjátok vissza a játék dobozába!

Az akciójelölőket, a Gaia bolygókat, az Elveszett bolygót, az energiajelölőket, a KTK-kat, és az összetartozás-jelölőket közös készletként helyezték a játéktér mellé!



4 fős játékhoz 7 bónuszlapkára van szükség



Fajválasztás

Az első játék

Az első játékot okhoz választások a következő fajok közül:

- 1 játékos: Hadsch Hallák (játékos), Taklonok (Automa)
 2 játékos: Hadsch Hallák, Xenók

3 játékos: Terranok, Taklonok, Gleenek

4 játékos: Terranok, Hadsch Hallák, Xenók, Taklonok

A kezdőjátékos válasszon egyet a fenti fajok közül és vegye magához a fajtábláját! Az óramutató járásával megegyező irányba haladva a többi játékos is válasszon magának egy-egy fajtáblát! Mindenki helyezze a fajtábláját maga elé, a választott faj képére felfelé! A fajok képességeiről bővebben a 20. oldalon olvashattok.

Vedd magadhoz a színedhez tartozó összes épületet és gaiaformálókat! Helyezd az épületeket a fajtábládra, a számukra kijelölt helyekre! A három gaiaformálódat helyezd a fajtáblád mellé!



A Lantidák épületei és gaiaformálóik.

Vegyd el egy érc-, egy tudás- és kettő kreditjelöltöt, és helyezd azokat az erőforrássávod megjelölt mezőre! A megmaradt érc-, tudás- és kreditjelölőket rakjátok vissza a játék dobozába!



A Xenók 3 tudással, 4 érccel és 15 kredittel kezdnek.

Amennyiben a fajtáblád on a név alatt legalább egy KTK látható, vedd el annyi KTK-t a készletből, amennyit a fajtáblád mutat, és helyezd a fajtábládra!

A készletből helyezz annyi energiajelöltöt az energiakörforgásod mezőre, amennyit az ott lévő számok mutatnak!



A Terranok az energiakörforgás I-es és II-es mezőjére 4-4 energiajelöltöt helyeznek.

A színedhez tartozó játékosjelölőid közül helyezz egyet-egyét a kutatástáblán lévő kutatási területek mindegyikének a 0. szintjére!



A Taklonok minden kutatási terület 0. szintjén kezdnek.

Amennyiben a fajtáblád valamelyik kutatási terület 1. szintjét mutatja, a megfelelő kutatási területen léptesd eggyel előrébb a jelölődet! Amennyiben ezen a szinten fehér körvonallal és csillaggal megjelölt erőforrás látható, egyszeri jutalomként azonnal megkapod ezt az erőforrást.

Amikor ércet szerzel, mozgasd az ércjelölődet az erőforrássávod jobbra amnyival, amennyi érchez jutottál!



Amikor KTK-t szerzel, rakd a készletből a tábládra egy KTK-t!



Amikor gaiaformálóhoz jutsz, rakd az egyik fajtáblád mellett lévő gaiaformálódat a fajtábládra, az egyik gaiaformálómozdítással!



Megjegyzés: A gazdaság és tudomány kutatási területek 1. szintjén lévő bónuszok bevételi bónuszok, így az előkészületek során nem kapod meg őket.



A Terranok fajtábláján I. szintű Gaia projekt kutatási terület látható, így a kutatási területhez tartozó jelölővel egyet előreléptetnek és a projekt gaiaformálókat.



A hetedik játékosjelölődet győzelmi pontjelölőként a győzelmi pontsáv 10-es mezőjére kell helyezni, tehát mindenki 10 győzelmi ponttal kezd a játékot.



Vedd magad elé az összes, színedhez tartozó műholdat, majd helyezz közülük egyet-egyét a pontozótáblán lévő két sáv 0 mezőjére, a többit pedig rakd a fajtáblád mellé!



Vegyd magadhoz egy játékossegédletet, és helyezd a fajtáblád mellé!

Amennyiben a Taklonokkal játszol, tedd az agykövet az energiakörforgásod I-es mezőjére!



Ha a Gleenekkel játszol, rakd a Gleenek szövetségplakóját a fajtáblád közelébe!



Ha az Ivitekkel játszol, rakd a hat úrszállomást a fajtáblád közelébe!



Az első épületek felhelyezése

Az első láték

Az első játék során az itt látható módon helyezd fel a bányákat! Építéskor mindig bárhová legelső bányát kell elvenned a fajtábládön lévő köztük. Az első épületeid felhelyezésével

tulajdonképpen meghódította ezeket a bolygókat, a fajtábládön pedig mezteleneket fedsz fel. Ezek a meztelenek beváltak biztonságosnak, erről részletesebben a 10. oldalon olvashatsz.

1 Játékos



2 Játékos



3 Játékos



4 Játékos



Az első bónuszlapka khrálasztása

A körsorrendben az utolsó játékosal kezdve az óramutató járásával ellentétes irányba haladva választok magatoknak egy-egy bónuszlapkát, és helyezétek magatok elé! Azok a bónuszlapkák, amiket senki sem választott, a játéktér mellett maradnak, és az első forduló során a rendelkezésre állnak majd.

Semleges játékos (1-2 játékos esetén)

1 vagy 2 fős játék esetén egy semleges játékos is befolyásolja a végső pontozást. Tegyetek egy-egy, a játék során nem használt színhez tartozó műholdat a két játék végi pontozólapka melletti sávra! Ezeknek a semleges műholdaknak a helyzetét a hozzájuk tartozó játék végi pontozólapkákon látható számok jelölik ki. A játék végi pontozás során ezeket a semleges műholdakat figyelembe kell venni a sávhoz tartozó helyezések meghatározásakor. A semleges színhez tartozó többi műholdat helyezétek vissza a játék dobozába!



2 fős játék esetén az ehhez a játék végi pontozólapkához tartozó sáv 8-as mezőjére egy semleges műhold kerül.

Nem használt játékelemek

Minden olyan fajtáblát, épületet, gafiaformálót, játékosjelölőt, műholdat, érc-, tudás-, kreditjelölőt, játékossegédletet, melyet nem használtak, illetve az agykövet, a Gleenek szövetséglapkáját és az úrrállomásokat helyezétek vissza a játék dobozába!

Rakjátok vissza a játékosrend-kártyát a játék dobozába, arra csak a változó játékosrend változat esetén lesz szükség. A változó játékosrend változat egy haladó játékszabály, erről bővebben a 19. oldalon olvashattok.

A játék célja és a játékmenet

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer.

A játék folyamán és a játék végén egyaránt szerezhető győzelmi pontok. A győzelmi pontjaidat a győzelmipontsávon lévő játékosjelölőddel tarthatod számon. A különböző pontszerzési lehetőségeket ezen az oldalon olvashatod.

Az előkészületek során a pontozótáblára felrakott hat fordulópontozó-lapka egy-egy fordulóhoz tartozik, és minden fordulóban pontot kapsz az aktuális fordulópontozó-lapkán látható akció végrehajtásáért.

A fordulópontozó-lapkákról bővebben a 25. oldalon olvashatsz, az V-ös függelékben. A lapkák felső részén látható számokat (a zöld diódától balra és jobbra) csak azokban a játszmákban kell figyelembe venni, amelyekben az Automa is részt vesz, erről bővebben az Automa szabálykönyvben olvashatsz.



Ezeken a fordulópontozó-lapkáknak a fordulójában minden alkalommal amikor bárgót építesz, 2 győzelmi pontot kapsz.

Az előkészületek során két játék végi pontozólapka kerül fel a pontozótáblára. A játék végén a játékosok az alapján, hogy mennyiszert tudták ezeket a feltételeket teljesíteni a többi játékoshoz képest, győzelmi pontokat kaphatnak.

A játék végi pontozólapkákhöz egy-egy sáv tartozik. A játék folyamán az ezeken a sávokon lévő műholdakkal kell számon tartani, hogy ki milyen szinten tudta teljesíteni a játék végi pontozólapkák feltételeit. A játék végén a sávon elől álló játékos kapja a legtöbb győzelmi pontot, míg a többi játékos - a helyezése alapján - valamivel kevesebb győzelmi ponthoz jut.

A játék végi pontozólapkákról bővebben a 18. oldalon olvashatsz.



Ez a játék végi pontozólapka a minél több meghódított Gaia bolygóért ad pontokat. Minden alkalommal amikor egy játékos meghódít egy Gaia bolygót, eggyel előrébb lép a műholdjával a pontozólapkához tartozó sávon.

A játék során amikor több bolygód között szövetséget hozol létre, szövetséglapkát kapsz, ami győzelmi pontokat és további erőforrásokat jelenthet a számodra.



Amikor egy játékos megszerzi ezt a szövetséglapkát, azonnal kap 6 győzelmi pontot és 2 tudást.

A játék végén a különböző kutatási területeken minden 3., 4. és 5. szint, amelyen játékosjelölőd áll, vagy már áthaladt rajta, 4 győzelmi pontot ér (pl. a navigáció területén elért 5. szint $4+4+4=12$ győzelmi pontot ér). Emellett pedig a kutatástáblán minden elért szint különböző jutalmakat biztosít a játék során.



Ezek a pontozótáblán látható ikonok jelzik, hogy a játék végén pontok járnak a kutatási területekért.

A két fajta techlapka (általános és különleges) által szintén győzelmi pontokat lehet szerezni, illetve a kutatási területeken való előrelépést is segítik.



Ez az általános techlapka minden alkalommal, amikor Gaia bolygóra építesz bárgót, 3 győzelmi pontot ad.

Az energiakörforgás

A fajtábládon három, egymással összeköttetésben lévő számozott energiamező található. Ezek között energiaáramlás zajlik. Energia feltöltésével energiajelölőket mozgathatsz át a III-as mező irányába, energia elköltése során pedig a III-as mezőről kell energiajelölőket az I-es mezőre mozgatnod.

A fajtábládon a három energiamezőtől balra a Gaia mező található, amely kapcsolatban áll az energiakörforgással, erről bővebben a 10. oldalon olvashatsz.



A Hadszék Hatalmának energiakörforgása az előkészületek után.

Energia feltöltése

Ahhoz, hogy energiát költhess, először fel kell töltened. Azok a hatások, amik lehetővé teszik, hogy energiát tölts fel, a jobb oldalon látható ikont használják.



"tölts fel 4 energiát" ikon

Minden egyes energiatöltésnél a következő történik:

1. Amennyiben az I-es mezőn legalább egy energiajelölőd van, mozgassd egy energiajelölődet az I-es mezőről a II-es mezőre!
2. Amennyiben az I-es mező üres, mozgassd egy energiajelölődet a II-es mezőről a III-as mezőre!
3. Amennyiben az I-es és II-es mezők üresek, nincs mit feltöltened, nem tölthetsz fel energiát.



Egy hatás lehetővé teszi, hogy 4 energiát tölts fel. Ehhez először mozgassd egy I-es mezőn lévő energiajelölődet a II-es mezőre!



Mivel az I-es mező most üres, mozgassd a II-es mezőn lévő energiajelölődet a III-as mezőre! Mivel most mind az I-es, mind a II-es mező üres, a fennmaradó 1 felöltést már nem tudod használni.

Energia elköltése

Bizonyos akciókhoz energiát kell költened. Kizárólag a III-as mezőn lévő energiajelölőidet költheted el. Ahhoz, hogy energiát költs el, mozgassd azt a III-as mezőről az I-es mezőre!



Egy akció végrehajtásához 2 energia elköltésére van szükség, ezért 2 energiajelölőt a III-as mezőről az I-es mezőre mozgassd.

Energia szerzése és eldobása

Bizonyos hatások lehetővé teszik, hogy energiát szerezz vagy eldobj, így az energiakörforgásban lévő energiajelölőd száma változhat a játék folyamán.

Amikor energiát szerzel, vedd el megfelelő számú energiajelölőt a készletből, és tedd az I-es mezőre! Azok a hatások, amik lehetővé teszik, hogy energiát szerezz, a jobb oldalon látható ikont használják.



"szerez 1 energiát" ikon

Amikor energiát dobysz el, vedd le a fajtábláról és rakd a készletbe! Amennyiben nincs konkrétan meghatározva, a Gaia mező kivételével tetszőleges kombinációban bármelyik mezőről eldobhatsz energiajelölőket.



Egy hatás lehetővé teszi, hogy 1 energiát szerezz. Ehhez vedd el 1 energiajelölőt a készletből és helyezd az I-es mezőre!



Majd egymásik hatás miatt pedig 2 energiát el kell dobnod, ehhez vedd le 2 tetszőleges energiakörforgásban lévő energiajelölőt, és helyezd azokat a készletbe!

A játék 6 fordulója

Egy játszma 6 fordulóból áll. Minden forduló a következő négy fázisból épül fel:

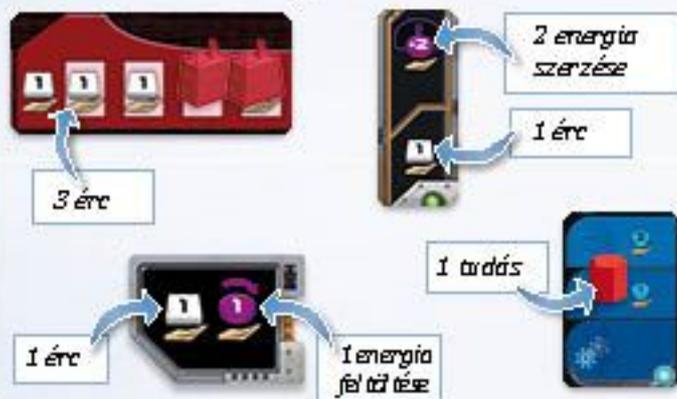
- I. fázis: bevétel
- II. fázis: Gaia
- III. fázis: akciók
- IV. fázis: lezárás

I. fázis: bevétel



Minden forduló elején (beleértve az első fordulót is) a bevétel fázis során a játékosok erőforrásokhoz jutnak. A bevételt a bal oldalon látható ikon jelképezi.

A teljes bevétel a **fajtablád**on, a nálad lévő **bónuszlapkán**, **techlapkád**on, illetve a **kutatóasztá** különböző kutatási területein elért aktuális szinteken látható bevételek összessége.



Az **érced**, **tudásod**, **kredited** mennyiségét a fajtablád on lévő erőforrássávon tudod számon tartani a hozzájuk tartozó jelölőkkel. Amikor erőforrást szerzel vagy költesz, mozgasd az erőforráshoz tartozó jelölőt az új értékre! A sávon látható legnagyobb érték a 15, így ércből és tudásból ez a maximális érték, kreditből pedig 30, azaz jelölőnként 15.



A Hadszék Hallák 1 ércet és 1 tudást szereznek.

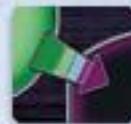
Amikor energiát szerzel és töltesz fel, te döntheted el a sorrendjüket. Amikor egy forrásból (azaz egy bevétel ikon esetében) bevételhez jutsz, a teljes bevételt egyszerre kell érvényesítened mielőtt egy másik forrásból jutnál bevételhez.



Te döntheted el, hogy először feltöltesz 4 energiát és utána helyezel egy új energiajelölőt az 1-es mezőre, vagy fordítva.

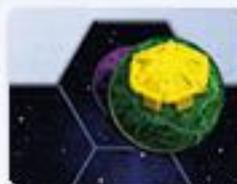
II. fázis: Gaia

Amennyiben a Gaia mezőn energiajelölőid vannak, mozgasd az összeset az energiakörforgás I-es mezőjére, ahogyan a nyíl is mutatja.



Kivétel: A Terrának az energiakörforgásuk 1-es mezőjére helyett közvetlenül a II-es mezőre mozgatják az energiajelölőket, ahogyan az a fajtablájukon látható nyíl is mutatja.

Amennyiben egy gaiaformálód egy dimenzióközi bolygón van, rakj egy Gaia bolygót erre a bolygóra. Innentől kezdve ez a bolygó Gaia bolygónak számít. A gaiaformáló addig marad a Gaia bolygón, ameddig egy bányát nem építesz ezen a bolygón. A Gaia projektről bővebben a 12. oldalon olvashatsz.



A Gaia fázis során, a gaiaformálót tartalmazó illa dimenzióközi bolygó zöld Gaia bolygóvá alakul át.

III. fázis: akciók

A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányba haladva kerülnek sorra a játékosok, és a körében minden játékos egyetlen akciót hajthat végre. A játékosok egymás után 1-1 akciót hajtanak végre egészen addig, amíg minden játékos a "passzolás" akciót nem választja. Amint egy játékos passzol, a fázis hátralévő részében már nem kerül újra sorra. Amikor minden játékos passzolt, a fázisnak vége.

A passzolást kivéve, minden egyéb akció többször is végrehajtható ugyanabban a fázisban (ugyanakkor egy körben kizárólag egy akciót hajthat végre egy játékos). A "passzolás" akciót fordulónként pontosan egyszer hajtod végre, azután már nem veszel részt a forduló további részében.

A körödben az akcióid előtt vagy után mellé akciókat hajthatsz végre. A mellé akciókról bővebben a 16. oldalon olvashatsz.

Más játékosok körében, amikor az aktív játékos olyan akciót hajt végre, ami aktiválja az "energia feltöltése" passzív akciót, energiát tölthetsz fel. Erről bővebben a 17. oldalon olvashatsz.



A végrehajtható akciók a játékossegédletben találhatóak.

1) Bánya építése

Egy még üres bolygóra bányát építhetsz, ezzel egyben meg is hódítod ezt a bolygót.

Ahhoz, hogy bányát építs, el kell költened két kreditet és egy ércet (ez a fajtábládona bányáid sorának elején látható). Legalább egy bányának kell lennie a fajtábládon ahhoz, hogy bányát építhess.



Bányát csak olyan bolygóra építhetsz, amely megfelel a következő feltételeknek:

- Üres, azaz nincs rajta épület.
- Elérhető a már meghódított bolygód valamelyikéről.
- Látható a fajod számára. Amennyiben a bolygó nem látható, ki kell fizetned a szükséges költségeket ahhoz, hogy látható legyen a fajod számára.

Ha a felsorolt követelmények teljesülnek, és az összes szükséges költséget kifizetted, vedd el a fajtábládról a bányák közül balról az elsőt, és helyezd a bolygóra!

Ezt az akciót teljes egészében egyszerre kell végrehajtani, és csak akkor élhetsz vele, ha minden költséget rögtön ki tudsz fizetni. Nem hajtható végre az akciónak csak egy részét, tehát pl. teljesen terraformálni kell a bolygót, illetve nem terraformálható a bolygót bánya megépítése nélkül.

Azokra a Gaia bolygókra, amelyek gaiaformálót tartalmaznak külön bányáépítési szabályok vonatkoznak, erről részletesen ennek a szakasznak a végén olvashatsz.

Elérhetőség:

Egy bolygó elérhetőségét a "navigáció" kutatási területen elért szinted határozza meg. Amennyiben a jelölőd a 0. vagy 1. szinten van, a hatótávolságod egy. Ez azt jelenti, hogy csak olyan bolygóra építhetsz bányát, amely egy mező távolságra van egy már meghódított bolygódtól, azaz gyakorlatilag közvetlenül szomszédos vele. A 2., 3. szintet elérve a hatótávolságod kettő. A 4. szinten három, az 5. szinten pedig négy a hatótávolságod.

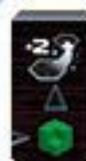


A "navigáció" kutatási terület 2. szintjén álló hítek hatótávolsága 2.

Ahhoz, hogy meghatározd a szükséges hatótávolságot, keresd meg a legrövidebb útvonalat, am elyik valamelyik saját bolygódtól a meghódítani kívánt bolygóig vezet. Az útvonal áthalalhat meghódított vagy még üres bolygókon.

A teljes hatótávolságod mindig a maximális távolságot jelöli ki, annál közelebbi bolygókat is meghódíthatsz.

Továbbá, amikor bányát szeretnél építeni, és kiválasztasz egy bolygót, elkölthetsz bármennyi KTK-t, és minden egyes elköltött KTK-ért átmenetileg 2-vel megnövelheted a hatótávolságodat.



Ez a lehetőség a KTK-k felhasználására a fajtábládon is látható.



Az hítek (pirak) a "navigáció" 2. szintjén állnak, és elköltenek 1 KTK-t, így a hatótávolságuk 4-re nő, ami éppen elég, hogy elérjék a barna bolygót.

Láthatóság:

A játékban tíz különböző bolygótípus van. Minden faj számára kizárólag egy bolygótípus látható, és a különböző bolygótípusok csak egyetlen játékban lévő faj számára nyújtanak otthont. A fajtáblád színe és szövegében van a saját bolygód színével és típusával.

Amennyiben olyan bolygóra szeretnél bányát építeni, ami nem a fajodhoz tartozik, a következő szabályokat kell figyelembe vened:

• Dimenzióközi bolygóra nem építhetsz. Ugyanakkor Gaia projekt keretében dimenzióközi bolygót Gaia bolygóvá alakíthatsz át. A Gaia projekt elindításáról bővebben a 12. oldalon olvashatsz.



• A saját bolygótípustól függetlenül egy Gaia bolygót egy KTK elköltsévével tehetsz láthatóvá.



A Gaia bolygó láthatóvá tételének költségéről a fajtábládon talál sz emlékeztetőt.

Miután egy dimenzióközi bolygót Gaia bolygóvá alakítottál át, a gaiaformáló da bolygón marad. A következő szabályok vonatkoznak azokra a Gaia bolygókra, amelyeken terraformáló van:

- Kizárólag az a faj hódíthatja meg a bolygót, akinek a gaiaformáló tartozik.
- Ez a bolygó elérhetőnek számít az érintett faj számára.
- A bolygó láthatóvá tételéhez nem kell KTK-t beadnod.
- Miután erre a bolygóra bányát építettél, helyezd vissza a gaiaformálót a fajtábládra!



Csak az Itarak építhetnek bányát erre a Gaia bolygóra.



A Terrának bányát építenek egy olyan Gaia bolygóra, amelyen gajaformálójuk van. Befizetnek 1 ércet és 2 kreditet az épületért, majd a gajaformálójukat visszarakják a fajtáblájukra.

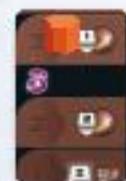
A többi hét bolygótípust először terraformálni kell. Attól függően, hogy egy bolygónak a jellemzőim mennyire hasonlítanak a saját bolygódra, ehhez a folyamathoz egy, kettő vagy három terraformálási lépésre van szükség. A saját fajtábládon megtalálható, hogy mennyit terraformálási lépésre van szükség egyes bolygók lakhatóvá tételéhez.

A Geodének 3 terraformálási lépésre van szükségük ahhoz, hogy a fehér vagy szürke bolygót lakhatóvá tegyék.



1 terraformálási lépés
2 terraformálási lépés
3 terraformálási lépés

Minden terraformálási lépéshez meghatározott mennyiségű érc elköltésére van szükség. Ezt a költséget a "terraformálás" kutatási terület ed aktuális szintje határozza meg. Amikor a jelölőd a 0. vagy az 1. szinten van, mindent terraformálási lépés három ércebe kerül. Amennyiben a 2. szinten állsz, két ércebe, a 3. vagy afölötti szinten pedig egy ércebe kerül egy-egy terraformálási lépés.



A Geodének a "terraformálás" 3. szintjén állnak, így minden terraformálási lépésért csak 1 ércet kell fizetniük.

Néhány energiaakció és speciális akció ingyenes terraformálási lépéseket tesz lehetővé. Amikor ilyen akciót hajtasz végre, ne fizesd ki a terraformálási lépések költségét! Ezekről az akciókról bővebben a 15. és 16. oldalon olvashatsz. Amennyiben ezek az akciók nem elegendők ahhoz, hogy egy bolygót lakhatóvá tegyél, érc (ek) beadásával kifizetheted a további terraformálási lépéseket.



A Geodének egy olyan speciális akciót hajtanak végre, ami 1 ingyenes terraformálási lépést tesz lehetővé, viszont 2 terraformálási lépésre van szükségük ahhoz, hogy a barna bolygót lakhatóvá tegyék. Mivel a "terraformálás" 3. szintjén állnak, a Geodének 1 érc kifizetésével végrehajják a második lépést is.

Az utolsó bolygótípus pedig az Elvesztett bolygó, ezt csak a "navigáció" kutatási terület 5. szintjének elérésével lehet felfedezni. Az Elvesztett bolygóról bővebben a 23. oldalon olvashatsz.

2) Gaia projekt elindítása

Ahogy az előző akciónális szövegbe került, nem építhetsz közvetlenül egy dimenzióközi bolygóra, először át kell alakítanod azt Gaia bolygóvá, amit a Gaia projekt el tehetesz meg. Az elindított Gaia projektek a következő forduló Gaia fázisában valósulnak meg, utána építhetsz csak bányát erre a bolygóra.

Ahhoz, hogy Gaia projektet indíthass, a következő feltételeket kell teljesítened:

- Rendelkezned kell fajtábládon lévő gajaformálójával.
- Kell hogy legyen egy olyan, gajaformálót nem tartalmazó dimenzióközi bolygó, ami számodra elérhető hatótávolságra van.
- Rendelkezned kell a költségek kifizetéséhez szükséges energiával.

Amennyiben minden feltételt teljesíteni tudsz, vedd el a fajtábládról az egyik gajaformálót és helyezd azt a kiválasztott dimenzióközi bolygóra!

Gajaformálójával rendelkezés:

Olyan gajaformálót tudsz csak használni, amely a fajtábládon látható három mező egyikén van. Az első gajaformálót akkor szerzed meg, amikor a "Gaia projekt" kutatási terület 1. szintjét eléred. Amikor ez megtörténik, az előkészületek során fértett gajaformálód közül helyezz egyet a fajtábládon található egyik gajaformáló mezőre. A második gajaformálót a 3., a harmadik gajaformálót pedig a 4. szint elérésével szerzed meg.

A gajaformáló a Gaia projekt befejezése után az átalakított bolygón marad. Addig, amíg ezen a bolygón bányát nem építesz, nem használhatod fel az itt lévő gajaformálót új Gaia projekt elindításához. Amikor megépítetted a bányát erre a bolygóra, a gajaformáló visszakerül a fajtábládra, és újra a rendelkezésedre áll.

Elérhetőség:

A dimenzióközi bolygók elérhetőségének esetében ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a "bánya építése" esetében. Azokat a bolygókat, amelyeken gajaformálód van, még nem hódítottad meg, így nem használhatod kiindulási pontként akkor, amikor egy másik bolygó (akár dimenzióközi, akár más típusú) elérhetőségét vizsgálod.

Költség:

Ahhoz, hogy Gaia projektet indíthass el, bizonyos mennyiségű energiát kell az energiakörforgásodról (I-es, II-es, III-as mezőkről összesítve) a Gaia mezőre mozgatnod. Ez a mennyiség a "Gaia projekt" kutatási területed szintjétől függ. Amikor a jelölőd az 1. vagy 2. szinten áll, Gaia projektenként hat energiajelöltő a költség. A 3. szinten négy, a 4. és 5. szinten pedig három energiajelöltőt kell a Gaia mezőre mozgatnod minden elindított Gaia projekt után. A gajaformálód egyformák, így annak, hogy melyik gajaformálót mikor szerzed meg, nincs jelentősége, ugyanazok a költségek vonatkoznak minden gajaformálóra.

Mivel a Gaia projekt a következő fordulóban fejeződik be (egy Gaia bolygó játéktérre kerülésével), az utolsó fordulóban elindított Gaia projektek már nem fejeződhetnek be.



A Terrának már 2 gajaformálót szerzett. Ahhoz, hogy elindítsanak egy Gaia projektet, összesen 4 energiajelöltőt kell az energiakörforgásukról (I-es, II-es vagy III-as mezőkről együttesen) a Gaia mezőre mozgatniuk.

3) új épületek építése meglévő épületek fejlesztésével

Ahhoz, hogy további előnyökhöz és erőforrásokhoz juthass, lépésről-lépésre fejlesztheted egy már táblán lévő épületedet (a kezdő bányáidat is beleértve). A bolygókra először kizárólag bányát építhetsz, minden további épület megépítése tulajdonképpen fejlesztés, így már játéktéren lévő épületet cserél le. A különböző típusú épületek elrendezése a fajtábládon segít abban, hogy a közöttük lévő fejlesztési fokozatokat át lásd.

Minden fejlesztés a következő szabályok alapján zajlik:

- Amikor egy épületet fejlesztesz, a jelenleg táblán lévő épületet helyezd vissza a fajtáblád megfelelő sorába jobbról nézve az első üres helyre!
- Ugyanúgy, ahogyan a bányák esetében, a kereskedelmi állomások, és a kutatólaboratóriumok megépítésénél is a fajtáblád megfelelő sorában balról az első épületet kell a játéktérre helyezni az ottan elvett épület helyére.
- Ahhoz, hogy fejleszteni tudj, ércet és kreditet kell költened. A fajtábládona különböző épülettípusok sorának elején látható a megépítésükhöz szükséges költség.

Amikor a fejlesztés akciót választod, a következő fejlesztési lehetőségeid vannak:

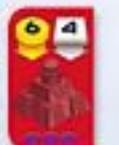


bánya → kereskedelmi állomás

A bánya kereskedelmi állomássá fejlesztése hat kreditbe és kettő ércbe kerül. Amennyiben a bánya szomszédságában legalább egy ellenfélhez tartozó épület van, a költség hat kreditről

háromra csökken (a 2 ércet továbbra is ki kell fizetni).

A szomszédság ilyen szempontból a legfeljebb 2 távolságra lévő mezőket jelenti.



kereskedelmi állomás → kutatólaboratórium

A kereskedelmi állomás bolygótani intézetté fejlesztése hat kreditbe és négy ércbe kerül. Amint bolygótani intézettel rendelkezel, a fajod egy új speciális képességhez vagy a fajodhoz tartozó egyed akcióhelyhez jut. A különböző bolygótani intézetekről bővebben a 20. oldalon, az I-es függelékben olvashatsz.



kereskedelmi állomás → kutatólaboratórium

A kereskedelmi állomás kutatólaboratóriumná fejlesztése öt kreditbe és három ércbe kerül. Amint megépítesz egy kutatólaboratóriumot, azonnal kapsz egy techlapkát (lásd a jobb oldali oszlopot).



kutatólaboratórium → akadémia

A kutatólaboratórium akadémivá fejlesztése hat kreditbe és hat ércbe kerül. Amikor akadémia építesz, dönts el, hogy a fajtábládon lévő akadémia melyikét építed meg. Az egyik akadémia megépítése minden forduló elején két tudás bevételt tesz lehetővé, a másik akadémia megépítése pedig egy olyan akciólehetőséget nyit meg, amelyet használva egy KTK-t szerezhetsz. Amikor akadémia építesz, mindig kapsz azonnal egy techlapkát (lásd a jobb oldali oszlopot).

Techlapka megszerzése

A techlapkának számos fajtájuk van, és sokféleképpen lehetnek a hasznodra, különböző bevételi lehetőségeket vagy azonnali erőforrás-növekedéseket biztosíthatnak. Tartsd a megszerzett techlapkáidat a fajtáblád mellett! Minden alkalommal, amikor techlapkát szerzel, egy kutatástáblán lévő kutatási területen előreléphetesz. A kutatási területeken történő előrelépésekről bővebben a 15. oldalon olvashatsz. Egy techlapka megszerzésekor a következő szabályokat kell figyelembe vened:

- Bármelyik általános techlapkát választhatod, kivéve azt, amellyel már rendelkezel. Egyetlen fajsem birtokolhat ugyanolyan techlapkából egynél többet, még akkor sem, ha az általános techlapkát különleges techlapkával fedteted.
- Amennyiben a hat kutatási terület alatt látható techlapkák közül választasz egyet, kizárólag a választott lapka fölötti kutatási területen léphetsz előre. Ha ezen a kutatási területen már nem léphetsz előre, akkor nem mozogtad a jelölődet.
- Amennyiben az alsó sorban lévő három techlapka közül választasz, előreléphetesz bármelyik tetszőlegesen választott kutatási területen.
- Ahelyett, hogy általános techlapkát vennél el, egy különleges techlapkát is elvehetsz. Amikor egy különleges techlapkát veszel el, előreléphetesz bármelyik tetszőlegesen választott kutatási területen. Ahhoz, hogy különleges techlapkát vehess el, három felteletnek kell teljesülnie:

- Azon a kutatási területen, amelyen az elvenni kívánt különleges techlapka van, a 4. vagy 5. szintjén kell állnia a jelölődnek.
- Legalább egy olyan szövetségaplakával rendelkezned kell, amelynek a zöld oldala van felül. A különleges techlapka elvétele után fordítsd meg az egyik szövetségaplakát a zöld oldaláról a szürkére! A szövetségkéhez tartozó szabályokról bővebben a 14. oldalon olvashatsz.
- Legalább egy még nem letakart általános techlapkával rendelkezned kell. Amikor megszerzel egy különleges techlapkát, képpel felfelé rá kell helyezned egy általános techlapkára, letakarva annak képességét. A letakart techlapkának inmentől nincs hatása. Egy általános techlapka pontosan egy különleges techlapkát tud "tárolni". Nem cserélhetsz le egy különleges techlapkát egy másik különleges techlapkára.

Az hitek a "navigáció" (középen) vagy a "mesterséges intelligencia" (jobbra) kutatási területekhez tartozó különleges techlapkák közül választhatnak. Megfordítják a szövetségaplakájukat a szürke oldalára, és a kiválasztott különleges techlapkával letakarják egy általános techlapkájukat.



A különleges techlapkák elvétele után maradt üres helyeket nem töltöttek fel. Minden játszómában hat különleges techlapka érhető el összesen. A különböző techlapkákról bővebben a 25. oldalon, a VI-os függelékben olvashatsz.

4) Szövetségkötés

Ennek az akciónak a során a meghódított bolygód egy része szövetséget köthet. Amikor szövetséget kötsz, választhat sz a készletből egy tetszőleges szövetséglapkát. A játék során bármennyi szövetséget köthetsz, ha a szövetségkötéshez tartozó feltételeket teljesíteni tudod.

Energiaérték:

Szövetséget csak általa meghódított bolygók között köthetsz. Az ezeken a bolygókon lévő épületeidnek az összesített energiaértéke legalább 7 kell, hogy legyen. Az épületek energiaértéke a következő:

	A bányáknak 1 az energiaértéke.
	A kereskedelmi állomásoknak és a kutató laboratóriumoknak 2 az energiaértéke
	A bolygótani intézeteknek és az akadémiáknak 3 az energiaértéke

A fajtáblán az épülettípusokhoz tartozó építési költség alatt láthatók az épületek energiaértéke.

Bolygók összekapcsolása:

Ahhoz, hogy szövetséget köthess, a szükséges bolygókat össze kell kapcsolni. Azok az általa meghódított bolygók, amelyek egymással közvetlenül szomszédosak, már össze vannak kapcsolva. Ahhoz, hogy egymással nem szomszédos bolygókat összekapcsolhas, műholdakat kell építened.

Egy műhold megépítéséhez el kell dobnod egy energiát az energiakörforgásodról, majd vedd el a fajtáblád közelében lévő műholdak közül egyet, és helyezd a játéktérre egy meghódított bolygóddal, vagy egy műholdaddal szomszédosra! Műholdat nem helyezhetsz bolygóra. Egy mezőn játékosonként legfeljebb egy műhold lehet. A szükséges bolygók összekapcsolásához bármennyi műholdat építhetsz. A szövetségkötéshez szükséges összes bolygót ennek az egyetlen akciónak a keretében kell összekapcsolnod.

A szövetség megkötésekor vedd el egy összetartozás-jelölőt a készletből, és helyezd az egyik szövetségben részt vevő bolygóra! Ez jelöli a szövetség létrejöttét. Amennyiben műholdak építésére is szükség volt a szövetség megkötéséhez, nem szükséges az összetartozás-jelölő használata, hiszen a műholdak egyébként is jelzik a szövetségkötést.



Szövetséglapka szerzése:

Amikor szövetséget kötsz, elvehetsz a készletből egy tetszőleges választott szövetséglapkát, majd helyezd magad elé úgy, hogy a zöld oldala legyen felül! Amint szövetséglapkát szerzel, az összes azon látható jutalmat megkapod. Ez többnyire győzelmi pontokat és erőforrásokat jelent.

Megjegyzés: Van egy olyan fajta szövetséglapka, ami kizárólag 12 győzelmi pontot tartalmaz, semmi mást. Ezek a szövetséglapkák mind a két oldalukon szürkék, így megszerzésükkor mindig, hogy hogy helyezed őket magad elé.

A későbbiekben a szövetséglapkák zöld oldaláról szürke oldalára fordításával különleges teclapkákat szerezhetsz, vagy előreléphetsz egy-egy kutatási terület legmagasabb (5.) szintjére.



Amikor megszerzed ezt a szövetséglapkát, 6 győzelmi pontot és 2 tudást kapsz. A későbbiekben lehetőség van arra, hogy megfordítsd ezt a szövetséglapkát (a szürke oldalára), és ezáltal különleges teclapkát szerezz vagy egy kutatási terület 5. szintjére lépj.

A szövetségkötés létszámi és területi szabályai:

- Először válaszd ki az épületeket! A szövetségkötéshez a bolygókat te választhatod meg, de az azokon lévő épületek összesített energiaértéke el kell, hogy érje a 7-et. Akár egymástól távoli bolygókat is választhat sz, ha szükséges van az azokon lévő épületekre, viszont felesleges en sok bolygót nem kapcsolatsz össze, azaz ha valamelyik választott épület nélkül is legalább 7 az összesített energiaérték, azt ki kell hagynod (ha több lehetőség van, választhatsz).
- Ezt követően a kiválasztott bolygókat a lehető legkevesebb műhold felhelyezésével kell összekapcsolnod!
- Ha szükséges, helyezz fel egy összetartozás-jelölőt, végül pedig vedd el egy szövetséglapkát!
- Fontos! Nem köthetsz szövetséget a szükségesnél több bolygó összekapcsolásával, vagy a kellénél több műhold építésével. Tehát, ha a szövetség legalább eggyel kevesebb bolygóval és műhoddal is megköthető, módosítanod kell a szövetséget!
- Minden bolygó és műhold kizárólag egy szövetséghez tartozhat. Amikor egy szövetségeddel közvetlenül szomszédos bolygót hódítasz meg, akkor az a bolygó mindenféle előny nélkül azt a már megkötött szövetséget növeli. Amennyiben egy bolygó meghódításával két szövetséged összekapcsolód, annak semmilyen hatása nincs.

Összefoglalva:

- Az összekapcsolt épületek összesített energiaértéke legalább hét kell, hogy legyen.
- A lehető legkevesebb műhoddal kapcsolj össze az épületeket! Műholdat építeni energia eldobásával tudsz.
- Az újonnan kötött szövetség egyetlen bolygója és műholdja sem lehet közvetlenül szomszédos már fennálló szövetséghez tartozó bolygóval vagy műhoddal.



A bolygótani intézet (3-as energiaérték) és a két kereskedelmi állomás (2-es energiaérték) részvételével szövetség jöhet létre, ehhez műholdakat kell építeni. A piros és kék karikával jelölt műholdak két különböző érvényes lehetőséget mutatnak.

A pirossal jelölt műholdak esetében egy bányára is a szövetség része lenne, ami ugyan 8-ra emelné az összesített energiaértéket, de rával legalább 2 műholdra van szükség mind a két esetben, a piros lehetőség is megengedett.



Ez a szövetségkötés nem megengedett

A bányára (1-es energiaérték) és a kék karikával jelölt műholdra nincs szükség ahhoz, hogy a 7-es energiaértéket elérjék az épületek. A piros karikával jelölt műhold elegendő ahhoz, hogy ez a feladat teljesüljön.



Ez a szövetségkötés ugyan megengedett, de nem túl hatékony, hiszen 11 lett az épületek összesített energiaértéke. A Zenák valószínűleg inkább két külön szövetség létrehozására törekednének, hiszen mindkét 3 közvetlenül szomszédos épületből álló csoportnak közel elegendő energiaértéke van ahhoz, hogy külön-külön kössenek szövetséget.

5) Előrelépés a kutatásban

Költs el 4 tudást ahhoz, hogy egy általad választott kutatási területen előrelépi, azaz 1 szinttel feljebb lépi a jelölőddel

Amennyiben az új szint fehér körvonallal és csillaggal megjelölt erőforrást tartalmaz, egyszeri jutalomként azonnal megkapod azt az erőforrást. Az új szinthez tartozó minden egyéb hatás azonnal életbe lép, és egészen addig érvényes marad, amíg a jelölőd ezen a szinten van. A különböző kutatási területekről és a hozzájuk tartozó szintekről bővebben a 23. oldalon, a II-es függelékben olvashatsz.

A Zenák 4 tudás elköltésével a "terraformálás" kutatási területen a 0. szintről a 1. szintre lépnek előre. A 2 ércet egyszeri jutalomként azonnal megkapják.



Ahhoz, hogy egy kutatási terület 5. szintjét elérj, minden egyéb költség mellett egy szövetséglapkát is meg kell fordítanod a zöld oldaláról a szürkére (ez ugyanaz a költség, mint amit egy különlegestechlapka elvételénél is "még kell fizetned").

Minden kutatási terület 5. szintjét csak egy játékos érheti el, tehát az 5. szinteken csak egy-egy játékosjelölő állhat.

Minden alkalommal amikor egy kutatási területhez tartozó jelölőd a 2. szintről a 3. szintre lép, feltöltesz 3 energiát (ez akkor is igaz, ha az előrelépés egy techlapka elvételének hatására történik).



Amikor a 2. és 3. szint között látható ikonon áthalad a jelölőd, töltse fel 3 energiát!

A játék végén minden kutatási területen elért, vagy túlhaladt 3., 4. és 5. szintért 4-4 győzelmi pont jár. Tehát ha egy jelölőd egy kutatási terület 5. szintjén áll, akkor 4 győzelmi pontot kapsz az 5. szintért, és mivel ennek a területnek a 3. és 4. szintjén túlhaladtál, mind a kettőért 4-4 győzelmi pontot kapsz, azaz összesen 12-t.

B) Energiaakciók és KTK akciók

A kutatástábla alsó részén lila és zöld színű nyolcszögletű akciók láthatók. Ahhoz, hogy egy energiaakciót (lila mezők) végrehajthass, költs el annyi energiát, amennyi az akciómező fölött látható KTK akció (zöld mezők) végrehajtásához költs el annyi KTK-t, amennyi az akciómező fölött látható!

Miután kifizetted az akció költségét, hajtsd végre az akciót! Az akciómezőkhöz tartozó hatásokról bővebben a 24. oldalon, a függelékben olvashatsz.

Minden energiaakció és KTK akció fordulónként csak egyszer hajtható végre, így ezeknek az akcióknak a végrehajtása után helyezz egy akciójelölőt az aktuálisan végrehajtott akciómezőre, ezzel jelezve, hogy ezt az akciót ebben a fordulóban már senki sem választhatja, nem hajtható végre még egyszer.



Költs el 4 energiát, hogy 2 ércet szerezz!



7) Speciális akciók

A speciális akciókat nyolcszögletű narancssárga hátterű akciómezők jelölik, ezeknek a hatása a használatukkor azonnal érvényesül. Az energiaakciókkal és a KTK akciókkal szemben a speciális akcióknak nincs költségük. Továbbá csak az a játékos aktiválhatja a speciális akciót, aki azt a játékelemet birtokolja, amin az van. Speciális akciómezők fajtáblákon, techlapkákon és bónuszlapkákon fordulnak elő.



Az hiteknek a bolygótori intézetük megépítésétől kezdve hozzáférésük van ehhez a speciálisakció-mezőhöz



Kizárólag a ezzel a techlapkával rendelkező játékos használhatja ezt az akciót



Kizárólag az ezzel a bónuszlapkával rendelkező játékos használhatja ezt az akciót

Minden speciális akció fordulónként csak egyszer használható. Miután használtál egy speciális akciót, takard le az akciómezőt egy akciójelölővel, ezzel jelezve, hogy ebben a fordulóban már nem használható újra.

Egy speciális akció sem kombinálható egy másik speciális akcióval, energiaakcióval vagy KTK akcióval.

A speciális akciókról bővebben a különböző függelékekben olvashatsz attól függően, hogy milyen játékelemeken jelennek meg.

8) Passzolás

A körökben, ha nem tudsz vagy nem akarsz már akciót választani az aktuális fordulóban, passzolnod kell. Miután passzolsz, számodra a forduló véget ért, nem kerülsz újra sorra a forduló további részében.

Amikor passzolsz, a három rendelkezésre álló bónuszlapka közül vegyél magad elé egyet, majd rakd vissza a megmaradt kettőt melléd az aktuális forduló kezdőjéig (így itt mindig három bónuszlapka lesz, ezek között lehetnek olyanok, amelyeket már más játékosok raktak ide vissza). Nem tarthatod meg azt a bónuszlapkát, amivel a fordulót kezdted, szóval nem használhatod ugyanazt a bónuszlapkát egymás utáni két fordulóban. Az utolsó fordulóban az előtted lévő bónuszlapka visszarakása előtt már ne válassz újat.

Az újonnan elvett bónuszlapkát tedd képpel lefelé magad elé, ezzel jelezve, hogy már passzoltál. Miután minden játékos passzol, az aktuális fordulónak az akciófázisa véget ér.

Válassz egyet a három rendelkezésre álló bónuszlapka közül, és cseréld ki az előtted lévővel! Az új bónuszlapkát helyezd képpel lefelé magad elé!



A bónuszlapkák egy részének a hatása akkor érvényesül, amikor passzolsz, ezt piros ikon jelzi. Ezek a hatások abban a fordulóban érvényesülnek, amikor ezt a bónuszlapkát visszarakod a többi közé. Néhány techlapkán is ugyanilyen ikon látható, azoknak a hatása minden alkalommal érvényesül, amikor passzolsz. A passzolás ikonról bővebben a 25. oldalon olvashatsz.

Ezek a hatások akkor érvényesülnek, amikor passzolsz.



Az első játékos, aki egy forduló során passzol, magához veszi a kezdőjátékos-jelölőt.

9) Mellékakciók

Az akcióid végrehajtásán túl a körökben bármennyi mellékakciót is végrehajthatsz. Mellékakciót az akcióid előtt vagy után is használhatsz, de az akcióid közben sohasem. Minden mellékakciót annyiszor használhatsz, amennyiszor akarsz, illetve amennyiszor megengedheted magadnak.

Amikor a passzolás akcióit választod, előtte még használhatsz mellékakciókat, de utána már nem (ne felejtse, a passzolás akcióinak számát!).

Nem használhatsz mellékakciót, ha nem a te köröd van (pl. már passzoltál, vagy passzív akcióid hajtásának végén, vagy más fázis során, stb.).

A lehetséges mellékakciók a következők:

- Dobj el egy energijelölőt az energiakörforgásod II-es mezőjéről ahhoz, hogy egy energijelölődet a II-es mezőről a III-as mezőre mozgasd! Ezt akkor is megteheted, ha van energijelölőd az I-es mezőn.



Mellékakcióként a II-es mezőről eldobhatod egy energijelölőt, hogy egy másikat ugyanannál a III-as mezőre mozgasd

- Költs el 4 energiát, hogy kapj 1 KTK-t!
- Költs el 3 energiát, hogy kapj 1 ércet!
- Költs el 1 KTK-t, hogy kapj 1 ércet!
- Költs el 4 energiát, hogy kapj 1 tudást!
- Költs el 1 energiát, hogy kapj 1 kreditet!
- Költs el 1 tudást, hogy kapj 1 kreditet!
- Költs el 1 ércet, hogy kapj 1 kreditet!
- Költs el 1 ércet, hogy szerezz 1 energiát (az I-es mezőre)!



A fajtáblád jobb oldalán látható összefoglaló az összes átváltási lehetőségét tartalmazza.

10) Passzív akció: energia feltöltése

Minden alkalommal, amikor egy játékos bányát vagy más épületet épít, a többi játékos közül mindenki, akinek legalább egy épülete van a szomszédságban (2-es hatótávolságon belül), győzelmi pontért cserébe energiát tölthet fel. Amennyiben élsz a lehetőséggel, alapvetően az érintett épületed energiaértékével megegyező energiát kell feltöltened.

Ahhoz, hogy egy épületed segítségével energiát tölthess fel, költs el egyvel kevesebb győzelmi pontot, mint amennyi energiát feltöltesz, tehát 1/2/3/4 energia feltöltéséért 0/1/2/3 győzelmi pontot kell elkölteni. Úgy is dönthetsz, hogy nem költsz győzelmi pontot, ezáltal energiát sem tölthetsz fel.

Amennyiben a szomszédságban több épülettel is rendelkezzel, csak a legnagyobb energiaszintű (az energiaszintekről a 14. oldalon olvashatsz) épületedet választhatod. Amennyiben pedig több ugyanolyan energiaszintű épületed is lenne a szomszédságban, csak az egyik energiaszintjét veheted figyelembe.



Az Ivitek (pirosak) egy bánya tépítnek, így a Zenák (sárgák) és a Zlitarok (fehérek) győzelmi pontot költhetnek azért, hogy energiát töltsenek fel. A Zenák a bányajuk által 1 energiát tölthetnek fel, így 0 győzelmi pontot kell elkölteniük. Az Zlitaroknak a bolygóközi intézetük a legnagyobb energiaszintű épületük a szomszédságban, így annak segítségével 3 energiát tölthetnek fel, ezért pedig 2 győzelmi pontot költenek el.

Nem költhetsz kevesebb győzelmi pontot annak érdekében, hogy kevesebb energiát tölts fel, mint amennyire lehetséges lenne. Vagy a teljes energiámat emyiséget kell feltöltened, vagy semennyit. Ugyanakkor van két kivétel:

- Amennyiben a teljes energiámat emyiséget nem tudod feltölteni, ugyanis kevesebbre van szükséged ahhoz, hogy az összes energiakörforgásban lévő energiajelölődet a III-as mezőre mozgasd, csak annyit tölts fel, amennyire ehhez még szükség van, és ennek alapján költs a győzelmi pontjaidból.



Az Zlitarok ugyan a bolygóközi intézetük alapján 3 energiát tölthetnek fel, de csupán 1-et tudnak fel tölteni, így annak feltöltéséért 0 győzelmi pontot költenek.

- Amennyiben nem tudsz elegendő győzelmi pontot költeni egy feltöltésért, fizess annyit, amennyit tudsz, és az alapján 1-gyel több energiát tölts fel!



Az Iviteknek csupán 1 győzelmi pontjuk van, és bár a feltöltésre jogosult épületük 2 győzelmi pontot elkölthetné 3 energia feltöltéséért, kivételesen megtehetik, hogy 1 győzelmi pontot elkölthetné 2 energiát tölteniük fel.

Terráti szabályok:

- Az új épületet felhelyező játékosnak fel kell hívnia a többi játékos figyelmét arra, hogy az építkezés miatt energiatöltésre jogosultak.
- Az épületet felhelyező játékostól balra ülővel kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden érintett játékos eldönti, hogy él-e az energiatöltés lehetőségével.
- Az a játékos is élhet az energiatöltés lehetőségével, aki már passzolt.
- Kizárólag ennek a passzív akciónak a keretében kell győzelmi ponttal fizetni az energia feltöltéséért, minden más energiatöltéskor ne költs győzelmi pontot!

IV. fázis: lezárás

A lezárás fázis gyakorlatilag a következő forduló előkészítését jelenti. A 6. forduló végén ez a fázis kimarad és rögtön a pontozás következik.

A lezárás során:

- távolítsd ok el minden akciójelölőt az energiakörökről, a KTK akciókról és a speciális akciókról, és helyezzétek vissza őket a készletbe!
- minden képpel lefelé lévő bónuszlapkát fordítsatok meg!
- a most befejezett fordulóhoz tartozó fordulópontozó lapkát távolítsd ok el a pontozótábláról, és rakjátok vissza a játék dobozába!

Emek a fázisnak a végétével új forduló kezdődik.

A játék vége és a pontozás

A játék a 6. forduló akciófázisának befejezésekor ér véget. Ekkor kerül sor a pontozásra.

Játék végi pontozólapkák

A játékosok minden pontozótáblán lévő játék végi pontozólapkáért győzelmi pontot szerezhetnek a pontozólapkákhoz tartozó sávon lévő jelölőjük helyzete alapján.

- Az első helyen álló játékos 18 győzelmi pontot kap.
- A második helyen álló játékos 12 győzelmi pontot kap.
- A harmadik helyen álló játékos 6 győzelmi pontot kap.
- A negyedik helyen álló játékos 0 győzelmi pontot kap.

Amennyiben 2/3/4 játékos között döntetlen alakulna ki valamelyik helyezést illetően, a következő 1/2/3 helyezés pont számát is a játékosokhoz a holtversenyes helyezés pont számához, és az összesített pontokat osztátok szét egyenlően a döntetlenben résztvevő játékosok között!

Példa: két játékos holtversenyben áll az első helyezésért, ezért összeradják az első és második helyezést járó győzelmi pontokat, és két egyenlő részre osztják (18+12=30 győzelmi pont, mind a kettőn 15-15 győzelmi pontot kapnak). Az őket követő játékos a harmadik helyezettnek járó (6) győzelmi pontokat kapja meg.

1 illetve 2 fős játék esetén ne felejtsetek el figyelembe venni a semleges műholdakat, erről a 7. oldalon olvashatsz.

A hatjáték végi pontozólapka a következő:



Rendelkezz minél több szövetséghez tartozó épülettel! Az Elvesztett bolygó bányája épületek számára!



Rendelkezz minél több épülettel! Az Elvesztett bolygó bányája épületek számára!



Hódíts minél több bolygót a pusztán Gaia bolygó és az Elvesztett bolygó is külön-külön bolygópuszták számára!



Hódíts minél több Gaia bolygót!



Legyen minél több szektorlapkán meghódított bolygód (ahhoz hogy egy szektorért pontot kapj, legalább 1 épületnek lennie kell azon a szektoron, az Elvesztett bolygó bányáját is figyelembe kell venni).



Építs minél több műholdat! Az űrték űrállomása műholdnak számít.

Kutatási területek pontozása

Minden kutatási táblán lévő kutatási terület 3., 4., 5. szintje után, amit vagy elértél, vagy túlhaladtál azon, 4 győzelmi pontot kapsz. Tehát pl. ha a "navigáció d" 5. szintű, akkor azért 4 győzelmi pontot kapsz az 5. szint miatt, illetve mivel túlhaladtál ennek a kutatási területnek a 3. és 4. szintjén, még 4+4 győzelmi pontot kapsz, tehát összesen 12 győzelmi pontot.

A pontozótáblán látható kutatási területek szintjéhez tartozó értékeztető.



Megmaradt erőforrások pontozása

Minden megmaradt 3 erőforrás (kredit, tudás, érc tetszőleges kombinációja) 1 győzelmi pontot ér.

A pontozótáblán látható megmaradt erőforrásokhoz tartozó értékeztető.



A győztes

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok mindegyike győztesnek számít.

Haladó előkészületek: az első játékon túl

Amikor már tisztában vagytok az alapszabályokkal, változatos módon készíthetitek elő minden játszmatokat.

A faj kiválasztása

Ahelyett, hogy a listából választanátok, a kezdőjátékos válassza ki a 7 fajtábla bármelyikét, majd helyezze maga elé a fajtáblát a választott fajával képpel felfelé! Az óramutató járásával megegyező irányba haladva a többi játékos is válasszon a megmaradt fajtáblák, illetve fajok közül!

Az első épületek elhelyezése

Ahelyett, hogy az ábrák alapján helyeznétek fel az első bányáitokat, kövessétek a következő szabályokat:

A kezdőjátékosal kezdve az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos leteszi egy-egy bányáját egy általa választott, fajához tartozó bolygóra (ez a fajtábla színével megegyező). Ezt követően a körsorrendben utolsó játékosal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányba haladva minden játékos felhelyezi a második bányáját is egy fajához tartozó, másik bolygóra.

Az előkészületek során nem tölthettek fel energiát az ellenfelek által felhelyezett bányákért. Ne felejtsetek, hogy mindig bairól az első fajtáblátokon lévő bányát kell elvenni a bolygóra helyezésük során!

A Xenók a harmadik bányájukat akkor helyezik fel, amikor minden játékos felhelyezte már a második bányáját. Miután minden játékos felhelyezte a bányáit (a Xenók harmadik bányáját is beleértve), az Ivitek utolsóként helyezhetik fel a bolygótani intézetüket.



Az első bányáitát felhelyezve a fajtábládon mezőket fedsz fel, ami a bevételek szempontjából fontos (lásd 1. fázis: bevétel részt a 10. oldalon).

Változó játékosrend

Ahelyett, hogy az óramutató járásával megegyező irányba haladnátok, használhatjátok a változó játékosrend-kártyát:

Az előkészületek során helyezétek a játékosrend-kártyát a játéktér mellé! A kezdőjátékosal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos helyezze egy műholdját a bal oldali oszlop legfelső még üres mezőjére! A játék során, amikor passzoltok, mozgassátok az ezen a kártyán lévő műholdatokat a másik oszlop legfelső, még üres mezőjére (minden fordulóban váltakozni fog, hogy a bal vagy a jobb oldali oszlopba kerülnek-e a műholdak a passzolás során). A kártyán látható számok jelölik ki, hogy a játékosok az adott fordulóban hogyan kerülnek sorra egymás után.



Változó játéktér

A 10 szekt orlapka sokféle elrendezést tesz lehetővé. Ahelyett, hogy a megszokott módon állítanátok össze a játéktérrel, a játékosok sorrendben utolsó helyen álló játékos alakítja ki a játéktérrel, még a fajok kiválasztása előtt. De a játékosok közös megegyezés alapján is kialakíthatják a játéktérrel.

Válasszatok a következő módszerek közül! Azt vegyétek figyelembe, hogy két ugyanolyan típusú bolygó sohasem kerülhet közvetlenül egymás mellé!

3 és 4 fő esetén

Mind a 10 szekt orlapka szükséges, és a 05, 06, 07 lapkáknak a teli oldala legyen felül.



- 1. módszer: A 01-04 lapkákat a megszokott sorrendben és tájolásban, a 05-10 lapkákat pedig véletlenszerű sorrendben tetszőlegesen elforgatva helyezétek le! A játéktér megszokott formáját tartásátok meg!
- 2. módszer: A 01-04 lapkákat tetszőleges sorrendben, de a tájolásukat megtartva (ne forgassátok el őket!) helyezétek le, majd a 05-10 lapkákat pedig véletlenszerű sorrendben, tetszőlegesen elforgatva helyezétek le! A játéktér megszokott formáját tartásátok meg!
- 3. módszer: Az összes szektorlapkát tetszőleges sorrendben bármilyen forgatással lehelyezhetitek, de a játéktér megszokott formáját tartásátok meg!

1 és 2 fő esetén

Csak a 01-07 szekt orlapkákat használjátok, és a 05, 06 és 07 szektoroknak a körvonalas oldala legyen felül!



A szektorlapkákat tetszőleges sorrendben és forgatással lehelyezve alakítsátok ki a megszokott formájú játéktérrel!

További lehetőségek

Amennyiben már igazán tapasztaltnak érzitek magatokat, próbáljátok meg új formájú játéktérrel! Három fő esetben csökkenthetitek a játéktér méretét a 09-es és 10-es szektorok kihagyásával.