



Race for the Galaxy kockajáték

A *Roll for the Galaxy* egy űrbirodalom-építő kockajáték 2-5 játékos részére.

A kockák munkásokat jelképeznek, akik új technológiákat fejlesztenek, világokra telepednek le és árukat szállítanak. Aki a leghatékonyabban irányítja munkásait és a legjobban virágzó birodalmat hozza létre, nyeri a játékot!

ÁTTEKINTÉS

A *Roll for the Galaxy* játékban a játékosok körökön át galaktikus civilizációkat építenek, amely során munkásokat toboroznak (melyeket egyedi kockák szimbolizálnak), világokra telepednek le és fejlesztéseket hoznak létre (melyeket lapkák szimbolizálnak).

Minden játékos a köre elején titokban dob a kockáival, hogy megtudja, *munkásai* mit csinálnak az adott körben. Minden játékos egy munkása felhasználásával *kiválaszt* egyet a lehetséges öt fázisból, majd mindenki nyilvánosságra hozza döntését. A kiválasztott fázisokat számsorrendben kell végrehajtani.

A feladatot teljesítő munkások bekerülnek a játékosok *Polgárságba*.

A fázisok után a játékosok átszervezik birodalmuk, Galaktikus Kreditekért *toborozhatnak* munkásokat a Polgárságukból, melyek visszakerülnek a kockavető pohárba, így a következő körben újradobhatóak.

Aki a legjobban menedzseli munkásait, ezáltal a legerősebb galaktikus birodalmat hozza létre világokból, fejlesztésekből és győzelmi pontokból, az a játékos lesz a győztes.



Felfedezés: új lapkákért vagy galaktikus kreditekért



Technológia Fejlesztés: a játékot módosító erőkéért



Letelepedés: nagyobb népesség eléréséért és több helyért áruk tárolásához



Áruk Termelése és szállításra előkészítése a világokon



Áruk Szállítása Galaktikus Kreditekért vagy győzelmi pontokért cserébe

A Roll for the Galaxy 5 fázisa

TARTOZÉKOK

- 5 kockavető pohár
- 5 kredit jelző
- 5 játékos tábla
- 5 játékos paraván
- 5 fázis sáv
- 9 frakció lapka (széles, 1-9-ig számozott, sötétszürke sarkokkal)
- 9 anyabolygó lapka (sötétszürke sarkokkal)
- 111 egyedi kocka (lásd táblázat jobboldalon)
- 55 játék lapka (kétoldalasak)
 - 1 szütyő (lapkák tárolásához)
- 33 Győzelmi Pont (GyP) jelző
 - 20 kicsi 1 GyP jelző
 - 8 közepes 5 GyP jelző
 - 5 nagy 10 GyP jelző
- 5 fázis lapka (nagy fázis szimbólumokkal)
- játékszabály

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki az alkatrészeket a keretektől.

-  Anyabolygó kocka (fehér, 25)
-  Katonai kocka (vörös, 22)
-  Feldolgozás kocka (lila, 9)
-  Luxuscikkek kocka (cián, 20)
-  Ritka alkotóelemek kocka (barna, 14)
-  Genetika kocka (zöld, 12)
-  Földönkívüli technológia kocka (sárga, 9)
-  ez az árnyalat azt jelenti, hogy a fentiek közül bármelyik lehet

Kockák színe és elosztása

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Tegyétek a játéktér közepére:



Használjatok 12 GyP-t játékosonként (1 és 5 értékűeket):

Játékos	GyP
2	24
3	36
4	48
5	60

A 10-es értékűeket az utolsó körig tegyétek félre. A maradék jelzőket pedig rakjátok el.

2 Minden játékoshoz kerüljön:

- egy kockavető pohár
- egy kredit jelző
- egy játékos tábla (a jelölő kerüljön az 1\$ helyre)
- egy fázis sáv
- kezdő lapkák (lásd jobbra)



Véletlenszerűen kapjon minden játékos egy frakció lapkát és egy anyabolygó lapkát. A maradék kerüljön vissza a dobozba!

Minden játékos a táblája elé teszi őket; ezek alkotják a játékos kezdeti birodalmát, melyet a lapkákból álló *tabló* szimbolizál.

Kockavető pohár



A nem használt játékosok játékelemeit tegyétek vissza a dobozba.



3 Minden játékos játéklapkákat húz:

2 lapkát húz minden játékos a szütyőből, melyeket az *építési területre* helyez a tábláján. Egyiket balra a fejlesztés oldalával felfelé, másikat jobbra a világ oldalával felfelé.

Első játék alkalmával ezeket a kétoldalú lapkákat az alacsonyabb költségű fejlesztés illetve világ oldalukkal felfelé tegyétek le. Későbbi játékok alkalmával már nyugodtan választhatok a kétféle lehetőség közül.

4 Minden játékos kockákat vesz el:

- Tegyetek 3 Anyabolygó (fehér) kockát a Kockavetőbe
- 2 Anyabolygó kockát tegyétek a Polgárságra
- Minden, a világok által biztosított kockát vegyétek el. A jeleknek megfelelően tegyétek a Polgárságra, a Kockavetőbe , vagy áruként helyezétek a világra.

Az építési területeden lévő világ után *ne* vegyétek el a kockát; csak miután felépült és a táblára került biztosít számodra kockákat.



Pontosítások

- Kockákat a frakció és anyabolygó lapkákról csak az előkészületek során vehettek el.
- A *Doomed World* anyabolygó nem biztosít kockákat, ehelyett tulajdonosa 8 Galaktikus Kredittel kezdi a játékot.
- A *Destroyed Colony* frakciónak 2 világja is van; mindkettő biztosít kockákat.

KÖRÖK

A *Roll for the Galaxy* játék körökből épül fel (általában 11-14), melyek 5 lépésből állnak:

- Kockadobás
- Kijelölés
- Felfedés
- Fázisok végrehajtása – a választott fázisok sorrendben történő végrehajtása
- Birodalom átszervezése

Minden egyes lépést egyszerre csinál az összes játékos.

Addig ismételjük a köröket, amíg egyik vagy mindkét *játék végét jelentő feltétel* nem teljesül. Az összes előzetesen kiosztott GyP elfogy, vagy legalább az egyik játékosnak 12 vagy több lapkája lesz a tablóján. A kört még be kell fejezni, aztán összegezni kell a játékosok győzelmi pontjait.


KOCKADOBÁS


A játékosok egyszerre dobnak munkásaikkal (poharukban lévő kockákkal) a paravánjuk mögött.

KIJELÖLÉS



Kezdsnek *válogassátok* szét, és helyezétek a *fázis sáv* alá oszlopokban a dobott szimbólumoknak megfelelően a kockákat.

A szabályban és a lapkákon a  jel bármely fázishoz választott munkásra utal.

Minden  oldal *Joker*. Ezek a munkások bármely fázishoz kijelölhetőek (több Joker kocka is mehet ugyanazon vagy különböző oszlopba).

 **Fázis kiválasztása.** Minden játékos kiválaszt egy fázist úgy, hogy egyik munkását a fázis sáv tetszőleges mezőjére helyezi. Csak a választott fázisok következnek be (lásd Fázisok a 4. oldalon).

Ez kijelöli ezt a munkást a választott fázisra. Innentől kezdve nem a kocka dobott oldala számít, hanem a fázis, ahová a játékos helyezte (mintha azt dobta volna).

 **Átrendezés.** Egyes fejlesztések képességük révén lehetővé teszik a játékosok számára, hogy átrendezzék munkásaikat, a fázis sáv egy másik oszlopa alá téve azokat ().

Minden játékos rendelkezik egy „beépített” **Átrendezés** képességgel, a **Parancssal**, melyet a fázis sáv is jelöl.

Parancskor helyezd bármely munkásod a fázis sáv jobbára (a Parancs helyszín), majd **Rendezd át** egy munkást másik oszlopba. A Parancs helyszínén lévő kocka visszakerül a Kockavetőbe majd (lásd Felfedés, 4. oldal).

Minden egyes **Átrendezés** képesség maximum egyszer használható körönként. Több képesség csak opcionális, amit az angol „may” (lehet) szó jelöl a leírásában.

Miután minden játékos Kijelölte munkásait, és használta esetleges **Átrendezés** képességeit, jöhet a következő lépés.

Különböző sebességű játékosok esetén érdemes egy kis szünetet tartva megvárni, míg mindenki készen áll. Bátran használhatok valamilyen háziszabályt a készenlét jelzésére, mint például a Kockavető egy bizonyos helyzetbe történő lerakása.



I. fázis: Felfedezés



II. fázis: Fejlesztés



III. fázis: Letelepedés



IV. fázis: Termelés



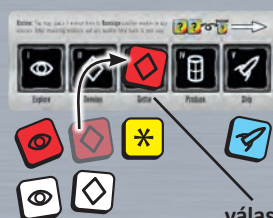
V. fázis: Szállítás



fázis sáv



Joker: bármelyik oszlop alá helyezhető



választott fázis

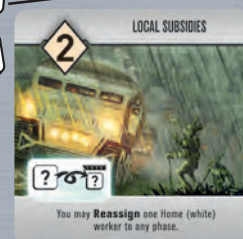


Parancs terület



Parancs

HELYI
TÁMOGATÁSOK



fejlesztés Átrendezés képességgel

Tipp: Úgy mozgassátok a munkásokat **Átrendezés** közben, hogy a dobott oldal maradjon felül. Ez megkönnyíti, ha valamit szeretnétek „visszacsinálni”, mielőtt a paravánokat felemelnétek.

FELFEDÉS

Minden játékos felemeli a paravánját és felfedi kijelölt munkását, ezzel megmutatja, melyik fázist választotta. Fordítsátok az ennek megfelelő fázis lapkát „X”, oldaláról a fekete oldalára.

2 játékos esetén: dobjatok egy tartalék Anyabolygó (fehér) kockával. Ha a dobott fázist nem választotta egyik játékos sem, akkor az annak megfelelő lapkát is fel kell fordítani. Ez a fázis is bekövetkezik az adott körben.

Tegyetek vissza minden olyan munkást a Kockavetőbe, amely „X”, fázisokhoz van rendelve, illetve amely a **Parancs** helyszínen van.



FÁZISOK



A *kiválasztott* fázisokat számsorrendben, egyidejűleg hajtják végre a játékosok. Egy fázis végrehajtásához az összes ahhoz rendelt munkást fel kell használni, beleértve az adott fázist kijelölő munkást is.

A ki nem választott fázisokat nem hajtják végre ebben a körben.

Felfedező (eye icon) → **Deríts** fel új lapkákat, és ha szeretnéd, helyezd el őket az építési területeden (wrench icon) *vagy* **Készletezd** őket és szerezz értük 2 Galaktikus Kreditet (money icon).

Fejlesztő (diamond icon) → Fejleszd ki a legfelső fejlesztést az építési területed (diamond icon) kupacából (mozgass egy kész fejlesztést a táblóra)

Telepes (circle icon) → Telepedj le a legfelső világban (circle icon) az építési terület kupacából (egy kész világot mozgass a táblóra)

Termelő (cylinder icon) → Termelj árut (cylinder icon) egy nem sötét világban (circle icon) a táblódon

Szállító (rocket icon) → **Kereskedj** el árut 3-6 Galaktikus Kreditért (money icon) *vagy* **Dolgozz** fel árut, 1-3 Gyp-t szerevve

A munkás attól függően hajt végre feladatot, hogy mely fázishoz lett kijelölve: Az egyes fázisokban minden munkást fel kell használni (ha lehetséges). Egy időben egy munkás dolgozik, de bármilyen sorrendben tehetik ezt. A Felfedezésnél és Szállításnál, fejezd be az egyik munkás feladatát és csak aztán dönts a következő munkás felhasználásáról.

A szolgálatot teljesített munkások a **Polgárságba** (person icon) kerülnek.

A **Birodalom Átszervezése** során (lásd 8. oldal) a Galaktikus Kreditek (money icon) felhasználhatók munkások toborzásához a Polgárságból, akik ezután ismét használhatóak lesznek.

Galaktikus Kredithez (money icon) különböző fázisok során lehet jutni. Képességek a \$ szimbólumot használják kredit jelölésnek (pl. „+\$2”). Jelöld a tábládon kreditjeidet a Galaktikus Kredit jelölő mozgatásával. Egy játékosnak sosem lehet \$10-nál többje egyszerre; az esetleges plusz elveszik.

Amennyiben az összes fázis végrehajtása után egy játékosnak maradt tartalékba munkása, azok visszakérülnek Kockavetőjébe.

A legtöbb fejlesztés képességgel rendelkezik. Ezen képességek hatással lehetnek a fázisokra, vagy arra, hogy egy munkás miként hajt feladatot végre.



A munkások gazdasági körforgása

👁 Felfedezés

Használd minden egyes *felfedezőt* vagy Felderítéshez (👁🔧) vagy Készletkezeléshez (👁💰), majd tedd a Polgárságba (👤) használat után.

👁🔧 Felderítőként – miután, ha szeretnél, lemondasz egyes lapkáról az építési területéről – húzz 1 vagy több lapkát a szütyőből, és nézd meg őket. Aztán tetszés szerinti sorrendben dönts el róluk, hogy fejlesztés (🔷) vagy világ (🕒) lesz-e, majd tedd a megfelelő építési terület lapkapakli alá.

Egyel több lapkát húzz, mint amennyiről lemondnál.

Nem vagy köteles lapkáról lemondani, ebben az esetben 1 lapkát húzol.

Mi történik, ha a szütyőből a játék során kifogy a lapka? Megoldást a 10. oldal, Pontosítások fejezetében találsz.

Az építési területen lévő lapkák bármelyikéről lemondhatsz. Ha így teszel, akkor ezeket a Felfedezés fázis lapkája alá kell tenni, hátrahagyva azokat.

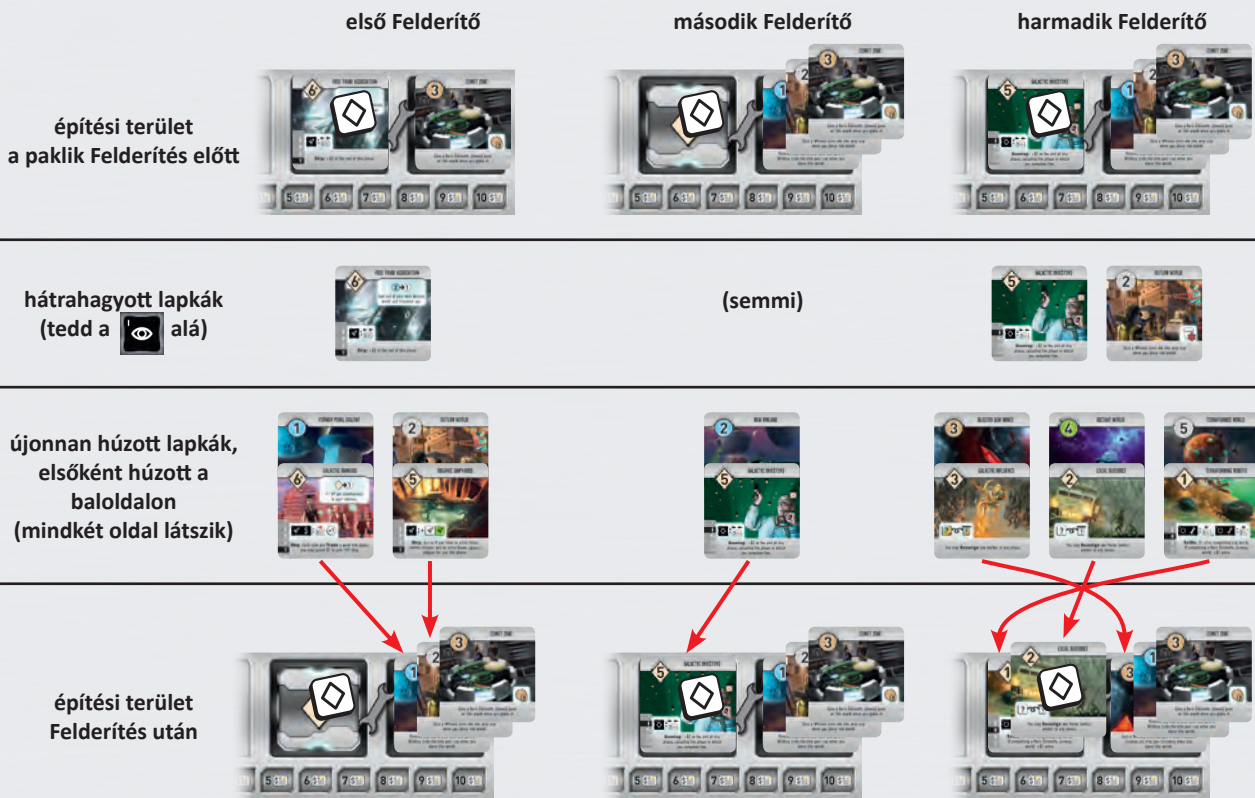
Minden Felderítés során hagyhatsz hátra lapot, akár az előző Felderítések során gyűjtötteket is (lásd tábla az oldal alján).

A Felfedezés fázis végén minden hátrahagyott lapka visszakerül a szütyőbe.

A fázis során a fejlesztők és a telepések is maradnak a helyükön az építési területen, még akkor is, ha az alattuk lévő lapkáról lemondnál, és a terület kiürült.

A szabály, hogy legalább egy lapkának lennie kell mindkét építési helyszínen csak az előkészületekre vonatkozik, később nem érvényes.

👁💰 Készletkezeléskor adj +2 Galaktikus Kreditet (👤) az eddigiekhez.



Példa: 3 egymást követő Felderítés

◆ FEJLESZTÉS

Minden egyes fejlesztőt tegyél egyesével az Építési terület (👷) fejlesztés mezőjén lévő kupac tetejére.

Ha a fejlesztők száma eléri a legfelső lapka fejlesztési költségét (a ◆-ban található szám), a fejlesztés elkészült. Helyezd a lapkát a táblára és a rajta lévő fejlesztőket a Polgárságba.

A megmaradt fejlesztőidet egy következő fejlesztésre használhatod. Egy Fejlesztés fázisban akár több fejlesztés is végrehajtható.

Ha minden fejlesztés elkészült – kiürült a terület – és maradtak fejlesztőid, tedd vissza őket a Kockavetőbe.

Felfedezési képességek vagy Felderítés miatt esetenként előfordulhat, hogy a legfelső fejlesztés már a Felfedezés fázisban elkészül. *Ne* tedd még a táblára, és a fejlesztők is maradjanak a helyükön a Fejlesztés fázisig. A következő Fejlesztés fázis elején kell a fejlesztést véglegesíteni, és kiválasztani, mely fejlesztők mennek vissza a Polgárságba.

A legtöbb fejlesztés miután elkészült, képességet ad, amely vagy a Kijelölés, vagy az ábrázolt Fázisok alatt használható. Ezek a képességek kötelező érvényűek, kivéve ha a szövegben a „may (lehet)” szó szerepel.

3 fejlesztésnek azonnali hatása van, hasonlóan a világokhoz (lásd lent).



Fejlesztések befejezése ◆ 🛠️

○ LETELEPEDÉS

Helyezd telepeid egyesével a világok Építési terület (👷) kupacának legte-
tejére.

Ha a telepek száma eléri a legfelső világ költségét (a szám a ○-ban), a világ elkészült. Tedd a lapkáját a táblára, az öt befejező munkásokat pedig a Polgárság soraiba.

A maradék telepekkel egy újabb világra is le lehet telepedni. Egy Letelepedés fázisban így több világ is felépíthető.

Ha az Építési területéről minden világ elkészült – kiürült a pakli -, a maradék telepeid tedd vissza a Kockavetőbe.

Felfedezési képességek vagy Felderítés miatt esetenként előfordulhat, hogy a legfelső világ már a Felfedezés fázisban elkészül. *Ne* tedd még a táblára, és a telepek is maradjanak a helyükön a Letelepedés fázisig. A következő Letelepedés fázis elején kell a világot felépíteni, és kiválasztani, mely telepek mennek vissza a Polgárságba.

Minden világ felépítésének *azonnali hatása* van, amit a lapka jelöl. Csak egyszer következik be, a lapka táblára helyezésekor. Minden világ biztosít kockát, egyes világok Galaktikus Kreditet is adnak. Ha valamilyen hatás miatt egy kockád elvesztenéd, bármelyik helyszínről választhatsz, hogy melyik kockáról mondasz le, amit aztán középre vissza kell tenned.



Világ befejezése ○ 🛠️

Tipp: Kockák szerzéséhez építs több világot. Kerüld el sok munkás lefoglalását egy drága világ felépítésével.

TERMELÉS

Minden *termelő* létrehoz egy *árut* (☰) egy nem szürke (●) világban a játékos tablóján.

A termelő kocka (☰) lesz az áru; tedd a világra.

Bármely termelő kocka (színtől függetlenül) lehet áru egy nem szürke színű jelölt világban.

Az áru és a világ színének egyeztetése csak Feldolgozáskor számít, Kereskedélemnél nem (lásd lent).

Egy világban maximum csak egy áru lehet (kivéve ha a *Galactic Reverses* fejlesztés a játékos birtokában van).

Minden megmaradt termelő visszakérül a kockavetőbe.



SZÁLLÍTÁS

Minden *szállító* elvesz egy *árut* (☰) a játékos egyik világából és vagy Elkereskedni (☰) vagy Feldolgozza (☰) azt. Tedd *mindkét* kockát (a szállítót és az árut) a Polgárságba.

☰ \$ Minden **Kereskedelem** során a játékos Galaktikus Kreditet (☰) szerez annak megfelelően, milyen színű *világból* származik az áru (a *kocka színe* nem számít):

Luxuscikkek ● :3 ☰

Ritka Anyagok ● :4 ☰

Genetika ● :5 ☰

Földönkívüli Technológia ● :6 ☰

Egyes képességek növelhetik az értékeket!

☰ ☰ Minden **Feldolgozás** alkalmával a szállító játékos 1-3 GyP-tal gazdagodik:

1 GyP mindig jár;

+1 GyP ha az áru vele azonos színű világból származik;

+1 GyP ha a szállító színe és a származási *világ* színe megegyezik.

A Feldolgozás kocka (lila színű) áruként vagy szállítóként történő használatakor, minden világ színével *megegyezőnek* minősül, így mindig biztosítja a +1Gyp-t.

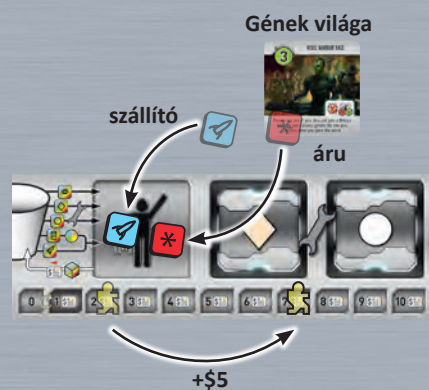
Mindkét bónusz megszerezhető, ha a szállító és az áru is egy-egy Feldolgozás kocka.

Egyes képességek tovább növelik a szerzhető GyP-k számát, illetve akár plusz Galaktikus Kreditet is jelenthetnek.

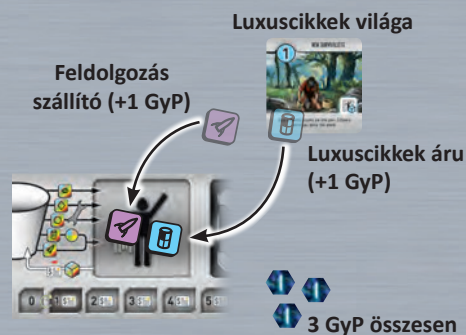
Ha a kezdeti GyP készlet elfogy, tegyék a félretett 10 GyP jelzőket a készletbe. Ezeket használjátok a pótlásra.

A GyP jelzőkészlet kiürítése az egyik módja a játék befejezésének, amely az adott kör legvégén következik be.

A **Fázis végén** minden megmaradt szállító kerüljön vissza a Kockavetőbe.



Tipp: Korai kereskedelemmel több munkás toborozható a későbbi körökben.



Tipp: Feldolgozás kockák használatával több pont szerzhető áruk feldolgozásakor.

BIRODALOM ÁTSZERVEZÉSE

Toborzás. Munkásokat úgy tudsz toborozni, hogy a Polgárságból bármely kockát a Kockavetődbe helyezel át, és Galaktikus Kreditjeid számát eggyel (📄) csökkented minden áthelyezett kocka után. Ezt addig kell megtenni, amíg ki nem ürül a Polgárság, vagy el nem fogynak a kreditjeid. Ha toborzás után 0-ra csökken kreditjeid száma, tedd a jelölőt az 1-esre (ahogy a játékos táblán jelezve van).

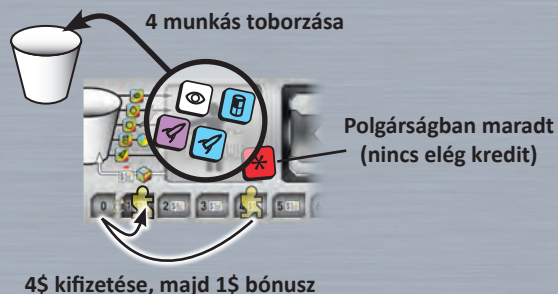
Ha kevesebb kredited van, mint kocka a Polgárságban, akkor te választhatod meg, melyik kockát toborzod.

Visszahívás. Visszahívatsz bármely fejlesztőt, telepést (az építési helyükről) és árut (a világukból). Tedd át őket a Kockavetődbe.

A toborzással ellentétben, a visszahívás nem kerül Galaktikus Kreditbe.

Visszaállítás. Minden fázis jelölőt fordíts „X” oldalára.

Játék végét kiváltó okok ellenőrzése. Ha vagy a GyP jelző készlet kifogyott (lásd Szállítás, 7. oldal) vagy bármely játékos előtt a táblóján 12 vagy több lapka van (a kétoldalú frakció lapkát 2-nek számolva), a játék befejeződött (lásd lejjebb: Győzelem).



Tipp: Érdemes kockákat visszahívni, ha túl sok van belőlük építkezéseken, vagy több az áru, mint amennyit elszállítani tervezel.



13 lapka, kiváltja a játék befejezését

GYŐZELEM

Számoljátok meg a játékosok végső pontszámát:

- GyP jelzők
- A fejlesztések és világok építési költségei GyP-t érnek (a \blacklozenge és \circ jelekben található számok). Frakció lapka esetén mindkét számot bele kell számolni. Azonban építési területeken lévő lapkák egyike sem számít.
- A 6-nál nagyobb költségű fejlesztések után bónusz jár (a fejlesztésért járó 6 GyP-n túl), ahogy az a lapkákon is jelölve van. Ezen bónusz kiszámításához mindig felfelé kell kerekíteni.

A legtöbb Győzelmi Pontot szerző játékos lesz a győztes!

Döntetlen esetén az adott játékosok adják eredményükhöz hozzá:

- Kockavetőjükben maradt kockáik számát
- Galaktikus Kreditjeik számát

Az ily módon legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes. Ha továbbra is döntetlen a végeredmény a játékosok között, megosztottnak a győzelmen.



13 GyP = fejlesztések értéke

3 GyP = világok értéke

5 GyP = Galactic Federation bónusz

4 GyP = New Galactic Order bónusz

25 GyP = Végeredmény

IDŐZÍTÉS

A legtöbb esetben egyidejűleg játszottok, de egyes esetekben számít a játékos sorrend:

- ha egy játékos közel áll ahhoz, hogy 12. lapkáját is felépítse (ezzel előidézve a játék végét)
- ha a GyP készlet kifogyóban van (esélyes, hogy befejeződik a játék)

Ilyen esetekben óramutató járása szerint hajtátok végre a fázist, kezdve azzal a játékkal, akinek frakció lapkáján a legkisebb szám szerepel.



ETIKETT

Az építési terület kupacaiban az alul lévő lapkák nem láthatóak, ily módon titkosak. A tulajdonosuk természetesen bármikor megnézheti azokat. Ha kérdezik, neki csak a kupacok *méretét* kell megmondania.

A Felfedezés során hátrahagyott lapkák –amik a Felfedezés fázis lapka alatt vannak – titkosak.

Ezenkívül a Dobás és Kijelölés fázisok paraván mögötti dobásai titkosak még a játékban.

Mivel nincs mód a paravánok mögötti cselekvések ellenőrzésére, ezért a játékban fontos a szabályok pontos betartása.

RACE FOR THE GALAXY JÁTÉKOSOKNAK

Íme néhány szabály, amelyben a *Roll for the Galaxy* különbözik a *Race for the Galaxy*tól.

- Más a fázisok sorrendje; a Szállítás (ebben a játékban az eredeti Feldolgozás fázis helyett van) a Termelés *után* és nem *előtt* következik be.
- Nem jár bónusz egy fázis kiválasztásáért (bár így garantálok annak bekövetkeztét).
- Az építkezések száma *nincs* limitálva egy építési fázisban.
- Minden fejlesztés egyedi.
- Lapkák GyP értéke megegyezik építési költségükkel (kivéve a 6-ál drágább fejlesztéseket)
- Nincs közvetlen katonai hódítás. A Katonai kockák a Fejlesztést és Leteledést támogatják, valamint a kiegészítőben megjelenő katonai jelenlétet jelzik.
- A kereskedelmi árak 1\$-tel magasabbak. Például Genetikai áruk 5\$-t érnek, és nem 4 kártyát.
- Egy játékos több árut is elkereskedhet a Szállítás fázisban (annyit, amennyi szállító-áru páros van).

PONTOSÍTÁSOK

K: Mi a különbség a kockákra használt kifejezésekben; úgy mint munkások, szállítók, áruk?

V: Munkások a játékos Kockavetőjében lévő és a fázis sáv alatti kockák, illetve azok, amiket fázisválasztáshoz használtok. A Polgárságban és a Parancs helyszínen lévőket közvetlenül nem „birtoklod”, így nem számítanak munkásnak. Attól függően, milyen fázishoz jelölted ki őket, a munkások lehetnek felfedezők, fejlesztők, telepesek, termelők, vagy szállítók. Világokra helyezett termelőket tekintjük árunak.

K: Mért különbözik a Termelés ikon a különböző színű kockákon?



V: Ez csupán a szintévesztő játékosok segítségére szolgál.

K: Miért van a zöld világok bal felső sarkában egy pont?



V: Csak a zöld világok sajátossága ez, célja, hogy segítsen szintévesztő játékosoknak a Genetika (zöld) és Ritka Anyagok (barna) világát megkülönböztetni egymástól.

Előkészületek

K: Kötelező a két kezdő lapkát úgy fordítanom, hogy a kisebb költségű oldal legyen felül?

V: Nem, de az első játék alkalmával erősen ajánlott.

K: Tehetem a két kezdő lapkát ugyanazon építési területre?

V: Nem.


K: Hívhatok vissza árut a kezdő tablóról a játék elején?

V: Nem. Árut csak az Birodalom Átszervezése fázisban hívhatsz vissza.

Kijelölés

K: A dobott oldalnak a kockán egyeznie kell a fázissal, amire kijelölték?

V: Nem. Sem **Kijelölés** sem **Átrendezés** során nem számít a dobás.

K: Kijelölhetek  Joker kockákat a fázisválasztások felfedése után?

V: Nem. Minden kijelölés a Felfedés előtt történik.

K: Kell fázist választanom az **Átrendezés** képességek használata előtt?

V: Igen.

Felfedezés

K: Minden felfedezőmet használnom kell a Felfedezés fázis során?

V: Igen, minden felfedező vagy felderítő, vagy készleteid kezeli.

K: Előre nyilvánosságra kell hoznom felfedezőim feladatát?

V: Nem; sorban egymás után dolgoznak, és mindig dönthetsz sorban a szerepükről.

K: Mi történik akkor, ha egy játékos Felderítés közben több lapkát húzna, mint amennyi a szütyőben van?

V: Miután az összes maradék lapkát kihúzta a szütyőből, a Felfedezés lapkája alatt található hátrahagyott lapkákat visszateszi a szütyőbe, és a szükséges maradékot közülük húzza ki.

K (ritka eset): Mi történik, ha az előbbi esetben leírtak után sincs elég lapka?

V: A Felderítő játékos minden eddig kihúzott lapkáját elhelyezi az építési területére. Ezután minden játékosnak, beleértve az éppen Felderítőt is, ha 3-nál több lapkája van építési területén, 1 lapkáról le kell mondania. Ezután a Felderítő játékos húz a feladata befejezéséhez.

Ha szütyőben már csak kevés lapka van, érdemes a teljes Felfedezés fázist sorban csinálni a játékosoknak a 9. oldalon lévő Időzítés szabályait követve.

Fejlesztés és Letelepedés

K: Köteles vagyok az összes fejlesztőm (vagy telepesem) használni?

V: Igen. Fejlesztőid (vagy telepeseid) egyesével az építési terület adott kupacának tetejére kell tenned, ha van ott fejlesztés (illetve világ).

K: Használnom kell minden kedvezményemet (mint pl. „Replicant Robots”)?

V: Igen.

K: Lehet 12-nél több lapka a tablónon?

V: Igen, egy játékosnak 12-nél több lapkája is lehet a játék végén, ha az utolsó körben többet is épít.

Termelés és Szállítás

K: A termeléshez a termelő és a világ színének meg kell egyeznie?

V: Nem. Bármilyen színű termelő termelhet bármely, nem szürke világban, áruvá válva ott.

K: Egy áru Kereskedelmi értékét a *származási világ* határozza meg (és nem az áru színe)?

V: Igen.

K: Meg kell előre határoznom szállítóim feladatait?

V: Nem; sorban hajtják végre feladatuk a szállítók, és te is közben dönthetsz, hogy Kereskednek vagy Feldolgoznak, egymás után.

K:  Jokerek biztosítanak GyP bónuszt Feldolgozáskor?

V: Nem, a kockák *színe* számít Feldolgozáskor, nem a dobott oldal.

K: Feldolgozás során párosíthatok összes szándékosan nem összeillő színű árukat és szállítókat, hogy kevesebb GyP-t kapjak?

V: Igen, stratégiaileg akár célravezető is lehet.

Birodalom Átszervezése

K: Köteles vagyok a Polgárságból annyi munkást toborozni, amennyit csak tudok?

V: Igen.

K: Van értelme az utolsó körben visszahívni munkást?

V: Igen; döntetlen esetén meghatározó lehet (lásd Győzelem, 8. oldal), hiszen ekkor csak a Kockavetőben lévő kockák számítanak, az építési területen lévők illetve az áruk nem.

Azonnali Hatás

K: Amikor egy azonnali hatás következtében egy kockám elveszitem, *bármelyik* kockám beadhatom?

V: Igen.

K: Ha az elveszített kocka a Kockavetőben, fázis mezőn, építési területen, vagy bármely világomban volt, van valamilyen következménye (azon túl, hogy a kockát elvesztem)?

V: Nem. Ha a fázis kiválasztásához használt egyetlen kockától szabadulsz meg, a fázis akkor is bekövetkezik.

Fejlesztés Képességek

K: Mikor használhatom egy fejlesztés képességét?

V: Az **Átrendezés** képesség csak a Kijelölés fázisban használható. Minden további képesség használatának ideje jelölve van (kivétel: *Galactic Reserves*, lásd kijelölt rész lap alján).

K: Hányszor használható egy képesség egy fázis során?

V: Ahányszor csak „életbe lép”.

Példa: Public Works fejlesztés tulajdonosának minden további fejlesztés befejezése alkalmával 1\$-t biztosít. Amennyiben a játékos egy fázisban 2 fejlesztést is befejez, 2\$-t kap a Public Works révén.

K: Kell munkást kijelölnöm egy fázishoz, hogy az abban életbe lépő képességeket használhassam?

V: Nem.

K: Használhatom egy fejlesztés képességét már abban a fázisban, amiben felépült?

V: Igen.

K: **Átrendezésnél** kijelölhetem a Parancs helyszínen lévő kockát is?

V: Nem.

K: Egy olyan **Átrendezés** képesség használatakor, amely több munkásra is vonatkozik, kijelölhetőek a munkások különböző oszlopokba?

V: Igen.

Képesség Tisztázása

Advanced Logistics: Felfedezés során használható, ahányszor csak szeretnéd, egészen egy Alien Research Team általi lapkahúzásig. Ha az Időzítés szabályait követve, sorban zajlik a Felfedezés fázis, csak akkor használható a képességét, amikor rajtad van a sor.

Alien Archeology: Lásd Alien explorer és szimbólumok kérdést a Fejlesztési Képességek szekcióban.

Alien Research Team: Az extra lapkákat azután húzd, miután minden játékos végzett a feladatával, és mielőtt lemondanál lapkákról a fázis végén. Továbbá lásd Alien explorer és szimbólumok kérdést a Fejlesztési Képességek szekcióban.

Biological Adaptation: Ez nem Átrendezés képesség (annak ellenére, hogy a szövegében szerepel a szó)


Conscription: Lásd Azonnali Hatások szekció.

Executive Power: Lásd Átrendezés kérdések a Fejlesztési Képességeknél.

Former Penal Colony: Lásd Azonnali Hatások szekció.

Free Trade Zone: Például egy 3-as vagy egy 4-es költségű szürke világ csak 2-be kerül (hacsak nincs szintén a birtokodban a Replicant Robots, mert akkor csak 1 a költségük).

Galactic Mandate: Lásd Átrendezés kérdések a Fejlesztési Képességeknél.


K: **Átrendezés** képességet használhatom  Joker kockához?

V: Igen, bár ritkán van értelme.

K: **Átrendezés** során kijelölhetek kockát fázishoz a dobott oldaltól függetlenül?

V: Igen, csupán az *oszlop*, és nem a kocka oldala határozza meg, hogy milyen munkás lesz.

K: Egyes képesség **Idegen felfedezőre** (*Alien explorer*) hivatkozik. Mi az az Idegen felfedező, ha az Idegen kockáknak nincs Felfedező oldala?

V: **Átrendezés** képesség használatával átrakhatsz Idegen kockát Felfedezés oszlopba, vagy Idegen kockával választhatsz Felfedező fázist, vagy egy Joker  igen kocka használható Felfedezőként.

K: Egy képesség lehet hatással olyan fázishoz kijelölt kockára, amely dobott oldala nem azonos a képesség ikonjában szereplő **szimbólummal**?

V: Igen, mert a kocka helye (*oszlop*) határozza meg, hogy milyen munkásnak számít.

K: A Feldolgozás (lila) kockák képességek használatakor illetve a játék végi pontozás során más színekhez tartozónak kezelhetők?

V: Nem, csupán Feldolgozáskor párosíthatók bónusz GyP-ért más színekkel.

K: A felfelé kerekítve mit jelent a fejlesztés képességek esetében?

V: *Bármekkora tört érték egy egésznek kezelendő.*

Példa 1: A Space Piracy 1 Kreditet ad tulajdonosának minden Polgárságában lévő Katonai kocka után a Szállítási fázisok végén. Ha a játékosnak 3 Katonai kockája van, az 1,5 kreditet ér, amit 2-re kell kerekíteni.

Példa 2: a New Galactic Order a játék végén minden 3 Katonai kocka után 2 GyP bónuszt ad. 4 Katonai kocka 1 és 1/3 szettnek számít, ami felfelé kerekítve 2, egyenként 2-2, összesen 4 bónusz GyP-t biztosítva.

Galactic Reserves: Ezen képességnek folyamatos hatása van; megépülése után minden (nem szürke) világodban nem egy, hanem 2 áru lehet maximum (ezek lehetnek azonos vagy különböző színűek is). Azonban továbbra is kell egy Szállító minden egyes áru elszállításához.

Genetics Lab: A képesség az árunak használt Gén kockák számát figyeli, nem a Genetikai világokon lévő áruk számát.

Information Tech: Lásd Azonnali Hatások szekció.

Isolation Policy: Lásd Átrendezés kérdések a Fejlesztési Képességeknél.

Mad Scientists: Számít akkor is, ha senkinek sincs Luxuscikk világ, így használható 1 kocka Átrendezésére.

Nanotechnology: Lásd Átrendezés kérdések a Fejlesztési Képességeknél.

Organic Shipyards: Extra szállító Gén kocka akkor számít csak, ha Gének világából dolgozol fel árut vele.

Rebel Miners: Lásd Azonnali Hatások szekció.

Rebel Warrior Race: Lásd Azonnali Hatások szekció.

Space Marines: Lásd Azonnali Hatások szekció.

Space Tourism: Ha a legmagasabb költséggel több világ is rendelkezik, az extra 1\$-t csak akkor kapod meg, ha mind nálad van. A költség meghatározásához ekkor a nyomtatott ár számít, nem a képességek által módosított.

GYAKRAN FIGYELMEN KÍVÜL HAGYOTT SZABÁLYOK

- A játék egyidejű (nincsenek külön játékos körök).
- A fázis mezőre helyezett kocka (fázis kiválasztásához) még mindig munkásnak számít.
- Minden játékos csak egy fázist választhat. Minden átrendezett munkás – Parancs által kijelölt is – a fázis mezők alá kerül.
- A munkások feladataikat egyesével egymás után sorban hajtják végre. A játékosoknak nem kell előre bejelenteniük, mi lesz a munkásaik feladata.
- Feladatukat teljesítő munkások a Polgárságba kerülnek (nem a Kockavetőbe).
- Nem használt munkások a Kockavetőbe kerülnek (nem a Polgárságba).
- Hátrahagyott lapkák a Felfedezés fázis lapkája alá kerülnek.
- Minden Feldolgozás (lila) kocka +1 GyP-t ér Feldolgozás során, ha vagy árunak vagy szállítóként használják.
- Minden játékos frakció és anyabolygó lapkái 3 lapkának számítanak a játék végét kiváltó 12 lapkába.

KOCKÁK OLDALAI ÉS ELOSZLÁSUK

Adott színben belül a kockák teljesen azonosak.
Minden szín bizonyos fázis(ok)ra specializálódott:

Anyabolygó: Felfedezés							
Katonai: Fejlesztés, Letelepedés							
Feldolgozás: Szállítás (X3)							
Luxuscikkek: Termelés, Szállítás							
Ritka Anyagok: Fejlesztés							
Gének: Letelepedés, Joker							
Idegen technológia: Joker (X3)							

Ezek az információk megtalálhatóak a (más formában) a játékos paravánok jobb oldalán.

Mind az 55 lapka a játékban kétoldalú: egyik oldala világ, a másik fejlesztés, költségük pedig 1 -6 között van.

Az alábbi táblázat megmutatja a lapkátípusok költség szerinti eloszlását:

1	2	3	4	5	6	költség
5	6	4				15 Luxuscikkek Világa
	5	6	2			13 Ritka Anyagok Világa
		3	4	2		9 Genetika Világa
			2	2	3	7 Földönkívüli Technológiák Világa
2	3	2	2	1	1	11 Egyéb Világok
1	1	1	6	5	4	18 Fejlesztés Átrendezés képességgel
9	4	3	8	5	5	34 Fejlesztés egyéb képességgel
		2	1			3 Fejlesztés azonnal hatással
						költség

STÁBLISTA

Game design, development, and rules: Wei-Hwa Huang & Tom Lehmann
Original Graphics: Wei-Hwa Huang
Tile Illustrations: Martin Hoffmann, Claus Stephan
Graphics: Mirko Suzuki

Playtesting and advice: Corin Anderson, William Attia, Joe Black, Paul Blake, Dan Blum, Eric Burgess, Joe Casadonte, Ken Chaney, Bay Chang, Dave Cortwright, David desJardins, Sandra Emerson, Jeff Goldsmith, Ted Griggs, Dave Helmbold, Heydon Hensley, Jay Heyman, Trisha Huang, Rich Irving, Ron Krantz, Mike Linsc, Chris Lopez, Terry Lyzen, Paul Makarian, Alex Power, Bahman Rabii, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Anthony Rubbo, Ron Sapolsky, Craig Silverstein, Greg Snyder, Jeffrey Stern, Mik Svellor, Steve Thomas, Andreas Walsh, Dayton Williams, Don Woods, Maciej Zenczykowski, Doug Zongker

Galactic Credit: Jesse McGatha

Fordította a [Játékmester Társasjátékbolt](#) kérésére: NagyDagy,
Lektorálta: RaveAir, Artax, Szerkesztette: Nargoth

Ha bármilyen kérdésed, megjegyzésed, észrevételed van a játékkal kapcsolatban, kérlek írd az alábbi

Rio Grande Games
PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

© 2014 Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann
© 2014 Rio Grande Games

