

PLANETÁRIUM

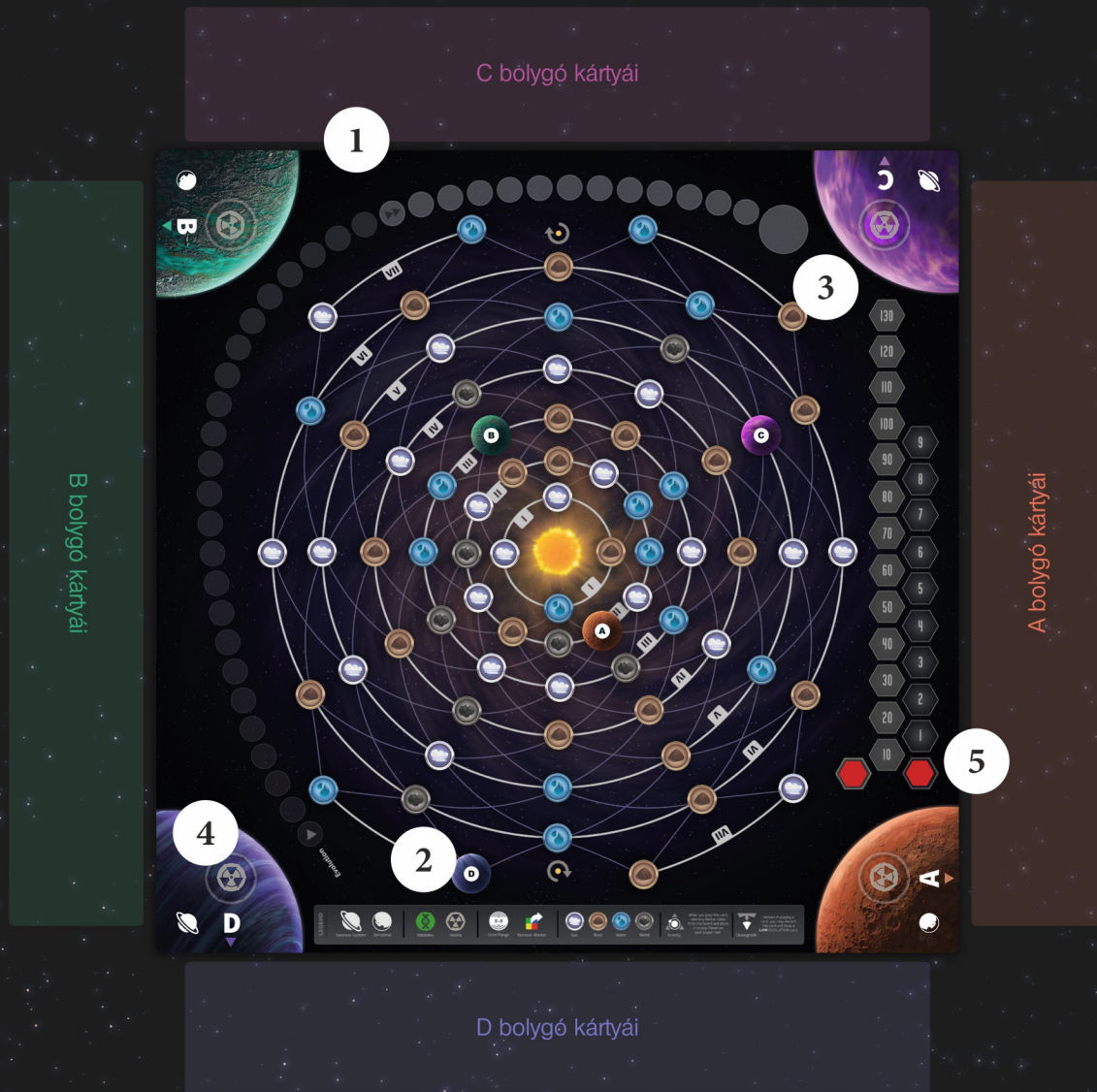
Játékszabály

MAGYAR VÁLTOZAT: V2.1

UTOLJÁRA FRISSÍTVE: 2018.02.05.

FORDÍTOTTA: DONABERGER ATTILA

ELŐKÉSZÜLETEK



❶ Helyezd a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy körülötte mindenhol elegendő hely maradjon egy sor kártyának!

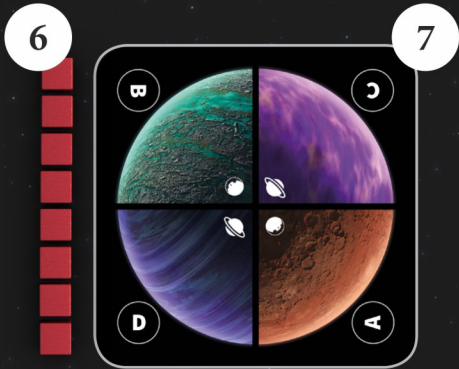
❷ Helyezd a 4 bolygótokent a tábla A, B, C és D mezőire!

❸ Fordítsd képpel lefele az összes anyagtokent és keverd össze őket, majd a tábla minden fehér pontjára helyezz el egyet! Ezután fordítsd fel az anyagtokenteket!

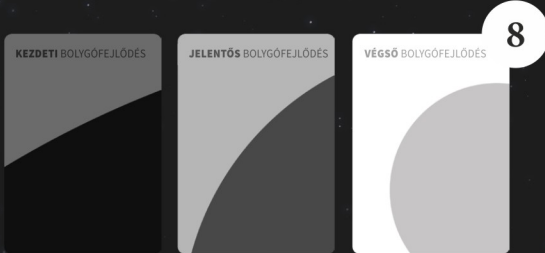
❹ Helyezd a lakható/lakhatatlan tokeneket a lakhatatlan oldalukkal felfelé a bolygók képén található körbe!

❺ Minden játékos két hatszögletű számlálót helyez a pontszámoló oszlopok nulla értékére (egyiket az egyeseknek, másikat a tízeseknek).

❻ Minden játékos megkapja a pontszámálói színének megfelelő 8 darab kocka alakú jelölőjét.



7 Minden játékos kap egy játéklapot.

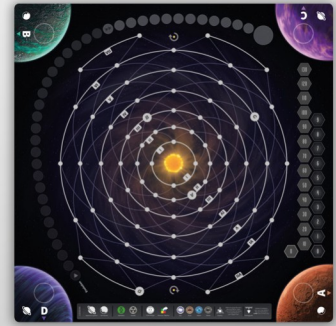


8 Keverd össze a kártyákat külön-külön típusonként (kezdeti, jelentős és végső bolygófejlődés) és helyezd a három paklit könnyen elérhető távolságra!

Minden játékos 2 kezdeti, 2 jelentős és 2 végső bolygófejlődés lapot húz, majd az egyik tetszőleges végső bolygófejlődés kártyát eldobja (a három korábbi pakli mellé képeztek egy dobópaklit).



Némi rövid, érdekes információ. A tudományos tények és az érdekes spekulációk keveréke, melyek a kártya témájához kapcsolódnak.



1 játéktábla



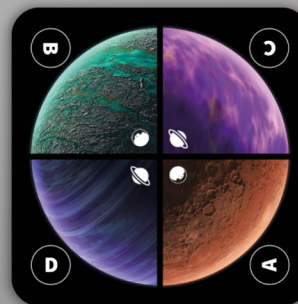
4 bolygótoken



68 anyagtoken
(22 gáz, 22 kőzet, 16 víz, 8 fém)



4 lakható/lakhatatlan token
(az ábrán a lakhatatlan oldal látható)



4 játéklap



8 számláló
(2 / szín)



32 jelölő
(8 / szín)



52 bolygófejlődés kártya
(18 kezdeti, 18 jelentős, 16 végső)

„A képzeletünk gyakran sosem létezett világokba vezet minket, ám enélkül sehova sem jutnánk.”

Carl Sagan

A JÁTÉK CÉLJA

A Planetárium játék során egy új naprendszer születik a nap körül keringő anyagtegerből. A játékosok a teremtés folyamatában vesznek részt úgy, hogy az anyag- és bolygótokeneket mozgatva szimulálják a gravitációt és az általa keringésre bírt akkréciós anyagot, mely az épp formálódó planetoidokra hullik.

A játékosok kártyákat játszanak ki, melyek a planétákat fejlesztik számos fontos módon. Az egyik egy lakhatatlan pusztasággá perzselődik, míg a másik az élet egy lehetséges forrásává válhat.

A Planetárium játék célja, hogy a játékos a saját céljainak leginkább megfelelően formálja a létrejövő naprendszert. A játék folyamán minden játékos pontokat gyűjt a bolygókat fejlesztő kártyák kijátszásával. Eközben a naprendszer végső állapotát is befolyásolják, és újabb pontokat kaphatnak a csak az utolsó körben játszható kártyákért is.

A játékot a legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri.

A JÁTÉK ALAPJAI

A JÁTÉK KEZDETE

A játékosok egymást követően kerülnek sorra, míg a játék véget nem ér (lásd 10. oldal). Az a játékos kezdi a játékot, aki a legmagasabb értékű végső bolygófejlődés kártyát dobta el az előkészítés során. Ezután az óramutató járásának megfelelő sorrendben következnek a többiek. Amennyiben az eldobott kártyák értéke megegyezik, véletlenszerűen kell kiválasztani a kezdőjátékost.

A KÖR ÁTTEKINTÉSE

A játék körének alapjai a következők:

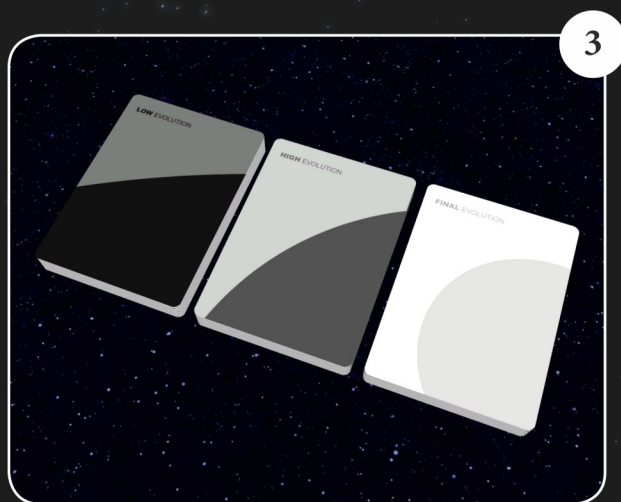
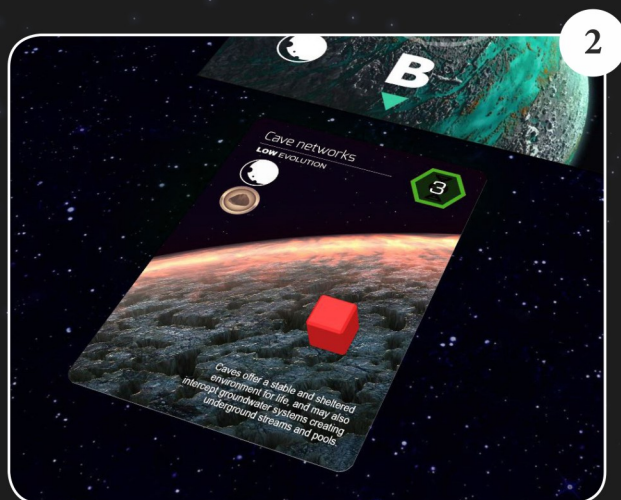
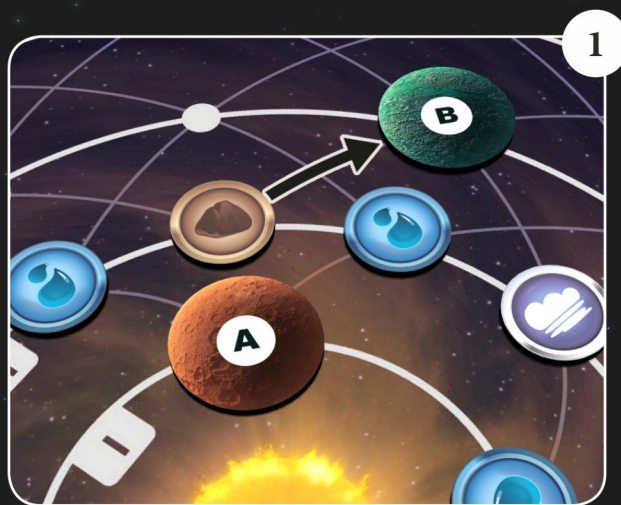
- 1 Mozgass el egy mezővel egy anyag- vagy bolygótokent a játéktáblán az óramutató járása szerint!
- 2 Amennyiben sikerül teljesíteni egy kártya követelményeit, kijátszhatsz egy kezdeti vagy jelentős bolygófejlődés kártyát. Körönként csak 1 kártya játszható ki.
- 3 Ha kijátszottál egy kártyát, akkor húzz vagy 1 kezdeti, vagy 1 jelentős, vagy 2 végső bolygófejlődés kártyát. A két végső bolygófejlődés kártya közül egyet el kell dobnod.

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A legtöbb körben a játékos nem tud kártyát kijátszani, vagy dönthet úgy is, hogy nem tesz így, még ha tudna is. Ebben az esetben mozgat egy tokent, majd passzol.

„Ki tudom számolni az égitestek mozgását, ám az emberi örültséget nem.”

Isaac Newton



MOZGÁS

TOKEN MOZGATÁSA

Az anyag- és bolygótokenek mozgatása során az alábbi szabályok betartására kell ügyelni:

- 1 A tokenek mindig az óramutató járása szerint mozognak a csillag körül a táblán.
- 2 A tokenek ● -tól ● -ig mozognak a vonalak mentén. Mozoghatnak a vastagabb orbitális pályákon, vagy az őket összekötő vékonyabb vonalakat követve is.
- 3 A tokenek összesen 1 mezőt mozoghatnak (mindaddig, míg a Fejlődésszámláló fel nem gyorsul, lásd 10. oldal).
- 4 Az anyagtokenek nem mozoghatnak egymásba vagy egymáson keresztül.
- 5 Az anyagtokenek rámozoghatnak a bolygótokenekre (és fordítva is). Amikor ez történik, az anyagtoken átkerül a játékos játéklapján található azon bolygóra, melyre a táblán rámozgott.

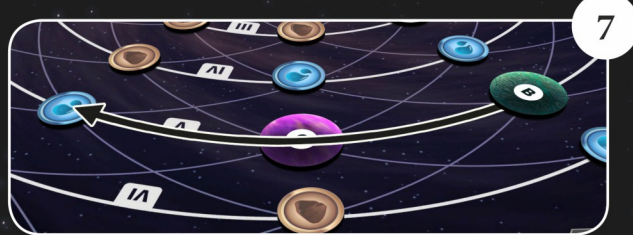
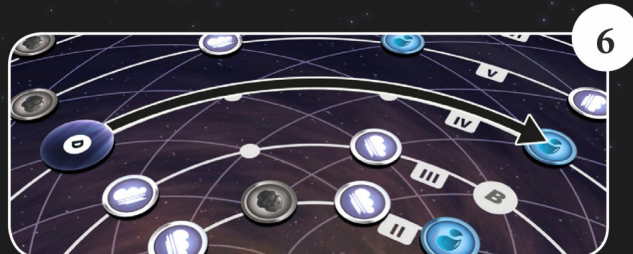
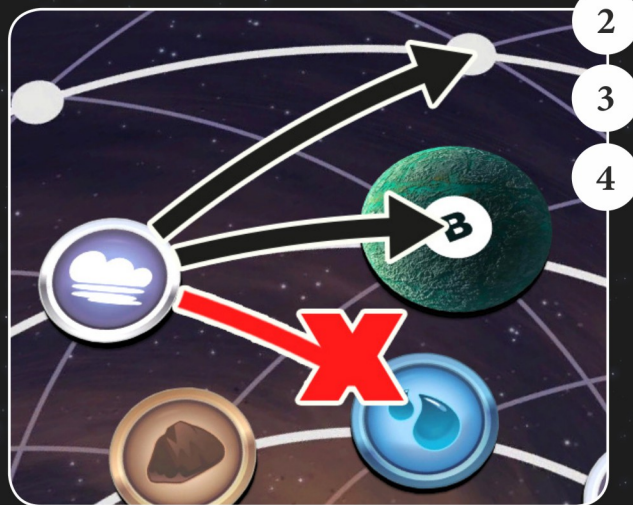
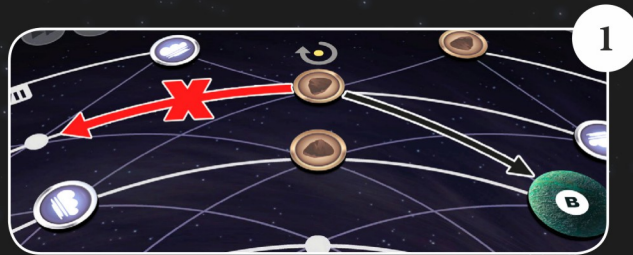
BOLYGÓK EGYEDI MOZGÁSA

A bolygók mozgása esetén két kivétel adódik a fentiek alól:

- 6 Egy bolygó „tisztára söpörheti” a vastag vonallal jelölt orbitális pályáját, és addig mozoghat, amíg szükséges, vagy amíg egy anyagtokenbe nem ütközik.
- 7 A fenti „tisztára söprő” mozgás során a bolygó átmozoghat más bolygók által elfoglalt mezőn, de nem állhat meg rajta.

TOKENEK TÁROLÁSA

Az ütközések során begyűjtött anyagtokenek a játékos játéklapján tárolódnak, míg el nem költi azokat egy bolygófejlődés kártya kijátszására.



KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

KEZDETI, JELENTŐS, VÉGSŐ

Csak *kezdeti* és *jelentős bolygófejlődés* kártyákat lehet kijátszani a játék nagy részében. A *végső bolygófejlődés* kártyák csak az utolsó körben használhatóak (lásd 10. oldal).

KÖVETELMÉNYEK

Bármely kártya kijátszásához teljesíteni kell a bal oldalán szereplő követelményeket. Számos kártya különféle anyagtokenek megfizetését kéri. Ezeknek a tokeneknek rendelkezésre kell állnia a játékos játéklapján, a megfelelő bolygó területén, hogy a kártyát kijátszhassa.

Néhány kártya további elvárásokkal is rendelkezhet, melyek a 8. oldalon láthatóak.

ANYAGTOKENEK KIFIZETÉSE

Egy kártya kijátszásakor kifizetett anyagkövetelmény tokenjei a játékos játéklapjáról a Fejlődésszámláló következő üres mezőire kerülnek.

KÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

A kijátszott kártyákat a játéktábla megfelelő bolygóához tartozó oldala mellé kell helyezni. Az így elhelyezett kártyák egy sort alkotnak a tábla mellett, melyek a bolygó fejlődésének eseményeit mutatják.

Amikor egy játékos elhelyez egy kártyát, akkor egy saját jelölőjét is elhelyezi rajta, így követve, hogy ki játszotta ki azt. A jelölők egyúttal a *végső bolygófejlődés* kártyák követelményeihez is szükségesek lesznek (10. oldal).

PONTOZÁS

A játékos a kártya kijátszásáért a jobb felső sarkában lévő hatszög számértékének megfelelő pontszámot kapja.

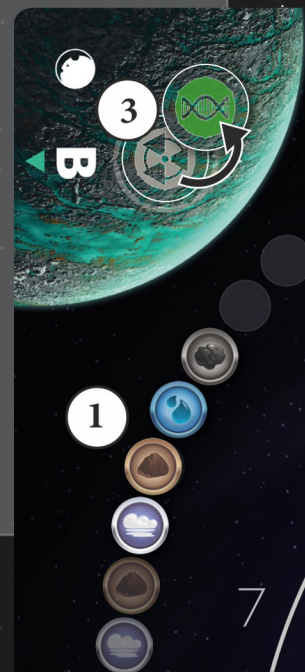
Példa: István sikeresen összegyűjtötte a B bolygón a **Mágneses mező** kártya kijátszásához szükséges összes anyagtokent, amihez mindegyikből 1-re lesz szüksége. Úgy dönt, kijátszsa a lapot.



1 Átmozgat egy-egy gáz, közet, víz és fém token a játéklapján szereplő B bolygó területéről a Fejlődésszámláló következő üres mezőire.

2 Elhelyezi a **Mágneses mező** lapot a B bolygóhoz tartozó oldal mellett, és ráhelyezi a saját, piros színű jelölőjét. Végül a pontszámlálón lép 11 pontot, mert ennyit ért a kijátszott kártya.

3 Ellenőrzi a lakható és a lakhatatlan pontok egyensúlyát a B bolygón. A **Mágneses mező** kártya 11 lakható pontot ad a bolygónak, így most több lakható pont (11) található rajta, mint lakhatatlan (10), ezért átfordíthatja a bolygóhoz tartozó token a lakható oldalára.



KÁRTYÁK KÖVETELMÉNYEI



A bolygónak gázóriásnak kell lennie (ezt a játéklapon és a játéktáblán is látni lehet).



A bolygónak szilárdnak kell lennie (ezt a játéklapon és a játéktáblán is látni lehet).



A bolygónak a számokkal egyező, vagy azok között levő orbitális pályák egyikén kell lennie, lásd lentebb.



A bolygónak lakhatónak kell lennie, azaz a lakható/lakhatatlan token lakható oldala legyen látható.



A bolygónak lakhatatlannak kell lennie, azaz a lakható/lakhatatlan token lakhatatlan oldala legyen látható.



A felsorolt anyagtokeneknek jelen kell lennie a játékos játéklapján (azon a bolygón, melyre ki szeretné játszani a lapot). A lap kijátszásakor ezek a tokenek átkerülnek a Fejlődésszámláló következő üres mezőire.



A játékosnak el kell távolítania egy jelölőjét mely a bolygóhoz tartozó kártyák egyikén található.

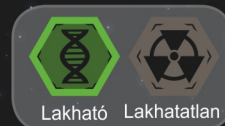


Az orbitális pályák számát római számok mutatják (I-VII). A legkülső pálya négy elkülönült szakaszra bomlik, de együtt mindegyik a VII. orbitális pályához tartozik.

LAKHATÓ VAGY LAKHATATLAN?

A bolygók lehetnek lakhatóak vagy lakhatatlanok. Ezt a tulajdonságukat a játéktábla adott bolygóhoz tartozó sarkaiban található token is mutatja. Minden bolygó lakhatatlan tulajdonsággal kezdi a játékot.

Amint egy bolygófejlődés kártya pontozásra került, a játékos ellenőrzi a bolygó állapotának esetleges változását lakhatatlanról lakhatóra, vagy fordítva.



Hasonlítsd össze a lakható és lakhatatlan bolygófejlődés kártyák összeadott pontjait (melyek az adott bolygóhoz tartoznak).

Amennyiben az egyik érték magasabb, úgy a tokent az annak megfelelő oldalára kell fordítani. Azonos érték esetén a token nem változik.

„Ugyanúgy nem lenne természetes, ha csak egyetlen szár gabona lenne egy hatalmas mezőn, mint hogy csak egyetlen élő bolygó legyen az univerzumban.”

Metrodorus Chius városából

GRAVITÁCIÓ

A gravitáció ikon néhány kártyának egyedi tulajdonságot biztosít. Ha egy ilyen ikonnal rendelkező kártya kerül kijátszásra, a játékos bárhol eltávolíthat egy anyagtokent a játéktábláról és a saját játéklapja valamelyik bolygójára helyezheti azt.

LECSERÉLHETŐ

A lecserélhető ikon azt mutatja, hogy a kártya a kijátszása helyett eldobható és helyette egy **kezdeti bolygófejlődés (!)** kártyalap húzható. Körönként csak egy lapot lehet lecserélni és ezután már nem lehet másik kártyát kijátszani abban a körben.

KÁRTYA HÚZÁSA

Egy kártya kijátszása után a játékosnak húznia kell a kezdeti vagy a jelentős bolygófejlődés pakliból. Dönthet azonban úgy is, hogy a végső bolygófejlődés pakliból húz 2 lapot, melyből az egyiket eldobja, a másikat pedig megtartja.

DOBÓPAKLIK

Az eldobott *végső bolygófejlődés* kártyák képpel felfele kerülnek a dobópakliba. Ha a végső bolygófejlődés pakli elfogyna, az eldobott kártyákat újra kell keverni és új paklit kell alkotni belőlük.

Hasonlóképp, a lecserélt *jelentős bolygófejlődés* kártyák külön dobópakliba kerülnek, melyet szintén újra kell keverni, ha a jelentős bolygófejlődés pakli kifogyna.

Ha valamelyik pakli végleg elfogy, akkor abból a továbbiakban már nem lehet húzni.

KÉZBEN TARTOTT LAPOK

A kézben tartható lapok száma mindig 5. Egy játékosnak sosem lehet több, vagy kevesebb lapja ennél a kör kezdetén vagy végén.

A játékosoknak szintén nem lehet több, mint 4 végső bolygófejlődés lapja. Amikor 2 ilyen lapot húz a játékos, csak az egyik számít bele a lapjaiba, melyet végül megtart.

ÖTLETEK AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

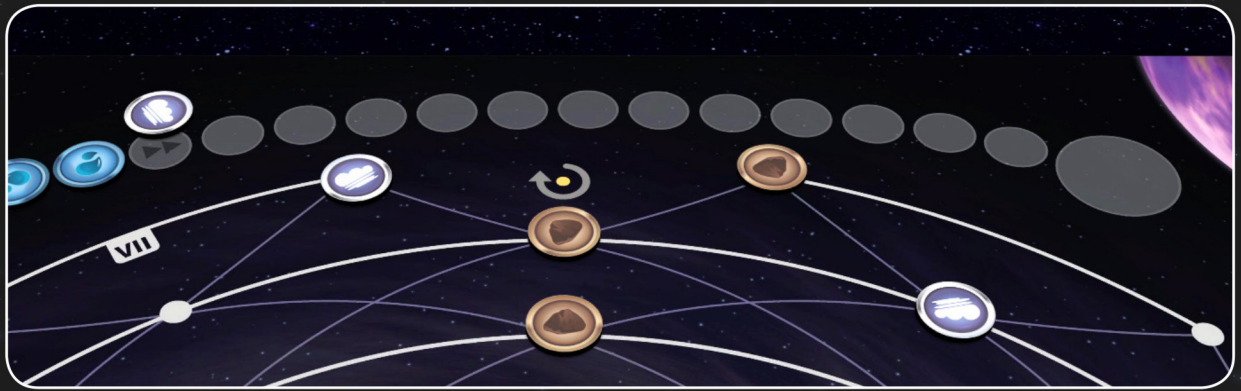
Fontos és érdekes döntés lehet, hogy mikor húzzunk *végső bolygófejlődés* kártyákat és melyeket tartunk meg.

Mivel a *végső bolygófejlődés* kártyák csak az utolsó körben játszhatóak ki, addig a lehetséges lapok helyét foglalják. Ha túl koraiak vagy túl sok van belőlük, igen megnehezíthetik a *kezdeti* vagy *jelentős bolygófejlődés* kártyák kijátszását. Azonban, ha nincs belőlük elég korán, az megnehezíti a tervezést a játék folyamán. Javasoljuk, hogy a játék végére két *végső bolygófejlődés* kártyával rendelkez.

A KÖR VÉGE

Amint egy token mozgatásra került és a játékos esetleg egy lapot is kijátszott, az óramutató szerinti következő játékos kerül sorra.

A játék mindaddig így folytatódik, míg el nem ér a végső fázisába, melynek leírása a 10. oldalon található.



A Fejlődésszámláló azon pillanata, mikor egy anyag token kerül a ►► jelű mezőjére.

VÉGSŐ FÁZIS

GYORSULÁS

A kártyák kijátszásával egyre több anyagtoken kerül a Fejlődésszámlálóra. Amikor egy token kerül a számláló ►► jelű mezőjére, felgyorsítja a naprendszer fejlődését. Az anyagtokenek innentől kezdve 1 vagy 2 mezőt mozoghatnak (és közben akár pályát is válthatnak).

A bolygók a normál szabályok szerint továbbra is csak 1 mezőt mozognak. A bolygók egyedi mozgására vonatkozó szabályok a 6. oldalon találhatóak.


AZ UTOLSÓ KÖR

Ha egy anyagtoken kerül a Fejlődésszámláló utolsó, nagyobb mezőjére, elkezdődik a játék utolsó köre.

Az a játékos, akinek az anyagtokenje a mezőre került, kijátszhat végső bolygófejlődés kártyákat, és ezzel befejezi a játékot. Ezután a további játékosokra is sor kerül még egyszer.

A végső kör megegyezik a korábbiakkal, ám a mozgás és a megszokott kártya kijátszása után bármennyi végső bolygófejlődés kártyát ki lehet játszani (ha a követelményeiket teljesíti a játékos). Az utolsó körben kifizetett anyagtokenek a Fejlődésszámláló végső mezőjére kerülnek.

VÉGSŐ BOLYGÓFEJLŐDÉS

 Egy bolygóra kijátszott minden végső bolygófejlődés kártyáért rendelkeznie kell a játékosnak egy jelölővel a bolygó lapjain. Amikor egy végső bolygófejlődés kijátszásra kerül, el kell távolítani az egyik saját jelölőt a bolygó valamelyik kártyájáról. Ez azt is jelenti, hogy maximum annyi, vagy kevesebb végső bolygófejlődés játszható ki egy bolygóra, mint amennyi kártyát addig kijátszott rá a játékos.

Az utolsó kör során annyi végső bolygófejlődés játszható ki, amennyi lehetséges. Helyezd őket a bolygó mellé és gyűjtsd be az értük járó pontokat!

A játékos nem húz új lapot az utolsó körben.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Amikor minden játékos befejezte az utolsó körét és kijátszott annyi végső bolygófejlődés kártyát, amennyit csak tudott, a játék véget ér. A legtöbb ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén az alábbiakat kell követni:

- ① A játéklapján megmaradt legtöbb anyagtokennel rendelkező játékos nyer.
- ② A legtöbb kártyákon maradt jelölővel rendelkező játékos nyer.
- ③ A legkevesebb megmaradt kártyával rendelkező játékos nyer.



STÁBLISTA

Tervező

Stéphane Vachon

Segédtervező

Dann May

Fejlesztés

Stéphane Vachon

Dann May

James Lewis

Illusztrációk

Greg May

Művészeti vezető & grafikai tervezés

Dann May

Gyártásvezető

Cody Jones

Tesztelők/Köszönet

Bryan Burgoyne

Jonathan Calleja

Allen Chang

Michael Coulston

Romain Enselle

Claudia Gutierrez

Fabien Haond

Michael Fox

Guido Moyano Loyola

Anthony Sweet

Jon Tennant

Alex Wynnter

Adam Wyse

Dan Yarrington

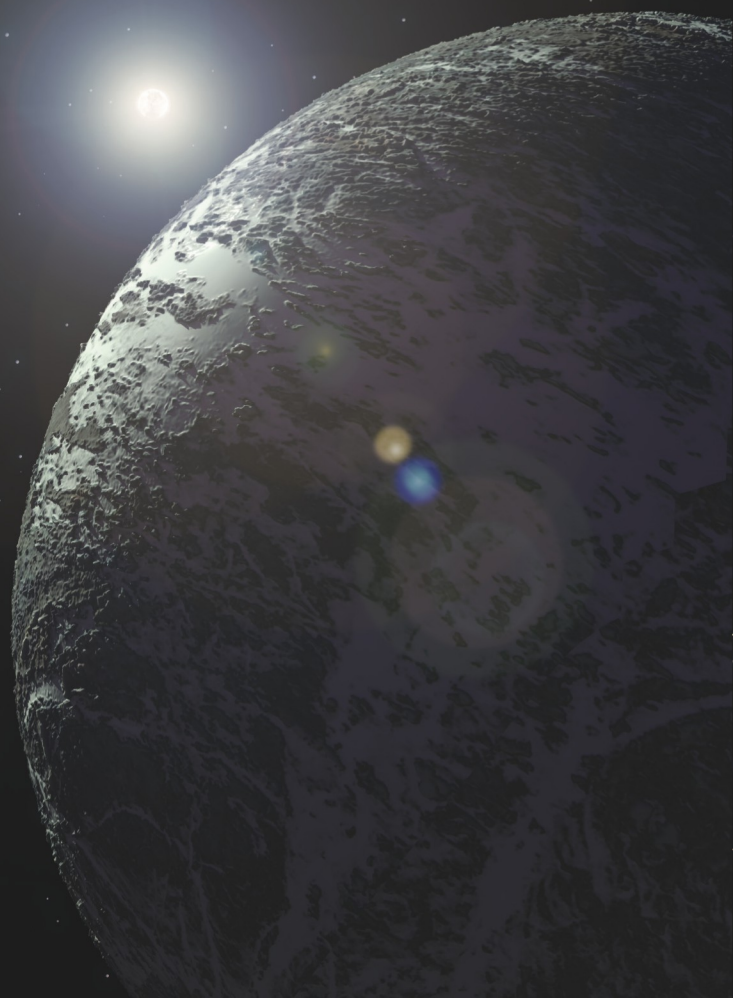
GYAKORI KÉRDÉSEK

Mi történik, ha elfogynak a jelölőim?

Egy korábban kijátszott jelölőt áthelyezhetsz az újonnan lerakott lapra, vagy kijátszhatod a lapot jelölő nélkül.

Kijátszhatok egynél több lapot is egy körben?

Nem. Az egyetlen kör, amikor egynél több kártya is kijátszható, az utolsó kör, amikor kijátszhatasz 1 kezdeti vagy 1 jelentős bolygófejlődés kártyát és tetszőleges számú végső bolygófejlődés kártyát.



KÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE



GRAVITÁCIÓ

A gravitáció ikon néhány kártyának egyedi tulajdonságot biztosít. Ha egy ilyen ikonnal rendelkező kártya kerül kijátszásra, a játékos bárhol eltávolíthat egy anyagtokenet a játéktábláról és a saját játéklapja valamelyik bolygójára helyezheti azt.



LECSERÉLHETŐ

A lecserélhető ikon azt mutatja egy kártyán, hogy a lap a kijátszása helyett eldobható és helyette egy **kezdeti bolygófejlődés** lap húzható. Körönként csak egy lapot lehet lecserélni és ezután már nem lehet másik kártyát kijátszani abban a körben.

KEZDŐLAPOK

Húzz 2 **kezdeti** bolygófejlődés lapot!
Húzz 2 **jelentős** bolygófejlődés lapot!
Húzz 2 **végső** bolygófejlődés lapot, ebből egyet tarts meg, egyet dobj el!

Kézben tartható lapok száma: 5 (ebből maximum 4 lehet végső bolygófejlődés).

KÁRTYÁK KÖVETELMÉNYEI



A bolygónak gázóriásnak kell lennie (ezt a játéklapon és a játéktáblán is látni lehet).



A bolygónak szilárdnak kell lennie (ezt a játéklapon és a játéktáblán is látni lehet).



A bolygónak a számokkal egyező, vagy azok között levő orbitális pályák egyikén kell lennie.



A bolygónak lakhatónak kell lennie, azaz a lakható/lakhatatlan token lakható oldala legyen látható.



A bolygónak lakhatatlannak kell lennie, azaz a lakható/lakhatatlan token lakhatatlan oldala legyen látható.



A felsorolt anyagtokeneknek jelen kell lennie a játékos játéklapján (azon a bolygón, melyre ki szeretné játszani a lapot). A lap kijátszásakor ezek a tokenek átkerülnek a Fejlődésszámláló következő üres mezőire.



A játékosnak el kell távolítania egy jelölőt, mely a bolygóhoz tartozó kártyák egyikén található.

GYORSULÁS

Amikor egy token kerül a Fejlődésszámláló ►► jelű mezőjére, az anyagtokenek 1 vagy 2 mezőt mozoghatnak.

A bolygó tokenek mozgása nem változik.