



welcome to the
artifacts'
universe

ÖSSZETEVŐK



ELŐLDAL (Logisztika)

40 Technológia kártya



ELŐLDAL (Logisztika)

40 Hajó kártya



ELŐLDAL (Logisztika)

40 Bolygó kártya



ELŐLDAL

16 Idegen Ereklje kártya



ELŐLDAL

83 Erőforrás kártya

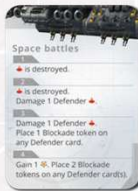


ELŐLDAL

5 Játékos segédlet kártya



HÁTOLDAL



ELŐLDAL

10 Védelmi Terv kártya



ELŐLDAL

6 Frakció tábla



HÁTOLDAL



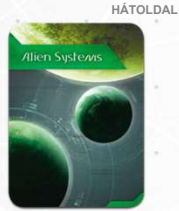
ELŐLDAL

1 Alap Védelmi Terv kártya



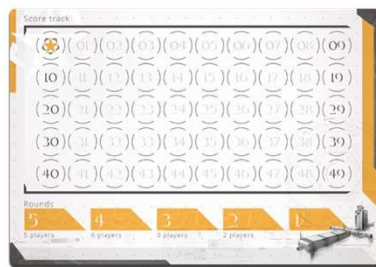
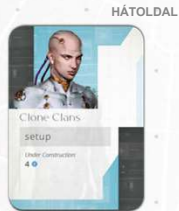
ELŐLDAL

5 Idegen Rendszer kártya



ELŐLDAL

6 Frakció táblák



1 Pontozó tábla



1 Kezdőjátékos jelölő



1 Fordulójelző



38 Blokád jelző



10 Fa jelölő

- 1 Rendezd mind a 7 paklit külön-külön: **Bolygók, Technológiák, Hajók, Erőforrások, Idegen Rendszerek, Védelmi Tervek** és **Idegen Ereklék**. Keverd meg a paklikat külön-külön.
- 2 Helyezd az **Erőforrás paklit** képpel lefelé a játéktér közepére. Hagyj helyet mellette a dobópaklinak.
- 3 Helyezd a **Hajó (a), Technológia (b)** és **Bolygó (c)** paklit (a logisztikai oldalával felfelé), hogy minden játékos számára könnyen elérhető legyen.
- 4 Helyezd az **Idegen Rendszerek** paklit képpel lefelé, ahol minden játékos könnyen láthatja, majd fordítsd fel az első lapot a pakli mellé, ezt hívjuk majd **Elérhető Idegen Rendszernek**.

- 5 Helyezd az **Alapvető Védelmi Terv** lapot az **Elérhető Idegen Rendszer** mellé.
- 6 Helyezd az **Idegen Ereklék** paklit (a) és a **Védelmi Tervek** paklit (b) az **Idegen Rendszerek** pakli mellé. Hagyj mellette helyet a dobópaklinak. Tedd a **Blokádjelzőket** egy kupacba, hozzáférhető helyre.
- 7 Ossz minden játékosnak egy **Frakció Táblát**. A választás után, minden játékos vegye el a **Frakció Kártyáját**.
- 8 Tedd a **Pontozó Táblát** a játéktérre. Tedd a **Fordulójelzőt** a játékoszámnak megfelelő helyre.

- 9 Válassz egy szintet, és vedd el a hozzá tartozó **Jelzőket**. Az egyiket tedd a **Frakció táblád** 8C mezőjére (a), a másikat a **Pontozó Tábla** 0 mezőjére (b).
- 10 Ossz minden játékosnak 3 kártyát az **Erőforrás Pakliból**. Ezek lesznek a kezdő lapjaid.
- 11 Válaszd ki a kezdőjátékost, add neki a **Kezdőjátékos Jelölőt**.
- 12 A kezdőjátékos hajtsa végre az **Akciókártyáján** található beállításokat, majd sorban a többiek is.

Ezután kezdődhet a játék!!!

MEGJEGYZÉS: Egyes frakciók működési kártyákkal kezdik a játékot. Állítsd be őket a beállítási fázisban (például egy beavatkozó nem támad a beállítási fázisban).



ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Az **IDEGEN EREKLYÉK** egy sci-fi társasjáték, amiben a frakciód új bolygók, technológiák felfedezésére indul. Építs űrflottát, hogy legyőzhess a téged fenyegető idegen erőket.

Három alapvető kártyatípus létezik, amik erősíthetik a birodalmadat. Ezek a **Hajók**, a **Technológiák** és a **Bolygók**. Ezeket kétféleképpen használhatod:

LOGISZTIKA: A Logisztikai oldalt használva folyamatos bónuszokat szerezhetsz a játék hátralévő részében, amelyek erősebbé teszik birodalmadat, és segítenek gyorsabban építkezni.

MŰVELETI: A Műveleti oldalt használva újabb győzelmi pontokat szerezhetsz.



A játék erőforrás menedzselésen alapul.

Minden körben 3 erőforrás kártya lesz a kezében és Te döntöd el, hogy hogyan használod fel őket.

Építhetsz **Hajókat**, fejleszthetsz **Technológiákat**, felfedezhetsz **Bolygókat**, vagy kereskedhetsz **Pénzéért**.

Az új **Hajóiddal** megtámadhatsz idegeneket, megszerezhetsz **Idegen Ereklvéket**, amik hatalmas előnyökhöz juttatnak.

Az új **Technológiai kártyákkal** több akcióhoz, bónuszokhoz, és Pontszerzési lehetőséghez juthatsz.

A **Felfedezett Bolygók** értékes erőforrásokat biztosítanak neked.

Kezeld bölcsen az erőforrásaidat, építkezz, fejelessz és NYERJ!

A FRAKCIÓ TÁBLA

A **Frakció Tábla** segít a birodalmad irányításában és fejlesztésében. A Tábla bal oldalán az **Építés Alatt** álló kártyák szerepelnek, a jobb oldalán pedig a **Birodalmad**.

Az építés alatt álló **Hajók**, a felfedezett **Bolygók** az újonnan megkezdett **Technológia fejlesztések** a táblád bal oldalára kerülnek a színüknek megfelelő sorba.

A hajókat akkor helyezheted át a jobb oldalra, ha megépültek, a bolygókat akkor, ha felfedezték őket, az Új technológiákat, ha kifejlesztetted őket.

A Tábla alján található **Bank** sáv a frakciód pénzügyi helyzetét mutatja. Soha nem lehet 15 C-nél több, vagy 0 C-nél kevesebb pénzed. A Tábla jobb oldalán a Birodalmad számára elérhető három **Műveleti Akció** látható.



MŰVELETI AKCIÓK



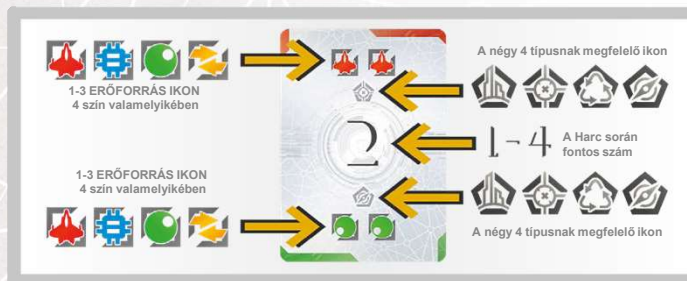
AZ ERŐFORRÁS KÁRTYÁK

Minden **Erőforrás kártya** két fő részből áll, középen pedig egy szám látható. Mindkét részben 1-3 erőforrás szimbólumot találsz a négy szín valamelyikében. A Kék a **Kutatást** jelzi, a Zöld a **Felfedezést**, a Piros a **Hadászatot**, az Arany pedig a **Pénzt**.

Minden erőforrás részhez tartozik egy szürke ikon is, ami jelzi, hogy melyik kártyatípushoz tartozik.

Amikor egy **Erőforrás kártyát** játszol ki mindig el kell döntened, hogy annak melyik felét használod fel. Sosem használható mindkettőt!

A kártya közepén található szám csak harc szempontjából fontos. Minden kártyán 1-4. szám látható.



A BOLYGÓKÁRTYÁK

A **Bolygó** a birodalmod által felfedezett és meghódított új világok, amik erőforrásokat biztosítanak neked, és növelik a frakciód erejét. 4 különböző bolygó típus létezik, amelyek folyamatos előnyöket adnak, ha a logisztikai oldalukat építed meg:

<p>FELFEDEZÉS 2 erőforrással csökkenti a Bolygó felfedezés költségét.</p>	<p>KIIRTÁS 2 erőforrással csökkenti a Hajó építés költségét.</p>
<p>TERJESZKEDÉS 2 erőforrással csökkenti a Technológiai fejlesztés költségét.</p>	<p>KIZSÁKMÁNYOLÁS 2 c-el csökkenti a vásárlás akció költségét.</p>

Minden **Bolygó** műveleti oldala 3 kártyát ad (lásd 9. oldal), és további **Erőforrás kártyákat** termel, amikor Bolygóbányászat akciót hajtasz végre (lásd 13. oldal).



A BOLYGÓ KÁRTYÁK LOGISZTIKAI OLDALA

A BOLYGÓ KÁRTYÁK MŰVELETI OLDALA

A TECHNOLÓGIA KÁRTYÁK

A **Technológiák** a Birodalmod Hajtőereje. A technológiák különféle képességeket, bónuszokat biztosítanak számodra, amik nagyban befolyásolják a lehetőségeidet. 4 különböző technológia típus létezik. **Felfedezés**, **Bővítés**, **Irtás** és **Kitermelés**. Mindegyik a technológia egy-egy ágának felel meg. A **Technológia kártyák** logisztikai oldalának van egy játékon belüli hatása.

<p>FOLYAMATOS A kártya képessége mindig aktív és az azon leírtak szerint működik.</p>	<p>KIEGÉSZÍTŐ A kártya hatását aktiválhatod az akcióid előtt vagy után.</p>	<p>AKCIÓ A kártya képességét 1 akcióért használhatod a köröd során.</p>
--	--	--

Minden **Technológiai kártya** Műveleti oldalán pontszerző tábla látható. Ezek meghatározott célok elérésekor adnak győzelmi pontokat. A kártya megépítésekor, a játék közben, ha bevételszerzés akciót hajtasz végre (lásd 13. oldal), illetve a játék végén is (lásd 15. oldal).



A TECHNOLÓGIA KÁRTYÁK LOGISZTIKAI OLDALA

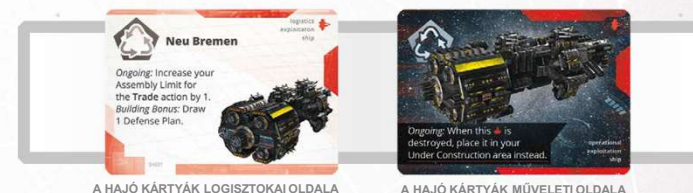
A TECHNOLÓGIA KÁRTYÁK MŰVELETI OLDALA

A HAJÓ KÁRTYÁK

A **Hajók** jelentik a Flottádat, Birodalmod haderejét. Építs hajókat, hogy bővíthesd velük a birodalmod hatalmát, vagy vezess háborúkat idegen rendszerekbe, vagy más játékos birodalma ellen. 4 különböző hajó típus létezik, amelyek folyamatos előnyöket adnak, ha a **logisztikai oldalukat** használod:

<p>FELFEDEZÉS Növeli a felfedezhető bolygók számát.</p>	<p>KIIRTÁS Növeli az építés alatt álló hajók maximális számát.</p>
<p>TERJESZKEDÉS Növeli a fejlesztés alatt álló Technológiák maximális számát.</p>	<p>KIZSÁKMÁNYOLÁS Növeli a kereskedelmi akció maximális számát. Továbbá kapsz egy Védelmi Terv kártyát, amikor megépül ez a hajó.</p>

Minden **Hajó Műveleti oldalán** található egy képesség, amelyet támadáskor használ.



A HAJÓ KÁRTYÁK LOGISZTIKAI OLDALA

A HAJÓ KÁRTYÁK MŰVELETI OLDALA

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

AZ IDEGEN RENDSZEREK ÉS IDEGEN EREKLYÉK

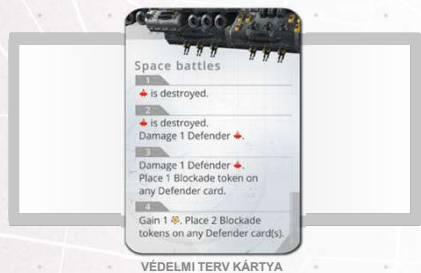
Az **Idegen Rendszerek** a flottád elsődleges célpontjai! Mindig van egy felordított **Idegen Rendszer kártya**. Minden **Idegen Rendszer kártyán** van egy táblázat, különféle hatásokkal. Ezt a táblázatot kell figyelned, amikor megtámadsz egy Idegen Rendszert.



Az Idegen Rendszerek erős képességeket adhatnak. Azokat a flottád támadásaival szerezheted meg.

VÉDELMI TERVEK

A **Védelmi Tervek** azt mutatják, hogy mennyire tudsz védekezni a másik játékosok támadásai ellen. Az **Alapvető Védelmi Terv** lapka mindig elérhető, és bármikor használható. A **Védelmi Terv kártyák** alternatívát nyújtanak számodra, ha védekezned kell! Dönthetsz úgy, hogy az **Alapvető Védelmi Terv** lapka helyett bármelyik **Védelmi Terv kártyádat** használod.



Minden alkalommal kapsz egy **Védelmi Terv kártyát**, amikor elkészül egy **Kizsákmányoló Hajó**.

JÁTÉKMENET

A JÁTÉK CÉJA

A célod megszerezni a legtöbb **Győzelmi Pontot** (GYP).

Győzelmi Pontok megszerzésének sokféle módja van: erőforrások előállítása, bizonyos Technológiák használata, és az Idegen Rendszerek megtámadása hajókkal.

A Technológiák arra is használhatók, hogy bónuszokat adjanak a játék végén. A játék végi pontozáskor össze kell adni: a játék során szerzett győzelmi pontokat, a játék végén szerzett bónusz pontokat, valamint a birodalmedban lévő **Hajók**, **Technológiák** és **Bolygók** számát.

A legtöbb Győzelmi Pontot szerző játékos a győztes!

JÁTÉKMENET

A kezdőjátékostól óramutató irányában haladva egyesével kerültek sorra. A soron következő játékos két **FÁZIST** hajthat végre meghatározott sorrendben:

1. AKCIÓ FÁZIS

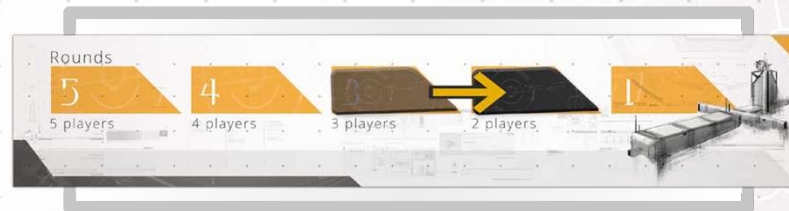
Ekkor egy akciót hajthatsz végre.

2. HÚZÁS FÁZIS

A húzás fázisban annyi kártyát dobhatsz el a kezedből, amennyit csak szeretnél, ez után húzhatsz új **Erőforrás Kártyákat**, ameddig 3 kártya lesz a kezvedben.

FONTOS: A kézilimit csak az **Erőforrás Kártyákra** vonatkozik. A többi kártyatípus nincs korlátozva.

Ezután a köröd véget ér és a tőled balra ülő játékos következik.



FONTOS: Minden alkalommal, amikor az **Erőforrás Pakli** elfogy, keverjétek újra, és ekkor mozgassátok a forduló jelölőt egy mezővel jobbra.

FONTOS: Ha egy kártya szövege ellent mond a szabályoknak, a kártya hatását kell alkalmazni, de csak az adott lépésben.

1. AKCIÓFÁZIS

Az Akció fázisban 1 **AKCIÓT** kell végrehajtandó, amik az alábbiak lehetnek: 7 alapművelet, 3 műveleti akció, a frakció képességek valamelyike, vagy ha egy kártyán szerepel az AKCIÓ szó, aktiválható azt egy lépésért.

Alap Akciók:

- Egy Kártya vásárlása
- Egy **Hajó** építése
- Egy **Technológia** kifejlesztése
- Egy **Bolygó** felfedezése
- **Kereskedés**
- Eltávolítani egy **Blokád jelzőt**
- Erőforrások begyűjtése

Műveleti Akciók:

- Egy támadás megkezdése
- Bevétel szerzése
- Bolygók bányászata

Frakció Képességek

Kártyán szereplő Akció használata

A legtöbb művelethez **Erőforrás Kártya** szükséges. Minden **Erőforrás Kártya** két részből áll, ezeken 1-3 db, erőforrás szimbólum található a négy szín valamelyikében.

Ha erőforrásokat költesz el egy akcióra, akkor csak azonos színű erőforrásokat használhatsz el, hacsak az akció másként nem rendelkezik.

Ekkor tedd az elhasznált **Erőforrás kártyákat** a dobópaklira (a kezedből, vagy egy bolygód készletéből).

ARANY SZIMBÓLUMOK: Speciális nyersanyagok. Amikor egy ALAP AKCIÓÉRT fizetned kell (CSAK alap műveletekért), az Arany Szimbólum bármelyik színként használható.

Példa: Elkölthetsz egy **zöld** és egy **arany Erőforrás kártyát**, egy alap akció kifizetésére.

Amikor egy akcióért fizetsz, mindig be kell tartanod az **Összeállítási limitet**, hacsak egy kártyahatás másként nem engedi. Maximum 2 Erőforrás kártya költhető el. Ezek a kártyák származhatnak a kezedből, vagy a birodalmad bolygóiról. (lásd Termelés 9. oldal).

Ne feledd: Ha Erőforrás Lapokat használsz egy akcióra eldöntheted, hogy melyik részüket használod.

AUTOMATIKUS ÉPÍTÉS – ha új kártyákat adsz a birodalmadhoz, azok hatásai fedezhetik az építési, fejlesztési vagy felfedezési kártyák költségeit az építés alatt álló területen. Ha ez megtörténik, azonnal tedd át ezeket a kártyákat a birodalmad jobb oldalára, és hajtsd végre a hatásukat.

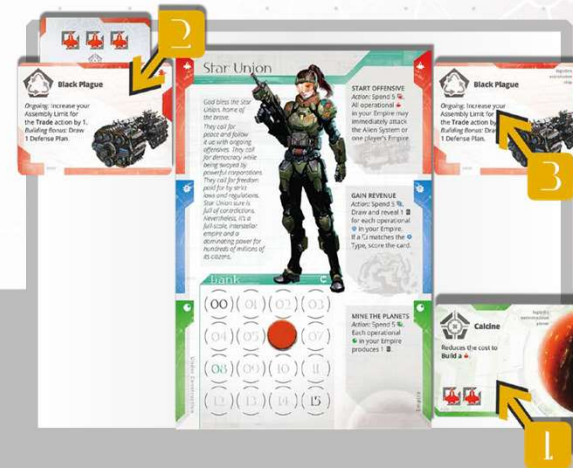
Ha egyidejűleg több kártya is megépül, akkor egyenként, tetszőleges sorrendben hajthatod végre őket.

Ezután Dobd el a hozzájuk kapcsolódó Erőforrásokat (lásd a jobb oldali példát).

KIEGÉSZÍTŐ – Kártyák ezzel a kulcsszóval a műveleti lépés során. Ezek a kártyák különleges bónuszt biztosítanak az 1 akció mellett. Dönthetsz úgy, hogy ezeket a bónuszokat az 1 akció végrehajtása előtt vagy után használod.

ÖSZEÁLLÍTÁSI LIMIT

Ha bármilyen akcióért fizetsz, maximum **2 ERŐFORRÁS** kártyát játszatsz ki.



PÉLDA AZ AUTÓMATIKUS ÉPÍTÉSRE: Ha felfedezed a **Calcine bolygót**, az csökkenti a **Hajóépítés akció költségeit** (1).


Az építés alatt álló lévő **FEKETE PESTIS Hajó** automatikusan épül, mert 3 **ERŐFORRÁS** van alatta, és a **Calcine 2 ERŐFORRÁS**-val (2) csökkenti az építés költségét.

Azonnal helyezd át a **Fekete Pestis Hajót** a **Birodalmadba**, és eldobod a **csatolt Erőforrás kártyát** (3).

ALAP AKCIÓK


1. VÁSÁRLÁS

A Vásárlás akció lehetővé teszi, hogy a bankban lévő kreditjeidet felhasználva szerezz kártyákat a középső pakliból, és helyezd el azokat az Építési területen.

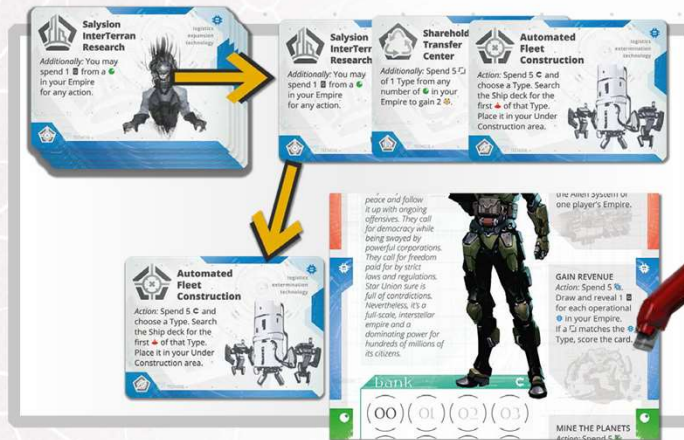
A Vásárlás művelet végrehajtásához költs el 5 -et, és válaszd 1 paklit: **Hajó**, **Technológia** vagy **Bolygó**.

Vedd el a kiválasztott pakli felső kártyáját, és tedd a Frakció táblád **BAL** oldalára az **Építési Területre**. Nincs korlátozva a kártyák száma az Építési területen.

A frakció tábla bal oldalán található kártyahatások ekkor még nem érhetők el a számodra. A következő részben elmagyarázzuk, hogyan kell ezeket a kártyákat használni.




Amikor végrehajtod a Vásárlás akciót, tetszőleges számú további lapokra is költhetsz. Minden további elköltött 1  után húzhatsz 1 extra kártyát a kiválasztott pakliból. **A kihúzott kártyák közül válassz 1-et**, amit megtarthatsz, ezután tedd a többi kártyát a húzópakli aljára.

Ha többet költesz, és több kártyát látsz egyszerre, nagyobb eséllyel tudod a neked megfelelő lapot megszerezni. Ezzel a stratégiádát saját terveid szerint alakítani.



*Példa: Ha 7 -et fizetsz, húzz fel 3 **Technológia** kártyát és válassz egyet, amit megtarthatsz.*

MEGJEGYZÉS: Nem nézheted meg a pakli tetején lévő kártya hát oldalát, mielőtt úgy döntesz, hogy megveszed.

A Játékos segédlet megmutatja, hogy milyen képességek vannak a hátoldalán  és . A kártya bal sarkában látható egy ikon , ez mutatja a kártya típusát, amit a hátoldalon találsz.

FONTOS! Ne felejtsetd el, hogy hacsak egy kártya mást nem ír az összeállítási limit 2!
Tehát maximum 2 erőforrás kártyát költhetsz a kezedből vagy a Birodalmaid bolygóiról.



2. BOLYGÓ FELFEDEZÉSE

A Bolygó felfedezése művelet során használható a zöld erőforrás szimbólumokat (♻️).
A befejezett felfedezés lehetővé teszi, hogy a **Bolygót** a Frakció táblád Birodalom oldalára tedd.

Egy **Bolygó** felfedezéséhez 5 ♻️ erőforrást kell kifizetned.
Minden Birodalomban lévő **Bolygód** (a frakciótáblád jobb oldalán) 1-el növeli ezt a költséget.
A játék későbbi részeiben akár több körbe is beletelhet egy **Bolygó** felfedezése (lásd Források Előkészítése 12. oldal).

*PÉLDA: Már van 1 bolygód a Birodalomban – Ez a frakciótáblád jobb oldalán látható.
A következő bolygóhoz, amelyet fel szeretnél fedezni 6 ♻️ szükséges.*

HA FELFEDEZEL EGY BOLYGÓT VÁLASZTHatsz:

BOLYGÓ BETELEPÍTÉS: Tedd a **Bolygót** a Birodalombadba, a Frakciótáblád jobb oldalára, **LOGISZTIKAI** oldalával felfelé. Ezzel állandó bónuszt kapsz a felfedezett bolygótól.



BOLYGÓ KIZSÁKMÁNYOLÁSA: Tedd a bolygót a Birodalombadba, a Frakciótáblád jobb oldalára, **MŰVELETI** oldalával felfelé. Ekkor **TERMELSZ** 3 lapot (♻️).
Húzz **3 Erőforrás Kártyát** az Erőforrás pakliból, és tedd őket a bolygód alá úgy, hogy minden kártyából csak az egyik fele legyen látható.
Ezeket a lapokat bármikor használhatod, úgy mintha a kezvedben lennének, de csak a látható részt használhatod (Az **Összeállítási Limit** ezekre a lapokra is vonatkozik.
Ha elhasználsz egy **Erőforrást**, dobd azt a dobópakliba.



TERMELÉS

Amikor egy hatás azt írja, hogy Lapot Termelsz (♻️) egy bolygón. Húzz annyi **Erőforrás lapot**, amennyit a kártya hatása ír. Tedd őket a **Bolygód** alá, de csak az egyik felük látszódnak.

Ha a húzott lapon található a Bolygód típusának megfelelő ikon, akkor választhatod ezt az oldalt is. Ezen az erőforráson felül 1 GYP-t (♻️) is kapsz a lap után.

Ha a lapon egyetlen ikon sem felel meg a Bolygód típusának, akkor azt a felét kell kiválasztanod, amelyiken a kevesebb erőforrás szimbólum látható. Ha azonos szerepel rajta, akkor szabadon választhatsz.



*PÉLDA: A Bolygó kizsákmányolásakor 2 GYP-t kapsz, mivel két **Erőforrás kártyád** is megegyezik a bolygód típusával.*



*PÉLDA: A Gutenberg Bolygó felfedezésének költsége 3 ♻️ :
+2 (2 bolygó már van a Birodalomban)
-4 (csökkentett költség a Vitruvioustól és a Mika 1-től).*

3. TECHNOLÓGIA FEJLESZTÉS

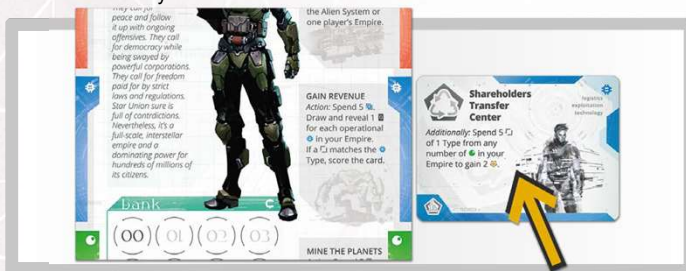
A **Technológia Felfedezése** akció során használható a kék erőforrás szimbólumokat (☼). A befejezett fejlesztés lehetővé teszi, hogy a **Technológia kártyát** a Frakció táblád Birodalom oldalára tedd.

Egy **Technológia** kifejlesztéséhez 5 ☼ erőforrást kell kifizetned. Minden Birodalomban lévő már kifejlesztett Technológia (a frakciótáblád jobb oldalán lévő) 1-el növeli ezt a költséget.

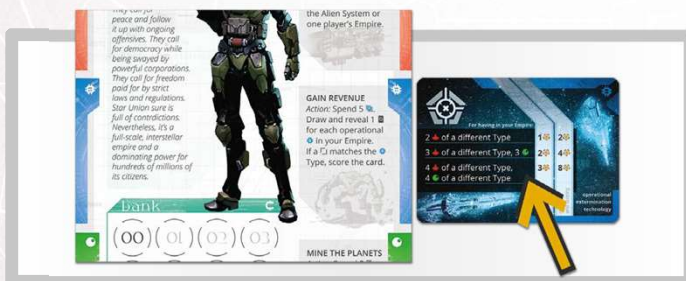
PÉLDA: Már van 2 **Technológia** a Birodalomban – Ezek a frakciótáblád jobb oldalán láthatók. A következő **Technológia** fejlesztéshez 7 ☼ szükséges.

HA FEJLESZTESZ EGY TECHNOLÓGIÁT VÁLASZTHATSZ:

A TECHNOLÓGIA ALKALMAZÁSA: Tedd a **Technológiát** a Birodalomba, a Frakciótáblád jobb oldalára, **LOGISZTIKAI** oldalával felfelé. Ekkor elérhetővé válik a rajta szereplő képesség használata. Ha a kártyán olvasható a **TOVÁBBI**, vagy **FOLYAMATOS** kulcsszó, akkor azonnal felhasználható a képességet. A kártya önmaga is beleszámít az általa kiváltott folyamatos hatásba.



A TECHNOLÓGIA PIACRA DOBÁSA: Tedd a **Technológiát** a Birodalomba, a Frakciótáblád jobb oldalára, **MŰVELETI** oldalával felfelé. Ekkor húzd fel az **Erőforrás pakli** felső lapját. Ha a húzott kártya bármelyik része **egyedik a most kifejlesztett technológia típusával** pontozd le a lapodat. Ha bármikor pontozol egy kártyát az általad teljesített legtöbb pontot kapod meg. A játék végén ez a **Technológia** további GYP-eket ad.



PÉLDA: Kifejlesztesz egy **Technológiát** és azt a Birodalom jobb felére helyezed a **MŰVELETI** oldalával felfelé. Húzol egy **Erőforrás Lapot** és megnézed. Ellenőrizd a pontozási követelményeket, láthatod, hogy teljesítetted-e az első /4 bolygód van a birodalomban/. Amennyiben igen az első oszlopban lévő 1 GYP-t kapsz.☼

4. HAJÓÉPÍTÉS

A **Hajó Építése** művelet során használhatod a Piros erőforrás szimbólumokat (☛).

A Hajó megépítése lehetővé teszi, hogy a **Hajó kártyát** a Frakció táblád Birodalom oldalára tedd.

Egy Hajó Építéshez 5☛ erőforrást kell kifizetned. Minden Birodalomban lévő már Felépített Hajó (a frakciótáblád jobb oldalán lévő) 1-el növeli ezt a költséget.

PÉLDA: Már van 2 Hajód a Birodalomban – Ezek a frakciótáblád jobb oldalán láthatók.

A következő Hajó Építéshez 7☛ szükséges.

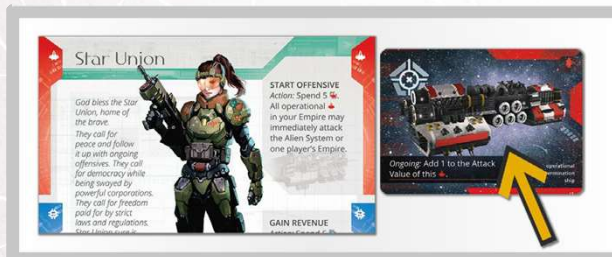
HA MEGÉPÍTESZ EGY HAJÓT VÁLASZTHATSZ:

CSATLAKOZZ A FLOTTÁHOZ: Tedd a **Hajót** a Birodalomba, a Frakciótáblád jobb oldalára, **LOGISZTIKAI** oldalával felfelé. Ezzel állandó előnyt kapsz az újonnan épített hajótól.



FONTOS! Ne felejt el húzni egy **Védelmi Terv** kártyát, amikor egy **KIZSÁKMÁNYOLÓ** típusú **Hajót** építesz. Nincs korlátozva a **Védelmi Terv** kártyáid száma és nem számítanak bele a kézilimitbe.

INDULJ KÜLDETÉSRE: Tedd a **Hajót** a Birodalomba, a Frakciótáblád jobb oldalára, **MŰVELETI** oldalával felfelé. Ezzel a hajóval megtámadhatsz egy **IDEGEN RENDSZERT**, vagy egy **MÁSİK JÁTÉKOS BIRODALMÁT**.



TÁMADÁS

Amikor **Támadsz**, először dönts el, hogy az **Elérhető Idegen Rendszert** vagy egy **Másik Játékos Birodalmát** akarod-e megtámadni.

Ha úgy döntesz, hogy megtámadsz egy **Másik Játékost**, akkor a megtámadott játékosnak el kell döntenie, hogy melyik védelmi tervet használja: vagy az **Alapvető védelmi terv** lapkát, vagy egy **Védelmi Terv kártyát** a kezükből.

Ekkor meg kell határoznod a Támadás értékét a következők alapján:

- Húzd fel és fedd fel az **Erőforrás pakli legfelső kártyáját**. A közepén lévő szám az alaptámadásod értéke.
- Add hozzá a támadási bónuszod, amelyet a **TÁMADÓ Hajó** biztosít.
- Add hozzá a birodalomban lévő **Technológiák** által biztosított további bónuszokat.

Hasonlítsd össze a **Támadás** értékét a megtámadott **IDEGEN RENDSZER** vagy **VÉDELMI TERV** táblázattal. Minden szám 1 lehetséges eredménye a támadásnak.

Hajtsd végre a támadási értékének megfelelő eredményt. Dobd el a feltárt **Erőforrás kártyát** az Erőforrás dobópakliba.



FONTOS: Ha megtámadtad az **IDEGEN RENDSZERT**, tedd az Idegen Rendszer kártyát a pakli aljára, majd húzd fel a pakli legfelső kártyáját és tedd képpel felfelé a pakli mellé.

FONTOS: Ha megtámadtál egy **MÁSİK JÁTÉKOST**, egyetlen **Védelmi Terv** kártya vagy lapka sem kerül eldobásra.

FONTOS: Minden **Hajó** bónuszt ad a támadás során. Ezek a bónuszok nem adódnak össze! Minden hajó csak a saját bónuszával erősít egy támadást.

FONTOS: Még ha sok **Hajóval** is támadsz, akkor is egyetlen támadásnak számít az összes játékhatás szempontjából. (pl. ha 3 hajóval támadsz, és olyan technológiád van, amely minden egyes támadáskor 1 GYP-t ad, csak 1 GYP-t kapsz, nem 3-at.)

FONTOS: Még ha sok **Hajóval** is támadsz, csak egy célpontot választhatsz, például egy **Idegen Rendszert**.

FONTOS: Ha a támadás értéke nagyobb, mint 4 és a támadott célpontnak nincs olyan hatása, amely megegyezik a támadási értékével, hajtsd végre a 4-es hatást.

FONTOS: Minden hajó körönként csak egyszer támadhat.

ALAP AKCIÓK

5. ERŐFORRÁSOK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az **Erőforrások Előkészítése** lehetővé teszi a jövőbeni lépéseid előkészítését azáltal, hogy Erőforrásokat csatolhatsz az Építés alatt álló kártyákhoz.

Ezek az Erőforrások felhasználhatók a hozzájuk tartozó kártya megépítésekor.

Az **Erőforrások Előkészítése** akcióhoz válassz egy építési sort (**Hajók**, **Technológiák** vagy **Bolygók**). Erőforrásokat csatolhatsz az ebben a sorban lévő lapokhoz, úgy, hogy a lapok alá helyezed a kártyáidat a megfelelő szimbólummal. Az Építés alatti kártyákhoz csatolt erőforrások a megépítésre szolgálnak és **NEM SZÁMITANAK BELE** az Összeállítási limitbe.

FONTOS: Az Összeállítási korlát az Erőforrások előkészítése akció kiválasztásakor érvényes (max. 2 lap). A módosító kártyák nem csak az Építés, Fejlesztés, Felfedezés esetén fejtik ki hatásukat. Az Erőforrás Előkészítést is módosítják.



PÉLDA: Az erőforrások előkészítése művelettel két lapot, összesen 4 erőforrást csatolhatsz egy bolygóhoz az Építés alatti kártyához. Egy jövőbeni akciód során csak egyet kell költened, hogy felfedezd ezt a bolygót.

6. ERŐFORRÁSOK KERESKEDÉSE

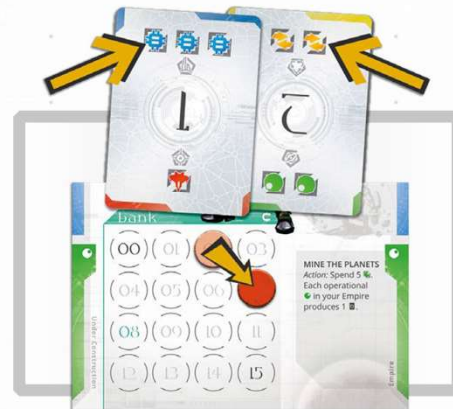
Az **Erőforrások Kereskedése** akció lehetővé teszi, hogy **Erőforrás szimbólumaidat Pénzre** tedd.

Az **Erőforrások Kereskedése** akció végrehajtásakor válassz a kezeden lévő lapokon 1 szintet.

Eldobhatod a kezedből a választott színű **Erőforrás kártyákat** és kapsz 1 **€**-et minden szimbólum után. Kereskedelmi célokra bármelyik **Erőforrás lap** felhasználható.

FONTOS: Ne feledd az Összeállítási limitet!

ARANY IKONOK: Az Arany jelzésű lapok bármely színhez hozzáadhatók. Csak arany színű lapok is értékesíthetők.



PÉLDA: Kijátszol 2 **Erőforrás kártyát**, 5 (3 + 2) **€**. Az 5 nyersanyagért kapsz 5 **€**-et. Ekkor mozgassd a Banksávon a jelölődet, a megfelelő értékre.

7. BLOKÁDOK ELTÁVOLÍTÁSA

A játék során **Blokádjelzők** kerülhetnek a kártyáidra, ha egy másik játékos megtámad.

A **Blokádok eltávolítása** akció lehetővé teszi, hogy megszabadulj ezektől a jelzőktől.

Válassz ki hogy a **Hajóidról**, a **Technológiáidról**, vagy a **Bolygóidról** távolítod-e el őket. Te döntöd el, hogy hány **Blokádjelzőtől** akarsz megszabadulni. Minden befizetett 2 nyersanyag 1 **Blokádjelzőt** távolít el. Az arany bármilyen színű erőforrásként használható.

FONTOS: Ne feledd az Összeállítási limitet!



PÉLDA: Ahhoz, hogy eltávolíts a 2 **Blokádjelzőt** a **Hajóidról** 4 erőforrást kell elköltened. Kijátszhatsz 2 **Erőforrás kártyát**, 5 (3 + 2) **€**. Ekkor mindkét **Blokádtól** megszabadulsz.

IDEGEN EREKLYÉK



Az **Idegen Rendszerek** megtámadása során a legnagyobb jutalom az **Idegen Ereklýe** megszerzése.

Ha szerzel egy **Idegen Ereklýét**, húzd fel az Ereklýe pakli felső lapját. Ezt a kártyád addig tarthatod magadnál, ameddig csak akarod, nincs Ereklýe kézlímit, ezek a lapok nem számítanak bele a kézlímitedbe. Az idegen ereklýéket a köröd során bármikor kijátszhatod. Még abban a körben is, amikor megszerzed!

Az **Ereklýék Kijátszása** nem számít 1 akciónak. A kártyát amikor kijátszod és a hatását érvényesíted dobod el az **Idegen Ereklýék** dobópakliba.

BLOKÁD JELZŐK



A **Blokád Jelzőkkel** ellátott kártyákat úgy kell kezelned, mintha nem lennének képességei, de továbbra is beleszámítanak a kártya típusba.

Ha a Blokád alá vont kártyád hatását szeretnéd használni, akkor költened kell 1 **€**-et.

Blokád Jelzőket csak a Birodalmi oldalon lévő kártyákra helyezhetsz; építés, fejlesztés alatt álló kártyákra nem.

A **Blokád Jelzők** eltávolíthatók egy külön akcióért, lásd fentebb.

MŰVELETI AKCIÓK

A 7 Alap Akción kívül 3 **Műveleti Akció** is elérhető minden játékos számára. Ezek a műveletek a Frakciótábládon találhatóak. Mindegyik akció arra használható, hogy Győzelmi pontokat 🏆 szerezz a Birodalmadban működő **Műveleti kártyákkal**.

FONTOS: Nem fizethetsz Arany 🏆 nyersanyagokkal, amikor Műveleti akcióért fizetsz!!!

FONTOS: Ne feledd az Összeállítási limiteit!

TÁMADÁS INDÍTÁSA

Támadás Indításához be kell adnod 5 🏠 ikon értékben lapot. Ekkor az összes működő **Hajó** a birodalmadban azonnal megtámadhatja **egy másik játékos birodalmát**, vagy az **Elérhető Idegen Rendszert**. A hajókkal egymás után fogsz támadni. Minden támadásakor húzz és játssz ki 1 **Erőforrás Kártyát** a pakli tetejéről. Ha egy **Hajó** támadását végrehajtottad, dobd el ezt az **Erőforrás lapot** és húzz egy új lapot a következő **Hajód** támadásához.

FONTOS: Függetlenül attól, hogy hány **Hajóval** támadsz egyetlen akciónak számít, az esetleges módosító hatások végig hatnak.

FONTOS: Miután befejezted az **Idegen Rendszer** támadását, ne felejtsd el eldobni az **Idegen Rendszer lapot** a pakli aljára és újat felcsapni.

FONTOS: A hajók számától függetlenül csak egy célpontot választhatsz egy támadás során.

BEVÉTEL SZERZÉSE

Bevételek szerzéséhez be kell adnod 5 🏠 ikon értékben lapot. Ekkor az összes működő **Technológiád** a birodalmadban azonnal **Pontszerzésbe** kezd.

A **Technológiáidat** egyenként kiválasztva húzz 1 **Erőforrás kártyát** a pakli tetejéről. Ha a felhúzott lap bármelyik felének típusa megegyezik a választott **Technológia kártya** típusával, akkor **Pontozd le a lapot**, mintha most építetted volna meg. Majd a következő **Technológia kártya** után is húzz.

BOLYGÓK BÁNYÁSZATA

Bolygók bányászásához be kell adnod 5 🏠 ikon értékben lapot. Ekkor az összes működő **Bolygód** 1-1 **Erőforrást** termel.

Egyenként termelj 1 **Erőforrást** minden **Bolygón** (lásd Termelés 9. oldal). Nincs korlátozva a **Bolygókon** előállított **Erőforrás kártyák** száma.

FONTOS: Ha a választott **Bolygó** és a felhúzott **Erőforrás** ugyanolyan típusú, akkor jutalmad 1 🏆.

FONTOS: A **Bolygókon** termelt lapokat úgy használhatod, mintha a kezvedben lenne.



2. HÚZÁS FÁZIS

Miután befejezted az **Akció Fázist**, következik a **Húzás Fázis**.

Tetszőleges számú kártyát eldobhatsz a kezedből, majd húzhatsz kártyákat az **Erőforrás Pakliból**, addig amíg 3 kártya nem lesz a kezedben.

Ha nem maradt kártya a húzópakliban, keverd meg a dobópaklit, és folytasd a húzást.

FONTOS EMLÉKEZTETŐ: Minden alkalommal, amikor az Erőforrás pakli üres, újra kell keverni azt, majd mozgasd a fordulójelzőt egy lépéssel jobbra.

Miután befejezted a Húzás Fázist, a köröd véget ér, és a tőled balra ülő játékos következik.



A JÁTÉK VÉGE

A játék során minden alkalommal, amikor az **Erőforrás pakli** elfogy, eggyel léptetni kell a **Fordulójelölőt**, majd újra keverni a **Húzópaklit**.

Ha a jelölő az 1. mezőn áll és elfogy a **Húzópakli**, akkor elérkeztünk az utolsó körhöz.


A **Húzópaklit** újból meg kell keverni, majd még az adott kör végéig meg, hogy minden játékosnak ugyan annyi köre legyen. (a kezdőjátékos már nem jön újra)

Ha az utolsó játékos is befejezte a körét, következnek a **JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS**.

PONTOZÁS


A játék során megszerzett **Győzelmi Pontjaidat** a játék végi pontozással tovább növelheted.

A Játék végi pontozáskor pontot kapsz:

- 1  minden a Birodalmadban (frakciótábla jobb oldalán) lévő kártyád után /Hajó, Technológia, Bolygó/. Az ott lévő **Erőforrás Kártyák** nem adnak pontokat.
- Ellenőrizd a **Technológia kártyák Művelési oldalán** található követelmény táblát. A kártyákon szereplő legmagasabb elért eredményeket megkapod (Játék végi oszlop).
- További pontokat kaphatsz a **Frakciókártyán** található pontozás alapján.

A legtöbb pontot elért játékos a győztes!



FONTOS: Ha egy művelési technológián blokádjelző van, előbb fizetned kell 1  -et, mielőtt pontot szereznel azzal a technológiával.

DÖNTETLEN

Döntetlen esetén az nyer, akinek a legtöbb pénze van a bankban, ha ez is egyenlő, akkor az nyer, akinek a birodalmában több kártya található.

KULCSSZAVAK

ÖSSZEÁLLÍTÁSI LIMIT:

Hacsak egy hatás nem módosítja, az összeállítási limited 2. Azaz legfeljebb 2 **Erőforrás kártyát** használhatsz a kezedből és a Birodalmad Bolygóiból.

TÁMADÁSI HATÁSOK:

ELPUSZTÍTVÁ:

Dobd el a Hajódat a Húzópakli aljára.


SÉRÜLT:

Tedd vissza a Hajót az építési területre.


BLOKÁDJELÖLŐ ELHELYEZÉSE:

A Támadó Blokádjelzőt helyez el a Védekező Birodalmának bármely lapjára.

BLOKÁDJELZŐK:

A Blokád alá vont kártyákat a játék során úgy kell tekinteni, mintha üresek lennének. Ha azonban blokád alá vont kártya képességét szeretnéd használni, akkor 1 -et kell költened. A Blokád jelzőket eltávolíthatod a kártyáidról (lásd Blokádok Eltávolítása akció).

TERMELÉS:

Húzz egyet az Erőforrás pakliból és tedd a bolygód alá, hogy annak egyik fele látszódjon. Azt a felét kell választanod, ahol a kevesebb erőforrás található, kivéve, ha a felhúzott kártya típusa megegyezik a bolygó típusával. Egyezés esetén kapsz 1 -ot.

TERMELT KÁRTYÁK:

Amikor egy kártya hatás szerint húznod kell egy lapot. Tedd a felhúzott lapot a Bolygód alá, úgy, hogy csak az egyik fele legyen látható. Az erőforrás ezen része bármikor felhasználható, mintha a kezembe lenne.

PIACKUTATÁS:

Amikor egy lap egy meghatározott erőforrás megkeresésére utasít, addig húzz lapokat a pakliból, amíg meg nem találod azt. Az így felhúzott lapok a húzópakli aljára kerülnek.

FONTOS TUDNIVALÓK

HA EGY PAKLI ELFOGY MINDIG KEVERD ÚJRA.

Mindig lépd le a Pontozó táblán, ha pontot kapsz.

ERŐFORRÁSOK ELKÖLTÉSE:

Erőforrásokat kártyák eldobásával lehet elkölteni a kezedből, vagy a birodalmadban lévő bolygókról, vagy terv kártyákat. Ekkor add össze a rajtuk lévő erőforrások számát.

TÖBB KÁRTYA ELKÖLTÉSE EGY AKCIÓBAN:

Bizonyos helyzetekben egynél több kártyát kell költenünk egy akció során (pl. Logisztikai bolygó felfedezése). Ezeket a kártyákat egyenként kell megépíteni, és ne feledd a következő felfedezés mindig többbe kerül.

FEJLESZTÉS ÉS HASZNÁLAT:



Amikor technológiát fejlesztesz (akár logisztikai, akár műveleti) a kártya képessége aktiválódik.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK és KÁRTYA LEÍRÁS:

Ha egy kártya szövege ellentmond a szabályoknak, akkor a kártyán leírtak szerint kell eljárni. A kártya csak az adott helyzetre érvényes.


TECHNOLÓGIA KÁRTYÁK MAGYARÁZATA

RENDSZERKÖZI BEFEKTETÉSEK:





Minden használatkor 3 -et befizethetsz, cserébe 1 -ot kapsz.

VORSCH SPECTRUM MK2:

Csak az azonos színű kártyák típusait ellenőrizd.

PÉLDA: Ha hozzáadsz egy Hajót, és az első ilyen típusú Hajó a birodalmadban 1 -ot kapsz.

MÉLYANALITAIKAI ÉS KUTATÁSI PROGRAM:

Ha elköltesz 2 , 2  és 2 . Kapsz 2 -ot.

ÁLTALÁNOS GAZDASÁGI SZABÁLYOK:

Mindig ki kell tudnod fizetni a vásárlás költségeit.

KÖR ÁTTEKINTÁSE

A Kezdőjátéktostól kezdve az óramutató járása szerint haladunk. Minden játékos a körében a következő két lépést hajthatja végre ebben a sorrendben:

1. AKCIÓ FÁZIS

Az akció fázisban hajts végre 1 akciót, legfeljebb 2 rendelkezésedre álló **Erőforrás kártya** felhasználásával.

2. HÚZÁS FÁZIS

A Húzás fázis elején dobj el tetszőleges számú **Erőforrás kártyát**, majd húzz annyi új lapot, hogy a kezekben 3 kártya legyen.

Ezután a köröd véget ért és a következő játékos lép.

Alap Akciók:

- Egy Kártya vásárlása
- Egy Hajó építése
- Egy Technológia kifejlesztése
- Egy Bolygó felfedezése
- Kereskedés
- Eltávolítani egy Blokádjelzőt
- Erőforrások begyűjtése

Műveleti Akciók:

- Támadás megkezdése
- Bevétel szerzése
- Bolygók bányászata

Frakció Képességek

Kártyán szereplő Akció használata

IKONOK

KÁRTYA TÍPUSOK:



FELFEDEZÉS



TERJESZKEDÉS



KIIRTÁS



KIZSÁKMÁNYOLÁS

ERŐFORRÁSOK:



EGYÉB IKONOK:



IDEGEN EREKLYE



CREDIT



BOLYGÓ



ÚRHAJÓ



TECHNOLÓGIA



GYŐZELMI PONT



ERŐFORRÁS KÁRTYA



ERŐFORRÁS

