



TOM LEHMANN

RACE FOR THE Galaxy

1. kiegészítő:

A gyülekező vihar


Ahogy az Ugróhajtóművek ismerete elterjed, egy ősi faj felbolydul, míg egy másik egy haldokló nap által halálra ítélt világból menekül. A Birodalom ereje egyre növekszik, mely további ellenállásokhoz és zsoldoskatonák felbérléséhez vezet. Képes leszel felépíteni a legsikeresebb és leghatalmasabb űrbirodalmat egy háború szélén álló galaxisban?

ÁTTEKINTÉS

Ez a kiegészítő új kezdővilágokat és játékkártyákat, az ötödik játékos számára akciókártyákat és GyP lapkákat, valamint célokat ad a *Race for the Galaxy* alapjátékához. Ezen kívül tartalmaz egy egyszemélyes játékváltozatot, egy kártyaátadásos variánst, valamint néhány üres játékkártyát – hogy a játékosok saját világokat és fejlesztéseket tervezhessenek.

TARTALOM

Néhány kártyát előre kiválogattunk az első játékokhoz (lásd a Kártyák hozzáadása részt). Óvatosan csomagold ki a kártyapaklit!

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1 db helyettesítő <i>Szerencsejátékos világ</i> | 9 db győzelmi pont (GyP) lapka: |
| 3 db kezdővilág kártya (5-8 számozással) | 7 db 1-es, 1 db 5-ös és 1 db 10-es |
| 7 db akciókártya (az ötödik játékosnak) | 4 db „legtöbb” cél (nagy lapkák) |
| 18 db játékkártya | 6 db „első” cél (kis lapkák) |
| 2 db kétszemélyes akciókártya (jele: ) | 8 db 3 GyP cél lapka |
| 17 db üres kártya (lásd a 10. oldalt) | 1 db játéktábla (egyszemélyes játékhoz) |
| 1 db verseny nevezési kártya (lásd a 10. oldalt) | 14 db jelölőlapka (egyszemélyes játékhoz) |
| 2 db egyedi kocka (egyszemélyes játékhoz) | |

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a keretből a GyP lapkákat, az egyjátékos táblát és a jelölőlapkákat.





KÁRTYÁK HOZZÁADÁSA

Adjuk az új játékkártyákat az alapjáték paklijához, kicserélve a *Szerencsejátékos világot* az ebben a kiegészítőben található *Szerencsejátékos világgal* (egy frissített táblázzal, melyben szerepel a fejlesztések és világok száma költségük vagy katonai erejük szerint).

Ha öt új játékkal játszottok, használjátok az ötödik, előre összeállított leosztást is (az 5-ös számú kezdővilágot és a négy darab, 5-ös jelszű játékkártyát).

A kiegészítő kiegyensúlyozásához egy harmadik *Kapcsolat Szakértőt* (Contact Specialist) is a kártyákhoz adtunk.

A legtöbb új kártyán az alapjátékban szereplő képességek változatai láthatóak. Az olyan képességeknek, melyek nincsenek benne az alapjátékban, rövid szöveges leírásuk van, valamint részletesebb leírásuk a 11. oldalon látható.

Az *Ősi Faj* (Ancient Race) nevű kezdővilágnak van egy *kezdeti hatása*, amelynek megfelelően a játékosnak nem 4, hanem 3 kártyára kell kiinduló kártyáit lecsökkenteni, mielőtt kiválasztaná akcióját az első körben. A kártya csak kezdővilágként fejt ki ezt a hatását.

Jegyezzük meg, hogy a *Fejlett Logisztika* (Improved Logistics) nagymértékben befolyásolhatja a játék tempóját.

Ezen kiegészítő kártyái a keretek bal alsó sarkán vannak megjelölve.



CÉLOK

Előkészületek: keverjétek meg a cél lapkákat képpel lefelé. Válasszatok kettőt a „legtöbb” célokból (a nagy lapkák) és négyet az „első” célokból (a kicsi lapkák). A megmaradt célokat vegyétek ki a játékból. Helyezd a kiválasztott célokat képpel felfelé az asztal közepére - melyek a játék folyamán megszerezhetőek lesznek - a 3 GyP-s cél lapkák mellé. Ezután folytassátok az előkészületeket az alapszabályok szerint.

Játék: mindegyik cél lapocska bal felső sarkában látható azon fázisok listája, melyek végén ezeket megszerezhetjük (vagy egy kör végén a *Költségvetési Többlet* esetében).

„Első” célok: minden ilyen cél 3 GyP-t ér és a *játék során egyszer* bármelyik játékos igényt tarthat rájuk, aki eleget tesz a feltételeiknek. Ezeket nem lehet elveszíteni. Ha egy fázis végén csak egyetlen játékos elégíti ki egy cél feltételét, elveszi, és maga elé helyezi az ahhoz tartozó lapkát, jelezve, hogy begyűjtött 3 GyP-t. Ha egyszerre többen teljesítik a célt először, *ugyanabban* a fázisban (még ha különböző értékekkel is), akkor bármelyik játékos elveheti a lapkát, a többiek pedig elvesznek egy 3 GyP-s cél lapkát.





Először legyen 5 (vagy több) GyP lapkád (Galaktikus Életszínvonal). A cél Gy. lapkákat ne számítsátok bele.



Először helyezz le egy 6-os (7) fejlesztést (Galaktikus Státusz).



Legyél az első, akinek minden fázisban van legalább egy képessége a tablóján lévő kártyákon, beleértve a Kereskedelmet is (Újítási Vezető).



Légy az első, aki köre végén eldob legalább egy kártyát a kezéből (Költségvetési Többlét).



Neked legyen először minden típusból legalább egy termelő- vagy szerencsevilág a tablódon: Újszerű, Ritka, Genetikai és Idegen (Változatos Rendszer).



Légy az első, akinek legalább 3 IDEGEN kártyája van a tablóján (Felsőbb Felfedezések).

„Legtöbb” célok: ezek a lapkák 5 GyP-t érnek és az a játékos kapja meg őket, aki a legnagyobb mennyiségben teljesítette a rajtuk szereplő feltételt. Ezeket el lehet veszíteni. Az első játékos, aki eléri (vagy a legnagyobb értékkel meghaladja) a cél feltételeit egy fázis végén, magához veszi a hozzá tartozó lapkát (ám visszateszi azt az asztal közepére, ha bármikor nem teljesíti a rajta szereplő feltételeket). Ha a későbbiek folyamán egy játékos meghaladja azt az értéket, amennyivel a céllapkát birtokló játékos *jelenleg* kielégíti a feltételt, az a játékos átveszi a lapkát.

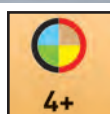
Példa: Gábor kijátszik egy kártyát a tablójára, amivel 6-ra emelkedik a katonai ereje, mely kielégíti a *Legnagyobb Hadsereg* nevű cél feltételeit, így megkapja a lapkát. (Ha Gábor később lehelyez egy -1-es katonai erejű kártyát, katonai ereje 6 alá csökken, és vissza kell adnia.) Kriszti később eléri a 6-os katonai erőt, de mivel nem haladja meg Gábor 6-os összpontszámát, Gábor megtartja az elért célt. Gergő ezután 7-es katonai erőre tesz szert és elveszi a cél lapkát Gábortól.

Ha több mint egy ember elégti ki, vagy haladja meg a cél feltételét (mely esetleg egy másik játékosnál van) ugyanakkora, legmagasabb értékkel, akkor a célt nem szerzi meg senki (vagy visszakerül az asztal közepére).

Példa: Gábor és Kriszti *ugyanabban* a fázisban érik el a 6-os katonai erőt. Egyik sem tarthat igényt a *Legnagyobb Hadsereg* nevű célra. Gergő később eléri a 7-es katonai erőt és megszerzi azt. Gábor és Kriszti ezután egyszerre érik el a 8-s katonai erőt, *ugyanabban* a fázisban, így Gergőnek vissza kell tennie a cél lapkát az asztal közepére.



A játék végén mindegyik „legtöbb” célra osszatom ki egy-egy 3 GyP-s lapkát azon játékosoknak (ha kielégítik a cél feltételét), akik döntetlen helyzetben vannak a legmagasabb értékkel, de jelenleg nem birtokolják a lapkáját, mivel azt egy másik játékos hamarabb megszerezte vagy jelenleg nem áll senki tulajdonában (miután több játékos ugyanabban a fázisban elégtette ki, vagy haladta meg a feltételét a legmagasabb értékkel).



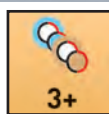
Neked legyen a legtöbb, de legalább 4 *termelő* világod a tablón, bármelyik *fajtából* (*Termelési Vezető*).



Neked legyen a legtöbb, de legalább 4 fejlesztésed a tablón (*Legfejlettebb Infrastruktúra*).




Neked legyen a legnagyobb, de legalább 6-os katonai erőd a tablón (*Legnagyobb Hadsereg*). *A negatív előjelűeket számold bele, de az átmeneti vagy speciális katonai erőket ne* (pl. a New Galactic Order kártyánál)!






Neked legyen a legtöbb, de legalább 3 Újszerű és/vagy Ritka termelő- vagy szerencsevilág a tablón (*Legnagyobb Ipar*).

Pontozás: Minden játékos hozzáadja a cél lapkáinak megfelelő GyP-kat (3-as vagy 5-ös) és a 3 GyP-s cél lapkáit az egyéb győzelmi pontjához. A cél GyP-k nem számítanak bele a *Galaktikus Reneszánszba* (*Galactic Renaissance*).

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK


Használd a haladó kétszemélyes játék szabályait a célok nélkül. Egy „rugalmas robot” ellenfél ellen játszol, akinek akciói tőled függetlenek, és akinek döntéseit egyedi dobókockák határozzák meg. A robot kezdővilága határozza meg, hogy hogyan értelmezzük a két robot jelet  (az egyik kockán) és hogy mely *speciális tablójelzők* *módosítják* vagy helyettesítik a robot alapvető *akcióit* és *reakcióit*, melyek az egyjátékos *játéktablóra* vannak nyomtatva.

A robot *tablója* egy pakli kártyából áll, áruk nélkül, ahol csak a kártyák *száma* és a GyP értékük számít. A robot tablóján lehetnek *6-os fejlesztésjelzők* , melyek a játék során lehelyezett további fejlesztéseket képviselik. A robot „leosztása” egy *húzópakli*, melyből a játék során kártyákat fordítunk fel és vagy a robot tablójához adjuk, vagy eldobjuk. A játéktablón követhetjük nyomon a robot *kreditjeit* , melyeket bizonyos helyzetekben tablókártyák megvásárlására használ, valamint a *gazdaság méretét* , melyet a Feldolgozás fázisban használ GyP-k megszerzéséhez.





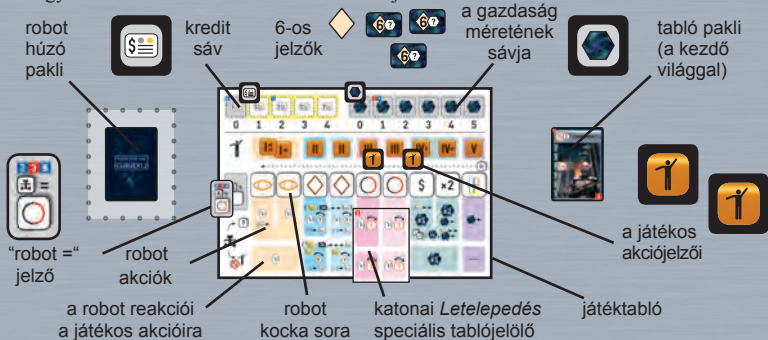
Előkészületek: Készíts elő 24 GyP lapkát. Válassz egy nehézségi szintet (lásd a táblázatot) és készítsd a közelbe a megfelelő számú 6-os fejlesztésjelzőket. Keverd meg a kezdővilágokat és ossz egyet-egyet magadnak és a robotnak. A többi kezdővilágot keverd a pakliba.

nehézségi szint	6-os  jelzők
könnyű	1 x 6 GyP
közepes	2 x 6 GyP
nehéz	3 x 9 GyP


Használd a fekete keretes kreditet, a gazdaság méretét és a (két) játékos akcióját jelző jelölőket. Keresd meg a speciális tablót és a „robot” jelölőt (valószínűleg egyéb jelölők hátulján). A tábló hátulján lévő ábrán látható módon használjuk őket, a robot kezdővilágától függően. A többi jelölőt távolítsuk el a játékból. Fordítsd meg a tablót képpel felfelé.

Helyezd a speciális tablójelzőket a tabló tetején látható, hozzájuk illő tablόμεzőkre, a színüknek megfelelően. Helyezd a szürke „robot” jelzőt a helyére (helyezd a x2-es „robot” jelzőt a közelbe, ha a robot kezdővilága az Őreg Föld (*Old Earth*)). Helyezd a kreditjelzőt az 1-esre (a 0-ra, ha a robot kezdővilága az Ősi Faj (*Ancient Race*); a 2-re, ha az *Alpha Centauri*). A gazdaság méretének jelzőjét helyezd a 0-ra (az 1-esre, ha a kezdővilága a Föld Elveszett Kolóniája (*Earth's Lost Colony*) vagy az *Epsilon Eridani*), és ossz 4 kártyát (hármát ha a kezdő világ az Ősi Faj (*Ancient Race*)) képpel lefelé, kialakítva a robot kezdő leosztását (lásd a lenti ábrát).

A robot tablójának előkészítése után ossz magadnak hat kártyát. Válassz belőlük négyet és a másik kettőt dobd el. Kezd el a játékot.



Játék: Minden kör a következő lépésekből áll:


1. Válaszd ki az alapszabályok szerint a két akciót, de a játékos akció jelzőivel  jelöld meg őket a játéktablón (az akciókártyák használata helyett).
2. Dobj a kockákkal és helyezd el őket (a robot akcióválasztásait) a játéktablón.
3. Hajts végre minden akciót a választott fázisokban, balról jobbra, a játékosal kezdve.




Kör vége: csökkentsd le a lapjaidat 10-re (a robot nincs korlátozva) és ellenőrizd, hogy nincs-e vége a játéknak. Ha a játék nem ért véget, ismételd meg a lépéseket 1-től 3-ig.









Kockák lehelyezése: Helyezd őket a játéktablón látható, kockáknak fenntartott sorra; a dobott kockákat a Felfedezés, Fejlesztés vagy Letelepedés oldalukkal helyezd a fázisokat jelző mezők *baloldali* ábráira a játéktablóra. Jegyezzük meg, hogy a kocka szürke Letelepedés és Termelés oldalai megegyeznek a tablón látható színes Letelepedés és Termelés mezőkkel.


Ha egy -t dobunk, a „robot=“ jelző által mutatott cselekvést hatjuk végre.


Ha a dobott kocka az  „egyezés” jelet mutatja, a robot egy olyan akciót fog vérehajtani ebben a körben, amelyet a játékos választott. Ha mindkét kockán az „egyezés” jele lesz látható, helyezd a kockákat a játékos két akciójelzője alá. Ha csak az egyik dobott kockán látható a  jel, helyezd a kockát a játékos által választott akciók közül a *jobboldali* akció alá (kivéve ha ezen a mezőn már van egy kocka, mely esetben a kocka a játékos másik akciójelzője alá kerül). Ha a játékos két akciójelzője a Felfedezés, a Fejlesztés vagy a Letelepedés két egyforma mezőjére került, told a  jelű kockát eggyel balra, hogy a két egyforma akciómező közül a baloldali mezőre kerüljön (kivéve ha a másik kocka már elfoglalta azt a helyet).

Példa: Miután kiválasztottad a x2-es Feldolgozást és a Termelést, a robot egy Fejlesztést és egy -t dob; helyezd az első kockát a baloldali Fejlesztés mezőre, a második kockát pedig a Termelésre (a játékos által választott akciók közül a jobboldali alá, egy el nem foglalt akciómezőre). Ha azonban a két Felfedezést választod, és a robot egy Termelést és egy -t dob, helyezd az első kockát a Termelésre, a másodikat pedig a baloldali (első) Felfedezés mezőre.


Robot akciók/reakciók végrehajtása

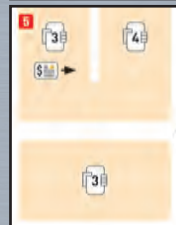
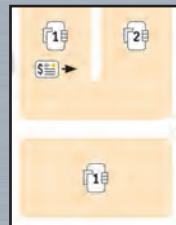
Hajtsd végre a robot által választott fázisokat a tablón a kockák sora alatt látható két sor alapján (és bármilyen tablójelző alapján, amit az előkészületek során helyeztél el). Használd a felső  sort, ha az akciónál van kocka (robot akció). Használd az alsó sort, ha nincs ott kocka és az akciót  te választottad (robot reakció).

 **Felfedezés akció:** Húzz egy kártyát és növeld a robot kreditjét 1-gyel (ha a robot mindkét Felfedezést kiválasztotta, húzz összesen 3 kártyát és növeld a robot kreditjét 1-gyel).

 **Felfedezés reakció:** Húzz 1 kártyát (akkor is, ha a játékos mindkét Felfedezés akcióit kiválasztotta).


Kártyahúzás és Pontozósávok: A robot számára *húzás* (minden fázisban) azt jelenti, hogy helyezünk át a húzópakliról bizonyos számú kártyát a robot húzópaklijára, megnézés nélkül. A robot kreditjeit és gazdasági méretét pontozósávokon vezetjük; kreditjeinek száma legfeljebb 4 lehet, gazdasági mérete pedig legfeljebb 5 – ennél magasabbra nem emelhető.

A *Szeparatista Kolóniával* (Separatist Colony) () több kártyát húzhatsz a Felfedezés során a hozzá tartozó jelzőlapka alapján (melyet a tablóra helyeztünk).



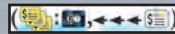


  Fejlesztés *akció* vagy *reakció* (minden egyes választott Fejlesztés fázisnál):

Először is, ellenőrizd, hogy a robotnak van-e lehelyeztetlen  lapkája és 2 vagy több kreditje (reakció esetén 3 vagy több kredit). Ha igen, helyezd ezt a jelzőt a robot tablója mellé (ahol ez a lapka egy olyan lapnak fog számítani, mely meghatározza a játék kimenetelét); csökkentsd a robot kreditjeit 2-vel (reakció esetén 3-mal); majd ugorj át a robot rendes Fejlesztés akcióját vagy reakcióját.






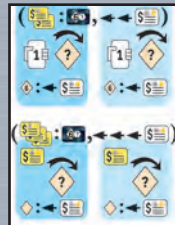
akció





reakció

Egyéb esetben hajtsuk végre a robot rendes Fejlesztés akcióját vagy reakcióját:

 Fejlesztés *akció*: húzz 1 kártyát, majd *fordítsd fel* és nézd meg, hogy fejlesztés-e . Ha ez egy 6-os árú  fejlesztés, és a robotnak van kredite, csökkentsd kreditjeit 1-gyel és helyezd le; egyéb esetben dobd el a kártyát és folytasd a kártyák felfordítását.



 Fejlesztés *reakció*: Ha a robotnak nincs kreditje, nem történik semmi. Egyéb esetben *fordítsd fel* egy lapot, hogy fejlesztést  találj. Ha találsz egyet, legyen az 6-os vagy bármilyen más fejlesztés, csökkentsd a robot kreditjeit 1-gyel és helyezd le.



Kártya felfordítása: azt jelenti, hogy egyenként fordítunk fel kártyákat a robot húzó paklijából, eldobva a nem megfelelő kártyákat, amíg nem találunk egy kívánt típusú kártyát, vagy amíg el nem fogy a robot húzó paklija. A *lehelyezés* azt jelenti, hogy a robot tablójára helyezzük a megfelelő kártyát.



Példa: Tegyük fel, hogy egyik akcióként a Fejlesztést választod, a robot pedig 1 kredittel és 2 kártyával a húzó paklijában egy Fejlesztést dob (és egy bármilyen másik akciót). Miután te végrehajtottad a Fejlesztés fázist, tegyél át a húzó pakliról egy kártyát a robot paklijára és egyesével fordíts fel belőlük kártyákat. A második fordításra találsz egy nem 6-os fejlesztést és lehelyezed a robot tablójára. A robot 1 kredittel és 1 kártyával a húzó paklijában fejezi be a fázist.

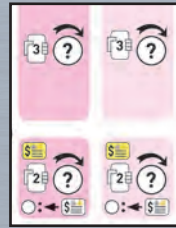
Később mindkét fázisodban a Fejlesztést választod és a robot egyik akciója megegyezik az első Fejlesztéseddal (és dob még egy bármilyen más akciót). A robotnak 4 kreditje van, 5 kártya a húzó paklijában és két le nem helyezett 6-os fejlesztésjelző. Az első Fejlesztésed végrehajtása után helyezd egyik 6-os fejlesztésjelzőjét a tablója mellé és csökkentsd a robot kreditjét 2-vel. Mivel lehelyezett egy 6-os fejlesztésjelzőt, ugorj át a robot rendes Fejlesztés akcióját és ne húzz vagy fordíts fel egy lapot sem. Második Fejlesztésed végrehajtása után hajtsd végre a robot reakcióját. Mivel most már csak 2 kreditje van, ne tedd le a másik 6-os fejlesztésjelzőjét (ez válasz esetén 3 kreditbe kerül), hanem ehelyett kezdj el kártyákat felfordítani (mivel a robotnak van kreditje). Miután a harmadik felfordítás alkalmával találtál egy 2-es költségű fejlesztést, lehelyezed a robot tablójára és csökkentet kreditjeit 1-gyel. A robot 1 kredittel és 2 kártyával a húzó paklijában fejezi be a fázist.





 **Letelepedés akció** (minden egyes, robot által választott Letelepedés fázisnál): húzz 3 kártyát és fordítsd fel őket, ha találtál közöttük egy *nem katonai* világot , helyezd le.

 **Letelepedés reakció** (minden egyes, játékos által választott Letelepedés fázisra): ha a robotnak nincs krediteje, nem történik semmi. Egyéb esetben húzz 2 kártyát és fordítsd fel, hogy találj egy *nem katonai* világot . Ha találsz egyet, csökkentsd a robot krediteit 1-gyel és helyezd le a világot.



Példa: Te a Letelepedés fázist választod, a robot pedig 0 kredittel két másik akciót. Ő nem tesz semmit.

Később Te kiválasztod mindkét Letelepedés fázist, a robot egyik akciója pedig megegyezik az első Letelepedés akcióddal (és dob még egy másik akciót). A robotnak 2 kredite van és 2 kártyája a húzó paklijában. Miután végrehajtottad az első Letelepedés akciót, tegyél 3 kártyát a húzó pakliból a robot húzó paklijára és kezd el őket felfordítani. A negyedik felfordításnál a robot talál egy *nem katonai* világot. Ezt helyezd a tablójára. Miután végrehajtottad a második Letelepedés fázisodat is, tegyél át még 2 kártyát a robot húzó paklijára és mivel a reakciónál a robotnak volt krediteje, fordíts fel kártyákat, hogy találj egy *nem katonai* világot. Ha nem talál egyet 3 kártya után, nem tehet semmit, mert a húzó paklija elfogy (a robot 2 kredittel fejezi be a fázist). Ha talál egy *nem katonai* világot, helyezd le és csökkentsd krediteit 1-gyel (mivel a robot ezt a Letelepedést az általad választott akció reakciójaként hajtja végre).

Ezzel szemben az *Epsilon Eridani* (1) az *Új Spárta* (New Sparta) (3) és a *Szeparatista Kolónia* (5) esetében kártyákat fordítunk fel, hogy egy *katonai* világot találjunk, a reakció esetében pedig *nincs* szükség kreditre. *Új Spárta* esetében a Letelepedéskor szintén extra húzásra kerül sor.



A *Halálra Ítélt Világ* (Doomed World) (8) első Letelepedési akciója: fordíts fel lapokat a húzó pakliból (nem a saját húzó paklijából), míg nem találsz egy 3-as vagy annál nagyobb győzelmi pontot érő, *nem katonai* világot, helyezd le, majd növeld a krediteit 2-vel és a gazdasági méretét 1-gyel. Dobb el ezt a tablójelzőt és a *Halálra Ítélt Világ* kezdővilágot a robot tablójáról.



Az *Alpha Centauri* (2) extra kártyahúzásra ad lehetőséget a Letelepedési akciónál és *nem* szükséges hozzá kredit a Letelepedési reakciónál.

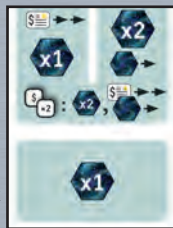




\$ Feldolgozás: Kereskedelem *akció*: növed a robot kreditjeit 2-vel és adj neki annyi GyP-t, amekkora az aktuális gazdasági mérete.

x2 Feldolgozás: 2x GyP *akció*: adj a a robotnak *kétszer* annyi GyP-t, amekkora az aktuális gazdasági mérete és ezután növed a robot gazdasági méretét 1-gyel.

\$ **x2** Ha a robot *mindkét* feldolgozást kiválasztja: adj a robotnak *kétszer* annyi GyP-t, mint az aktuális gazdasági mérete és ezután növed kreditjeinek számát 2-vel és a gazdasági méretét 1-gyel.



IV **IV** Feldolgozás *reakció* (ha az összes kiválasztott Feldolgozás *csak* a játékos által került kiválasztásra): adj a robotnak annyi GyP-t, amekkora a gazdasági mérete.

Példa: Te a 2x-es GyP Feldolgozást választod egyik akcióként és a robot a Feldolgozás: Kereskedelmet **\$** dobja az egyik akciójaként. A robotnak 3 kreditje van és a gazdasági mérete 1. Növed a robot kreditjét 4-re (a maximumra) és adj neki egy GyP lapkát. A robotnak nem lesz semmi reakciója a te 2x-es Feldolgozás akcióra, mivel dobott egy Feldolgozást.

Később Te kiválasztod mindkét Feldolgozás akciót és a robot két másik akciót dob. A robot gazdasági mérete 3. Adj neki 3 GyP-t. (Ezt csak egyszer hajtsd végre, annak ellenére, hogy Te mindkét Feldolgozási akciót kiválasztottad.)

Az *Öreg Föld* (Old Earth) (**0**) az *első* Kereskedelem *akciója* után: helyettesítsd a „robot=“ **\$** jelzöt egy **x2** -re, majd dobd el a hozzá tartozó tablójelölőt.



A *Sérült Idegen Gyár* (**7**): minden egyes Kereskedelem *akció* után, ha a „robot=“ jelzön a **\$** látható, fordítsd át a **H** jelre.

H Termelés *akció*: növed meg 1-gyel a robot gazdasági méretét.

II Termelés *reakció*: a robot nem tesz semmit.

Példa: A robot egyik akciójának a Termelést dobja ki. A robot gazdasági mérete 0. Növed meg a gazdaság méretét 1-gyel.

Később egyik akciódnak a Termelést választod és a robot két másik akciót dob. A robot nem tesz semmit.

Majd még később kiválasztod a Termelést, a robot pedig dob egy Termelést. A robot gazdasági mérete 2. Növed meg a gazdaság méretét 3-ra.

Sérült Idegen Gyár (**7**): minden Termelés *akció* után ha a „robot=“ jelzön a **H** látható, fordítsd át a **\$** jelre.





Kör vége: csökkentsd le a kártyáidat 10-re (a robotnak nincs korlátozása), majd ellenőrizd, hogy véget ért-e a játék. Ha nem, válassz akciókat a következő körre.

A játék vége: a játék rendszerint akkor ér véget, ha egy körben a játékosnak vagy a robotnak 12 vagy annál több kártya van a tablóján (a robot tablóján elhelyezett 6-os fejlesztésjelzők mindegyikét egy-egy kártyának számítjuk), vagy ha a 24 GyP lapka elfogyott (használd extra GyP lapkákat a kör befejezéséhez).

Add össze a robot GyP lapkáit és a tablóján látható győzelmi pontjait, a 6-os fejlesztéseket 6 vagy 9 GyP-nek számítva a játék nehézségi szintjétől függően. Ha döntetlen lesz az eredmény, a robot végső kreditjeinek száma plusz a gazdasági mérete fogja eldönteni az eredményt (a játékosnál ezt a döntő eredményt a kezében lévő kártyák plusz az áruk adják).

KÁRTYAÁTADÁSOS VARIÁNS (2-3 játékos)

Miután előkészítették a célokat, keverjétek meg a páros és páratlan kezdővilágokat külön-külön és osszatok belőlük egyet-egyet képpel lefelé minden játékosnak. Keverjétek a fel nem használt kezdővilágokat a többi kártya közé.

Miután megnézték a játékosok a kiosztott kezdővilágokat, minden játékos egyidejűleg húz 5 kártyát, kiválaszt egyet, majd átadja a maradékot balra. Ezek közül a kártyák közül is választanak egyet, majd továbbadják a maradékot balra, amíg az összes kártya kiválasztásra kerül. Ismét húzzatok 5 kártyát, válasszatok egyet, majd adjátok tovább a maradékot *jobbra*. Ezt addig folytassátok az átadási irányokat változtatva, míg a játékosok már nem tudnak fejenként 5 kártyát húzni. A kimaradt kártyákat vegyétek ki a játékból.

Minden játékos megkeveri kiválasztott kártyáit, hogy kialakítsa a *saját* pakliját és húz 6 kártyát, eldob belőlük kettőt és a két kezdővilágából az egyiket, majd felfedi a megmaradt kezdővilágot. Játsszatok a rendes szabályok szerint, azt az egyet kivéve, hogy minden játékos a saját húzó paklijából húzza fel a kártyákat és saját dobó paklija is lesz, amelyet mindig újra kell keverni, ha elfogytak a kártyák a húzó paklijából.

ÜRES KÁRTYÁK / NEVEZÉS A VERSENYRE

Több típusú üres kártya biztosítja, hogy a játékosok saját ötleteik alapján készített kártyákat adhassanak a játékhoz. Egy fekete és egy piros file szükséges a használatukhoz (a költségek, a katonai és egyéb képességek megjelölésére).

A versenyen való részvételhez a nevezési kártyán küldd el legjobb kártyaötletedet, mely akár későbbi kiegészítőkbé is bekerülhet. A további részleteket lásd a nevezési kártyán.



KÁRTYAKÉPESSÉGEK (fázisonként)

III: LETELEPEDÉS

Dobd el átmeneti katonai erőért



A játékos eldobhat a kezéből legfeljebb 2 kártyát, hogy darabjáért kapjon +1 katonai erőt az aktuális *Letelepedés* fázis végéig.

Mivel ez egy választható képesség, nem kötelező teljesen kihasználni.

Az Űrsoldosoknak (Space Mercenaries) szintén van +1 katonai erejük.

Letelepedés egy második világon



A játékos lehelyezhet egy második világot (○ ○) a *Letelepedés* fázisban.

A második világot a *Letelepedés* végrehajtásának részeként helyezzük le (miután teljesen végrehajtottuk az *első világon* való *letelepedést*).



A második világ lehelyezéséhez nem használhatjuk az előzőr lehelyezett világ képességeit.


*A játékos akkor sem húzhat bónusz kártyát a második világ lehelyezéséért, ha ő választotta a *Letelepedést*.*

§: KERESKEDELEM

Meghatározott áru és világok



Húzz +1 kártyát minden egyes Genetikai áruért , melyet egy  világról adtál el.

A Génmanipuláltak Tiltott Laborja (Clandestine Uplift Lab) maga is egy  világ. (Az alapszabályban az Uplift szó Felemelkedésként volt fordítva. A fordító.)

IV: FELDOLGOZÁS

Ezen világ árúja



Dobj el 1 Idegen árut *arról* a világról (●), melyen ez a képesség látható, hogy kapj 2 GyP-t.

V: TERMELÉS

Dobj el árutermelésért



Eldobhatsz 1 kártyát, hogy termelj egy Idegen árut ezen a világon.

Egy játékos eldobhat egy kártyát, melyet a Változatos Gazdaságból (Diversified Economy) nyert, hogy megtermelje ezt az árut, de ebből ezután nem kaphat kártyát (mivel egy képesség nem szakíthat félbe egy másik képességet).

Húzz világokért



Húzz 1 kártyát minden, tablódon található katonai (○) világról.

6-OS ÁRÚ FEJLESZTÉSEK ? KÉPESSÉGEI

Ezekért a fejlesztésekért akkor kapsz GyP-t a játék végén, ha a táblóra helyezett kártyáid teljesítik a rajtuk látható feltételeket, ahol egy KÁRTYA NEVE utal annak a kártyának a jelenlétére a táblón.

GALAKTIKUS GÉNÁLLOMÁNY PROJEKT GALACTIC GENOME PROJECT

2/   Genetikai világ

3/  Genetikai labor

TEREPÁTALAKÍTÓ CÉH TERRAFORMING GUILD

2/  Szerencsevilág

2/  **TERRAFORMING** kártya
(beleértve ezt is)

BIRODALMI FEJEDELMEK **IMPERIUM** LORDS

2/  **IMPERIUM** kártya
(ezt is beleértve)

1/  egyéb katonai
világok

*Megjegyzés: ebben a kiegészítőben
nincsenek **BIRODALMI** katonai
világok (sem az alapjátékban); ez a
jövőbeni kiegészítésekre vonatkozik.*

KÉSZÍTŐK

Tervezés, fejlesztés és szabályok: Tom Lehmann
Eredeti grafikai és fejlesztési asszisztens: Wei-Hwa Huang
Grafika: Mirko Suzuki
Illusztráció: Martin Hoffmann és Claus Stephan

Játék tesztelése és tanácsadás:

Corin Anderson, Andrew Conway, David Helmbold, Jay Heyman, Joe Huber, Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tumelson, Don Woods, és sokan mások. Köszönet mindenkinek!

Külön köszönet (különösen az egyszemélyes verzióban nyújtott segítségért): Wei-Hwa Huang

Ha bármilyen megjegyzése, kérdése vagy tanácsa lenne, kérjük, írjon nekünk az alábbi címre:

Rio Grande Games, PO Box 45715,
Rio Rancho, NM 87174, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

© 2008 Tom Lehmann

© 2008 Rio Grande Games

A fordításban segítséget nyújtottak: Artax és centaur

Lektorálta: Nocardlee

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta

