



TOM LEHMANN

RACE FOR THE GALAXY

2. kiegészítő:

Lázadók a Birodalom ellen

Miközben a Birodalom elnyomja a kívülálló rendszereket, Lázadó világok lépnek politikai és katonai szövetségbe. Ezalatt sorozatgyártásba kerül az Idegen Fejedelmek egykori szolga fajának génállományán belül a Génmanipulált Kód. Meg tudod építeni a legsikeresebb és leghatalmasabb űrbirodalmat egy olyan galaxisban, melynek határán konfliktusok tombolnak?

ÁTTEKINTÉS

Ez a kiegészítő új kezdővilágokat, célokat és új játékkártyákat, a hatodik játékos számára akciókártyákat és GyP lapkákat, valamint a *Race for the Galaxy*ra és első kiegészítőjére, a *The Gathering Storm*ra vonatkozó elfoglalási szabályokat adja az alapjátékhoz. Új jelzőlapkákat és egyéb anyagokat is biztosítunk az egyszemélyes játékhöz, illetve hogy a játékosok könnyebben figyelemmel kísérhessék katonai és elfoglalási erejüket.

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> | 1 db elfoglalásjelző korong |
| 3 db kezdővilág kártya, 9-11-ig számozva | 6 db győzelmi pont (GyP) lapka: |
| 7 db akciókártya (egy 6. játékosnak) | 3 db 1-es, 2 db 5-ös és 1 db 10-es |
| 41 db játékkártya | (a harmadik 1-es GyP lapka tartalék) |
| 2 db kétszemélyes akciókártya (☒ jellel) | 2 db „legtöbb” cél (nagy lapkák) |
| 1 db verseny nevezési kártya (lásd a 8. oldalt) | 3 db „első” cél (kis lapkák) |
| 6 db katonai/elfoglalási státuszjelző sáv | 1 db plusz 3 GyP-s céllapka |
| 24 db kocka a katonai állapot követésére | 4 db jelölőlapka az egyszemélyes játékhoz |
| 3 db jelző a különleges katonai erő követésére | |

Az első játék előtt óvatosan nyomkodd ki a GyP lapkákat, a céllapkákat, katonai státuszjelző sávokat, az elfoglalásjelző korongot és egyéb jelölőket a keretükből.





KÁRTYÁK ÉS CÉLOK HOZZÁADÁSA



Az alábbi szabályok feltételezik, hogy használjátok az első kiegészítőt, A Gyülekező Vihart (The Gathering Storm), mely erősen ajánlott. Ha nem használjátok, hagyjátok figyelmen kívül a célokat, az alább vázolt kezdővilágok előkészítésével kapcsolatos változtatásokat, és az egyszemélyes illetve kártyaátadásos variánsokra vonatkozó összes szabályt. Az elfoglalási szabályokat továbbra is használhatjátok, de hagyjátok figyelmen kívül a Továbbfejlesztett Logisztikára (Improved Logistics), az egyik első kiegészítő kártyára vonatkozó utalásokat.

Add a kártyákhoz az új kártyákat, kicserélve a Szerencsejátékos világot (Gambling World) az ebben a kiegészítésben található Szerencsejátékos világgal (javított képességekkel; lásd a 10. oldalt) a fejlesztések és világok számának felsorolásáról minden egyes költségre vagy katonai erőre).

A 6. játékos számára nincs előre elkészített induló pakli (feltételezve, hogy a játékosok tapasztaltak).

A játék kiegyensúlyozására egy harmadik Kutató Laborok (Research Labs) kártyát is adtunk a kiegészítőhöz.

A legtöbb új kártya képessége korábbi képességek változata. A teljesen új képességeknek pedig rövid szöveges leírásuk van és részletes ismertetésük a 9. oldaltól kezdődik.

Hagyd figyelmen kívül a győzelmi pontok hatszöge mellett látható  és a  szimbólumokat; ezek későbbi kiegészítőkre vonatkoznak.



Ezen kiegészítő kártyái keretük bal alsó sarkában két kis vonallal vannak megjelölve.



Keverd össze az új célokat a korábbi célokkal és használd őket az eredeti szabályok szerint (az előkészületek során kettőt választva a „legtöbb” és négyet választva az „első” célok közül).

Ha több játszmat játszotok egymás után, az első játszmahoz az elfoglalásjelző korongot a piros „tilos az elfoglalás” oldalával felfelé helyezétek le. Ha az elfoglalás engedélyezett, használjátok a katonai pontozósávokat, kockákat és az ide tartozó jelzőket (lásd az *Elfoglalás* részt).



Ha az elfoglalás nincs érvényben, hagyjátok figyelmen kívül az összes elfoglalás szimbólummal ellátott képességet (a szöveges leírásuk mellett szimbólum látható), viszont ezeknek a kártyáknak az egyéb képességeit és tulajdonságait használjátok az alapszabályok szerint.



Kezdő világok előkészítése (szabálmódosítás): miután lehelyezték a használni kívánt célokat, válogassátok a kezdővilágokat szét kék és piros (páros és páratlan) számaik szerint két csoportba. Keverjétek meg a két csoportot külön-külön. Osszatok egy-egy kezdővilágot minden játékosnak mindkét csoportból. A megmaradt világokat keverjétek a többi kártya közé, majd osszatok 6-ot minden játékosnak. Miután minden játékos megnézte mind a nyolc lapját, eldob egyet a két kezdővilágából és kettőt a hat játékkártyájából. A játékosok ezután egyidejűleg felfedik kezdővilágukat és elkezdik a játékot.



ELFOGLALÁS

Bevezető. Az elfoglalás lehetővé teszi, hogy a játékosok bizonyos körülmények között más játékosok tablóján lévő katonai világokat *hódítsanak meg*. A játékokat változtatással tehetjük az elfoglalás engedélyezésével vagy letiltásával, melyet az elfoglalásjelzővel jelölünk meg. Egy több játszából álló játék alkalmával az első játékban az elfoglalás mindig *le van tiltva*.



Egyes játékosok dönthetnek úgy, hogy nem szeretnék az elfoglalást alkalmazni. Mások talán mindig használni szeretnék. Az elfoglalást úgy terveztük meg, hogy a játékosok a hivatalos módosítási szabályok alkalmazásával ízlésüknek megfelelően könnyedén változtathassák azt (mint a mindig alkalmazás vagy letiltás).




Ha az elfoglalás nincs érvényben, hagyjátok figyelmen kívül az összes *elfoglalás szimbólummal* ellátott képességet (ezek a szimbólumok láthatóak a szöveges leírásuk mellett), viszont ezeknek a kártyáknak az egyéb képességeit és tulajdonságait használjátok az alapszabályok szerint.



Ha az elfoglalás érvényben van, az előkészületek során adjatok minden játékosnak egy katonai pontozósávot és négy kockát (egy piros, egy lila és két rózsaszín kockát). Helyezték a két Elfoglalás Elleni Védelemjelzőt és a bónusz Lázadó Elfoglalás jelzőt a közelbe, későbbi használatra.

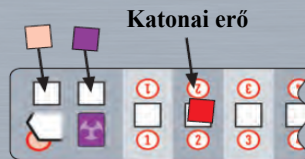


Az elfoglalást a *Letelepedés* fázisban hajtjuk végre, mint egy akciót, egy olyan *katonai világ* ellen, melyet egy másik játékos játszott le korábban a tablójára. Az elfoglalás csak akkor lesz kivitelezhető, ha az azt végrehajtó játékosnak olyan elfoglalási képessége van, amivel a célpontja *megtámadható*.

-  Egy játékos akkor lesz támadható a *Birodalmi Ülés* (Imperium Seat) elfoglaló képességével, ha van legalább egy Lázadó *katonai világ* a tablóján.
-  Egy játékos akkor lesz támadható a *Lázadó Szövetség* (Rebel Alliance) elfoglaló képességével, ha van legalább egy Birodalmi *kártya* a tablóján.
-  Egy játékos akkor lesz támadható a *Birodalmi Álcázó Technológia* (Imperium Cloaking Technology) elfoglaló képességével, ha a tablóján lévő *teljes katonai ereje* legalább 1.

A teljes katonai erőt úgy számítjuk ki, ahogy az *Új Galaktikus Rendnél* (New Galactic Order): számítsátok bele a negatív előjelűeket, de a speciális vagy átmeneti katonai erőket ne.

Használjátok a Katonai státuszjelző sávot és a kockákat a teljes katonai erő (piros kocka) és a Lázadó/Birodalmi támadhatóság jelzésére. Amint lehelyeztek egy Lázadó katonai világot/Birodalmi kártyát a tablótokra, helyeztetek le annak megfelelően egy rózsaszín/lila kockát a pontozótáblára. A második rózsaszín kockát használjátok a további, Lázadó világok elleni katonai erő mértékének jelzésére. A 10-et meghaladó katonai erő követésére fordítsatok meg egy nem használt pontozósávot és illesszétok azt a másikhoz.





Egy játékos csak néhány elfoglalási képességgel támadható, a tablóján elhelyezett kártyáitól függően. Ha egy játékosnak nincsenek katonai világi vagy csak nem Lázadó katonai világi vannak, ha nincsenek Birodalmi kártyái vagy csak ideiglenes és/vagy speciális katonai ereje van, nem támadható meg elfoglalás céljából (ebben a kiegészítőben).

Az elfoglalások tulajdonképpen nyílt háború nélküli, határ menti konfliktusokat jelképeznek egy többnyire békés galaxisban. Ha nem lépünk be a „fegyverkezés versenybe” (vagyis nincs birtokunkban pozitív katonai erő), és nem állunk a Lázadó oldalára (Lázadó katonai világok birtoklásával) vagy a Birodalmi oldalára (Birodalmi kártyák birtoklásával), birodalmunk biztonságban van a többi játékos katonai támadásától.

Eljárás. Az elfoglalást a *Letelepedés* fázisban a világok lehelyezése és felfedése után jelentjük be. Nincs különálló *bejelentési* fázis, ehelyett van a *Letelepedés* végén egy elfoglalást *végrehajtó* lépés. Mivel az elfoglalási képesség egy *Letelepedési* akciót von maga után, olyan játékos élhet vele, aki nem helyezett le világot, vagy egy olyan játékos, aki egy képesség segítségével két bolygót is lehelyezhet a *Letelepedés* során (mint a *Továbbfejlesztett Logisztikával* (Improved Logistics)).

Az a játékos, aki nem helyezett le világot, és van egy második világ lehelyezését engedő képessége, mint a *Továbbfejlesztett Logisztika*, két elfoglalási kísérletet is tehet, két *különálló* elfoglalási képességet alkalmazva.

Ha szükséges, a *Letelepedést* (és a világok kifizetését) az óramutató járása szerint hajtátok végre a legalacsonyabb számú kezdővilágtól kezdve.

Az elfoglalás kinyilvánításához a játékosnak be kell jelentenie, milyen típusú elfoglalási képességet fog használni, melyik világ lesz a célpont és kíván-e használni bármilyen átmeneti katonai erőt. Az elfoglalni kívánt célpont nem lehet egy újonnan (ugyanabban a *Letelepedési* fázisban) lehelyezett világ. Egy *újonnan lehelyezett* világ képességei és tulajdonságai (ha az egy Lázadó katonai világ, egy Birodalmi kártya vagy egy katonai erőt vagy védelmet adó kártya) *nem* lesznek hatással az elfoglalásra.

A játékosok az újonnan lehelyezett világokat emlékeztetőül enyhén elfordítva kell lehelyezniük és katonai pontozósávjukat csak a *Letelepedés fázis* befejezése után frissíthetik.

Az elfoglaló játékos akkor jár sikerrel célja meghódításában (amikor ez végrehajtásra kerül), ha a teljes katonai ereje *nagyobb vagy egyenlő* lesz, mint a védekező játékos teljes katonai ereje *plusz* a megcélzott világ védője.

Példa: Egy 4-es katonai erővel rendelkező játékos eldob egy *Birodalmi Álcázó Technológiát* (Imperium Cloaking Technology), hogy elfoglaljon egy 2-es védőjú katonai világot egy 2-es katonai erővel rendelkező játékostól. Döntetlen esetén a *támadó* győz (mint a rendes hódításoknál).

Az egyéb ideiglenes katonai erőket, vagyis a negatív vagy speciális katonai erőket, mint például a Lázadó katonai világok elleni erőket vagy a megcélzott világ *típusának* megfelelő támadó erőket (Ritka, Idegen, stb.) a játékosok teljes katonai erejének megállapításakor *vegyük figyelembe*. Minden lehetséges bónusz kétszer ellenőriztetek, mielőtt elfoglalást jelentenének be.





A *Lázadó Szövetség* (Rebel Alliance) 2 katonai erőt biztosít tulajdonosának minden egyes Lázadó katonai világért, mely a tablóján található a *Letelepedés* fázis elején, (kizárólag) amikor elfoglalással próbálkozik.



A *Lázadó Egyezmény* (Rebel Pact) 2 katonai erőt biztosít tulajdonosának minden Lázadó katonai világért és 1 katonai erőt minden nem Lázadó katonai világért, mely a tablóján található a *Letelepedés* fázis elején, amikor elfoglalással szemben védekezik.



Az ezekhez tartozó lapkákat a katonai státuszjelző sáv elé helyezzük bónuszai jelölésére (hogy minden szituációban láthassuk a teljes katonai erőt).

Egy *Letelepédési* fázisban egy adott világ több játékos elfoglalási kísérletének is áldozatául eshet. Egy későbbi elfoglalási kísérlet csak akkor járhat sikerrel, ha a korábban bejelentett kísérletek kudarcba fulladtak; a függőben lévő megtámadási kísérlet *nem „követi”* a megcélzott világot az azt elfoglaló játékos tablójára.

A bejelentett elfoglalásokat az óramutató járása szerinti sorrendben hajtjuk végre a legalacsonyabb kezdővilággal rendelkező játékkal kezdve, miután minden játékos fizetett világiáért és felhasználta összes *Letelepédési* erejét.

Ha egy elfoglalás végrehajtásánál a megcélzott világ tulajdonosának van fel nem használt, ideiglenes katonai ereje, ezeknek felhasználásával felerősítheti katonai erejét.

Ha korábban egy ideiglenes katonai erőt csak részben használt fel (mint például csak egy kártya eldobása a katonai erő megerősítésére az *Űrsoldosok* (Space Mercenaries) segítségével), most kihasználhatja annak megmaradt részét (eldobva egy második kártyát). (Ez egy kivétel az alól az általános szabály alól, miszerint a képességek végrehajtását nem szakíthatjuk meg.) A katonai védelem további erősítése hatással lehet a későbbi megtámadási kísérletekre.

Ezután hasonlítsátok össze a katonai erők összességét és az elfoglalni kívánt világ védőjét, hogy megállapítsuk, sikerrel járt-e az elfoglalási kísérlet. Ha sikerrel járt, helyezétek át a világot – és a rajta lévő nyersanyagot – a hódító játékos tablójára és húzza fel az esetleges kártyákat a világ lehelyezéséért (a *Letelepedés* bónuszaként vagy a bizonyos *akciókat követő kártyahúzási* képességért).

Ha az elfoglalt világ egy áru nélküli szerencsevilág volt, *nem* kap árut. Összes korábban aktivált képessége továbbra is fennáll és segíti a birodalmat, *ahonnan* a világot megszerezték, de kizárólag a *Letelepédési* fázis végéig.

Ha egy játékos a *Továbbfejlesztett Logisztika* segítségével két elfoglalási kísérletet jelent be (egymástól független elfoglalási képességek használatával) és első kísérlete kudarcba fullad, akkor második kísérlete is automatikusan meghiúsul (mivel nem helyezett le egy első világot).

Mivel az elfoglalásokra az újonnan helyezett világok nincsenek hatással, általában időzítéstől függetlenül bejelenthetjük és végrehajthatjuk őket. Csak akkor kell a játékosoknak óvatosabbnak lenniük, mikor többszörös elfoglalásokat jelentettek be, vagy amikor az ideiglenes katonai erő hatással lehet az eredményre.





Példák az elfoglalásra:

1. Gábor, Kriszti és Gergő játszanak; Gáboré a legalacsonyabb számú kezdővilág. Krisztinek 4-es katonai ereje van és a *Lázadó Kolónia* (Rebel Colony) (4-es védőjú Lázadó katonai világ). Gábornál van a *Birodalmi Ülés* (Imperium Seat), a *Birodalmi Seregek* (Imperium Troops) és 6-os katonai ereje van (8 a Lázadó világok ellen). Gábor a *Letelepedést* választja, nem helyez le világot, hanem elfoglalást jelent be a *Lázadó Kolónia* ellen. Miután Gergő kihasználta képességeit, Gábor elveszi a *Lázadó Kolóniát*, lehelyezi tablójára és húz egy kártyát a *Letelepedés* bónuszként.

2. Ugyanaz a helyzet, de most Kriszti 4-es katonai erejébe beletartoznak az *Úrsoldosok* is (dobj el legfeljebb két kártyát, és kapsz +1 katonai erőt darabjáért), nála vannak a *Terraformáló Robotok* (Terraforming Robots) (húzz 1 kártyát egy világ lehelyezése után), és nincsenek kártyák a kezében (miután lehelyezett egy katonai világot a letelepedéshez). Miután Gábor bejelenti az elfoglalást, Kriszti húz egy kártyát a *Terraformáló Robotoknak* köszönhetően (a katonai világért, melyre letelepedett). Az elfoglalás végrehajtásakor Kriszti eldob egy kártyát, hogy kapjon +1 ideiglenes katonai erőt az *Úrsoldosoktól*. Gábor elfoglalási kísérlete meghiúsul. (Még ha Gábornak volt is felhasználatlan, ideiglenes katonai ereje a képességei között, nem használhatja az elfoglalás végrehajtásakor, hogy tovább erősítse a katonai erejét).

3. Ugyanaz a helyzet, de most Krisztinél ott vannak a *Birodalmi Fejedelmek* (Imperium Lords) is, Gergőnek pedig van egy *Kapcsolat Specialistája* (Contact Specialist), egy *Lázadó Szövetsége* (Rebel Alliance), egy *Lázadó Egyezménye* (Rebel Pact), öt Lázadó katonai világa és egy nem Lázadó katonai világa a tablóján. Gergőnek van egy -1-es katonai ereje (a *Kapcsolat Specialista* miatt), de a Birodalmi kártyáival 9-es elfoglalási ereje van katonai világok ellen és saját katonai világait 10-es katonai erővel védi (plusz azok védői). Gergő is elfoglalást jelent be a *Lázadó Kolónia* ellen. Ha Kriszti kártyát dob el a katonai ereje felerősítésére, Gábor elfoglalási kísérlete meghiúsul, Gergő viszont sikeres lesz. Ha Kriszti nem dob el kártyát, Gábor elfoglalási kísérlete sikerül és Gergő elfoglalása automatikusan sikertelen lesz (mivel a *Lázadó Kolónia* már nem lesz Kriszti tablóján, mikor végre kellene az elfoglalást hajtani).

Gergő támadási és védelmi bónuszai, melyeket a *Letelepedési* fázis elején tablója alapján birtokol, nem változnak meg, akkor sem, ha abban a fázisban valahogy elveszítené egy Lázadó katonai világot. Az újonnan lehelyezett vagy elvesztett világok miatt a katonai erőket a *Letelepedés után* módosítjuk.

2 személyes Lázadók a Birodalom ellen elfoglalási forgatókönyv. Különbözték el a *Lázadó Szövetséget* és a *Birodalmi Ülést* a többi kártyától. A *Lázadó Kátrin* (Rebel Cantina) és a *Birodalmi Hadúr* (Imperium Warlord) kezdővilágokat használják. Döntöttek el, ki melyik oldalt képviseli. Ha szeretnétek, készíthettek ki célokat. Osszatok 6-6 kártyát és a rendes szabályoknak megfelelően válasszatok ki belőlük négyet. Ezután adjátok hozzá a *Lázadó Szövetséget* és a *Birodalmi Ülést* a kezdőlapjaitokhoz, a képviselt oldalaknak megfelelően. Az elfoglalás engedélyezve; sok szerencsét!



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

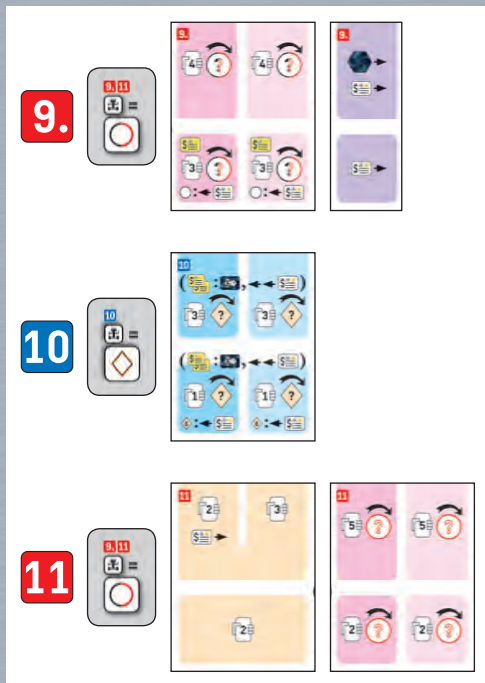
Négy *kétoldalú* jelző is található a játékban, hogy a „robot ellenfél” is játszhasson az új kezdővilágokkal 9-11-ig az egyszemélyes játékokban.

Előkészületek: Minden kezdővilághoz használják a „robot =?” jelzőt és a különleges tablójelzőket, ahogy a képen látható. Ezen kezdővilágok mindegyike 1 kredittel és 0 gazdasági mérettel kezd. Egyszemélyes játék esetén az elfoglalás sosem megengedett.

A *Lázadó Kantin* (9) segítségével a robotnak a letelepedésnél extra kártyákat kell húznia és felfordítania, hogy találjon benne katonai vagy nem katonai világot (bármelyiket találjuk meg először). Termelés esetén a kreditet is növeli 1-gyel.

A *Galaktikus Fejlesztőkkel* (Galactic Developers) (10) a Fejlesztés során extra kártyákat fordíthat fel. *Akciónként* nem kell 1 kreditet fizetnie a felfordított és lehelyezett 6-os fejlesztésért. *Reakciónként* nem három, hanem kettő kreditet fizet egy fejlesztésjelző lehelyezéséért és csak 1 kreditet fizet a felfordított 6-os fejlesztésért.

A *Birodalmi Hadúr* (11) Felfedezéskor és Letelepedéskor extra kártyákat hoz és katonai világokat is letelepít.





KÁRTYAÁTADÁSOS VARIÁNS (2-5 játékosnak)

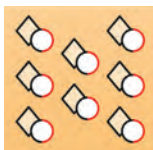
A *Gyülekező Viharban* bemutatott kártyaátadásos variánt az ebben a kiegészítőben megjelenő, újabb kezdővilágokkal és játékkártyákkal már akár 5 fővel is játszhatjuk (szabályváltoztatások nélkül).

NEVEZÉSI KÁRTYÁK

Van még néhány „szabad helyünk” a következő kiegészítőben az olyan ötletek számára, melyeket ti, a játékosok küldtök be. Használjátok a nevezési kártyákat és küldjétek be nekünk legjobb ötleteiteket a lehetséges jövőbeni kiegészítő kártyáira. A részletekért lássátok a nevezési kártyát.

CÉLOK FELTÉTELEI

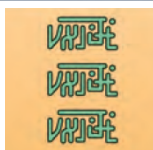
„Első” célok:



Egy fázis végén neked legyen először legalább nyolc kártya a tablón (*Terjeszkedési Vezető*).



Egy fázis végén neked legyen először legalább négy áru a tablón (*Galaktikus Vagyon*).



Neked legyen először legalább három **UPLIFT** (Génmanipulált) kártya a tablón (*Génmanipulált Tudomány*).

„Legtöbb” célok:



Neked legyen a legtöbb, de legalább három *Lázadó katonai* (○) világ a tablón (*Propaganda Élesítés*).



Neked legyen a legtöbb, de legalább három kártya a tablón *Felfedező* (1. fázis) képességgel (*Kutatás Vezető*).



KÁRTYA KÉPESSÉGEK (fázisonként)

Az első kiegészítőre kiírt verseny nyerteseinek, a *Titkos Erőd* (Hidden Fortress) és a *Kutatási és Fejlesztési Rohammunka* (R&D Crash Program) kártyáknak képességeit lásd a 12. oldalon.

I: FELFEDEZÉS

Keverj és Válassz Felfedezés



A játékos a Felfedezés fázis során egyesíti *összes* felfedezett kártyáját a kezében lévő kártyákkal és csak ezután dobja el belőlük a megfelelő számú kártyákat. Így a +5-ös Felfedezésnél 7 kártyát húzunk, egyesítjük őket a kezünkben lévő kártyákkal és csak ezután dobunk el belőlük 6-ot.

III: LETELEPEDÉS

Katonai fizetség (⊗)



A játékos egy akciójaként lehelyezhet egy nem Idegen katonai világot (⊙) nem katonai világgént (○). Ára a világ védője lesz, az összes lehetséges *kedvezményt* beleszámítva.



A játékos egy akciójaként lehelyezhet egy Lázadó katonai világot (⊙) nem katonai világgént (○). Ára 2-vel kevesebb lesz, mint a világ védője, az összes lehetséges *kedvezményt* beleszámítva.

Egy világ elfoglalása (★)

A játékos egy akcióként elfoglalhat egy katonai világot (⊙) egy másik játékos tablóján (lásd a 3.-6. oldalakat).



Elfoglalhatsz egy Lázadó katonai világot (⊙).



Olyan tablón hajthatsz végre elfoglalást, melyen van legalább egy

IMPERIUM

kártya, plusz 2 katonai erővel minden Lázadó katonai világgért (⊙), mely a tablón van (a *Letelepedés* kezdetén).



Dobd el ezt a tablóról, hogy elfoglalhass egy világot egy olyan tablón, melynek katonai ereje legalább 1.

Katonai költségek csökkentése



-2 költség a katonai fizetség képesség (⊗) használatakor.

Ezzel a képességgel a játékos nem fizethet a katonai világoékért; ehhez más képességeket kell használnia.

Nem katonai világ meghódítása



A játékos egy akcióként eldobhatja ezt a kártyát a tablójáról, és lehelyezhet egy nem katonai világot (○) katonai világgént (⊙).

Védője a rajta feltüntetett ár -2 lesz. Ez nem kombinálható elfoglalási (★) vagy a katonai fizetség (⊗) képességekkel.



Elfoglalási védelem (🛡)




A játékos világai minden (a *Letelepedés* elején) a tablóján található Lázadó katonai világgért (⊙) +2-vel védekeznek az elfoglalási kísérletek ellen, valamint +1-gyel minden nem Lázadó katonai világgért (○).

IV: FELDOLGOZÁS


„legfeljebb” Négy Különböző Fajta

 Dobj el legfeljebb 4 különböző fajta árut
() darabonként 1 Gyp-ért és egy kártyáért.




Kapsz 1 Gyp-t.

 Kapsz 1 Gyp-t.
Ez duplázódhat a 2x-es Feldolgozás bónuszával.

Tegyél tétet és húzz, ha szerencsés vagy

 A játékos letesz egy kártyát a kezéből, mely védelme 1-6-os, hogy a készletből annak száma szerinti kártyákat fordíthasson fel. Ha bármelyik felfordított kártyának magasabb az ára/védője, mint az eredeti kártyáé, választhat egyet a felfordított kártyákból, plusz eredeti kártyáját is megtarthatja. Ha nincs magasabb, az alapul lehelyezett kártyát is eldobja.


Példa: Gábor egy 5-ös költségű kártyát kockáztat és felfordít öt kártyát, melyek közül az egyik védője 7. Gábor megtarthatja eredeti kártyáját és egyet a felfordított kártyák közül. Ha egyik költsége vagy védője sem lett volna 6-os vagy magasabb, Gábor elvesztette volna az alapba lehelyezett kártyáját.


	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	0	23	12	10	11	2	22	0	0	03
		11	17	15	5	6	4	1	0	00
		11	9	6	3	4	2	1	1	1

A kártyák száma minden költségre/védőre (mindkét kiegészítőre).



V: TERMELÉS

Termelés egy másik szerencsevilágon

 A játékos termel egy megjelölt típusú árut egy másik szerencsevilágon, melyen nincs áru.

Ez a képesség független a Csillagközi Talajkutatók (Interstellar Prospectors) rendes  Termelési képességétől és akkor használható, ha ezen a kártyán már van áru.

Húzz világokért


 Húzz 2 kártyát minden  jelű génmanipulált világ után a tablón.

 Húzz 1 kártyát minden Lázadó világ ( ) után a tablón.

A Lázadó Kantin (Rebel Cantina) maga is egy Lázadó (nem-katonai) világ.

KÖR VÉGE

Enyhített korlátozás

 A kör végén ne 10-re, hanem 12-re csökkentsd a kezeden lévő kártyák számát.







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 annak a kártyának a jelenlétére utal a táblón.

GALAKTIKUS BANKÁROK (GALACTIC BANKERS)





-   CSILLAGKÖZI BANK (INTERSTELLAR BANK),
-  BERUHÁZÁSI HITELEK (INVESTMENT CREDITS),
-  SZERENCSEJÁTÉKOS VILÁG (GAMBLING WORLD)
-   egyéb fejlesztések (ezt is beleértve)

GALAKTIKUS ÁTVÁLTÁS (GALACTIC EXCHANGE)

- 1, 3, 6, 10  / 1-4 különböző típusú világ    
-   VÁLTOZTOS GAZDASÁG (GALACTIC EXCHANGE)

Példa: ez a kártya 9 pontot hozna egy olyan táblón, melyen megtalálható a Változtos Gazdaság és három különböző típusú világ.

BIRODALMI ÜLÉS (IMPERIUM SEAT)

-   IMPERIUM kártya (ezt is beleértve)
-   Lázadó katonai világ




KUTATÓ CÉH (PROSPECTING GUILD)


-    Ritka elemek világa
-   egyéb világok
-   TERRAFORMING kártya

LÁZADÓ SZÖVETSÉG (REBEL ALLIANCE)

-   REBEL kártya (ezt is beleértve)
-   egyéb katonai világ

GÉNMANIPULÁLT KÓD (UPLIFT CODE)

-  Génmanipulált világok  jellel
-  egyéb UPLIFT kártyák (ezt is beleértve)

A *Pángalaktikus Kutatás* (Pan-Galactic Research) egy 6-os fejlesztés, melynek értéke 4 GyP és nem  GyP.

Lehelyezése nem elégíti ki a *Galaktikus Státusz* céljának feltételét (1. kiegészítő), de a *Galaktikus Államszövetség* (Galactic Federation) esetében hoz 2 GyP-t.

A VERSENYGYŐZTES KÁRTYÁK KÉPESSÉGEI

Az 1. kiegészítőben meghirdetett verseny győztes kártyái Rüdiger Dorn (*Titkos Erőd*), valamint Tom Liles és James Self (*Kutatási és Fejlesztési Rohammunka*) beküldött kártyái alapján készültek el. Gratulálunk! Íme, a kártyák képességei:

II: FEJLESZTÉS

Dobj el költségek csökkentésére



A játékos *eldobhatja* ezt a kártyát tablójáról, hogy lecsökkentse egy lehelyezni kívánt fejlesztés költségét 3 kártyával.

IV: FELDOLGOZÁS

Dobj el és húzz



A játékos *eldobhat 1 kártyát* a kezéből, hogy húzzon 1 kártyát.

III: LETELEPEDÉS

Katonai erő katonai világekért



+1 katonai erőt hoz minden katonai viláგért (○) a játékos tablóján.

JÁTÉK VÉGE

14 kártyás tabló



Ez a játékos akkor váltja ki a játék végét, ha 14 vagy annál több kártyája van a tablóján (12 vagy annál több kártya helyett).

Elismerés. Kester Jarvis, Dave és Meredith Mattingly, valamint Gary Riley helyénvalóan előrehoztak már megtervezett kártyákat ebbe a kiegészítőbe. Gratulálunk!

KÉSZÍTŐK

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

Játéktesztelés és tanácsok:

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

Különleges köszönet: Wei-Hwa Huang

Ha bármilyen megjegyzésük, kérdésük vagy tanácsuk lenne, kérjük, írjanak nekünk:

Rio Grande Games, PO Box 45715,
Rio Rancho, NM 87174, USA
E-Mail: RioGames@aol.com

© 2008 Tom Lehmann
© 2009 Rio Grande Games

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta Lektorálta: Artax

