

Vanished Planet

Rövid játékmertető

Ha a hosszas szabályolvasások helyett inkább a játék megfigyelésével szeretsz játékot tanulni, ez az ismertető neked szól. Azt tanácsolom, hogy először olvasd el a most következő két bekezdést, hogy egyáltalán képben légy, miről is van szó.

A játék a jövőben játszódik, amikor a Föld csatlakozik az űrutazó népek galaktikus társadalmába. Egy szigorúan titkos kísérlet keretében a Föld teleportálja egész bolygóját a galaxisból. A folyamat közben azonban helyet cserél a rosszindulatú világfaló Lénnel, mely egyenesen a hat szülőbolygó felé növekszik. A Föld eltűnt, de nem veszett el végleg. A Föld visszafordíthatja a kísérletet, ha segítséget kap a hat idegen szülőbolygótól. Itt lépsz be a képbe. A hat idegen faj egyikeként küldetéseket fogsz kapni a Földtől. Te pedig eléred céljaidat és visszaküldöd azt a Lényt oda, ahonnan jött... vagy meghalsz, miközben megkísérel!

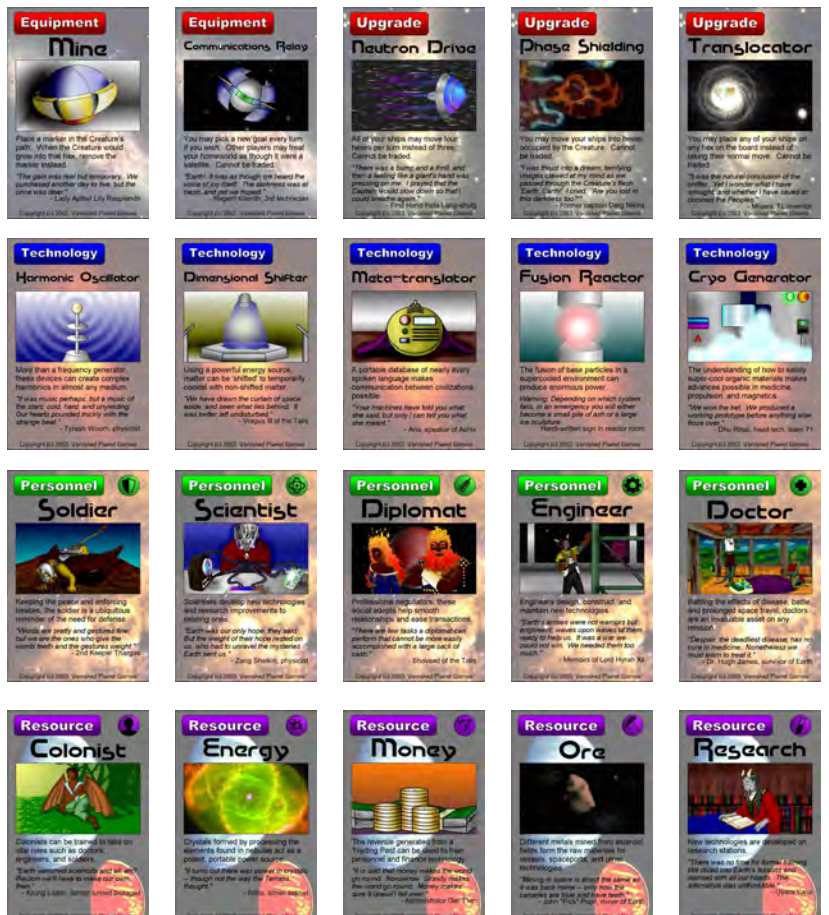
Nagyon fontos megérteni, hogy a Vanished Planet egy kooperatív játék, ami azt jelenti, hogy a játékosok együtt harcolnak a játék ellen. Vagy együtt győznek, vagy együtt veszítenek. Nincsenek egyéni győztesek vagy vesztesek. Azok a játékosok, akik a saját érdeküket helyezik előtérbe, gyakran a többiek veszét is okozzák a játék elleni harcban. A Vanished Planettel 1-6 játékos játszhat.

Kezdjük egy kétfős játék példájával... kövesd végig ezeket a lépéseket a saját tábládon. Kezdjük azzal, hogy véletlenszerűen kiválasztjuk játékosainknak a piros és zöld színeket.

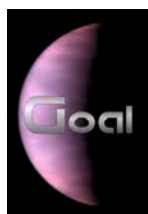
Előkészületek

Először helyezték a piros hajót (nagy piros jelölő) a Talis (vörös) szülőbolygóra az 1-es játékosnak, a zöld hajót a Saavvel (zöld) szülőbolygóra a 2-es játékosnak, és helyezték egyet a fekete Lényjelölőkből a tábla középső mezőjére.

Válogassátok szét és rendezték el az erőforrás- (Resource), személyzet- (Personnel), technológia- (Technology), felszerelés- (Equipment) és fejlesztéskártyákat (Upgrade) az itt látható kép szerint. Helyezték a cél- (Goal) és eseménykártyák (Event) pakliját a játékosok közelébe.



Események
dobópaklija



Célok
dobópaklija

1. kör: Piros



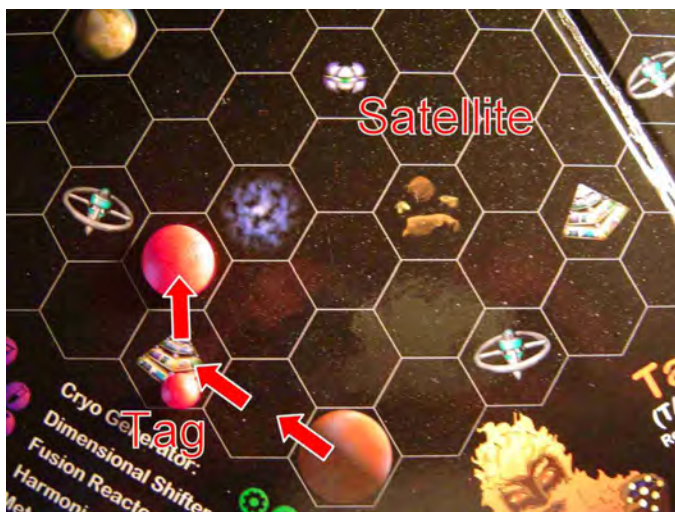
A piros játékos lép először. (Egy kör összegzéséhez lásd a segédletet ennek az ismertetőnek a végén.) Húzz egy kártyát a pirosnak az események paklijából. Tegyük fel, hogy a piros az Áttörés (Breakthrough) kártyát húzta.

A piros azonnal hozzáad két erőforrást saját erőforrásaihoz. Vegyél el két erőforráskártyát a bankból és helyezd őket a piros játékos

elé, képpel felfelé. Dobd el az Áttörés kártyáját az események dobópaklijára.

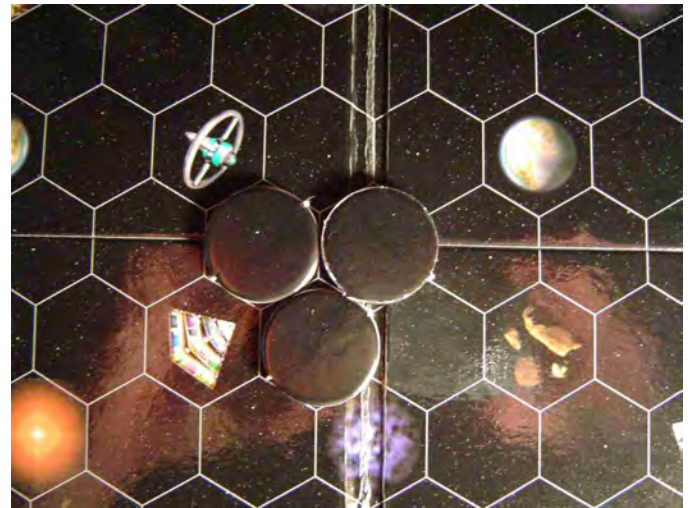
Ezután a piros begyűjti erőforrásait. A piros szülőbolygója körönként termel egy gyarmatosítókártyát (Colonist). Adj egy gyarmatosítókártyát a piros két erőforráskártyájához.

Mozgasd a piros hajót. A hajók körönként három mezőt tudnak mozogni. Irányítsd a hajót a műhold felé. (A szimbólumok és helyszínek magyarázatához lásd az ismertető végén lévő táblázatot.) Itt fogja a piros megkapni első célját. Láthatod, hogy a műhold túl messze van ahhoz, hogy az első körben elérd. Az odafelé vezető úton addig is jelölj meg egy erőforrás-termelő helyszínt.



Mozogj az ábrán látható helyszínre és helyezd el egy jelölődet (kicsi piros jelölő) a kereskedelmi állomáson, ahogy elhaladsz rajta. A piros következő körében ez a helyszín pénzt fog hozni, amikor erőforrásait begyűjti.

Most ennél többet nem tudunk tenni, ezért a piros körét azzal fejezzük be, hogy növeljük a Lényt egy mezővel az ő szülőbolygója irányába. Továbbá, mivel senki sem játszik a Rikae fajjal, helyezz egy Lényjelölőt a lila szülőbolygó irányába is.



1. kör: Zöld

Most a zöld köre következik. Húzz egy eseménykártyát. Tegyük fel, hogy az az Aszteroida mező (Asteroid Field) volt.

A zöld azonnal megjelöli az egyik választása szerinti aszteroida mezőt a táblán. Megjelölünk egyet a tábla másik oldalán, közel a Xiinen (sárga) szülőbolygóhoz.



Most a zöld gyűjti be erőforrásait. Kap egy gyarmatosító (Colonist) kártyát a szülőbolygójáról és egy érc-kártyát (Ore) az aszteroida mezőről.

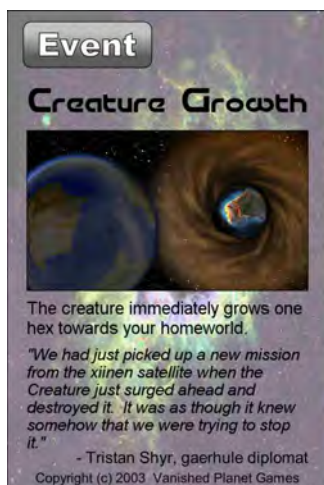
Mozgasd a zöld hajóját a piros mozgásához hasonlóan. Útközben jelöld meg a kutatóállomást.



A zöld körét azzal fejezd be, hogy növeled a Lényt a zöld játékos szülőbolygója felé. Ezen kívül növeld a Lényt a fehér, a kék és a sárga szülőbolygók irányába is, még ha nem is játszik velük senki.



2. kör: Piros

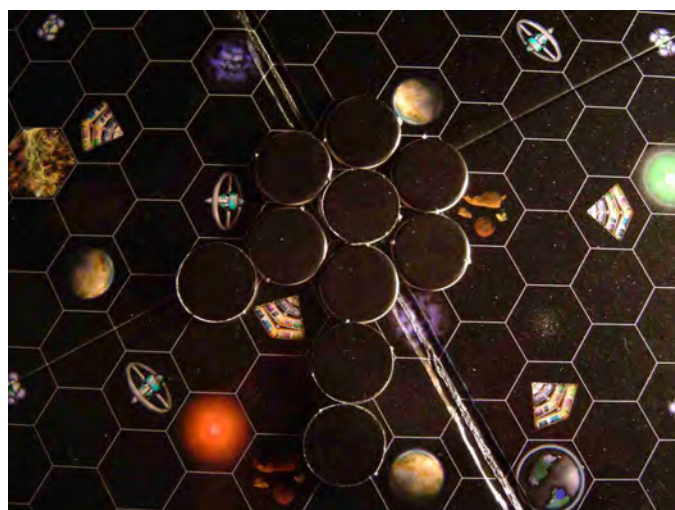


Most újra a piros köre következik. Kezdd egy eseménykártya felhúzásával. Tegyük fel, hogy egy Lénynövelő kártyát húztál. A piros lehelyez egy Lényjelölőt saját szülőotthonának irányába, ahogy az a kártyán is látható. Ezután gyűjtsd be a piros erőforrásait. Kap egy pénzt (money) a kereskedelmi ügynökségtől és egy gyarmatosítót a szülőbolygójától. Ezután a piros a hajójával

a műholdra mozog. Útközben ne felejtse el megjelölni a csillagködöt. Húzz egy célkártyát. Tegyük fel, hogy a célkártya a Kutatóállomások (Research Stations).

Ennek a célkártyának az értéke három pont. (Mindig a kártya jobb felső sarkában láthatjuk az értékét.)

A játék megnyeréséhez játékosonként 5 pontot kell szereznünk. Tehát egy két-személyes játékban 10 pontot kell elérnetek. Helyezd a célt a piros játékos elé képpel felfelé. A piros körét azzal fejezd be, hogy a Lényt növeled a szülőbolygója felé. Növeszd a Lényt a Rikae szülőbolygó felé is.



2. kör: Zöld

Újra a zöld köre következik. Húzz egy eseménykártyát. Tegyük fel, hogy az a Hőstett (Act of Heroism).

A leírásnak megfelelően megtartja a kártyát és begyűjti erőforrásait. Körében egy gyarmatosítót, egy ércet és egy kutatást kap.

Most a zöld fog hajójával a műholdhoz mozogni, miközben megjelöli az útjába eső bolygót.





Láthatjuk, hogy a célkártya két vagy négy pontot fog érni. Mivel a Saavyel (zöld) és a Gaerhule (fehér) szomszédok, ezt a célt könnyedén teljesítheti négy pontért is! A zöldnek mindössze annyit kell csinálnia, hogy épít egy meta-fordítót (Meta-translator), valamint egy diplomatát (Diplomat) és eldobja őket a Gaerhule szülőbolygón.

Nézd meg az épületek listáját a tábla négy oldalán. (A szimbólumok felsorolását és magyarázatát lásd ennek az ismertetőnek a végén, a segédletben.) Nézd meg, milyen erőforrások szükségesek egy meta-fordító technológiájának megépítéséhez és egy diplomata kiképzéséhez. A meta-fordító egy mérnököt, két diplomatát és egy energiát igényel.

A zöld körét azzal fejezd be, hogy növeled a lényt a zöld, a fehér, a kék és a sárga szülőbolygók irányába.

3. kör: Piros



Itt az ideje a piros körének. Húzz egy eseménykártyát. Tegyük fel, hogy az a Bő gyermekáldás (Baby Boom).

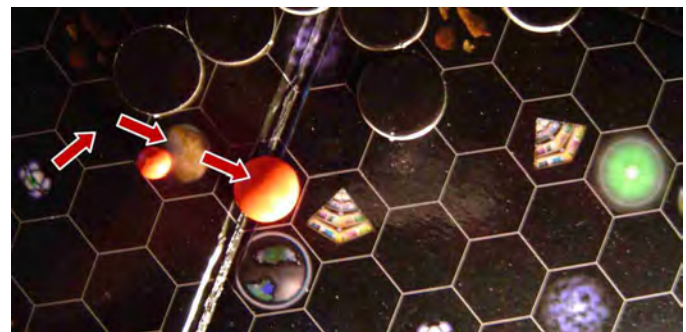
Most a játékosok választhatnak. Vagy eldobja a piros az összes erőforrást, ami előtte található (két kutatás, két gyarmatosító és egy pénz), vagy a zöld felhasználhatja az ő Hőstett kártyáját, hogy elkerülje az eseményt. Ezt a választást rád hagyom.

Csak annyit mondanék, hogy még ha lenne is elég erőforrása a pirosnak egy orvos kiképzéséhez, nem tud. Az egyetlen helyzet, amikor tilos építkezni/kiképezni, az az eseménykártyák végrehajtása. A piros kiképezhetett volna egy orvost az utolsó körében vagy még a zöld köre alatt is. De ha egy eseménykártyát felhúzzunk, minden építés/kiképzés tilos lesz annak befejezéséig.

Miután meghoztátok a döntést, és az eseményt végrehajtottátok, a piros begyűjti erőforrásait (egy gyarmatosítót, pénzt és energiát). Ezután húzhat egy új célkártyát, mielőtt elhagyja a műholdat. Tegyük fel, hogy az a Kvazár (Quasar).

Ezt a célt könnyebb elérni, és ugyanannyi pontot ér, mint a jelenlegi célkártyája. Dobd el a Kutatóállomások célkártyát. Az új célkártyát tartsd a piros előtt.

Most mozgasd a piros hajóját a kvazár felé. Közben jelöld meg az útba eső bolygót.

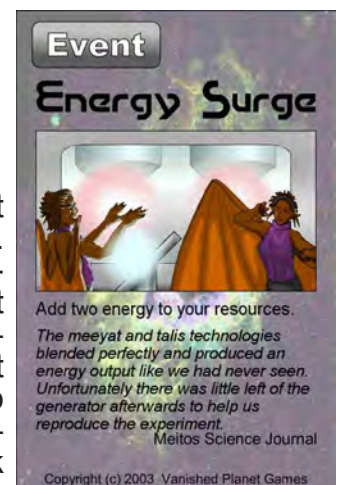







A piros körét azzal fejezd be, hogy növeled a Lényt a piros és lila szülőbolygók felé. Fontos, hogy a következő kör végén a piros szülőbolygójához legközelebb lévő műholdat el fogja pusztítani a Lény. Ha egyszer elpusztították, örökre megsemmisül. A pirosnak valószínűleg építenie kell egy kommunikációs jelfogót (amely műholdként működik) a szülőbolygóján, hogy új célhoz jusson, amint a Kvazár célja teljesült.

3. kör: Zöld

Újra a zöld köre következik. Húzz egy eseménykártyát. Tegyük fel, hogy az az Energia-hullám (Energy Surge).

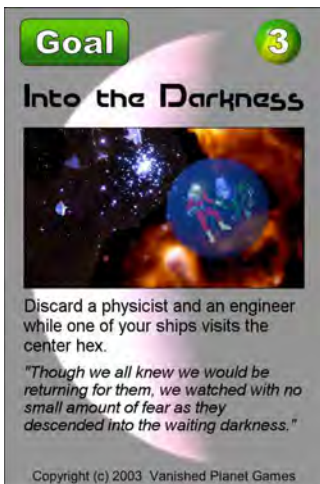
Azonnal begyűjt két energiakártyát. Ezután begyűjti erőforrásait. Kap két gyarmatosítót, egy ércet és egy kutatást (Research). Ez egy jó alkalom arra, hogy bemutassuk az erőforrások jegyzetömbjét, melyet a ti kényelmetekért adtunk a játékhöz.



Resource Type	Number per Round
 Planets	//
 Nebulas	
 Trade Stations	
 Asteroids	/
 Research Stations	/

Ahogy láthatod, egy-egy vonallal jelöltük a jegyzetombon azokat az erőforrást termelő helyszíneket, melyeket a játékos megjelölt: két bolygót, egy aszteroidát és egy kutatóállomást.

Amikor egy helyszínt megjelölsz, húzz egy vonalat a helyszínekhez a jegyzetombon. Ez rövid tájékoztatást nyújthat körödben az erőforrások begyűjtésénél, és így könnyebben és gyorsabban átláthatod, mit kapsz körönként. Figyeljete arra, hogy minden egyes alkalommal frissítsétek a jegyzetombötöket, amikor újabb jelölőt tesztek le vagy helyeztek át egyik erőforrás helyszínéről a másikkra.



De vissza a zöld köréhez. Mielőtt elmozgatná hajóját a műholdról, megnézi a következő célt. Tegyük fel, hogy az a Bele a sötétségbe (Into the Darkness).

Ennek a célnak a teljesítéséhez a zöldnek fázispajzzsal kellene felfejlesztenie flottáját (ami megengedi, hogy a Lény mezőire is ráléphessünk), hogy meglátogathassa a központi mezőt.

A két célkártyát összehasonlítva elég egyértelmű, hogy a saját célja ennél jobb. Egyszerűbb teljesíteni és több pontot is ér. Így eldobja a Bele a sötétségbe kártyát és a Gaerhule szülőbolygó felé mozgatja hajóját, útközben megjelölve a kereskedelmi ügynökséget.

A zöld szeretne egy második hajót. Ezért beadja gyarmatosítóját, egy ércet és egy energiáját egy katonáért (Soldier). Szeretne kiképezni egy orvost (Doctor), de pénzhiányban szenved. Megkérdi a piros játékost, hogy hajlandó lenne-e elcserezni pénzét egy gyarmatosítóra vagy egy

ércre. Miután a játékosok között lezajlott a kereskedelem, a zöld elég erőforrással rendelkezik, hogy szerezzon egy orvost. A zöld egy energiát és egy ércet ad az orvoshoz és a katonához. Mindezeknek a beadásával szerez egy új hajót. Lehelyez egy zöld hajót a szülőbolygójára és azonnal mozog is vele. Ezúttal a jobboldalán található kutatóállomást jelöli meg. Ezután a kutatóállomás fölötti kereskedelmi ügynökséget veszi célba.

Sok pénzre lesz szüksége, hogy megépítse a meta-fordítót, továbbá egy diplomata is kell a Gearhule cél teljesítéséhez.

Néhány körön belül a zöld hajója eléri a Gaerhule szülőbolygót. Ha eldob egy meta-fordítót és egy diplomatát, mikor odaér, teljesítette első célját. A zöld ezután ezt a kártyát a tábla mellé helyezheti, jelezvén, hogy ez a cél teljesült.

Végső megjegyzések

Nos, mindez elég kell, hogy legyen a játék elkezdéséhez. Erősen ajánlom, hogy olvassátok el a szabálykönyv 3. oldalán (a magyar szabály 4. oldalán) kezdődő Személyzet, technológiák, fejlesztések és egyebek című fejezetet, valamint a kereskedelemről szóló részt az 5. oldalán (a magyar szabály 6. oldalán), mielőtt elkezdenétek az első játékokat. Vegyétek figyelembe a Nehézségi Szintek Táblázatát is a 6. oldalon (a magyar szabály 7. oldalán).

Ha mindezzel megvagytok, készen álltok az indulásra és a galaxis megmentésére. Ha részletesebb választ szeretnétek egy kérdésre, nézzétek meg azt a szabálykönyvben.

Az első játék alkalmával állítsátok a játék szintjét könnyűre. Ez a nehézségi szint elég nehéz ahhoz, hogy kihívást jelentsen, miközben a nyereséghez szükséges szabályokat és stratégiákat megtanuljátok.

A játék hossza függ a játékosok számától és attól, hogy mennyire ismerik a játékot. Erősen ajánljuk, hogy egyszerre legfeljebb négy fajjal játsszatok, amíg nem játszott minden játékos legalább egyszer a játékkal. Ha több mint négy játékos szeretne játszani, az a legjobb, ha csapatokba rendeződve, kevesebb fajjal játsszatok. Így a játék továbbra is mindenki számára szórakoztató és érdekes lesz.

Végezetül pedig, ha olyan kérdéseitek lennének, melyekre nem találtok választ a szabályban, kérlek, hogy írjatok az info@vanishedplanetgames.com e-mail címre. Örömmel segítünk nektek.

Vanished Planet

Segédlet

Erőforrás ... termelője:

Gyarmatosító			Bolygó
Energia			Csillagköd
Pénz			Kereskedelmi Ügynökség
Érc			Aszteroida mező
Kutatás			Kutatóállomás

Személyzet

	Tudós
	Diplomata
	Katona
	Mérnök
	Orvos

Egy kör összefoglalása

1. Húzz egy eseményt és hajtsd végre
2. Gyűjtsd be az erőforrásokat
3. Mozdasd hajóidat, építs és kereskedj
4. Helyezz le egy Lényjelölőt

A játékosok bárkinek a köre során építkezhetnek vagy kereskedhetnek a bankkal, kivéve egy esemény végrehajtásakor.

A fent látható kör összefoglaló azt az opcionális szabályt tartalmazza, melynek során a játékosok az erőforrásokat közvetlenül az események végrehajtása után gyűjtik be. Ez a szabály használatos a bajnokságok során, valamint könnyebbé teszi a játék elsajátítását.

Javítás: A Bele a sötétségbe célkártyánál a „fizikus” helyett egy „tudóst” kell eldobnotok.

A tartalomra és illusztrációkra minden jog fenntartva © 2003 Vanished Planet Games

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