

Vanished Planet – Eltűnt Bolygó

Tartalom:

- 1 játéktábla
- 55 fekete Lényjelölő
- 10 kicsi, kerek jelölő mind a hat színből (összesen 60)
- 3 nagy, kerek hajójelző mind a hat színből (összesen 18)
- 20 célkártya (*Goal*)
- 40 eseménykártya (*Event*):
 - 29 eseménykártya (*Event*)
 - 11 Lénynövelő kártya (*Event*)
- 100 erőforrás kártya (mind az öt erőforrástípusból 20) (*Resource*)
- 50 személyzetkártya (mind az öt személyzettípusból 10) (*Personnel*)
- 30 technológiakártya (mind az öt típusból 6) (*Technology*)
- 18 fejlesztéskártya (mind a három típusból 6) (*Upgrade*)
- 12 felszerelésekártya (mind a két típusból 6) (*Equipment*)
- 1 pontozó jegyzetomb az erőforrások nyilvántartására
- 1 szabálykönyv (Ez magától értetődő!)

A játék célja

A játék célja az, hogy elég célpontot gyűjtsetek az Összes Célpont, vagyis az ÖCP eléréséhez, mielőtt a Lény elfoglalja a szülőbolygóitokat.

Hogyan készülünk elő

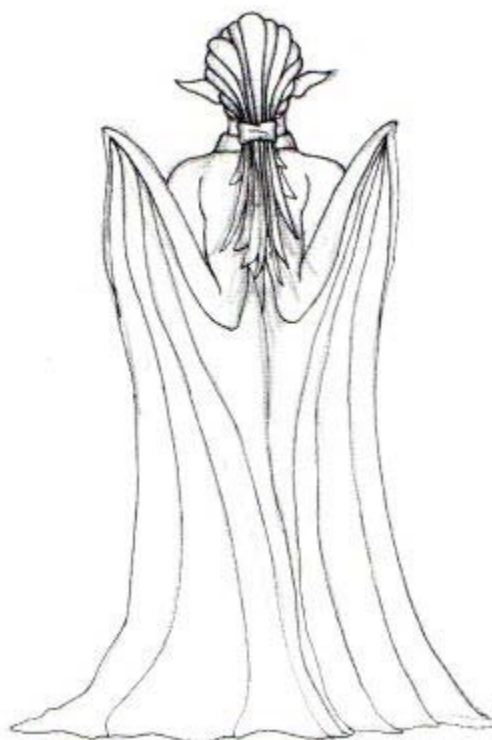
Minden játékos válasszon egy szintet, mellyel végig szeretné játszani a játékot.

Az erőforrás-, személyzet-, technológia-, fejlesztés- és felszerelésekártyákat nevük és típusuk szerint válogassátok szét és helyezétek őket olyan helyre, ahonnan mindenki eléri őket az egész játék alatt. A cél- és eseménykártyák pakliját külön-külön keverjétek meg és helyezétek őket külön kupacokba, képpel lefelé.

A nehézségi szintet az határozza meg, hogy hány Lénynövelő kártyát kevertek az eseménykártyák paklijába. Első alkalommal azt tanácsoljuk, hogy vegyétek ki az összes Lénynövelő kártyát és csak kettőtől négy kártyáig tegyetek belőlük az eseménykártyák paklijába. (További részletekért lásd a Nehézségi Szintek Táblázatát a Kiegészítő Információk részben.)

Helyezétek egy hajót minden olyan szülőbolygóra, melyet játékos irányít. Ezután helyezétek egy Lényjelölőt a tábla középső bolygójára és már játszhattok is.

A móka csak most kezdődik igazán...



A játék kezdete

Ez egy kis időt fog igénybe venni, szóval kapaszkodjatok az oxigénpalackjaitokba...

A vörös szülőbolygó lakosa kezdi a játékot, de ha emiatt kitörni készülő harc fenyeget, találjatok más módot a kezdő világ kiválasztására. (Emlékezzetek, együtt vagyunk benne a küldetésben, mindannyiunk célja a Föld megmentése. Vagy együtt járunk sikerrel vagy mindannyian a Lény vacsorájává válunk...)

Események

A körét minden játékos egy eseménykártya felhúzásával kezdi. Cselekedjétek a kártyán leírtak szerint. Néhány eseménykártya olyan lehetőséget ajánl fel, melynek köszönhetően szükség esetén eldobhatjuk azt, vagy valamilyen javakhoz juthatunk. Ezek a lehetőségek nyíltak maradnak a játékos aktuális körének végéig. Ha az eseménykártya szerint szükség van egy adott személyzetkártyára, annak a személyzeti tagnak a játékos kezében kell lennie, amikor a kártya felhúzásra kerül, különben a leírt esemény bekövetkezik. Ha Lénynövelő kártya kerül felhúzásra, a Lény továbbhalad egy mezőt annak a játékosnak a szülőbolygója felé, aki felhúzta a kártyát. Amennyiben a szülőbolygó nem pusztult el, a kör a megszokott módon folytatódik. (Szükséges megemlítenem, hogy ha elfogynak az eseménykártyák, keverjétek őket újra? Ha szükséges, akkor igen, keverjétek újra.)

És most néhány szót a mozgásról.



Mozgás

A Földtől kapott küldetéseket csak a flottád segítségével tudod végrehajtani, tehát nagyon vigyázz a hajóidra. Minden szülőbolygó egy hajóval kezd. Többet is lehet építeni, de erről majd később ejtünk szót. Egy adott körben egy hajó legfeljebb három mezőt mozoghat, de nem kell az egészet egyszerre lelépnie. Egy hajó bármikor befejezheti mozgását vagy dönthet úgy is, hogy teljesen kihagyja a mozgást.

(Megjegyzés: A fejlesztések befolyásolhatják a hajók által egy körben maximálisan megtehető mezők számát.)

Erőforrások kezelése

A játék során szükségessé válik az űr számos helyszínének meglátogatása. Az ilyen helyszínekről származó erőforrások nélkülözhetetlenek lesznek a Technológiák és Fejlesztések létrehozásához, amelyekre szükséged lesz küldetéseid végrehajtásához és hajóid tökéletesítéséhez.

Bármelyik játékos bármikor építkezhet, kivéve egy esemény végrehajtása során. Üzletelni viszont csak az a játékos tud, aki éppen soron van. (Ha ez túl bonyolult lenne, vagy a fiatal gyerekekkel játszotok, egyszerűen minden játékos fejezze be az összes építkezését a saját köre alatt.)

Hajóid útjuk során számos helyszínre ellátogatnak, lentebb láthatod táblázatba rendezve az erőforrások lelőhelyeit és az általuk termelt erőforrásokat (a helyszínek teljes listájáért lásd a Kiegészítő Információk részt, vagy a szabály hátoldalát).

- A **bolygókon** gyarmatok találhatóak, ahonnan gyarmatosítókat toborozhatunk a személyzeti feladatok ellátására; **Gyarmatosítók. (Colonist)**
- Az **aszteroidák** ércbányászatra alkalmasak; **Érc. (Ore)**
- A **csillagködök** hatalmas mennyiségű energiát termelnek, amelyet szállítás céljára és későbbi felhasználásra kristályos szerkezetű formában tárolnak; **Energia. (Energy)**
- A **kereskedelmi ügynökségeken** jó pénzért üzletelheted el az embereid által termelt árukat; **Pénz. (Money)**
- A tudomány és a **kutatóállomások** nagyon fontosak a gyarmatosítók kiképzésében, hogy készen álljanak a munkahelyek betöltésére, mikor a Föld küldetése megérkezik.; **Kutatás. (Research)**

Minden körben egyszer begyűjtheted az összes, saját jelölőddel ellátott helyszínről az ott termelt erőforrásokat. Egy helyszínen egyszerre csak egy jelölőd lehet. (Megjegyzés: Ha a jelölőd valamilyen okból eltávolításra kerül a helyszínről, újra visszatérhetsz arra a helyszínre és megjelölheted, de egy helyszínen színenként csak egy jelölő után járnak az erőforrások.)

A köröd során bármikor begyűjtheted az erőforrásaidat. Viszont minden jelölőért csak egyszer jár erőforrás. Azt viszont nem teheted meg, hogy a kör elején begyűjtöd az erőforrásaidat, majd átmozgatod a jelölőidet máshova, hogy onnan is begyűjtsd őket! A jelölőket azután, vagy azelőtt helyezheted át, hogy begyűjtötted az erőforrásokat, így minden erőforrásból kapsz abban a körben, de csak egyszer! Egy helyszínt (a műholdak kivételével) több játékos is megjelölhet és mindegyikük begyűjtheti a helyszín által termelt erőforrást.

(Megjegyzés: A szülőbolygók mindegyike termel tulajdonosának körönként egy gyarmatosítót. A szülőbolygók nem jelölhetőek meg erőforrás szerzése céljából és természetesen nem termelnek tovább, ha a Lény elpusztította őket.)

A műholdak különlegesek



A műholdak a Föld által felállított átjátszó állomások, melyekkel a galaxis peremén lévő, távoli bolygókkal kommunikálhatnak. Most már csak ezek segítségével kaphatunk üzeneteket az Eltűnt Bolygóról, ha csak nem vagy képes a saját kommunikációs jelfogód megépítésére. Ha ez sikerül, a többi játékos használhatja szülőbolygódat küldetéseik letöltésére.

A műholdakat nem jelölhetitek meg, és csak küldetések céljából léphettek rájuk. Ez azt jelenti, hogy körönként egyszer húzhattok egy célkártyát, miközben egyik hajótok a műhold mezőjén áll. Habár úgy tűnhet, hogy a műholdak egy-egy szülőbolygóval összeköttetésben állnak, ez nem így van. Bármelyik hajó ellátogathat bármelyik műholdra vagy kommunikációs jelfogóval ellátott szülőbolygóra, hogy célokhoz jusson, de ha új célt húztok, és az előző célt nem teljesítettétek, az egyiket el kell dobjátok. Egy körben játékosonként egy célt húzhattok, függetlenül attól, hány azonos színű hajó látogatja meg a műholdakat egy adott körben.

A célkártyákat nem lehet elüzetelni és minden játékosnak egyszerre csak egy célja lehet, kivéve a Kapcsolat! eseménykártya használatát. Ha egy játékos olyan célt húz, melyhez már rendelkezik a megadott feltételekkel, a cél azonnal teljesítettnek számít és hozzáadhatjuk az adott

játék Összes Célpontjához. A játékosnak még ebben az esetben is várnia kell a következő körig, hogy új célkártyát húzhasson a pakliból.

A teljesített célok kikerülnek a játékból, mivel azokat már befejeztük, ezzel szemben nem teljesített, de eldobott célkártyákat képpel felfelé helyezzük a képpel lefelé fordított célkártyák paklija mellé, hogy ha a képpel lefelé fordított célok elfogytak, azokat újrakeverhessük. (Megjegyzés: A célok fontosak, mivel csak azok teljesítésével menthetjük meg a galaxist és nyerhetjük meg a játékot.)

A megjelölt helyszíneidről befolyt erőforrások felhasználásával személyzetet képezhetsz ki, technológiákat dolgozhatsz ki és fejlesztéseket eszközölhetsz, miközben megpróbáltok elég célt teljesíteni ahhoz, hogy visszahozzátok a Földet és annak Napját. Ehhez azelőtt kell elérnetek az ÖCP-ot, mielőtt a Lény elfogyasztaná mindegyik, játékos által irányított szülőbolygót. (Ha bármelyik játékos szülőbolygóját elpusztítja a Lény, az a játékos kikerül a játékból, és a színének megfelelő jelölőket és hajókat levesszük a tábláról. Ezzel szemben az ilyen játékos által megszerzett célpontok beleszámítanak az Összes Célpontba.)

Személyzet, technológiák, fejlesztések és egyébek

A személyzet speciális kiképzést kapott gyarmatosítókból áll. A személyzetre szükség van a technológiák kidolgozásához, kellemetlen események elkerüléséhez és a célok teljesítéséhez.

A különböző típusú személyzet oktatásához a következő erőforrásokra lesz szükség:


- Orvos – 1 gyarmatosító, 1 pénz, 2 kutatás
(*Doctor - 1 Colonist, 1 Money, 2 Research*)
- Mérnök – 1 gyarmatosító, 1 pénz, 1 érc, 1 kutatás
(*Engineer - 1 Colonist, 1 Money, 1 Ore, 1 Research*)
- Diplomata – 1 gyarmatosító, 2 pénz
(*Diplomat - 1 Colonist, 2 Money*)
- Katona – 1 gyarmatosító, 1 energia, 1 érc
(*Soldier - 1 Colonist, 1 Energy, 1 Ore*)
- Tudós – 1 gyarmatosító, 1 pénz, 1 energia, 1 kutatás
(*Scientist - 1 Colonist, 1 Money, 1 Energy, 1 Research*)

A technológiákat a személyzet dolgozza ki erőforrások felhasználásával. Sok küldetés célja bizonyos technológiák kidolgozása és azoknak egy adott módon való felhasználása lesz. A feltételek lentebb olvashatóak. (Megjegyzés: A technológia kidolgozásához minden szükséges erőforrást és személyzetet el kell dobnunk a technológiáért cserébe.)

- Dimenziós váltó – 1 mérnök, 1 tudós, 2 energia
(*Dimensional Shifter - 1 Engineer, 1 Scientist, 2 Energy*)
- Fúziós reaktor – 1 mérnök, 1 orvos, 2 érc
(*Fusion Reactor - 1 Engineer, 1 Doctor, 2 Ore*)
- Harmonikus rezgékeltő – 1 katona, 1 tudós, 1 energia, 1 érc
(*Harmonic Oscillator - 1 Soldier, 1 Scientist, 1 Energy, 1 Ore*)
- Meta-fordító – 1 mérnök, 2 diplomata, 1 energia
(*Meta-Translator - 1 Engineer, 2 Diplomats, 1 Energy*)
- Hűtőgenerátor – 2 orvos, 1 mérnök, 1 érc
(*Cryo Generator - 2 Doctors, 1 Engineer, 1 Ore*)

A fejlesztések és felszerelések a technológiák gyakorlati eszközei. A fejlesztések technológiák, melyek leválaszthatatlanul kapcsolódnak a hajókhoz, így azokat nem lehet elüzlélni sem. (Megjegyzés: Amint egy fejlesztés elkészül, tulajdonosának minden hajója megkapja az azzal járó képességeket.)

Az aknák kivételével a felszereléseket sem lehet elüzlélni.

- A **transzlokátorok (Translocator)** segítségével hajóid bármelyik mezőre átléphetnek anélkül, hogy a köztes területre rálépnél. Habár egy hajó más akciókat is végrehajthat a célállomással kapcsolatban, a hajtóművek jelentős igénybevétele megakadályozza a normál mozgást abban a körben, amikor ilyen transzlokációra kerül sor. Minden hajó egy kör során csak egyszer használhat transzlokátort. (A kiegészítő lépéseket hozó események nincsenek hatással a transzlokációra.) Egy transzlokátor megépítéséhez el kell dobnod egy dimenziós váltót (*Dimensional Shifter*), egy fúziós reaktort (*Fusion Reactor*) és egy hűtőgenerátort (*Cryo Generator*).
- 
- A **fázispajzs (Phase Shielding)** segítségével a hajók olyan mezőkre is ráléphetnek, melyet a Lény foglal el. Ez a fejlesztés viszont csak a saját népedhez tartozó hajókat védi. Minden egyéb objektum, ami belép a Lény mezőjébe azonnal elpusztul, kivéve ha akna védi. Egy fázispajzs megépítéséhez el kell dobnod egy dimenziós váltót (*Dimensional Shifter*) és egy harmonikus rezgékeltőt (*Harmonic Oscillator*).
 - A **neutron meghajtó (Neutron Drive)** segítségével hajóid körönként eggyel több mezőt haladhatnak. Egy neutron meghajtóért el kell dobnod egy fúziós reaktort (*Fusion Reactor*) és egy mérnököt (*Engineer*).
 - Egy **kommunikációs jelfogó (Communications Relay)** segítségével szülőbolygód műholdként működik, így minden körben húzhatsz új célt, ha úgy tartja kedved. (Megjegyzés: A kommunikációs jelfogó tulajdonosának nem kell egy hajót tartania a szülőbolygóján ahhoz, hogy új célkártyákat húzhasson.) A többi játékos meglátogathatja szülőbolygódat küldetési célokért. Ennek megépítéséhez el kell dobnod egy meta-fordítót (*Meta-Translator*) és egy diplomatát (*Diplomat*).
 - Egyedül az **aknák (Mine)** lassíthatják le a Lény növekedését. Ha egy akna megépült, az egyik hajó fedélzetére helyezhetitek azt, majd ledobhatjátok egy választásotok szerinti mezőre a Lény útjába. Az akna lehelyezését egy jelölővel kell jeleznetek. Ez azt jelenti, hogy egy jelölőt egy másik helyszínről kell elvettetnetek. (Megjegyzés: Minden technológiát és erőforrást, melyet az akna megépítéséhez használtunk, el kell dobunk. Ha a szülőbolygóra készítesz egy aknát, akkor is meg kell jelölnöd, de annak lehelyezéséhez nem szükséges a hajóddal odautaznod.) (Kiegészítő megjegyzés: Bármilyen egyéb objektum legyen az akna mezőjén, amikor felrobban, sértetlen marad.) Egy akna megépítéséhez el kell dobnod egy harmonikus rezgékeltőt (*Harmonic Oscillator*), egy energiát (*Energy*) és egy ércet (*Ore*).
 - A szülőbolygódon újabb hajókat építhetsz. Az újonnan játékba kerülő hajóid használhatják a már kidolgozott, saját fejlesztéseidet, beleértve azokat is, melyek az Új hajó eseménykártyával kerülnek játékba.

(Megjegyzés: Egyik hajó sem lehet a Lénnel azonos mezőben, kivéve, ha van fázispajzs fejlesztése. Ha a Lény egy olyan mezőbe nő, melyen egy védtelen hajó található és nincs rajta akna, a hajó elpusztul.) A következő erőforrásokat kell eldobnod egy hajó megvásárlásához: katona (*Soldier*), orvos (*Doctor*), energia (*Energy*), érc (*Ore*).

Kereskedelem

A körödben akárhányszor befizethetsz négy kártyát bármelyik erőforrásból a készletbe (közismertebb nevén a 'bankba') egy másik típusú erőforráskártyáért cserébe. Körönként egyszer elcserélhetsz egy kártyát egy másik játékosal egy bármilyen típusú kártyára, ha a kártya másként nem utasít. Ajánlatos egy adott típusú kártyát ugyanolyan típusúra cserélni, például egy személyzetet egy másik személyzetre, egy erőforrást egy másik erőforrásra, de ez nem kötelező. Ha szükség van rá, elüzletelhetsz egy aknát egy energiáért, de vigyázz, ez elég drága lesz. Ahogy már említettem, együtt vagyunk a küldetésben, de azért jobb, ha az ilyen jellegű cseréket az utolsó, kétségbeesett pillanatokra hagyjátok.

Egy kör vége

A Lény minden játékos köre végén nő egy mezőt az adott játékos szülőbolygójának irányába. Ha befejeztél minden mozgást, vásárlást és kereskedelmet, helyezz egy Lényjelölőt a középső mezőtől kiinduló, a szülőbolygód felé irányuló egyenes vonal kilenc mezőjéből a következőre.

A játék ezután a baloldaladon ülő játékosal folytatódik. Ha közted és a következő játékos között olyan világok is sorra kerülnének, amelyeket nem irányítanak játékosok, figyeljetelek arra, hogy ezek felé a bolygók felé is növekedjen a Lény.



A győzelem

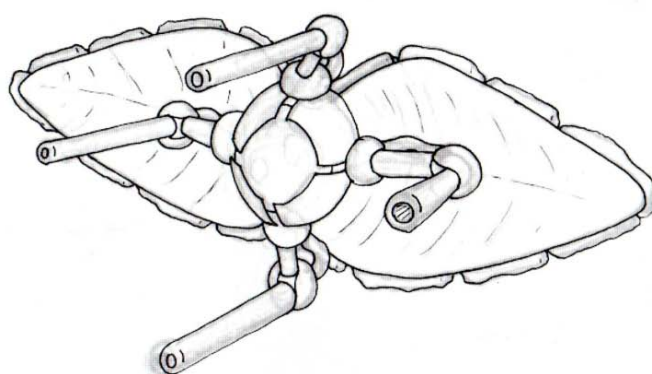
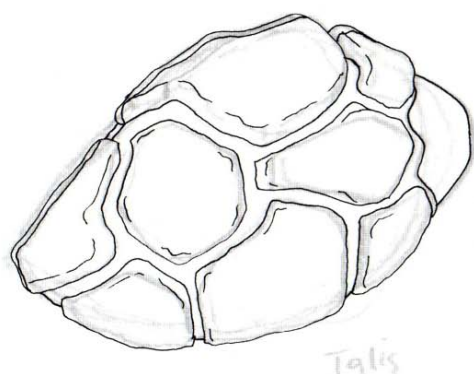
A játék megnyeréséhez és a galaxis megmentéséhez meg kell szereznetek az Összes Célpontot. Itt megismételném, hogy ezt az olyan célkártyákon található küldetések végrehajtásával érthetjük el, melyeket a múholdakról és kommunikációs jelfogókkal rendelkező helyszínekről szereztünk meg.

A megszerzendő pontok száma függ a játékosok számától; az ÖCP játékosonként öt pont. A játékosonként megszerzett pontok számának aránya azonban nem számít. Minden megszerzett pont beleszámít az ÖCP-ba, amennyiben a célkártyán található feltételek teljesülnek. A teljesített célkártyák akkor is számítanak, ha az azt végrehajtó játékos szülőbolygója elpusztult. A játék abban a pillanatban véget ér, amint a játékosok elérték az ÖCP-ot. Minden Lényjelölő lekerül a tábláról és a Föld újra a helyére kerül. Gratulálunk, megmentettétek a galaxist és az emberiséget!

Tippek és trükkök

1. Mindig ajánlott minél hamarabb beszerezni egy második hajót.
2. Ha ingyenesen jelölhetsz meg egy helyszínt, olyat érdemes választani, amelyik messze van a szülőbolygódtól vagy olyan szextánsban van, amelyiket valószínűleg nem fogod hajóval meglátogatni.
3. Igyekezz minél gyorsabban megjelölni minden erőforrást; a kutatás és a pénz különösen fontos a játék elején.

4. Bátran működj együtt más játékosokkal, hogy a legmegfelelőbb módon hajtsd végre akcióidat.
5. Legyen a kezében minél gyakrabban plusz személyzet.
6. Játsszátok végig a játékot és meglátjátok, talán nem is olyan lehetetlen, mint amilyennek tűnik.
7. Szórakozz jól!



Nehézségi Szintek Táblázata

Használjátok ezt a táblázatot annak eldöntésére, hogy mennyi Lénynövelő kártyát tegyetek a pakliba a játék előtt.

Játékos szám	Nehézség/Lénynövelő kártyák száma				
	Könnyű	Családi	Standard	Kemény	Rémálom
1	0	2	4	8	11
2	0	2	4	7	10
3	0	2	3	6	9
4	0	1	3	5	8
5	0	1	2	4	7
6	0	1	2	3	6

Szabályvariánsok

Próbáljátok ki a következő szabályváltoztatások bármelyikét, vagy akár egyszerre mindet, hogy nehezítsétek a játékot:

- Vonjatok le egy pontot a megszerzett ÖCP-ből minden olyan szülőbolygó után, melyet a Lény elpusztított.
- A nehézségi táblázatban vázoltaknál több Lénynövelő kártyát használjatok.
- Növeljétek meg a játékosonként megszerzendő célpontok számát.
- Adjátok az eseménykártyákhoz a megadott számú Lénynövelő kártyákat, és akárhányszor húztok ilyen kártyát, a Lény az összes szülőbolygó felé növekedni fog.
- Plusz stratégiai elemként azt is megszabhatjátok, hogy a játékosok csak a körük elején, az eseménykártyák végrehajtása után gyűjthetik be erőforrásaikat.
- Ha igazi rémálomra vágytok, próbáljátok ki az összes szabályvariánst úgy, hogy mind a 11 Lénynövelő kártyát hozzáadjátok az eseménykártyák paklijához.



GY.I.K.

K: A Tolvajok (Thieves) eseménykártyáján az áll, el kell, hogy dobjam az alap erőforrásaim felét, ha nincs katonám. De mi van akkor, ha páratlan számú erőforrásaim vannak?

V: Kerekíts lefelé. Így ha egy alap erőforráskártyád van, tartsd meg. Ha három van, egyet dobj el; ha öt van, kettőt dobj el, és így tovább.

K: Ha egy játékos szülőbolygóját elpusztítja a Lény, az aknáit a táblán maradnak?

V: Igen. Ha egy játékos kiesik, minden erőforrása elveszik, és minden jelölője lekerül a tábláról, de mindegyik aknája a táblán marad, míg a Lény el nem pusztítja azt.

K: Az egyik küldetésem arra utasít, hogy látogassak meg egy szülőbolygót, melyet már elpusztítottak. Tudom még teljesíteni a küldetést?

V: Ha a Lény elpusztít egy szülőbolygót, annak vége. Nem látogathatsz meg a küldetés végrehajtásához a bolygót, mivel az már nem létezik. A szülőbolygókkal kapcsolatos célok azonban csökkentett pontokért teljesíthetőek a szülőbolygók meglátogatása nélkül is. Lásd a különböző kártyákat a részletekért. Az Egység (Unity) nevű küldetés azonban nem végrehajtható, ha valamelyik szülőbolygót megsemmisítették.

K: Van egy aknakártyám. Kivédhetek vele egy Lénynövelő kártyát?

V: Nem. Amikor a Lénynövelő kártya felhúzásra kerül, a Lény azonnal növekszik. Egy olyan aknakártya, melyet nem helyeztek le, nem tudja ezt megakadályozni. Csak egy már lehelyezett akna, a Hőstett (Act of Heroism) és a Haladék (Reprieve) nevű esemény állíthatja meg a Lény növekedését. Az aknakártyát bármikor elhasználhatod egy akna lehelyezésére, kivéve egy esemény végrehajtása során. KIVÉTEL: A kiegészítővel játszva a Gaerhule Hősiesség (Heroism) faji előnyével lehetőség lesz egy le nem fektetett akna kártyájával megakadályozni a Lénynövelő kártyák okozta növekedést (részletekért lásd a kiegészítő szabályait).

K: Egy akna folyamatosan akadályozza a Lény növekedését egy bizonyos szülőbolygó irányába?

V: Nem. Tegyük fel, hogy készítettél egy aknát és az egyik hajód lepottyantja a Lény útjába. Amikor a Lény azt a mezőt próbálja benőni, az akna felrobban és az aknát szimbolizáló jelölőt eldobjuk. Ez ideiglenesen megállítja a Lény növekedését és a lény a játéknak ezen a pontján nem fog mozogni. Azonban a következő „Lénynövekedési lehetőségnél” a Lény be fogja nőni azt a mezőt. Tehát egy

akna lényegében egy kör erejéig állítja meg a Lényt növekedését. A Lényt semmi sem tudja hosszútávon megállítani.

Játékmenet

K: Kereskedhetek több mint egy játékkal a körömben?

V: Csak egyszer kereskedhetsz a köröd során. (Csak egy személlyel kereskedhetsz, és egy kártyát cserélhetsz el egy kártyára.)

K: Mi történik, ha a bank kifogy az erőforráskártyákból (vagy egyéb típusú kártyákból)?

V: Ha a bank kifogy egy adott típusú kártyából, akkor az a típus addig nem lesz elérhető, míg a bank vissza nem töltődik. Ha egy játékosnak például három aszteroidája van megjelölve, de csak két érc-kártya van, akkor a játékos csak két érc-kártyát kap. A harmadik kártya elveszik.

A bank akkor töltődik vissza, ha a játékosok építés miatt adnak vissza kártyákat, vagy ha egy játékos 4 azonos típusú alap erőforráskártyát ad be egy másik típusú alap erőforrásért.

Hibajavítások

A Bele a sötétségbe (Into the Darkness) célkártyánál a fizikus (physicist) helyett egy tudóst (scientist) kell eldobnod.

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