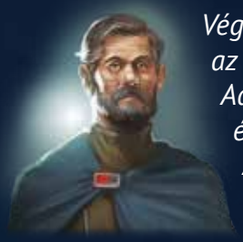
REWORLD

Wolfgang Kramer *és* ***Michael Kiesling*** *két fejezetből álló játéka*
2-4 játékos számára, 12 éves kortól.

Fejlesztés: ***Viktor Kobilke***

Illusztráció: ***Michael Menzel***



Végre! Az ExoFox5 befejezte az Eurybia bolygó elemzését, és megerősítette, hogy ez a legjobb lehetőség az Újvilág Projekt számára. Nem várhatunk tovább. Elfogy az időnk!

Admirális, a maga küldetése az, hogy lakhatóvá tegye az Eurybia bolygót az önt követő telepes flotta érkezéséig.

A terv szerint néhány várost kell alapítanunk, különböző éghajlatú területeken, és az egész bolygóra kiterjedő védelmi hálózatot kell kiépítenünk.

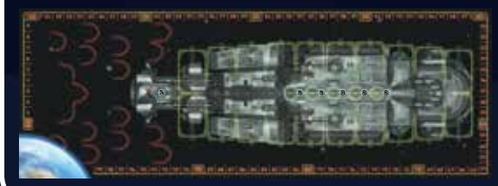
Először itt a Colossus Állomáson terrabot, űrsikló, szatellit és építőegység modulokat kell megszereznie és bedokkolnia a küldetésre szabott szállítóhajóra.

Azután mélyhibernációban el kell utaznia az Eurybiához. Amikor eléri az Eurybia pályáját gyorsan kell majd cselekednie. Az energiatartalékai szűkösek lesznek. Nem sok lehetősége lesz a változtatásokra, ezért a modulok jól megtervezett bedokkolása az 5 dokkoló egységbe, nagy előnyt nyújthat az új otthonunk hatékony felépítéséhez.

Tudjon róla, hogy nem ön az egyetlen, aki feladatául kapta ezt a küldetést. De ha megtesz minden öntől telhetőt, akkor bizonyosan az ön neve marad fenn örökre az emberiség megmentőjeként. Sok szerencsét!

TARTALOM

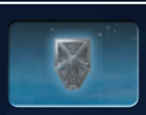
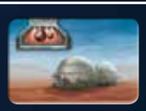
1 játéktábla



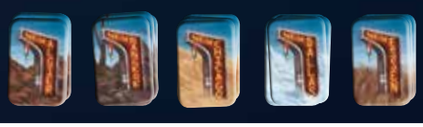
4 szállítóhajó
játékosonként 1

4 pontjelző
játékosonként 1

100 modullapka

	eleje: ***modul***	*hátulja:* ***település***
16 szatellit		
20 űrsikló		
25 terrabot		
39 építőegység		

20 városjelző
területfajtánként 4, egyedi elnevezésekkel



30 űrhajós tiszt kártya
6-6 az alábbiakból:

14 telepes hajó

1 végső telepes hajó

1 körjelző

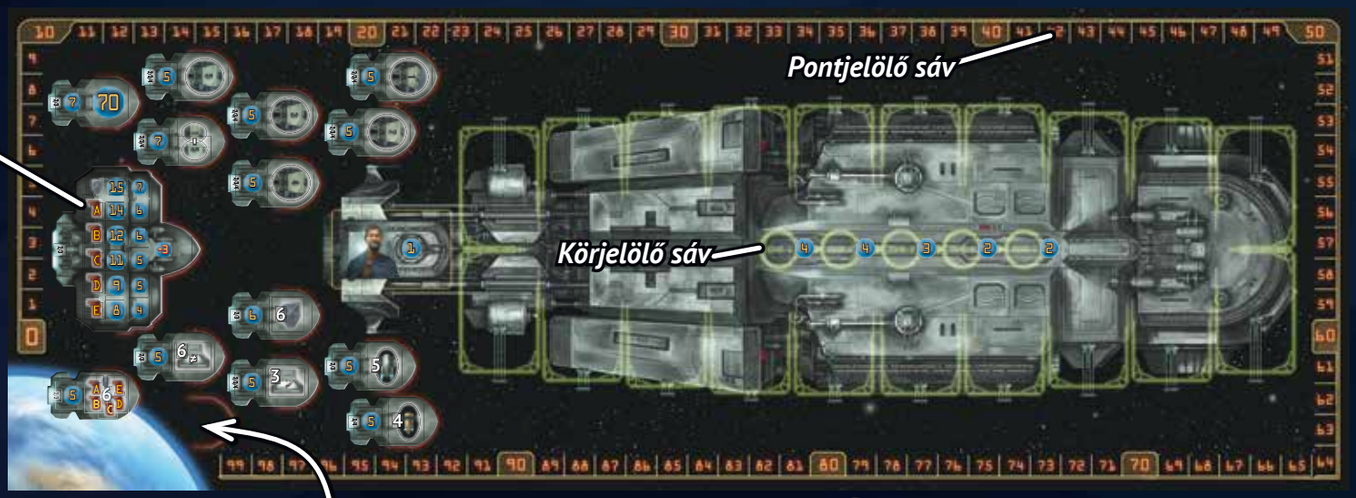
1 vászonzsák

1 kezdő-játékos jelölő

ELŐKÉSZÍTÉS

1 Fektessétek a ***játéktáblát*** az asztal közepére.

2 Helyezzétek a ***végső telepes hajót***, a játékosok számának megfelelő oldalával felfelé fordítva a játéktáblán a számára kialakított helyre:



3 Tegyétek a ***telepes hajókat*** tetszés szerinti sorrendben a játéktáblára a számukra kialakított helyekre. Egyes hajóknak meghatározott oldalukkal felfelé kell a táblán feküdniük. Az, hogy melyik oldaluknak kell felfelé lenniük, a játékosok számától függ. Ez minden hajó farrészén meg van adva.

4 Válasszatok egy-egy ***szállítóhajót***, és fektessétek le úgy magatok elé, hogy a hajótok orra tőletek el mutasson. A szállítóhajótok jobb és bal oldalán legyen annyi üres helyetek, amennyi csak lehetséges, mert a játék folyamán ezekre a helyekre a modullapkákból hosszú sorokat tesztek le majd. A szállítóhajótok bal oldala a *dokkoló-terület*, a jobb oldala pedig a *telepes-terület*.

5 Vegyétek el a szállítóhajótok színében a ***pontjelzőtöket*** és tegyétek a pontozósáv „0” mezőjére.

6 Szórjátok a 100 ***modullapkát a vászonzsákba***. Alaposan rázzátok össze, hogy jól összekeveredjenek a lapkák a zsákban, majd tegyétek a zsákot a játéktábla mellé.

7 Válogassátok szét a 20 ***városjelzőt*** területfajtánként. 5 területfajta van, amiket a hátterük alapján és a nevük kezdőbetűje alapján (A, B, C, D, E) tudtok megkülönböztetni. Alakítsátok ki a lapkákból a készletet a játéktábla mellett úgy, hogy területfajtánként 4 lapka legyen egy pakliban.

8 Tegyétek a ***körjelzőt*** a körjelző sáv bal szélső mezőjére.

9 Helyezzétek a játéktábla mellé készenlétbe a 30 ***űrhajós tiszt kártyát***.

10 Válasszatok egy kezdőjátékost, akinek a szállítóhajójára kell állítania a ***kezdőjátékos jelölőt***.

A KONCEPCIÓ

A *Reworld* egy szokatlan játék, ami két nagyon jellegzetes fejezetre oszlik. Az alábbi áttekintés a játék általános koncepciójának bemutatására szolgál, és segíthet, ha el akarjátok magyarázni a játékot egy másik játékosnak. A játék részletes szabályai a 6. oldalon kezdődnek.

ELSŐ FEJEZET: COLOSSUS ÁLLOMÁS

Az első fejezet a Föld felszínén a Colossus állomáson játszódik, ahol a szállítóhajóitok dokkolnak. Az űrhajós tiszt kártyákkal az Eurybia lakhatóvá tételéhez szükséges modulok megszerzéséért versenyeztek: szatellitek, űrsiklók, terrabotok, építőegységek.

A megszerzett modulokat mindig a szállítóhajótokhoz csatolt 5 modulsor valamelyikének nyitott végéhez dokkoljátok. Ezekből áll össze és így lesz egyre hosszabb az első fejezetben a szállítóhajótok bal oldalán fekvő a *dokkoló-terület*.

Az ötödik kör után véget ér az első fejezet. A szállítóhajóitokkal megkezditek az utazásotokat az Erubyára. Az út viszontagságaitól megkímélten, mély hibernációban álomba merülve utaztok.

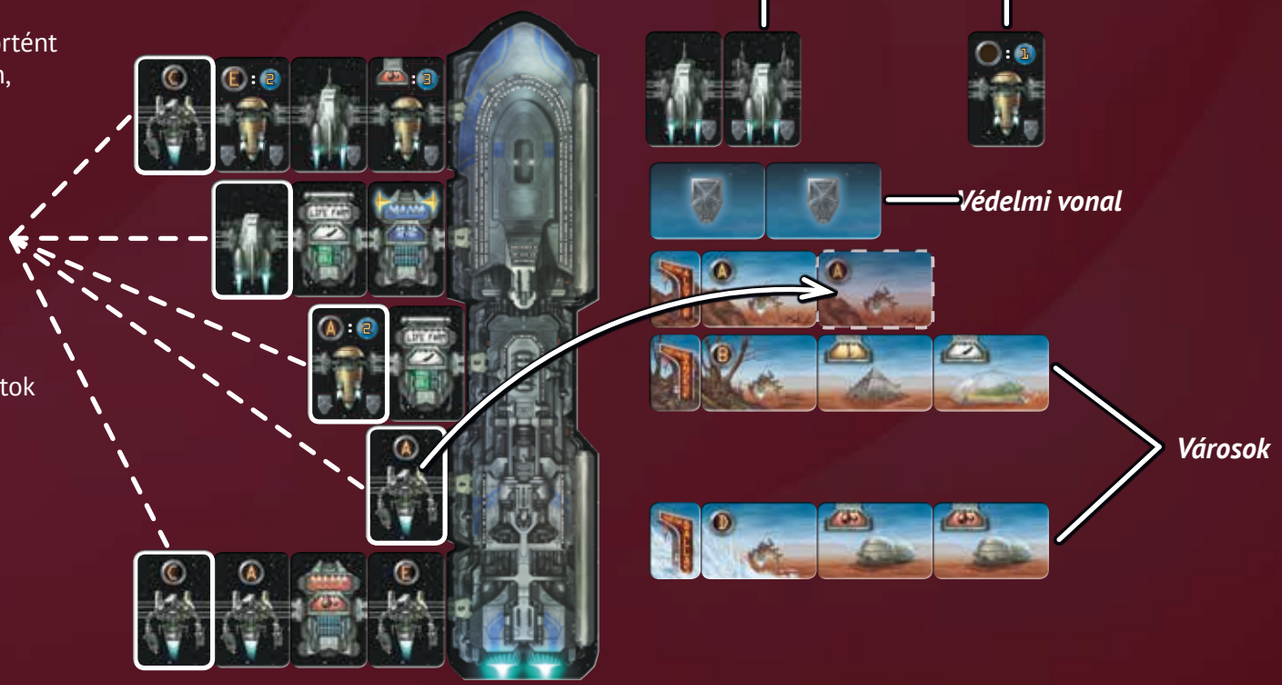
MÁSODIK FEJEZET: A LETELEPEDÉS

A második fejezet az Eurybia bolygóhoz történt hosszú utazás után játszódik. Egymás után, egyesével lecsatoljátok az ideszállított moduljaitokat és arra használjátok, hogy Eurybia lakhatóvá váljon. Mindig csak azt az egy modult csatolhatjátok le, amelyik a ***modulsorotok legvégén*** áll.

Minden lecsatoláskor a lecsatolt modult azonnal használnotok kell a rendeltetése szerint. Ezt annyit tesz, hogy a modult átfordítjátok és áthelyezitek a szállítóhajótok jobb oldalán található *telepes-területre*.

Így alakulnak ki előttetek:

- legfeljebb *5 város*
- egy *védelmi vonal*
- egy *űrsikló flotta*
- *szatellit hálózat*



Alapvetően a modulokat a következő módokon használhatjátok:

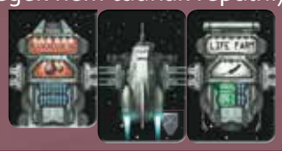
Terrabotok: a városok alapításához használhatjátok. 5 féle terrabot van (A-tól E-ig). Mindegyik fajta egy meghatározott terepen tud dolgozni. Terület fajtánként (=Betűk) mindenki csak egy saját várost alapíthat.

Építőegységek: a saját városaitok kiépítésére használjátok.
5 különböző **építőipari** céghez és 1 **mezőgazdasági** üzemhez tartoznak.

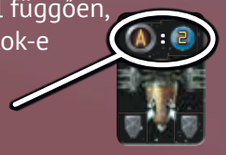
Mindenki saját városaira érvényes: egy városban csak egy építőipari céget használhattok, és ezt a céget nem használhatjátok másik saját városotokban.

Ellenben a mezőgazdasági üzemhez tartozó építőegységet mindegyik saját városotokban használhatjátok.

Űrsiklók: az építőegységek városokba történő szállítására használhatjátok (mivel az építőegységek nem tudnak repülni).



Szatellitek: azonnali pontokat adnak, attól függően, hogy tudjátok-e teljesíteni a szatellit feladatát a lecsatolás pillanatában.



Alternatív, megoldásként a műholdakat és a legtöbb űrsiklót használhatjátok pajzsokként a védelmi vonalatok megerősítésére.

Miközben a telepesek számára megfelelő környezet előkészítésén munkálkodtok, a telepeshajók flottája megközelíti Eurybitát. Minden telepeshajónak van egy feltétele. Az a játékos, aki elsőként felel meg valamelyik hajó igényeinek, az megkapja a hajót és a hajóval járó pontokat.

Miután az összes modullapka átkerült a szállítóhajókról a telepes-területekre, megérkezik a végső telepeshajó Eurybiára. A hajó érkezésekor pontokat ad azoknak, akik a legtöbb pajzzsal járultak hozzá a védelmi vonalhoz, valamint azoknak, akik a különböző típusú terepen a legnagyobb városokat építették.

Akinek a legtöbb pontja van, az nyeri meg a játékot.

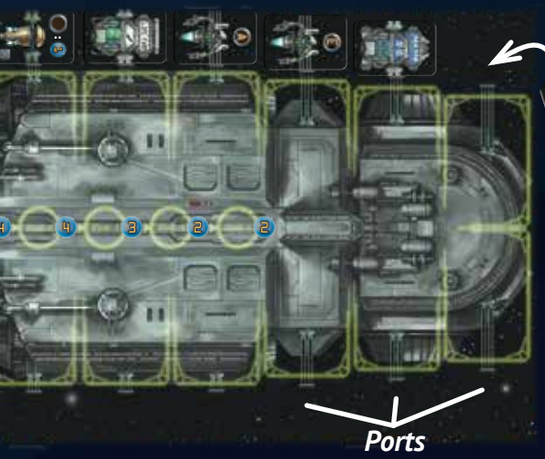
Tipp: Ha nincs elég helyetek nagyobb város kiépítéséhez, akkor fektessétek egymásra elcsúsztatva a lapkákat úgy, hogy a lapkák bal oldala látható legyen.

A JÁTÉK FOLYAMATA

ELSŐ FEJEZET: COLOSSUS ÁLLOMÁS

Az első fejezet öt körön át tart. Minden kört a következő előkészületekkel kell kezdenetek:

Előkészületek minden kör kezdetekor



1 Húzzatok egymás után ***modullapkákat a vászonzsákból*** és fektessétek a Colossus állomás dokkolóiba. Először a felső 10 dokkoló töltsétek fel balról jobbra egy - egy lapkával, majd az alsó 10 dokkolót. Ügyeljetek arra, hogy minden lapka előoldala legyen felfelé (tehát a modul látható). Miután mind a 20 dokkolóba került egy - egy modullapka, tegyétek félre a vászonzsákot.

2 Keverjétek meg a 30 ***űrhajós tiszt kártyát***, majd a következők szerint osszátok ki:

Két játékos esetén minden játékos 13 lefordított kártyát kap.
Három játékos esetén minden játékos 9 lefordított kártyát kap.
Négy játékos esetén minden játékos 7 lefordított kártyát kap.

A maradék lapokat (4 lap két játékos esetén; 3 lap három játékos esetén; 2 lap négy játékos esetén) tegyétek lefordítva a játéktábla mellé, ez lesz a dobópaklitok. Vegyétek a kezetekbe a kapott lapokat.

A kör lefolyása

A kört az a játékos kezdi meg a lépésével, akinél a kezdőjátékos jelölő van. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következtek majd.

Amikor te vagy a soron, akkor használj egy vagy több űrhajós tiszt kártyát és szerezz vagy:

A) 1 modult vagy

B) a kezdőjátékos jelölőt (ha még lehetséges)

A lépésed ezzel véget ér, a bal oldali játékostársad következik.

Ha a lépésedben nem tudsz, vagy nem akarsz semmit megszerezni, akkor a következőket kell tenned:

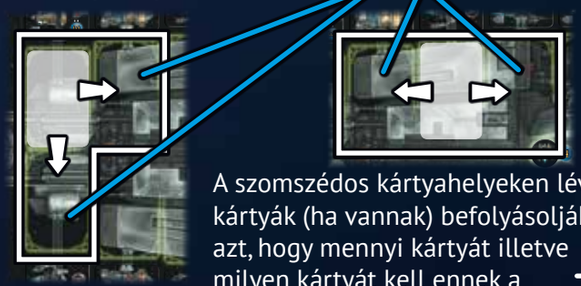
C) el kell dobnod a maradék űrhajós tiszt kártyáidat, és ki kell szállnod a körből.

Amint minden játékos kiszállt, a kör véget ér. Kezdjétek meg a következő kör előkészítését. Helyezzetek fel új modulokat a játéktáblára, és osszátok ki ismét az űrhajós tiszt kártyákat.

A) *A1 modul megszerzése*

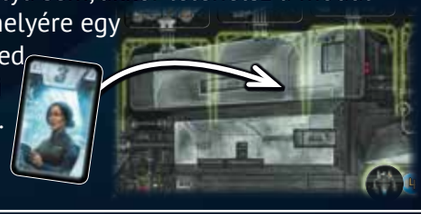
A Colossus állomáson minden modul egy saját kártyahelyhez csatlakozik. Egy modul megszerzéséhez egy vagy több tisztkártyát kell felfordítva ráhelyezned a kezedből a modul kártyahelyére, a következő szabályok betartásával:

Mindegyik kártyahelynek pontosan **2 szomszédos** kártyahelye van.



A szomszédos kártyahelyeken lévő kártyák (ha vannak) befolyásolják azt, hogy mennyi kártyát illetve milyen kártyát kell ennek a modulnak a kártyahelyére letenned.

Ha **nincsen** a szomszédos kártyahelyeken egy kártya sem, akkor letehetsz a modul kártyahelyére egy tetszésed szerinti kártyát.



Figyelem: a kezdőjátékos-mező nem kártyahely és nem befolyásolja a kártyahelyeket.

Akkor, ha a szomszédos kártyahelyek **egyikén** legalább egy kártya van, akkor fektess a modul kártyahelyére vagy:

a) **1 kártyát**, amelyik pontosan **megegyezik** a szomszédos kártyahelyen fekvő **legfelső lappal**, vagy

b) **2 kártyát a választásod szerint.**

Abban az esetben, ha a b) lehetőséget választod,

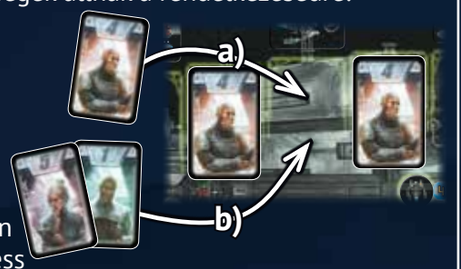
neked kell eldöntened azt, hogy a két lapod közül melyiket teszed felülre, a másik lapra, mert ettől kezdve csak a felső lap lesz releváns.

Ha **mind a két** szomszédos kártyahelyen vannak kártyák, akkor mind a két kártyahely felső lapjait tartanod kell. De itt is lehetőséged van arra, hogy a szükséges kártyát „helyettesítsd" 2 kártyáddal a választásod szerint. Erre a következő lehetőségek állnak a rendelkezésedre:

Akkor, ha a két szomszédos kártyahelyen **azonos** kártyák vannak, akkor fektess a modul kártyahelyére vagy:

a) **1 kártyát**, amelyik pontosan **megegyezik** a szomszédos kártyahelyen fekvő két **legfelső lappal**, vagy

b) **2 kártyát a választásod szerint.**



Akkor, ha a két szomszédos kártyahelyen különböző kártyák vannak, akkor fektess a modul kártyahelyére vagy:

c) **2 kártyát**, amelyek pontosan **megegyeznek** a szomszédos kártyahelyeken fekvő két **legfelső lappal**, vagy

d) **3 kártyát,** amelyek közül legalább az egyik pontosan **megegyezik** a szomszédos kártyahelyeken fekvő két **legfelső lap valamelyikével**, vagy

e) **4 kártyát a választásod szerint.**
Itt is érvényes az, hogy ha több kártyát teszel le, akkor neked kell eldöntened azt, hogy a lapjaid közül melyiket teszed felülre, a másik lapra.

A legfelső kártya, amelyiket a modul kártyahelyére raktál le, meghatározza a *szállítóhajód dokkolási helyét* (1-5), amibe a modult csatlakoztathatod. Vedd el a modult a játékfelületről, és csatlakoztasd erre a *dokkolási helyre*. Ha ott már egy *modulsor* van, akkor csatlakoztasd a modult a *modulsor* nyitott végéhez.

Figyelem: Minden egyes alkalommal, amikor terrabotot szerzel, annyi pontot léphetsz előre a pontozósávon, amennyit a játékfelület közepén lévő körjelző éppen megad: 4 pont az első és a második körben, 3 pont a harmadik körben, 2 pont a negyedik és az ötödik körben.

B) *A kezdőjátékos jelölő megszerzése*

Abban az esetben, ha a Colossus állomáson még üres a kezdőjátékos mező, akkor tegyél rá a kezedből lefordítva egy tetszésed szerinti lapot. Ezért azonnal kapsz 1 pontot a pontjelző sávon, és megkapod a kezdőjátékos jelölőt is, amit a szállítóhajódra kell állítanod.

C) *Kiszállás a körből*

Ha a lépésedben nem tudsz, vagy nem akarsz űrhajós tiszt kártyát letenni, akkor ki kell szállnod a körből. Ha van a kezedben még űrhajós tiszt kártya, akkor rá kell dobnod ezeket lefordítva a dobópaklira, mindegyikért kapsz 1 pontot a pontjelző sávon. A kör végéig a lépésedet átugorják a többiek.

A kör vége

Miután mindenki kiszállt, vége a körnek. Végezzétek el a következőket:

- Vegyétek le az összes játéktáblán maradt modult, és tegyétek be a játék dobozába.
- Gyűjtsétek össze a játéktáblán fekvő űrhajós tiszt kártyákat, és tegyétek a dobópaklira.
- Toljátok a körjelzőt egy mezővel jobbra, majd készítsétek elő a következő kört.

Az ötödik kör után (amikor a körjelzőt már nem lehet egy mezővel jobbra tolni, és a vászonzsák is üres) véget ér a fejezet. Folytassátok a második fejezettel.

MÁSODIK FEJEZET: A LETELEPEDÉS

A második fejezet annak a játékosnak a lépésével kezdődik, akinél a kezdőjátékos jelölő van. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következtek majd.

Amikor te vagy a soron, akkor tedd a következőket:

A) kapcsolj le pontosan 1 modult a modulsorodból, és használd azonnal,

B) azután ellenőrizd le azt, hogy teljesítetted-e egy vagy több telepeshajó elvárásait.

A lépésed ezzel véget ér, a bal oldali játékostársad következik.

Amint nem tudsz több modult lekapcsolni, kimaradsz. A játék hátralévő részében a lépésedet a többiek átugorják.

Amint egy szállítóhajó sem rendelkezik több modullal, a végső telepeshajó eléri Eurybiát, és a játék véget ér.

A) *1 modul lekapcsolása*

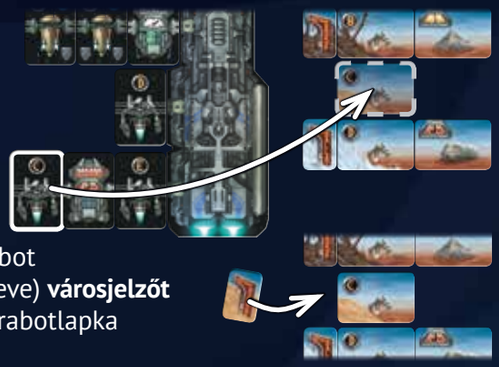
Válaszd ki az egyik modulsorod, csatold le a bal szélén fekvő modult, és használd azonnal. Az egyes modulok felhasználási lehetőségeit az alábbiakban ismertetjük.

Terrabotok

A terrabotokat a városok alapításához használhatjátok. 5 féle terrabot van (A-tól E-ig). Mindegyik fajta egy meghatározott terepen tud dolgozni.

Akkor, amikor egy terrabotot csatolsz le, azonnal **átfordítod** és áthelyezed a ***telepes-területedre***.

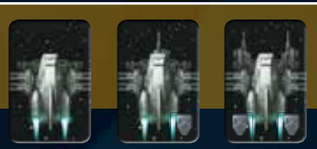
- Ha ez az első terrabot ebből a fajtából (=betű), amelyiket lecsatoltad, akkor ezzel automatikusan egy új várost alapítasz. Fektesd az egyik sorodhoz, vegyél el a készletből egy megfelelő területtípusú (aminek a terrabot kezdőbetűjével kezdődik a neve) **városjelzőt** és fektesd a megfordított terrabotlapka bal oldalára.



- Ha a terrabotnak olyan betűjelzése van, amilyen területtípushoz tartozó várost már megalapítottál a telepes-területeden, akkor egyszerűen fektesd a terrabotot ahhoz a városhoz. (Területtípusonként csak egy várost alapíthatsz.)

Űrsiklók

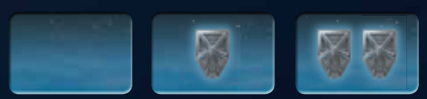
Az űrsiklókat kétféle feladatra használhatjátok a) védelmi vonalatok megerősítésére **vagy b)** építőegységek városokba történő szállítására.



a) Építsd ki a védelmi vonalad

Ha úgy döntesz, hogy lecsatolsz egy űrsiklót azért, hogy kiépítsd a védelmi vonalad, akkor azonnal **átfordítod** és áthelyezed a telepes-területed ***védelmi vonalába***. (Ha ez az első ilyen lapka, amit a védelmi vonal kiépítéséhez használsz, akkor egyszerűen tedd a városok fölé, és kezd el a védelmi vonalad kiépítését.)

Az űrsikló lapkák hátoldalán vagy nincsen pajzs, vagy 1, vagy pedig 2 pajzs van.



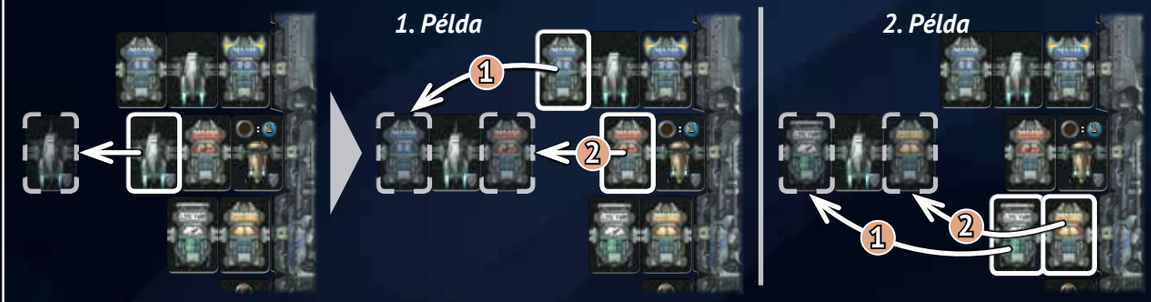
Az űrsiklók elején, alul láthatod azt, hogy mennyi pajzs van a hátukon.

Figyelem: Azokat az űrsiklókat, amiken nincsen pajzs, nem építhetitek be a védelmi vonalatokba. Ezeket kizárólag arra használhatjátok, hogy az építőegységeket a városokba szállítsák. (lásd a következő oldalon)

b) Szállítsd az építőegységeket

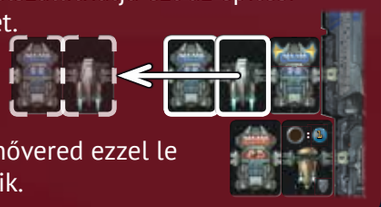
Egy űrsikló 2 építőegységet tud szállítani, amiket a két karjához tudsz kapcsolni.

Tehát, ha úgy döntesz, hogy lecsatolsz egy űrsiklót és szállításra használod, akkor végezz el maximum 2 *összekapcsolási manővert* is. Minden összekapcsolási manőver során elvehetsz 1 építőegységet az egyik modulsorod végéről és hozzákapcsolhatod az űrsiklódhoz. Az rád van bízva, hogy melyik modulsorod végéről veszed el az építőegységed, míg ez a modul annak a modulsorodnak a bal szélső helyén áll.



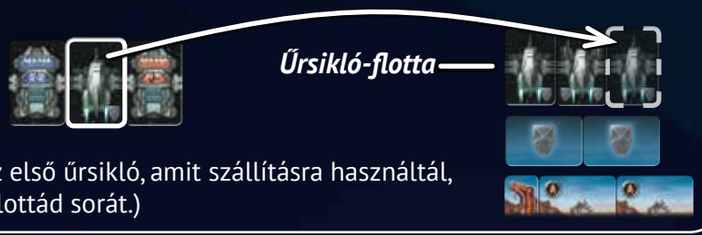
1 = *első összekapcsolási manőver* **2** = *második összekapcsolási manőver*

Speciális helyzet: Alapjában véve csak egy olyan modult kapcsolhatsz le, amelyik a modulsorod bal szélső helyén áll. Egy kivétel van ez alól, ha a modulsorod **utolsó előtti helyén egy űrsikló áll, és tőle** balra az **utolsó helyen** pedig egy **építőegység**. Akkor ez az **űrsikló** elszállíthatja ezt az építési egységet.
Az első összekapcsolási manővered ezzel le is záródik.

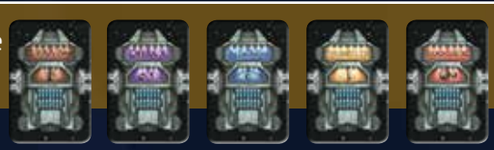


Miután két építőegységet kapcsoltál az űrsiklódhoz (kapcsolhatsz csak egyet, vagy akár egyet sem), helyezd az űrsiklódat és az építőegységeket a *telepes-területedre*:

- Fektesd az építőegységeket **tetszésed szerinti sorrendben** a városaidhoz, az **„Építőegységek"** címszó alatt leírt szabályok betartásával.
- Illeszd az űrsiklódat az **előlapjával felfelé fordítva** az űrsikló-flottád sorához. (Ha ez az első űrsikló, amit szállításra használtál, akkor fektesd a telepes-területed felső szélére, és kezd el vele kialakítani az űrsikló-flottád sorát.)



Építőegységek használjátok. Az építőegységeket a saját városaitok kiépítésére Van építőegység 5 különböző **építőipari** cégtől



és 1 **mezőgazdasági** üzemtől.

Figyelem: az építőegységek nem tudnak repülni.
Az űrsiklókkal kell a *telepes-területedre* szállítani (lásd fent).
A leszállított építőegységeket a következőképpen kell a városaidhoz építened:

Ha az építőegység a **mezőgazdasági** üzemé, akkor építsd az egyik városodhoz a választásod szerint.

Ha az építőegység valamelyik **építőipari** cégé, akkor fordítsd meg, és kövesd a következő szabályokat:

- Abban az esetben, ha ez az **első építőegységed ettől az építőipari cégtől,** akkor építsd egy olyan városodhoz, amelyiknél még nem áll **semmilyen építőipari cég** építőegysége.

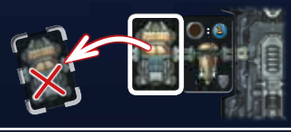
- Akkor, ha már az egyik városodnál áll építőegységed ettől az építőipari cégtől, akkor építsd az építőegységet ahhoz a városodhoz.

- Ha nincsen olyan városod, amelyikhez az építőegységet felépítheted, akkor tedd az egységet a játék dobozába.

Figyelem: Minden építőipari cégnek van egy különleges építőegysége, sárga jelöléssel . Ha egy ilyen építőegységet építesz egy városodhoz, akkor 1 pontot kapsz minden lapkáért (ideértve a városjelzőt és ezt az építőegységet is), amelyik abban a városodban van.

Példa:

Abban az esetben, ha az egyik modulsorod balszélső helyén egy építőegység fekszik, kvázi blokkolja azt a modulsorodat (nem tudod, vagy nem akarod elszállítani), valamikor el kell távolítanod. Valamelyik lépésedben csatold le (egy másik modul helyett), és tedd a játék dobozába.



Szatellitek

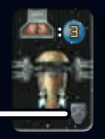
A szatelliteket használhatjátok **vagy** a) védelmi vonalatok megerősítésére
vagy b) pontszerzésre az egyéni feladataikért

a) Építsd ki a védelmi vonalad

Ha úgy döntesz, hogy lecsatolsz egy szatellitet azért, hogy kiépítsd a védelmi vonalad, akkor azonnal **átfordítod** és áthelyezed a ***telepes-területed*** védelmi vonalába. (Ha ez az első ilyen lapka, amit a védelmi vonal kiépítéséhez használsz, akkor egyszerűen tedd a városaid fölé, és kezd el ott a védelmi vonalad kiépítését.)

A szatellit lapkák hátoldalán 1, vagy pedig 2 pajzs van.

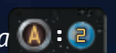
A szatellitek elején, alul láthatod azt, hogy mennyi pajzs van a hátukon.



b) Teljesítsd a szatellitek feladatait és szerezz pontokat

Ha úgy döntesz, hogy lecsatolsz egy szatellitet azért, hogy teljesítsd a feladatát, akkor azonnal megkapod a megfelelő pontokat (lásd jobb oldalon).
Tedd a szatellitet **előoldalával felfordítva** a *telepes-területedre* a szatellit hálózatba. (Ha ez az első szatellit lapka, amelyiknek a feladatát teljesíted, akkor egyszerűen tedd a telepes-területed felső részére, és kezd el ott a szatellit hálózatod kiépítését.)

A szatellit lapkák feladatai a *telepes-területed* fejlesztésére irányulnak. A legtöbb esetben bizonyos lapkák annál több pontot hoznak, minél több van belőlük a *telepes-területeden.*
A szatellitek áttekintését a szabály 12. oldalon találod.

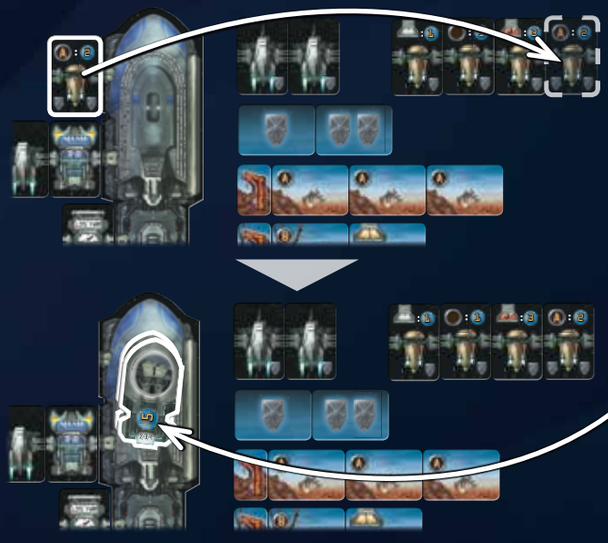
Példa: *Marika lecsatolja a*  *szatellitet, és úgy dönt, hogy teljesíti a feladatát. A feladat a következő: „Minden* *szimbólumért a telepes-területeden 2 pontot kapsz.” Marika telepes területén 3 lapka van* *szimbólummal, amikért összesen 6 pontot kap. Végül a lapkát előoldalával felfelé a szatellit hálózatához illeszti.*

B) *Ellenőrizd, hogy teljesítetted-e a telepeshajók elvárásait*

A játéktáblán fekvő telepeshajóknak megvannak a saját elvárásaik, amiket a letelepedés folyamán teljesíthetsz. Minden lépésed végén ellenőrizd - miután lekapcsoltál és használtál egy modult -, hogy teljesítetted-e egy vagy több telepeshajó elvárásait. Vegyél le a játéktábláról minden telepeshajót, amelynek az elvárásait teljesíted. Azonnal megkapod érte a rajta látható pontot, amit a pontozósávon jelölhetsz. Végül tedd a telepeshajót a szállítóhajódra. Vedd figyelembe azt, hogy mindig az kapja a telepeshajót és a vele járó pontokat, aki elsőként teljesíti a telepeshajó elvárásait.
A telepeshajók áttekintését a szabály 12. oldalon találod.

Megjegyzés: Azok a telepeshajók, amelyek elvárásait egyik játékos sem teljesíti, egyszerűen a játéktáblán maradnak.

Példa (folytatás): *Azzal, hogy Marika lecsatolta az „1” modulsor végéről a szatellitet, megkapta érte a pontokat, és letette a telepes-területére, teljesítette a következő két hajó elvárásait:*



Ő az első, akinek kiürült az „1” modulsora.

Őz az első, akinek a szatellit hálózatában 4 szatellit van.

Ezekért elveszi a két hajót a játéktábláról, ráhelyezi őket a szállítóhajójára, és 10 pontot kap értük összesen. A játékot a bal oldali szomszédja folytatja.

Amint kiürítetted az összes modulsorod (nincsen már egyetlen modul sem a dokkoló-területeden), kimaradsz. A játék hátralévő részében a lépésedet a többiek átugorják.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor mindenki dokkoló-területe kiürül.

A végső telepeshajó eléri az Eurybia bolygót. Vegyétek le a játéktábláról és menjetek végig a 6 kategórián:

= a legnagyobb hozzájárulás a védelmi vonal kiépítéséhez | = az „A” területtípuson a legnagyobb város | = a „B” területtípuson a legnagyobb város | = a „C” területtípuson a legnagyobb város | a „D” területtípuson a legnagyobb város | = az „E” területtípuson a legnagyobb város

Minden kategóriában megkapjátok a pontokat az elért pozíciótok szerint:
négy játékos esetén pontokat kapnak az 1., 2., és a 3. helyezettek
három játékos esetén pontokat kapnak az 1. és a 2. helyezettek
két játékos esetén pontokat kap az 1. helyezett

A legnagyobb hozzájárulás a védelmi vonal kiépítéséhez:

- Az 1. helyezettnek járó pontot az kapja, akinek a legtöbb pajzs van a védelmi vonalában.
- A 2. helyezettnek járó pontot az kapja, akinek a második legtöbb pajzs van a védelmi vonalában.
- A 3. helyezettnek járó pontot az kapja, akinek a harmadik legtöbb pajzs van a védelmi vonalában.

A legnagyobb város az 5 területtípuson:

- Az 1. helyezettnek járó pontot az kapja, akinek a legtöbb lapkából álló városa van az adott területtípusból (=betű).
- A 2. helyezettnek járó pontot az kapja, akinek a második legtöbb lapkából álló városa van az adott területtípusból (=betű).
- A 3. helyezettnek járó pontot az kapja, akinek a harmadik legtöbb lapkából álló városa van az adott területtípusból (=betű).

Egyezőség esetén osszátok meg az érintettek között a pontokat. Ehhez össze kell adnotok az elért pozíciókért kapható pontokat és lefelé kerekítve egyenlő arányban osszátok szét az érintettek között. (lásd lentebb az erre vonatkozó példát)

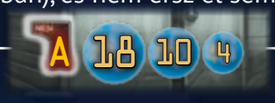
Figyelem: 3 pontot veszítesz minden olyan kategóriában, amelyikben egyáltalán nem vetted ki a részed (mert egyetlen lapkád sincs az adott sorban), és nem érsz el semmilyen helyezést sem.

Példa az egyezőségre négy játékos esetén:

Marika:
Pista:
Tamás:
Gábor *nincsen pajzsa*

Marika 20 pontot kap *az 1. helyért.*

Pista és Tamás megosztoznak a 2. és a 3. helyezésen. Ezért összeadják a 2. és a 3. helyért járó pontokat, majd elosztják egymás között: (10+4) / 2 = 7, tehát 7-7 pontot kapnak. **Gábor 3 pontot veszít.**



Tamás:
Gábor:
Pista:
Marika:

Tamás és Gábor megosztoznak az 1. és a 2. helyezésen. Ezért összeadják az 1. és a 2. helyért járó pontokat, majd elosztják egymás között: (18+10) / 2 = 14, tehát 14-14 pontot kapnak.

Marika és Pista megosztoznak a 3. helyezésen. Ezért elosztják egymás között a 3. helyért járó pontokat 4 / 2 = 2, tehát 2-2 pontot kapnak.

Tamás:
Gábor:
Pista:
Marika:

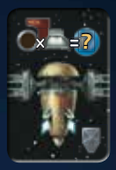
Tamás, Gábor és Pista megosztoznak az 1. 2. és a 3. helyezésen. Ezért összeadják az 1. 2. és a 3. helyért járó pontokat, majd elosztják egymás között: (16+8+4) / 3 = 9 (lefelé kerekítve), tehát 9-9 pontot kapnak. Marika nem kap semmit.

Miután elosztottátok és összegeztétek a pontokat, megállapítjátok, hogy ki nyerte meg a játékot. Az a játékos nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az nyert, aki több telepeshajót szerzett. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több győztese van.

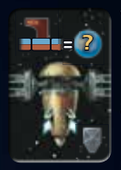
A SZATELLITEK ÁTTEKINTÉSE

A telepes-területeden fekvő olyan terrabot-lapkákért, amelyeken láthatóak a rajtuk feltüntetett betűk, terrabot-lapkánként 2 pontot kapsz.

Minden különböző **cégért** (mezőgazdasági és építőipari) amik legalább egy építőegységgel jelen vannak a telepes-területeden, 2 pontot kapsz.



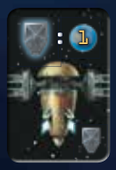
Válaszd ki az **egyik** városod. Szorozd össze az ebben a városodban található terrabot-lapkák darabszámát az építőegységek darabszámával. Az eredményt megkapod pontként.



Válaszd ki az **egyik** városod. Minden lapkáért ebben a városban 1 pontot kapsz (beleértve a városjelzőt is).

A telepes-területeden fekvő olyan építőegységekért, amelyeken láthatóak a rajtuk feltüntetett építőipari cégek jelzése, építőegységenként 3 pontot kapsz.

A telepes-területeden fekvő terrabot-lapkákért, terrabot-lapkánként 1 pontot kapsz.



A védelmi vonaladban álló pajzsokért, pajzsonként 1 pontot kapsz.

A telepes-területeden fekvő építőegységekért (mezőgazdasági és építőipari), építőegység-lapkánként 1 pontot kapsz.

A TELEPESHAJÓK ÁTTEKINTÉSE

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek nincs több modulja az 1. modulsorában.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek nincs több modulja a 2. modulsorában.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek nincs több modulja a 3. modulsorában.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek nincs több modulja a 4. modulsorában.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek nincs több modulja az 5. modulsorában.

Megjegyzés: *A fenti hajókat akkor is elveheted, ha egyetlen modult sem tettél az adott modulsorba (de ezzel várnod kell, míg sorra kerülsz a 2. fejezetben).*

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek nincs több modulja a dokkoló-területén.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek legalább 8 lapkából álló városa van (beleértve a városjelzőt is).

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek legalább 6 (5) pajzsból álló védelmi vonalad van.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek legalább 5 (4) űrsiklóból álló űrsikló flottája van.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek legalább 5 (4) szatellitből álló szatellit hálózata van.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek a telepes-területén legalább 3 **mezőgazdasági** építőegysége van.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, akinek a telepes-területén legalább 6 (5) **különböző** építőegysége (ipari és mezőgazdasági) van.

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, aki a telepes-területén mind a 6 modulsorát elkezdte: védelmi vonal, és az 5 város. (négy játékos esetén elegendő 5 a fenti 6-ból)

Vedd el ezt a hajót, ha te vagy az első, aki a pontjelző sávon elérte, vagy átlépte a 70 (60) pontot. (Ez akkor is érvényes, ha a pontot annak következtében éred el, hogy megszerzel egy másik telepeshajót.)

Impresszum

Szerzők: Wolfgang Kramer és Michael Kiesling | **Illusztrátor:** Michael Menzel | **Fejlesztő:** Viktor Kobilke
Szabály lektor: Neil Crowley, **Copyright:** © 2017 Plan B Games Europe GmbH, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Németország. Minden jog fenntartva. | **www.eggertspiele.de**
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100., e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu