

GALAXIS ÚTIKALANZ FUVAROZÓKNAK

A Vállalkozó Vállalat egy bolygóközi cégbirodalom, amely csatornarendszerek telepítésével és alacsony költségvetésű lakásépítéssel foglalkozik a Galaxis fejletlenebb bolygóin. A cég már néhány éve a csőd szélén áll; építőanyagok szállítása a Galaxis peremére, ahol szolgáltatásaikra a legnagyobb az igény, nos, ez veszélyes vállalkozás.

A céget az igazgatótanács találékonysága mentette meg. Ahelyett, hogy anyagot szállítmányoznánk a Perifériába, érveltek, miért nem építjük be őket egy űrhajóba és fuvarozzuk úgy őket? Ráadásul minek fizetünk mi pilótákat, amikor vannak itt olyanok is, akik ingyen dolgoznának?

Itt jössz be a képbe te. Csak írd alá a szerződést, és máris korlátlanul hozzáférhetsz a VV raktárához. Építsd meg a saját űrhajód a megszerezhető, előregyártott alkatrészekből, és repülj a Perifériába. A veszteség lenyelése természetesen a te dolgod, de minden profit, amit az út során felhalmoztál, a tied, és a Vállalkozó Vállalat fizet is neked a gyors kézbesítésért.

Lehet, hogy egy leküzdhetetlen akadállyal végzed az utat és kéregetéssel töltöd a maradék napjaidat a Deneb III utcáin, de ha Fortuna rád mosolyog, meglehet, hogy egyszer csak a Galaxis 10 billió leggazdagabb embere között találsz magad!

A JÁTÉK MENETE

A játék három fordulóból áll. A játékosok mindegyik fordulót a Raktár átkutatásával kezdik, mikor is megpróbálják elragadni a legjobb alkatrészeket és felépíteni a legjobb űrhajót. Amikor a járgányok már úton vannak, a játékosok megpróbálnak kitérni az akadályok és a csapdák elől, kihasználni az anyagi lehetőségeket, és mindannyian reménykednek, hogy az első helyen végeznek egy ép űrhajóval.

Az 1. Fordulóban a játékosok I osztályú hajókat építenek és tesznek egy biztonságos, rövid kis kiruccanást.

A 2. Fordulóban nagyobb, II osztályú hajókat szerelnek össze egy merészebb út megtételére.

A 3. Fordulóban a gigantikus III osztályú hajókat építik meg, és elindulnak a Galaxis legtávolabbi és legveszélyesebb csücskei felé.

A hosszabb utazások nagyobb jutalmat érdemelnek, de több veszélyt is kínálnak. Ezekhez a szerződésekhez a VV kizárólag tapasztalt és jó hitelképességű jelentkezőket keres (és nettó biztosítási értéket, amit, ha kell, a VV begyűjt a szerződő ingatlanából).

A játék célja minél több kozmikus pénzt gyűjteni a 3. Forduló végére



AZ ELSŐ ŪRHAJÓD

Az első fordulót anélkül is lejátszhatod, hogy előzőleg az összes szabályt átböngészted volna. Olvasd el az ūrhajók építésére vonatkozó részt - és építs egyet. Olvasd el az indítás előkészítésére vonatkozó részt - és készítsd elő. Olvasd el a tesztrepülésre vonatkozó részt - és végezd el a tesztrepülést. Csak ezután kell elolvasnod a maradék szabályokat, hogy így le tud játszani a 2. és 3. Fordulót.

Emlékezz a híres multimilliomos-kalandor, Vad Andy szavaira: "Az ūrhajóvezetés megtanulásának legjobb módja: vezetni egy ūrhajót".

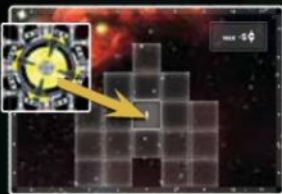
Ezt Andy természetesen azelőtt jelentette ki, hogy a rakétarepülőjével a Szíriuszba csapódott volna, de mi fenntartjuk neki a kételkedés jogát.

ŪRHAJÓK ÉPÍTÉSE

Ūrhajód kezdetben egyetlen kezdőalkatrészből áll, a későbbiekben építhetsz bele újakat. Minden újonnan beépített darabnak egy üres négyzetben kell elhelyezkednie **egy már lehelyezett alkatrész mellett**. Alkatrészek **csak a jelölt négyzeteken** helyezhetők el.

Minden alkatrésznek van egy "működő" része és 1-4 csatlakozója. A csatlakozók lehetnek **szimplák, duplák** vagy **univerzálisak**.

ELŐKÉSZÍTÉS



Minden játékos magához vesz egy 1 számozású ūrhajótáblát. Helyezd el **kezdő alkatrészedet** ezzel az 1-gyel megjelölt négyzeten. Ez reprezentálja a pilótafülkédet. Pilótafülkéből négy van, mindegyik más színű. Négynél kevesebb játékos esetén

hagyd a fölös darabokat a dobozban.



A többi alkatrészt fordítsd képpel lefelé, keverd meg, és tedd egy halomként az asztal közepére úgy, hogy mindenki elérje. Ez a halom a Raktár.

Ennek a halomnak a közelébe helyezd le az 1-4 számozott lapkákat (1-3 3 játékos részére, 1-2 2 játékos részére) egy oszlopban.

Egyenlőre a **többi** játékelemet a dobozban hagyhatod.



ALKATRÉSZEK ELVÉTELE

Ha mindenki kész van, a legbátrabb játékos ezt kiáltja: "Rajt!". Mindenki megragad egy (képpel lefelé fordított) alkatrészt az asztal közepén lévő halomból. Egyszerre csak egyet vehetsz el. Helyezd az ūrhajótábladra, majd fordítsd képpel felfelé.

Ezután két lehetőség van: vagy beépíted az ūrhajódba az alkatrészt, vagy **képpel felfelé visszateszed** az asztal közepére. Így egyszer csak felfordított lapok fognak megjelenni az asztalon. A játékosok felhúzzhatják ezeket vagy húzhatnak egy képpel lefelé fordított alkatrészt, valami jobban reménykedve.

A játék nincs körökre osztva. Mindenki olyan gyorsan játszik, amilyen gyorsan csak fel tudja húzni az alkatrészeket, figyelembe véve az alábbi szabályokat:

- Csak **egy kézzel** húzatsz! A másik kezdet az ūrhajótáblád fölött kell tartanod.
- Nem fordíthatsz föl és nézhetsz meg egy képpel lefelé fordított alkatrészt az asztalon! Lefordítva kell tartanod, amíg az ūrhajótáblád fölé nem kerül.
- Amíg be nem építetted az alkatrészt az ūrhajódba vagy vissza nem raktad az asztal közepére, nem vehetsz el másikat!
- Nem mozgathatsz egy alkatrészt, ha egyszer már beépítetted az ūrhajódba, de megtéheted ezt a legutóbb elvettél, amíg el nem döntötted, hogy beszereled-e, és hova. Amíg nem vettél el újabb alkatrészt, még megváltoztathatod elhatározásodat arról, hogy hova teszed a darabot, vagy hogy egyáltalán megtartod-e.

Univerzális csatlakozó

Szimpla csatlakozó



Dupla csatlakozó

Üres oldal

Bármilyen csatlakozó csatlakozhat egy másik azonos típusúhoz, az univerzális csatlakozó bármilyenhez. **Egy szimpla csatlakozó nem csatlakozhat egy dupla csatlakozóhoz.** Az olyan oldalakat, ahol nincs csatlakozó, üres oldalnak hívjuk. A **üres oldalak semmilyen csatlakozóhoz nem csatlakozhatnak.**



Minden lehelyezett alkatrésznek csatlakoznia kell az ūrhajó többi részéhez. Ha több oldallal is érintkezik, minden oldalnak szabályszerűen kell csatlakoznia. Két üres felület csak akkor lehet egymás mellett, ha közben az alkatrésznek van legalább egy szabályos kapcsolata bármelyik oldalán. **Az ūrhajódat mindig egy darabban kell tartanod.**



ALKATRÉSZEK

A kezdő alkatrész a pilótafülkédet jelképezi. Ennek 4 univerzális csatlakozója van, ami megkönnyíti körülötte az építkezést. A Raktár azonban teli van további alkatrészekkel, amiket majd beépítesz az űrhajódba.

Kabinok

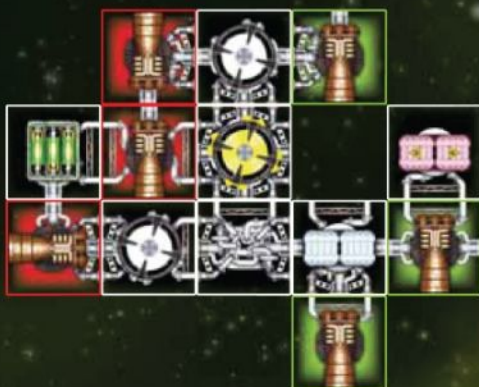


További kabinokat is beépíthetsz az űrhajódba, ami nagyobb légénység elhelyezését teszi lehetővé számodra. A nagy légénység előny, így törekedj rá, hogy minél több kabinod legyen.

Hajtóművek



A hajtóműveknek van egy különleges megkötésük: a kipufogócsőnek mindig a hajó **fara felé** kell mutatnia (a játékos felé) és a hajtóművek **mögötti négyzetén nem lehet alkatrész**. Ez azt jelenti, hogy a kipufogócsőnek mindig egy üres négyzetre vagy a beépíthető terület szélére kell nyílnia.



A több hajtóművel ellátott űrhajók gyorsabban haladnak, úgyhogy iparkodj a **lehető legtöbb hajtóművet beszerezni**.

Ágyúk



Az ágyúk bármilyen irányba mutathatnak, de jóval hatékonyabbak, ha előre (a játékostól elfelé) céloznak. Az ágyú csőve **előtti négyzeten nem lehet alkatrész**.



Sok veszély vár rád utazásod során. Lehet, hogy harcolnod kell, vagy meteorokat kell megsemmisítened. Ezért aztán próbálj **minél több ágyúra szert tenni**, különösen előrefelé célzókra.

Dupla Hajtóművek és Ágyúk



Az űrhajók külseje megszabja a benne elhelyezhető alkatrészek számát. Ezek a nagy erejű alkatrészek azért lettek kifejlesztve, hogy a normális maximum fölé növeljék a sebességet és a tüzelőerőt.

A mérnökök nagyobb felületet eszközáltak, hogy több felszerelhető ponthoz juthass. Igaz, a legtöbb kutatás ebben az irányban megállt, mióta a Möbius űrhajó egyszerre fel- és szétrobbant.

A dupla hajtóműveket és ágyúkat a szimplákkal azonos szabályok szerint helyezhetjük el. Kétszer akkora erejük van, mint egyszerű társaiknak, de a hatékonyság ára a rengeteg energia. **Ezek az alkatrészek nem használhatók akkumulátorok nélkül.**

Akkumulátorok



A dupla hajtóművekhez és ágyúkhoz szükséges energiát E akkumulátorokban tároljuk. (Az E az "E-gyszerűen gigantikus"-ra utal).

Egy akkumulátor-alkatrésznek 2 vagy 3 E-cellája lehet. Minden E-cella **egy dupla ágyú/hajtómű, vagy pajzs működtetéséhez** elegendő energiát tárol (lásd följebb). Az akkumulátorok bárhol lehetnek az űrhajóban, nem kell közvetlenül a működtetett alkatrész mellett elhelyezkedniük.

Régebben az anyagmegsemmisítő technológiával megoldható volt ennek a rengeteg energiának a tárolása egy jófajta szivar méretének megfelelő elemekben, de ma az anyagmegsemmisítés az anyagjogi aktivistáknak köszönhetően illegális (akik ráadásul a legfelsőbb törvényhozó testületben kis híján meghíúsították az űriember-klubok képviselőit az azt a kezdeményezését, hogy tiltsák meg a jófajta szivarok használatát hülye összehasonlításokban).

Hogy a legtöbbet tudj kizozni űrhajódból, dupla ágyúkra és dupla hajtóművekre lesz szükséged, ami azt jelenti hogy a **lehető legtöbb akkumulátort kell összegyűjtened**.



Pajzsgenerátorok



Ha a dolgok rosszra fordulnak, jól jöhetnek a pajzsok. El tudják hátrítani a kisebb meteorokat, és az ellenségek ágyúinak gyenge lövéseit. Az energiájukat akkumulátorokból szerzik.

Egy pajzsgenerátor két oldalon tudja védeni az űrhajót: azokon, amelyek zölden izzanak a képen. Feladatukat az űrhajó bármelyik szegletéből tudják teljesíteni. Az egyetlen probléma az, hogy a két zölden izzó oldal merre irányul.

Most már bizonyára kiismertél minket annyira, hogy azt mondjad, próbáld meg annyit gyűjteni, amennyit csak tudsz. Ez hülyeség.

Mindössze két pajzsgenerátorra van szükséged, feltéve, hogy úgy irányulnak, hogy lefedik mind a 4 különböző irányt. Persze, ha bátor vagy (vagy öngyilkos) repülhetsz egy árva pajzs nélkül is.

Egy pajzs fedli az űrhajó első és bal oldalát. A másik a bal és a hátsó oldalt. A jobboldal védtelen.



Rakterek



A rakterekben 2-3 konténer van. A rakterek bárhova helyezhetők. Az út során talált áruk raktározására használhatóak. Naná, hogy az áruk profitot jelentenek, amiről ez az egész utazás is szól, szóval próbáld meg a **lehető legtöbb rakteret beszerezni a hajódba.**

Különleges Rakterek



A veszélyes anyagokat csak megerősített konténerekben lehet szállítani; ilyenek a különleges rakterekben találhatóak. (Ezek a rakterek csak 1 vagy 2 konténeret tartalmaznak). A normál áruk szimpla vagy különleges rakterekben is szállíthatók, a veszélyes anyagok azonban csak különlegesen.

Rémtörténetek ezrei mutatják, miért nem tanácsos veszélyes anyagokat szimpla, parlagi konténerekben szállítani. Most csak James "Ugrancs" Fairweather történetét idézzük fel neked, aki néhány tonnányi plutóniumot szállított használt gyümölcsösládákban. A landolásnál elvesztette mindkét kezét és az egyik lábát a dühödt környezetvédők támadása következtében.

A veszélyes anyagok a legértékesebbek, ezért aztán fontos, hogy **sok speciális raktered legyen.**

Szerkezeti Elemek



A szerkezeti elemek nem néznek ki túl fontosnak, hiszen nem csinálnak semmit. Azonban rengeteg csatlakozójuk van, sok közülük univerzális. A szerkezeti elemek ellenállóbbá teszik az űrhajódat, így nem esik rögtön darabokra, mielőtt eltalálja valami.

Furcsa Alkatrészek Ismeretlen Funkcióval



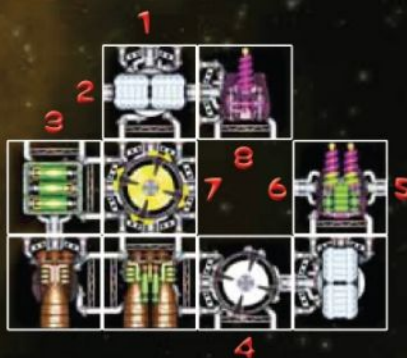
Most még ne törd a fejed ezen alkatrészek miatt. Az első repüléseden egyszerűen szerkezeti elemekként használhatod őket.

A JÓL FELÉPÍTETT ŰRHAJÓ

Hajód felépítésének mindenekelőtt meg kell felelnie a szabályoknak. Továbbá jó, ha zárt, hemzseg az ágyúktól és hajtóművektől, teli van kabinokkal, akkumulátorokkal, rakterekkel, és 100%-ig védve van pajzsokkal.

Nyitott Csatlakozók

Azokat a csatlakozókat, amik nem csatlakoznak, tehát amelyek nem szomszédosak másik alkatrészsel, nyitottnak hívják.



Ennek a hajónak 8 nyitott csatlakozója van.

A nyitott csatlakozók megengedettek, de magukban hordozzák a rizikóját annak, hogy megsérül az űrhajód, vagy valami belemegy és lelassítja. A nyitott csövek végei tönkremennek a szállítás során, ezért a Vállalkozó Vállalat a kevés nyitott csatlakozóval megérkező hajóknak bónuszt fizet.

AZ ŰRHAJÓ BEFEJEZÉSE

Ha már elégedett vagy az űrhajóddal (vagy kifogysz a jó helyekből, ahová további alkatrészeket helyezhetnél), befejezheted az űrhajódat. Nem kötelező űrhajódtáblád mindegyik négyzetére alkatrészt tenni.



Az űrhajód befejezéséhez egyszerűen vedd el a legkisebb megmaradt számozott lapkát. Ha mindenki más előtted végez, akkor egyedül maradsz a legnagyobb számmal, de annyi idő

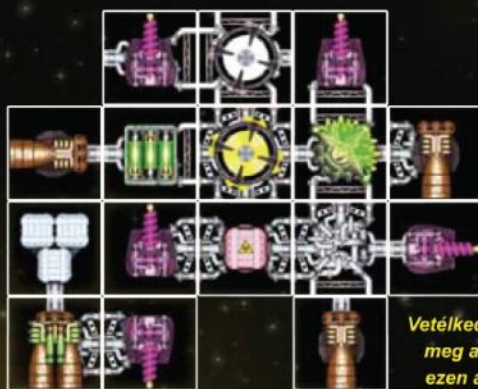
van az űrhajód befejezéséhez, amennyit csak akarsz (a teljes játékban van egy límit, de az első játékhoz jóhiszeműen feltételezzük, hogy ha valaki indokolatlanul sok időt vesz igénybe az építkezéshez, akkor meggyőzhető néhány, a dobozzal a fejére mért finom ütéssel).

A lapkák meghatározzák az űrhajók kilövésének sorrendjét. Nem elég egy tökéletes űrhajót építeni egy csomó mindennel, nyitott csatlakozók nélkül. **Az elsőnek kell lenned.**

De mielőtt elvonnád azt a bizonyos lapkát, kétszer is ellenőrizd, hogy űrhajód megfelel-e a szabályoknak. Az első játékban engedékenyek leszünk. Ha észreveszel egy hibát, csak vedd ki az alkatrészt, hogy ne sértse többet a szabályokat, és játssz tovább.

Típusos hibák:

- Egy szimpla csatlakozó egy duplához csatlakozik
- Bármilyen típusú csatlakozó egy üres oldalhoz csatlakozik
- Egy hajtómű nem hátrafelé mutat
- Egy alkatrész közvetlenül a hajtómű mögött van
- Egy alkatrész közvetlenül az ágyú csöve előtt van
- Egy alkatrész a kijelölt építési területen kívül van
- Az űrhajó egy alkatrésze vagy része nem csatlakozik a többihez



Vetélkedő: Találd meg a 7 hibát ezen a hajón.

NA, MOST NEM KELL TOVÁBB OLVASNOD. ÉPÍTSD MEG AZ ELSŐ ŰRHAJÓDAT.

A KILÖVÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

GYORS ELLENŐRZÉS

Ellenőrizd a többiek űrhajóját, hogy a felépítésük megfelel-e a szabályoknak. Ha valaki talál egy szabálysértést, akkor az elkövetőnek vissza kell tennie a lapkáját és ki kell javítania a hibát. Újraosztjuk a lapkákat úgy, hogy a legnagyobb szám azé legyen, aki legtöbb javított a hajóján.

A KÉSZLET

Most fogd meg a zsákokat és borítsd ki az összes figurát, akadályt, jelzőt és kockát. Ez a készlet. Tartsd a készletet elérhető helyen, de ne legyen útban.

AZ ÚTVONALTÁBLA



Távolítsd el az összes megmaradt alkatrészt az asztal közepéről és rakd a helyére az útvonaltáblát. Az útvonal közepén van egy árlista és egy összegzőkép az 1. Fordulóhoz.

Ezen információk körül egy háromszögű alakzatokból álló kör van. Ezek a mezők jelzik a hajók relatív pozícióját. Minden hely egynapnyi utat jelképez.

Vedd el a saját színed két űrhajóját. Az egyiket tedd magad elé, a másikat helyezd az útvonaltáblára. A szabályösszefoglaló ábrázolja az űrhajók kezdeti felállítását: az 1 számú lapkát birtokló játékos a jelölt induló helyre rakja űrhajóját, a 2 számút birtokló 2 mezővel mögé. (Magyarán egy üres helynek kell a kettő között lennie, ahogy az a játéktábla diagramján is szerepel). A többi játékos az első kettő mögé kerül, azonos távolsághagyás szerint. Ezután a számozott lapkákat félrerakhatod. A táblán lévő figurák mutatják a repülési sorrendet, ami a játék során változhat. Az elől lévő játékost vezetőnek hívjuk.

A HAJÓ FELKÉSZÍTÉSE

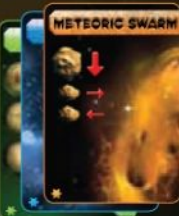


Minden kabinban helyezz el 2 fehér figurát. Ezek emberek fehér űruhában. (A másféle színűek földönkívüliek, de ezekkel egyelőre még nem kell foglalkoznod).



Minden akkumulátorra helyezz le 2 vagy 3 zöld jelzőt (attól függően, hogy hány E-cellát ábrázol).

KALANDKÁRTYÁK



A kalandkártyák azokat a veszélyeket és alkalmakat ábrázolják, amelyekkel utazásod során találkozhatasz.

Az "I" számozású pakliból vedd ki azokat a kártyákat, amelyeknek a bal alsó sarka egy csillaggal van megjelölve. Keverd meg ezt a nyolc kártyát, és tedd az útvonaltábla mellé.

KOZMIKUS PÉNZ



És most a legjobb fejezet: vedd elő a kozmikus bankjegyeket és rakd őket halmokba a bank közelében. Az utad során időről időre ránézhetsz és számolgathatsz, mennyi pénzt fogsz összeszedni.

Ami jóval fontosabb mint a pénz, az, természetesen a kaland izgalma. És a hírnév. És a dicsőség. És a megbecsülés... Milyen hülyeségeket beszélünk itt? Elegendő pénzzel vehetsz magadnak kalandot, hírnevet, megbecsülést, és még így is marad egy vacsorára való valami flancos étteremben.

Ha szereztél egy kis kozmikus pénzt, tedd magad elé képpel lefelé, hogy titokban tartsd vagyonodat.

A REPÜLÉS

A tesztrepülés során derül ki, ki építette a legjobb űrhajót. A tesztrepülés 8 kalandkártyából áll. (A rendes játékban ezek a kártyák véletlenszerűen lesznek kiválasztva, de az első repüléshez a 8 csillagozott kártyát használjuk, hogy biztosan találkozz minden lehetséges eseménnyel). A kalandkártyáknak különböző hatásaik vannak.

AMI TÖRTÉNHEK VELED

Eltalálják a hajódat

Az egyik, a tábla sarkában lévő téglalap ábrázolja az űrhajóra leselkedő veszélyeket. Minden fenyegetés egy meghatározott irányból jön, valamelyik sorban vagy oszlopban. Ezekről a későbbiekben hosszabb leírás is lesz, egyelőre itt egy kis összegzés:



Űrhajódat úgy védheted meg a **kis meteoroktól**, hogy jól építed fel (azok egyszerűen csak lepattannak, hacsak nem egy nyitott csatlakozót találtak el), vagy pajzsot használsz (ami 1 akkumulátorjelzőbe kerül)



A **nagy meteoroktól** ágyútűzzel tudod megvédeni űrhajódat.



A **gyenge ágyútűztől** pajzsos védheted meg hajódat (ami 1 akkumulátorjelzőbe kerül).



Semmi nem véd az **erős ágyútűztől**.

Ha az űrhajódat eltalálták (mert nem tudod vagy nem akarsz megvédeni) az eltalált alkatrészt el kell távolítani. Ez más alkatrészek csatlakozásának megszűnését is okozhatja. Ezeket is távolítsd el. Ha űrhajód két részre szakad, el kell döntened, melyikkel repülsz tovább, és melyik veszik el.



Az elvesztett alkatrészek a **veszteség paklidba kerülnek**, az űrhajótáblád jobb felső sarkába. Amikor eléred a célt, 1 kozmikus pénz büntetést kell fizetned minden elvesztett alkatrész után. Minden játékelem (legénység, akkumulátorjelző, áru), ami az elvesztett alkatrészen volt, visszakerül a készletbe.

Ne aggódj az elröppent kabinokban tartózkodó legénységért. A kabin kényyszerű veszteség volt, a legénység meg hibernálja magát amíg meg nem mentik. Hidd el, ők a szerencsések. Gondolj bele abba a több ezer izgalmas évbe, amit az űrben tölthetnek, és közben a bankszámlájukra jön a pénz, amíg valaki meg nem találja őket.

Napnyi út vesztese vagy szerzése



Némelyik kártyának egy szám van a jobb alsó sarkában. Ez azt árulja el, hogy hány nappal maradsz le, ha használod a kártyát. Mindig, amikor önként vagy nem önként napnyi utat vesztesz, annyi **üres helyet** kell hátrálpátnod, amekkora ez a szám.



Ha a kék veszít 3 napnyi repülést, hátulra kerül, éppen a piros előtti üres helyre.

Hasonlóképpen, ha valamennyi napnyi útnyi előnyt szerzel, mozgasd űrhajódat ennyi **üres helyel** előrébb. Soha nem lehet két űrhajó ugyanazon a helyen.

Áruk szerzése

Ha egy kártya lehetővé teszi számodra, hogy árut pakolj be űrhajódba, válaszd ki a megfelelő színű árukockákat a készletből, és helyezd a konténereidbe. (Minden raktérben 1-3 konténer van). Minden konténer csak 1 árut tud szállítani. A felesleget az űrbe kell hajtanoz, tehát vissza a készletbe. Az árlista segít eldönteni, mit tartsál meg és mit dobj ki.



A piros áruk a legértékesebbek, de ezek veszélyesek, ezért megerősített konténerekben kell tartanod őket, amelyek a különleges raktérben találhatóak. Ha nincs elég megerősített konténered, a felesleges piros árut el kell dobnod.

Amíg van elég helyed, tanácsos mindent bepakolni, amit csak tudsz – még akkor is, ha olcsó árut kell megerősített konténerekbe helyezned. Amikor új árut pakolsz be, **mindig újra elhelyezhetsz vagy kidobhatsz bármennyi árut**.

Az áruk kiszórása az űrbe a szeméttelenes törvény megsértése, kártérítés fizetésével és börtönnel büntethető. Semmilyen körülmények között nem szabad elárulnod a hatóságoknak, hogy mi buzdítottunk erre.

Áru vagy legénység elvesztése

Ha egy kártyához szükséges áruk eldobása, kötelező a **legértékesebbet** visszatenni a készletbe. Ha nincs elég árud, hogy fedezd a kiadást, zöld akkumulátor-jelölőket kell beadnod, hogy kiegyenlítsd a tartozást. Ha már nincs semmi, semmit nem tudnak elvenni tőled.

Ha egy kártyához szükséges valamennyi legénység eldobása, tegyél vissza a számnak megfelelő mennyiségű fehér figurát a készletbe. Ha nincs elég legénységed, egyszerűen dobd el az összeset, ami van (a rendes játékban a legénység hiánya nagyobb probléma lesz).

AZ ŪRHAJÓD TULAJDONSÁGAI

Néha meg kell majd számolnod hajtóműveid és ágyúid erejét.

A dupla hajtóműveknek és ágyúknak energiára van szükségük. Mindig amikor, meg kell számolnod ágyúid vagy hajtóműveid erejét el kell döntened, mely dupla ágyút és hajtóművet akarsz beüzemelni, és ki kell fizetned utánuk az akkumulátorjelzőket.

Hajtóművek ereje

+1



+2



Minden szimpla hajtómű 1-t ér

Minden dupla hajtómű, amelyért kifizetél 1 akkumulátorjelzőt, 2-t ér

Ágyúk ereje

+1



+2



Minden előre felé mutató szimpla ágyú 1-t ér.

Minden előre felé mutató dupla ágyú, amiért kifizetél 1 akkumulátorjelzőt, 2-t ér.

+0,5



+0,5



Minden oldalra vagy hátrafelé mutató ágyú csak feleannyit ér (0,5 a szimpla ágyú értéke, 1 az olyan dupláé, amiért fizetél 1 akkumulátorjelzőt).

+1



+1



KALANDKÁRTYÁK

A vezető (kezdetben az 1 számozású kártyát birtokló játékos) felfordítja az első kalandkártyát. Ezekről a kalandkártyákról a következő oldalakon fogsz olvasni. (Egyszer minden kalandkártya sorra kerül, tehát egyszer biztos olvashatsz róluk, amint felfordítod őket). Ezután a vezető (aki lehet egy másik játékos, ha a kaland megkavarta a sorrendet) felfordítja a következő kártyát, és így tovább, amíg mind a nyolc kalandkártyát fel nem fedtük.

NYÍLT ŪR



A Nyílt Ūr egy nagy űres űr.

A vezető meghatározza hajtóműveinek erejét (lásd: Ūrhajó tulajdonságai, följebb). A vezetőnek el kell döntenie, hogy mely dupla hajtóművéért fizet akkumulátorjelzőket. Ezután annyi mezővel mozgatja előre űrhajóját, amekkora a hajtóműveinek ereje.

A többi játékos sorrendben hasonlóképpen meghatározza hajtóműveinek erejét és amekkora ez a szám, annyi űres mezőt mozog előre űrhajójával. Ha egy játékos megelőz egy másikat, átugorja annak hajóját, a lépésnél csak az űres mezők számítanak (lásd: Ami történhet veled – Napnyi út vesztesége és szerzése, feljebb).

BOLYGÓK



Egy „Bolygók” kártyán 2-4 sornyi áru jelzi a bolygókat, ahol leszállhatsz és árut rakodhatsz be. A leszállás egy bolygón annyi napnyi útba kerül, amekkora a szám a kártya jobb alsó sarkában. Ha le akarsz szállni helyezd űrhajódat (az előtted lévő kis műanyag űrhajót(!)) a kiválasztott bolygóra. Egy sorban csak egy űrhajó lehet.

A vezető választ először, a többiek sorrendben utána. Egyik játékosnak sem kötelező leszállnia. Természetesen ha kevés bolygó van, a sorban előbb lévők foglalhatják el őket, meggátolva a többieket abban, hogy landolhassanak. A játékosok, akik leszálltak, berakódják a jelzett árukat a hajójukba. Az áruk ilyenkor áthelyezhetők vagy eldobhatók (lásd: Ami történhet veled – Áru szerzése, feljebb). Az is szabályos, ha csak leszállsz, hogy elvedd a többiek elől ezt a lehetőséget, nem kötelező bepakolni az árukat (de ez is napnyi út elvesztéséhez vezet).

Te fizetsz ezekért az árukért, nem lopod el őket, csak nehéz megmagyarázni a különbséget. A fizetség részedről mindössze egy aláíratlan nyilatkozat egy tartozásról. A bennszülöttek elfogadják pénzként a civilizáció bármely termékét – üveggyöngyöt, szénsavas üdítőt, egy videóchipet a kedvenc szappanoperájuk legutóbbi epizódjával.

Ha már mindenki eldöntötte, hogy leszáll-e, azok, akik leszálltak hátra mozgatják űrhajójukat a megfelelő számú mezővel. A leghátul lévő játékos mozgat először (lásd Ami történhet veled – Napnyi út vesztesége és szerzése, feljebb).



ELHAGYATOTT ŪRHAJÓ



Ha egy elhagyott űrhajóra találsz, nagy mázlid van! Vannak bizonyos előírások az ilyen dolgok jelentésére, de az kit érdekel. Ekkorra a legénység néhány tagjának már hányingere van tőled, és már úgyis a saját hajójukra gyűjtenek. Javítsd meg az elhagyott űrhajót, és add el nekik tisztességes áron.

Csak egy játékos élhet ezzel a lehetőséggel.

A vezető dönt elsőnek. Ha kihasználja az alkalmat, **viszarakja a jelölt mennyiségű legénység figurát a készletbe**, és felveszi a jelölt mennyiségű kozmikus pénzt. Ez meghatározott napnyi útba is kerül (lásd: Ami történhet veled – Napnyi út vesztese és szerzése, fentebb).

Ha a vezető úgy dönt, nem használja ki lehetőségét az alkalom megragadására, akkor annak joga a következő játékosra száll, és így tovább. Ha valaki az űrhajó megjavítása mellett dönt, az utána következők lemaradnak a lehetőségről.

Néha, amikor találsz egy űrhajót, erős kényszerrel érezhetsz rá, hogy megtartsd. Ne légy önző! Hadd legyen a legénységé! Meg valószínűleg úgysem ok nélkül volt az a hajó elhagyott...



ELHAGYATOTT ŪRÁLLOMÁS



Mikor valami tragikus esemény után elhagyták ezt az űrállomást, lakói valószínűleg hátrahagytak egy-két dolgot. Azonban ennek a felkutatásához nagy legénységre van szükség. Hogy kihasználhasd ezt a lehetőséget, legalább a kártyán jelzett méretű legénységgel kell rendelkezned.

Csak egy játékos használhatja fel ezt a kártyát.

A vezető dönt elsőnek. Ha a vezetőnek elegendő legénysége van, dokkolhat az állomáson, és munkához láthat. Ha a vezető nem akarja vagy nem tudja ezt megtenni, a lehetőség a sorban következő játékosra száll. És így tovább. Ha valaki a dokkolás mellett dönt, az utána következők már nem használhatják ezt a kártyát.

Mikor dokkolsz egy űrállomáson, vedd magadhoz a jelzett árukat, és helyezd el őket űrhajódon (ilyenkor áthelyezhetsz vagy eldobhatsz árukat. (lásd: Ami történhet veled – Áru szerzése). Mozgasd vissza űrhajódat a jelzett számú üres mezővel (lásd: Ami történhet veled – Napnyi út szerzése és vesztese).

Jól jegyezd meg, az elhagyott űrállomáson **nem vesztesz el legénységet** (a legénység szimbólum mellett nincs is mínuszjel, mint az elhagyott űrhajónál).

METEORZÁPOR



A meteorzápor igen káros lehet hajód festésére. Ez a kártya számos kicsi és/vagy nagy meteorot ábrázol, és az irányokat, amerről érkeznek. A meteorok egyszerre érkeznek, hatásukat egyszerre fejtik ki az összes játékosra.

A vezető minden meteor után dob két kockával. A dobás megmutatja, hogy a meteor melyik sorba vagy oszlopba csapódhat be (a jobbra vagy balra mutató nyíllal ellátott meteorok egy sorba, a fölfelé vagy lefelé mutatók egy oszlopba csapódnak be). A sorok és oszlopok számai az űrhajótáblád szélén szerepelnek. Minden játékos megnézi, hogy a meteor melyik alkatrészét fenyegeti. Lehet, hogy a meteor elkerüli űrhajódat. Ha nem ez történik, cselekedj az alábbiak szerint:



Egy **kis meteor** hatás nélkül pattan le egy jó felépítésű hajóról. Csak akkor van probléma, ha egy nyitott csatlakozót talál el (vagyis a csövek abba az irányba mutatnak, amerről a meteor érkezik). Még ebben az esetben is elkerülheted a kárt, ha beüzemelsz egy olyan pajzsot, **ami az adott oldalt védi**. Ezért **egy akkumulátorjelzőt kell fizetned**. Ha nem akarsz vagy nem tudod elhárítani a meteorot, akkor az eltalált alkatrész el kell távolítanod a hajódból (lásd: Ami történhet veled – Eltalálnak, feljebb).



Egy **nagy meteor** természetesen sokkal veszélyesebb. A jól felépített hajót is megrongálja, és a pajzs sem állíthatja meg. **Ez egyetlen reményed az, hogyha felrobbantod**. Ezt csak akkor teheted meg, ha az érkező meteorra mutat egy ágyú a megfelelő oszlopban. Ha ez egy dupla ágyú, 1 akkumulátorjelzőt kell fizetned a használatáért. A nagy meteorok leginkább szemből szoktak jönni, ezért tanácsoltuk, hogy fordíts különös figyelmet az előrefelé mutató ágyúk gyűjtésére.

Ha nem tudsz lelőni egy nagy meteorot, az eltalált alkatrész el kell távolítanod az űrhajóról (lásd: Ami történhet veled – Eltalálnak).

ELLENSÉGEK (CSEMPÉSZEK, KALÓZOK, RABSZOLGA-KERESKEDŐK)



Az ellenségek mindenki számára veszélyt jelentenek, de a játékosok űrhajóit sorrendben támadják meg. Először a vezető próbálja meg kifosztani. Ha győznek, a sorban következő játékos támadja meg, és így tovább, amíg valaki hidegre nem teszi őket.

Ezek a kártyák két részre oszthatók. A sötétebbik felső fél azt mutatja, mi történik veled, ha veszítesz (ha csempészekkel szemben maradsz alul, el kell dobnod 2 árut – a legértékesebbeket). A világosabbik alsó fele azt mutatja, mit kapsz ha győzöl (ha legyőzöd a csempészeket, a jelzett árukat kapod meg).

Az ellenség ereje akkora, amekkora az ágyú szimbólum mellett lévő szám (ezeknek a csempészeknek az ereje 4).

A vezető összeszámolja hajójának erejét (és fizet az összes használatba vett dupla ágyú után). Ha ez az érték nagyobb, mint az ellenségé, a játékos győz és elveszi a jutalmát. Ez meghatározott napnyi útba kerül (lásd: Ami történhet veled – Napnyi út vesztese és nyerése). Ha a játékos győz, az ellenség odébbáll, és nem támadja meg a többi játékos.

Ha a játékos veszít (kiseb az ereje, mint az ellenségnek), kifizeti a kártya felső felében jelzett büntetést.

Döntetlen esetén (amikor a játékos ereje ugyanakkora, mint az ellenségé) semmi nem történik a játékkal. Az utóbbi két esetben az életvidám ellenség továbbmegy és megtámadja a sorban következő játékos, azonos szabályok szerint.



A piros a vezető. Ágyúinak ereje 5 lehetne (2 a szimpla ágyúért, 2 az előre mutató dupláért, 1 az oldalra mutató dupláért) de ez 2 akkumulátorjelzőbe kerülne, neki meg csak 1 van. Úgy dönt, hogy elhasználja ezt az egyet, így az ereje 4 lesz, ami megegyezik a csempészek erejével. Az állás döntetlen, tehát semmi nem történik a pirossal.



A következő a zöld. 2 akkumulátorjelző kifizetésével ereje 4+1/2 lesz. Ez elegendő a csempészek legyőzéséhez és áruik közül 2 megszerzéséhez (a kék árut eldobja, mert nem tudja hova elhelyezni). Ezután visszamozgatja űrhajóját 1 üres mezővel.



A kék szerencsés, hogy ő halad leghátul. Erejét nem tudja 3 fölé emelni, tehát ha senki sem győzte volna le a csempészeket előtte, elvesztette volna az áruit.

HÁBORÚS ZÓNÁK



Egy űrhajó igazi tesztje: átrepülni vele egy háborús zónán. A háborús zóna kártyának 3 sora van, amelyeket egymás után értékelünk. Minden sorban van egy kiértékelési szempont és egy büntetés, amit az a játékos kap, aki ebben leggyengébb (ha több játékos is holtversenyben a leggyengébb, az fizeti a büntetést, aki előrébb van).

Ma már csak a Periféria barbár területein vannak háborús zónák. A háborús cselekmények és az ezt megsértő lények vagy gépek törvénytelennek lettek téve az Újabb Újabb Újabb Genfi Egyezményben, így a háborúzás sokat veszített erejéből. És különben is, mindig is jóval hatásosabb volt az ellenfél gazdaságát elárasztani olcsó áruval, mint a levegőt elárasztani hadihajókkal.

Először is, a legkevesebb legénységgel rendelkező játékos veszít 3 napnyi utat (lásd: Ami történhet veled – Napnyi út nyérése és veszítése).

Ezután, akinek a legkevesebb hajtóműve van (lásd: A hajó paraméterei – A hajtóművek ereje), veszít 2 legénység figurát. A játékosok sorrendben mérik fel hajtóműveik erejét, a vezetővel kezdve, és mindenki eldönti fizet-e akkumulátorjelzőket a dupla hajtóműveikért.



A sárga hajtóműveinek ereje 3. Dupla hajtóműve nincs, így nem kell döntést hoznia.



A zöld hajtóműveinek ereje lehet 1, 3 vagy 5 attól függően, hogy 0, 1 vagy 2 akkumulátorjelzőt fizet.

A sárga van előrébb, tehát holtverseny esetén neki kell kifizetnie a büntetést, a zöldnek nem. A zöldnek csak 1 jelzőt szükséges fizetnie.

Végül az a játékos, akinek a leggyengébb a tűzereje (lásd: A hajó paraméterei – Ágyúk ereje), hátulról érkező gyenge- és erős ágyútűznek lesz kitéve. A játékosok ismét sorrendben döntenek, a vezetővel kezdve, hogy melyik dupla ágyúért fizetnek.

Az ágyúlövés ugyanúgy fejti ki hatásukat, mint a meteorok (lásd: Meteorzápor), azonban nehezebb őket kivédeni. Minden lövésnek van egy iránya. A játékos dob két kockával, ami meghatározza, melyik sorba vagy oszlopba érkezik a lövés, és így azt is, hogy melyik alkatrész van fenyegetve.



Az egyetlen módszer a gyenge ágyútűz kivédésére egy pajzs, ami lövés irányának megfelelő oldalt védi. Ez 1 akkumulátorjelzővel üzemeltethető be. Különben az alkatrész megsemmisül (lásd: Ami történhet veled – Eltalálnak).



Semmilyen úton nem lehet viszont elhárítani az erős ágyútűzet. Az egyetlen reményed, hogy elég kicsit vagy elég nagyot dobsz, és a lövés elkerüli az űrhajódat. Máskülönben az eltalált alkatrész megsemmisül (lásd: Ami történhet veled – Eltalálnak).

SPECIÁLIS ESEMÉNY: CSILLAGPOR



A sárga kártyák speciális eseményeket jelképeznek. Hatásuk a kártyára van írva.

A Csillagpor eseménynél minden játékos 1 napnyi utat veszít minden nyitott csatlakozó után (minden nyitott csatlakozó egyszer számolandó, attól függetlenül, hogy szimpla, dupla vagy univerzális). Az utolsó játékkal kezdve mindenki megszámolja nyitott csatlakozóit, és megfelelő mennyiségű üres

mezőt lép hátra (lásd: Ami történhet veled - Napnyi út szerzése és veszítése).

AZ UTAZÁS VÉGE

Az utazásod akkor ér véget, amikor a 8 kalandkártya közül az utolsót is felfordítottuk.

JUTALMAK ÉS BÜNTETÉSEK

Az útvonalábrán közepén található lista ábrázolja a büntetéseket és a jutalmakat, amiket az utazásod végén kapsz. Ezeket balról jobbra sorrendben tanácsos kiosztani: először a bónuszokat, aztán az árúkból származó bevételt, és végül a büntetéseket.



Bónuszok

A játéktábla közepén lévő téglalap ábrázolja az 1 Forduló után kapható bónuszokat.

4-3-2-1

A kötőjelekkel összekötött számok mutatják, mennyi pénzt jár a leszállási sorrend alapján. Tehát: az utolsó kalandkártya végrehajtása után a vezető 4 kozmikus pénzt kap, a második 3-t, és így tovább.

[+2]

A szögletes zárójelben lévő szám adja meg azt a bónuszt, amelyet az a játékos kap, aki a legjobb állapotban lévő hajóval száll le. Számold meg a hajódon a nyitott csatlakozók számát (minden nyitott csatlakozó egyszer számolandó, attól függetlenül, hogy szimpla, dupla, vagy univerzális), Akinek a legkevesebb van, az kapja a bónuszt (holtverseny esetén az összes érintett játékos kap jutalmat).

Áruk

Rakd vissza összes árudat a készletbe, és vedd fel az árlista alapján a megfelelő számú kozmikus pénzt.



Veszteségek

És most itt az idő, hogy átadd a Vállalkozó Vállalatnak az űrhajód alkatrészeit. **Minden, az út során elveszített alkatrészből 1 kozmikus pénzt kell fizetned.** (Amikor elvesztesz egy alkatrészt, azt a veszteség paklibba helyezed az űrhajóábrán mellé, így aztán könnyen felmérhető a veszteség).



Szerencsére az Űrjármű Részlegnek kötelezettsége minden űrhajóra biztosítást kötni, így van egy maximum büntetés. Ez a maximum az űrhajóábrán látható, a veszteség pakli téglalapjában (az 1 osztályú űrhajóknál ez a limit 5 kozmikus pénzt). **Ha ennél több alkatrészt veszítesz el, akkor is csak ennyi kozmikus pénzt kell fizetned.** A Pángalaktikus Biztosítási Társaság majd kifizeti a különbözetet VV-nek, mielőtt sikerül eljuttatniuk az egyik kárfelmérő munkatársukat a Galaxis peremére.



Azonban, **ha kétszer ennyi alkatrészt veszítesz el... akkor is csak ezt a maximumot kell megfizetned.** De a Vállalkozó Vállalat főbe löveti azt az embert, aki fölvetted téged erre a munkára. És rossz lelkiismereted lecsillapítása rád marad.

Közismert tény, hogy az anyag elhajlítja a teret. Az azonban kevésbé reklámozott, hogy a bürokrácia ugyanezt teszi az igazsággal. A Pángalaktikus Biztosító üzletpolitikája (amely figyelembe veszi az időtágulást, a Fitzgerald-féle összehúzóhatást, a Doppler-hatást) ugyanis egy fekete lyuk jogi megfelelőjét rejti magában: minden pénzt beszippant, ami aztán soha nem jut ki belőle.

A FORDULÓ VÉGE

Gratulálunk első utad sikeres befejezéséhez. Tedd vissza az összes jelzőt, játékelemet és figurát a dobozba. Tedd összes alkatrészedet – kivéve a pilótafülkét - a Raktár halomba az asztal közepére. A kalandkártyákat visszateheted a dobozba; a következő fordulóban más kártyákat fogsz használni.

Tarsd meg a kozmikus vagyonedat. A legjobb, ha magad elé rakod egy halomba, hogy mások ne láthassák, mennyi van (a többi játékos – jó esetben – a saját vagyont próbálja gyarapítani, nem pedig a tiedet bámulja vágyakozva).

Most nekiállhatsz elolvasni a teljes szabályt és lejártszani a 2. és a 3. Fordulót, vagy kezdhetsz egy új játékot, előlről.



TELJES SZABÁLY

Az alábbi szöveg feltételezi, hogy már túl vagy első utadon. Ebben a részben mindössze a már leírt szabályokat találod meg, úgy, ahogy azokat a teljes játékban használni kell. Az első játékban ezeket a szabályokat a 2. és a 3. Fordulóhoz használd. Később majd az 1. Fordulóhoz is alkalmazni fogod őket.

ELŐKÉSZÍTÉS

Minden fordulóban a forduló számával megegyező számozású űrhajótáblát használd (a 3. Fordulóban a „III” táblát használd, ne a „IIa”-t).



Az I, II és III osztályú hajók formakialakításának követelményei az Aldebaran Szabályzaton alapulnak, amely a Galaxisközi Mérnökök Egyesülete és a Tudományos-Fantasztikus Írók Szövetsége közti több évtizedes konfliktust oldotta fel.



Az építkezés megkezdése előtt tedd az útvonaltáblát a Raktár mellé. Ha ez a 2. vagy 3. Forduló. keresd elő a megfelelő szabályösszefoglaló kártyát, és tedd a táblára, rá az 1. Forduló összefoglalójára.

A kártyák megtekintése

Ha már legalább egy alkatrész beszereltél űrhajódba, szüneteltetheted az építkezést és felveheted bármelyik paklit, hogy átnézd a benne lévő kártyákat. Annyi ideig nézhetsz egy paklit, ameddig jónak látod, és annyiszor veheted fel, amennyiszor akarod. Figyelj oda, hogy a paklit oda tedd vissza, ahonnan elvetted, mert különben senki sem fogja tudni, mely paklikat nézte már meg.

A kártyák áttekintése természetesen időt vesz el, amit űrhajód építésével is tölthetnél, de az információ, hogy mikkel találkozhat az űrben, hasznos lehet (például, ha rengeteg bolygót látsz, megpróbálhatsz több rakert beszerezni).

Kalandkártyák előkészítése

Ha mindenki befejezte az építkezést, alkoss egy újabb paklit, amelyet még senki sem ismer. Ezután fogd meg mind a 4 paklit. Tedd őket egymásra, majd keverd meg az egészet. Ha a pakli tetején lévő lap nem felel meg a forduló számának, keverd addig, amíg megfelelő nem lesz (az 1. Fordulóban ez még persze nem jelenthet problémát).

Elméletileg lehetséges minden eseményt megjósolni, ami történik veled, de ezt tiltja a Maximalizmusellenes Minisztérium „Űrrepülések izgalmanak megőrzése” rendelete.

KALANDKÁRTYÁK

A teljes játékban kihasználhatod a Vállalkozó Vállalat jószolgáltatását, és megnézheted a kalandkártyákat, miközben építed a hajót.

Mielőtt elkezdenél építkezni, a kalandkártyákat véletlenszerűen válaszd szét 3 paklira, és tedd az útvonaltábla jelölt téglalapjaira. Minden pakli az összefoglalókártya bal alsó sarkában jelölt kártyákat tartalmazza. Tehát: minden pakli tartalmaz két kártyát a forduló számának megfelelő számozású, és egyet mindegyik kisebb számozású pakliból.



Az 1. Fordulóban 3 kétkártyás paklid lesz. Miután összekevered a négy paklit, összesen 8 kártya lesz, ahogyan a tesztrepülésen. A következő fordulóban több kártya lesz, hiszen ezek hosszabb utak.

A HOMOKÓRA

A „Rajt!”



Az 1. Fordulóban a legbátrabb játékos mondja, hogy „Rajt!”, a 2. és 3. Fordulóban ez a szerep arra a játékosra hárul, aki az előző fordulóban elsőként szállt le. Továbbá a „Rajt!”-ot kiáltó játékos megfogja a homokórát, és az úttáblára helyezi, a forduló számával megegyező számozású körre.

A homokóra megfordítása

A homokóra mutatja, mennyi idő maradt még az űrhajók építésére. Ha lejár az idő, bármelyik játékos megfoghatja a következő körre helyezheti a homokórát (a nagyobb számúrol a kisebbre). Ez általában egy olyan valaki szokott lenni, aki jól halad, és nem akarja megadni a többieknek a lehetőséget, hogy utolérjék.

Az utolsó fordítás



Miután a homokóra az „1” számozású mezőn is lejárt, még egy utolsó fordításra van lehetőség, a homokórát a „Start”-ra helyezve. Azonban csak egy olyan játékos teheti ide a homokórát, aki már befejezte az építkezést és elvette az egyik számozott lapkát. Az utolsó fordítás jelzi, hogy a játékosoknak mennyi

idejük maradt hajójuk befejezésére. Ha ez az idő lejárt, senki sem építhet már be alkatrészt. Mindenki befejezi az építkezést és elvesz egy számozott lapkát (a legkisebb megmaradt számmal ellátott lapka azé lesz, aki először ragadja meg).

A teljes játék 1. Fordulója tehát így néz ki: a legbátrabb játékos az „1” számozású körre helyezi a homokórát, miközben ezt kiáltja: „Rajt!”. Az építést elsőként befejező játékos veszi magához az „1” számozású lapkát. Ezalatt lejár az idő, tehát a játékos megfordítja a homokórát és a „Start” mezőre helyezi, megkezdve a többi játékosnak az utolsó visszszámálást (ha még nem járt le az idő, a játékosnak természetesen várnia kell, míg ez meg nem történik).

A 2. Fordulóban a homokóra a „2” mezőről indul. Ha lepergett, bárki átfordíthatja és az „1” mezőre helyezheti. Nem rakhatod rögtön a „Start” mezőre, még akkor sem, ha már befejezted az űrhajóépítést, és elvettél egy számozott lapkát. Előbb az „1” körre kell tenni.

ALKATRÉSZEK FÉLRETÉTELE



Építés közben félretehetsz maximum két alkatrészt. Ezek az űrhajótábla jobb felső sarkába kerülnek (magyarán a veszteség pakliba). Ezeket senki nem veheti el tőled,

de te sem rakhatod vissza őket a Raktárba. Az egyetlen dolog, amit tehetsz velük, hogy beépíted őket a hajódba. Ha beépítetted az egyiket, felszabadul egy helyed, de soha nem lehet kettőnél több félretett alkatrészed egyszerre. Ha félreteszel egy alkatrészt, de elszalasztod beépíteni a hajódba, a veszteség pakliban kell hagynod. Ez ugyanúgy kezelendő, mint egy út közben elvesztett alkatrész.

Senkit nem érdekel, ha azok a bizonyos alkatrészek még a kilövés helyén hevernek szanaszét, ahogy az sem, hogy az értékük csak a töredéke annak, mint amennyi büntetést a VV felszámol az elvesztésükért. A szerződés az szerződés.

FÖLDÖNKÍVÜLIEK

Létfenntartó alkatrészek

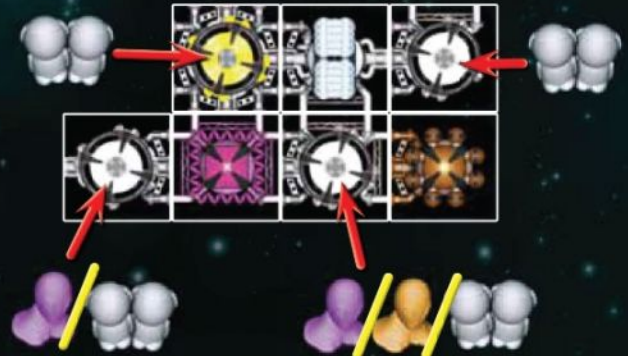


Na, vajon most végre elmagyarázzuk ezeknek a vicces kinézetű alkatrészeknek a funkcióját? A narancssárga és lila alkatrészek létfenntartó szerkezetek, mégpedig földönkívüliek számára. Ahhoz, hogy a létfenntartó szerkezeteknek egyáltalán valamilyen haszna legyen, csatlakozniuk kell egy kabinhoz. Így a kabin a megfelelő színű földönkívüliek számára is lakhatóvá válik (de soha nem rakhatsz földönkívülit a kezdő alkatrészedbe, a pilótafülkébe). A humanoidok – a fehér űrruhákban – nem igényelnek létfenntartó alkatrészeket, bármelyik kabinba beköltözhetnek.

Legénység elhelyezése

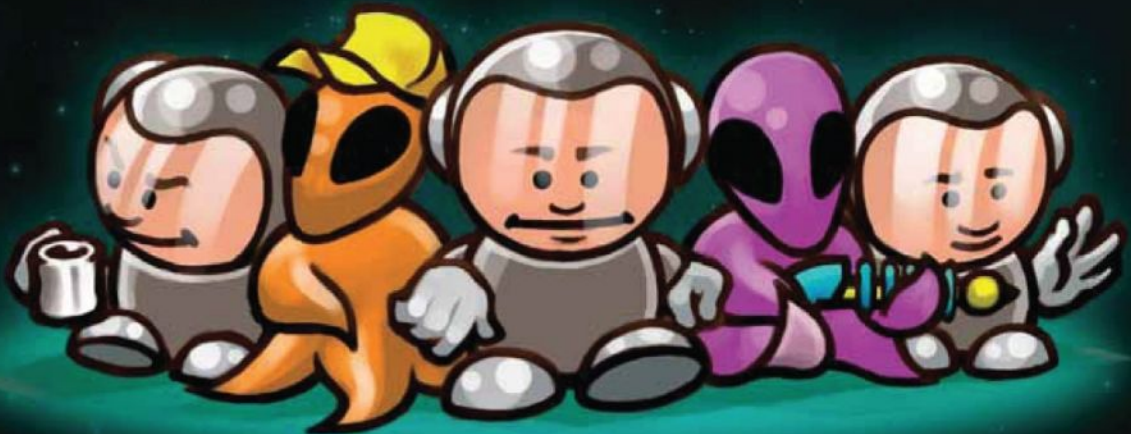
A legénység figurák az alábbi szabályok szerint helyezendők el:

- A pilótafülkébe két humanoidot helyezünk (ezek egyike sem „te” vagy, de ők közeli szobatársaid lesznek egy hosszú úton, szóval egy idő után úgy gondolsz majd rájuk, hogy ők te vagy).
- Az olyan kabinba, ami nem kapcsolódik létfenntartó szerkezethez, 2 humanoidot rakunk
- Egy olyan kabinba, amelyhez csatlakozik létfenntartó szerkezet, elhelyezhetünk 1 megfelelő színű földönkívülit, vagy 2 humanoidot.
- Egy olyan kabin, ami lila és narancssárga létfenntartó szerkezethez is csatlakozik, befogadhat 2 humanoidot vagy 1 lila vagy 1 narancssárga földönkívülit.
- A hajódon mindegyik színből maximum 1 földönkívüli lehet.



Lehetőségek a legénység elhelyezésére.

A játékosok döntenek el, hogyan helyezik el a legénységüket, az „1” lapkát birtokló játékosal kezdve.



Földönkívüli képességek

A földönkívüliek legénységed tagjai, és eszerint is számolandók egy Háborús Zónával vagy egy Elhagyott Űrállomással való találkozás esetén. Elküldheted őket a fenébe egy Elhagyott Űrhajóval, vagy átadhatod őket a Rabszolga-kereskedőknek.

A földönkívüliek hátránya, hogy két humanoidnyi helyet foglalnak. De természetesen van néhány előnyük is.



A lila földönkívüliek népe harcias fajta. Ha van egy lila földönkívülid, **ágyúid ereje +2 –vel növekszik** (ha ágyúid ereje a földönkívüli nélkül 0, nem kapod meg ezt a bónuszt. Földönkívülid nem fog a tíz körmével harcolni).



A narancssárga földönkívüliek jó technikusok. Ha van egy narancssárga földönkívülid, **hajtóműveid ereje +2-vel növekszik** (ha hajtóműveid ereje a földönkívüli nélkül 0, nem kapod meg ezt a bónuszt. Földönkívülid nem fogja tolni az űrhajót).

Létfenntartó szerkezetek megsemmisülése

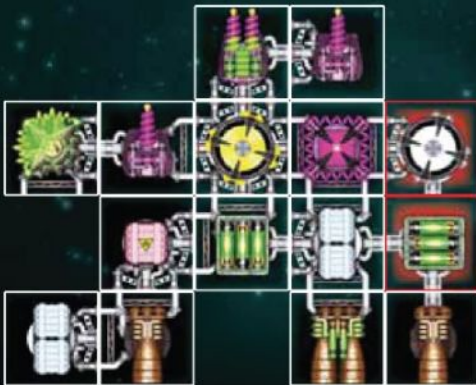
Ha hajód elveszít egy létfenntartó szerkezetet és így az egyik földönkívüli kabinja energia nélkül marad, tedd vissza a földönkívülit a készletbe (az ufó ilyenkor egy mentőkabinnal távozik, természetesen).

HIBÁK A HAJÓ ÉPÍTÉSÉNÉL

Ha egy szabálytalanul elhelyezett alkatrésze akadsz, egyelőre semmit sem tehetsz (nem veheted fel és rakhatsz a helyére egy másikat). A problémát majd a gyors ellenőrzésnél kezeljük, a kilövés előtt.

Gyors ellenőrzés

A teljes játékban szigorúbb büntetés jár a szabálytalan hajókért. A gyors ellenőrzésnél győződj meg róla, hogy hajód megfelel a szabályoknak. Ha hibát találsz űrhajódban, **el kell távolítanod egy vagy több alkatrészt**, hogy az űrhajó szabályos legyen. Ez nem számít építkezésnek (megtarthatod a számozott lapkádat) de már nem építhetsz be újabb alkatrészt. Az eltávolított alkatrészek **az út során elvesztett alkatrészekkel egy pakliba** (a veszteség pakliba) kerülnek. Majd ha megérkeztél a célhoz, büntetést kell fizetned értük.



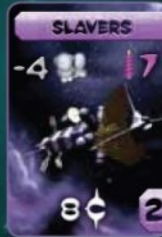
Ez a hajó hibás. Kijavításához a játékosnak el kell távolítania vagy a kabin, vagy az akkumulátort. A kabinba el szeretne helyezni egy földönkívülit, tehát az akkumulátort dobja el. Amikor ezt megteszi, elveszíti egyik hajtóművét. Mindkét eldobott alkatrészt az űrhajótáblájára helyezi, a veszteség paklijába.

A repülés során felfedezett hibák

Ha valaki szabálytalanságot fedez fel űrhajódon a repülés közben (az első kalandkártya felfedezése után bármikor), kötelességed azonnal kijavítani a hibát a fentebb leírtak szerint, és fizetned kell 1 kozmikus pénzt a fizikai törvények megsértéséért.

FEJLETTEBB ELLENSÉGEK

A teljes játékban Kalózzokkal és Rabszolga-kereskedőkkel is találkozni fogsz. Ha sikerül hidegre tenned őket, nem holmi árukat szerzel, hanem valódi, kötegnyi kozmikus pénzt. Mozdasd vissza hajódat a jelzett számú üres mezővel, és vedd el a pénzt a bankból. Ha nem akarsz lemaradni, dönthetsz úgy is, hogy nem veszed magadhoz a pénzt (vagy Csempészek esetében árut) és ott hagyod űrhajódat, ahol van. Ezután már senki nem gyűjtheti be a legyőzött ellenségért járó jutalmat.



Ha a Rabszolga-kereskedők győznek le, arra fognak kényszeríteni, hogy átadd legénységed egy részét. Ki kell választanod, mely humanoidokat vagy földönkívülieket adod át személyes szabadságodért cserébe.



Ha a Kalózzokkal szemben maradsz alul, elárasztják űrhajódat lövéseikkel (a kártya mutatja ezek erejét és irányát). Vedd sorba, mely játékosokat győzték le, és az első legyőzött játékos dobjon két kockával mindegyik lövés után. A dobott számok az összes legyőzött játékosra érvényesek. **A gyenge ágyútűz csak pajzzsal állítható meg**, amelynek a megfelelő irányt kell védenie, továbbá kell egy akkumulátor, amely biztosítja számára az energiát. **Az erős ágyútűz nem hárítható el** (lásd: Háborús zónák).

METEORZÁPOR



A későbbi fordulóknban a meteorok bal- és jobb felől is érkehetnek. A szemből érkező nagy meteorokat csak a fenyegetett oszlopban lévő, előre felé mutató ágyúval lehet megsemmisíteni, azonban **az oldalról érkezők a fenyegetett vagy az azzal szomszédos sorban lévő, a fenyegetett oldal felé mutató ágyúkkal is megsemmisíthetők** (az űrhajó tud annyit lassítani vagy gyorsítani, hogy eltaláld a meteort). Ez nem érvényes a kis meteorokra, amelyek nem elég nagyok ahhoz, hogy az ágyú eltalálja őket.

A legtöbb űrjárgányt automatikusan célzó ágyútornyok, egyedi gyártmányú lövedékek vagy porlasztófelületek védik a meteoroktól. A tiédet betonkalapácsból készült ágyúk.

KÜLÖNLEGES ESEMÉNYEK



EPIDEMIC
Each occupied cabin joined to another occupied cabin loses 1 crew member.

A Járvány a 2. vagy a 3. Fordulóban pusztíthat. Ez a kalandkártya arra kötelez, hogy eltávolítsd legénységed 1 tagját (humanoidot vagy földönkívülit) minden olyan lakott kabinból, amely csatlakozik egy másik lakott kabinhoz. A legbiztonságosabb tehát, ha úgy építed meg hajódat, hogy ne legyen két, egymáshoz csatlakozó kabin. Ha vannak összekapcsolt kabinjaid, megpróbálhatod kiűriteni az egyiket, mielőtt megjelenik a Járvány (nagyon hasznos, ha tudod, hogy van-e Járvány az adott forduló kalandkártyái között).



SABOTAGE
The player with the fewest crew members loses 1 ship component at random. (Roll for it. If 3 rolls fail to select a component on the ship, the saboteur gives up.)

Szabotázst a 3. Fordulóban szenvedhetsz el. Ez a kártya a legkisebb legénységgel rendelkező játékos egyik véletlenszerűen kiválasztott alkatrészét semmisíti meg (ha több hajónak holtversenyben van a legkisebb legénysége, az előrébb lévő esik a szabotázs áldozatává). Az alkatrész kiválasztásához a megtámadott játékos dob 2 kockával az oszlop, és 2-vel a sor meghatározására. Ha egyik alkatrész sem rendelkezik ezekkel a koordinátákkal, dobj újra az új koordináták meghatározásához. Ha megint nincs alkatrész a meghatározott helyen, ismét dobj újat. Ha három koordinátával való próbálkozás is találat nélkül maradt, a szabotőr feladja és semmi nem történik.

Ha a szabotőr megsemmisít egy alkatrészt, tedd félre ugyanúgy, mint az út során elvesztetteket, ugyanazok az alkatrész megsemmisülésének következményei is. A hajó közepét érő találat akár végzetes is lehet....

JÁTÉK FELADÁSA

A teljes játékban lehet, hogy fel kell adnod a cél elérése előtt. Néha nincs is más választásod. Szerencsére mindig találsz egy VV raktárat a közelben.

Ha feladod:

- Távolítsd el űrhajódat a játéktábláról. Az út hátralévő szakaszából már csak nézőként veszed ki a részed, a kártyáknak nincs többé hatásuk rád.
- A leszállási sorrend-bónuszról nem kapsz (nyilván azért, mert meg sem érkezted). A legkevesebb nyitott csatlakozó-bónusz kiosztásakor a te hajódat nem vesszük figyelembe.
- Áruidat értékesítened **kell**, de csak **fél árat kapsz érte**. Számold össze áruid összértékét, majd vedd el ennek felét a készletből.

- Az út során elvesztett alkatrészeid után ki kell fizetned a büntetést (minden, amit eddig még nem vesztettél el büntetés nélkül visszakerül a VV-hoz, tehát csak azért kell fizetned, ami idáig került a veszteség pakliba. Ne felejtse el, van egy maximum, amennyinél nagyobb büntetést nem kaphatsz.)

Ha te vagy az utolsó játékban lévő játékos, mert már mindenki feladta, próbálj meg kitartani és egyedül átvégödni a hátralévő kalandokon. Ilyenkor hagyj figyelmen kívül Háborús Zóna és Szabotázs kalandokat (amelyek a legkevesebb hajtóművel/ágyúval/legénységgel rendelkező játékos büntetik).

Humanoid legénység elvesztése

Ha egy kalandkártya után **humanoid legénység nélkül maradsz**, fel kell adnod (a földönkívüliek nem hajlandók egyedül irányítani az űrhajót). Ilyen akkor történhet meg, ha eltalálják utolsó lakott kabinodat, utolsó embereidet is elveszted egy Háborús Zónán való átrepülés vagy Rabszolga-kereskedőkkel való találkozás után, esetleg megváltás legénységed megmaradt hányadától egy Elhagyott Űrhajó segítségével. Ha ez egy Háborús Zónában történik meg, nem vonható ki űrhajódat a versenyből, amíg a Háborús Zóna összes hatását végre nem hajtottuk.

Nyílt űr – hajtóművek nélkül

A fizikai törvények lustaságának hála, hajód hajtóművek nélkül is befejezheti az utat, **hacsak nem találkozol egy Nyílt Űr kártyával**. Ha Nyílt Űrrrel szembesülsz, és hajtóműveid ereje nulla, fel kell adnod (ami úgy lehetséges, hogy nincs hajtóműved, vagy csak dupla hajtóműved van, de nincs több energiád az akkumulátoraidban). Ne felejtse el, a narancssárga földönkívüliek nem növelik hajtóműveid erejét, ha nincs mit növelni.

Lekörözés

Ha a vezető leköröz (tehát több mint 1 körrel mögötte vagy), fel kell adnod.

Feladás elhatározása

Néha jobb feladni és véget vetni veszteségeid növekedésének. Még azelőtt kell döntened, hogy feladod-e, mielőtt a következő kalandkártyát felfordítanád (ha azután döntesz a feladás mellett, hogy megláttál egy kalandkártyát, először keresztül kell menned a kalandon, csak utána szállhatsz ki a versenyből).



A GYŐZTESEK

A játék a 3. Fordulóval ér véget, miután az összes bónuszt kiosztottuk, és az összes büntetést kifizettük. Számold össze kozmikus bankóidat. Ha számuk 1 vagy több, akkor győztél!

Az volt a célod, hogy pénzt szerezzél, és meg is tetted. Ki a csodát érdekel, hogy valami mázlistának több jött össze?

Persze aki a legnagyobb pénzt gyűjtötte, egy kicsivel jobban nyerte meg a játékot, mint a többiek.

JÁTÉKVARIÁNSOK

RÖVID JÁTÉK

Tapasztalt játékosokkal a játék kb. 1 órát vesz igénybe. A rövidített játékban elég csak egy vagy két fordulót lejátszani. Azt te döntöd el, hogy a rövidebb, vagy a hosszabb fordulókat hagyod ki.

A 3A FORDULÓ

Tapasztalt játékosok hosszabbá és kihívóbbá tehetik a játékot egy plusz kör beiktatásával. A plusz forduló a 3. Forduló szabályai szerint játszandó, illa osztályú hajókkal (talán észrevetted, hogy ennek a táblának nincs veszteség paklija. Az elvesztett alkatrészeket tartsd a tábla mellett; ezek a hajók nincsenek biztosítva, tehát minden elveszített alkatrész után fizetned kell. Nincs maximum büntetés).

Azt is megteheted, hogy elhagyod a 3 Fordulót, és csak a 3a-t játszod le.

TÖBB TERVEZÉS

Ha jó a memóriád, és szeretsz előre tervezni, használd az alábbi szabályokat:

Ne keverd meg a 3 pakli kalandkártyát. Ne változtasd meg a sorrendjüket, amikor az építkezés közben átnézed a paklit. Ne keverd össze őket, miután mindenki befejezte az építkezést, hanem egyszerűen csak tedd őket egymás tetejére, és a negyedik paklit (amit még senki sem látott) tedd legalulra. Most már tudod, mikor mi fog történni (kivéve az utolsó paklinyi kártyát).

CSAPATJÁTÉK

Néhány játék után egyre gyorsabb leszel az alkatrészek összegyűjtésével és hajód építésével. Ez problémát jelenthet akkor, amikor új játékosoknak mutatod be a játékot. Az idő lejár, mielőtt befejeznék úrhajójukat, így az ő járgányuk rosszabb lesz, mintha ugyanannyit játszottak volna már, mint a többiek. Félkész hajóval repülni az űrben pedig nem a legkellemesebb szórakozás.

A csapatjáték megoldhatja ezeket a problémákat: a legtapasztaltabb játékos alkot egy csapatot a legzöldfülűbbel, plusz a két maradék játékos még egy csapatot. A csapattagok egymással szemben ülnek. A játék a megszokott szabályok szerint játszandó, két kivétellel:

- 1.A csapattársak közösen gyűjtik kozmikus vagyonyukat
- 2.Építkezés után hajót cseréltek társaddal

A kezdők megtapasztalhatják, milyen egy jól felépített hajóval repülni, te meg nosztalgizálva újra átélheted első űrrepüléseidet, amikor az számított nagy teljesítménynek, hogy ha egyáltalán elérted a célt. Társad gyorsan fog ügyesedni: a vágy, hogy jó hajót építsen számodra, jobb motiváció, mint az, hogy tapasztaltabb játékosokkal vegye fel a küzdelmet egy hagyományos játék keretei között.

Csapatjáték tapasztalt játékosok részére

A csapatjáték szórakoztató lehet tapasztalt játékosok részére is. Új taktikai elemeket hoz a játékba, mint például, hogy kihasználj egy lehetőséget, vagy meghagyod azt társadnak.

A játékot játszhatod a fentebb leírtak szerint, vagy használhatod ezt az úrhajó-építési szabályt: amikor a homokóra az egyik számozott körről a másikra kerül, a játékos, aki átrakta, ezt kiáltja: „Váltás!”. Minden játékos átmegy az asztal túloldalára, és azt a hajót építi tovább, amelyen addig csapattársa dolgozott. Nincs váltás, amikor a homokórát az „1” mezőről a „Start”-ra mozgatjuk, tehát az 1. Forduló előtti építkezésnél nincs helycsere. Egyszer kell helyet cserélned a 2. Forduló, és kétszer a 3. Forduló folyamán. Építkezés után még egy utolsó „váltás” következik, így csapattársad hajójával vágysz neki az útnak, mint a szimpla csapatjátékban (tehát az 1. Fordulóban is lesz részed egy kis testmozgásban).

Gyorsan rá kell jönnöd, hogy társad éppen min dolgozott, és hogy mire van még szüksége a hajónak. Az így elkészülő hajó valóban csapatmunka lesz.

G Y I K

Mi történik, ha nincs elég pénzem, hogy a forduló végén kifizessem a büntetést?

Tedd vissza az összes pénzed a készletbe. A következő fordulót (ha van még) nulla vagyonnal kezdod.

Igen, mi mondtuk, hogy a tartozás kérdésében esetleg megütheted a bokádat. Csak ijesztgettünk. Az igazság az, hogy a csőd tudománya gyorsabban fejlődik, mint a kvantumfizika. Így aztán a pénz elrejtésének (gyerekeid, házastársa(i)d valamint klónjaid számára) számtalan módja között egyetlen olyan sem akad, amivel adósságban maradhatnál.

Mit tegyek, ha elsőként fejezem be az építkezést, de nem akarok vezetőként kezdeni?

Ha befejezted az építkezést, bármelyik megmaradt lapkát elveheted. Ha az elsőként végző játékos nem veszi el az „1” lapkát, az valaki másé lesz.

Dönthetek úgy, hogy nem használok egy szimpla ágyút vagy hajtóművet?

Nem. A szimpla ágyúk, hajtóművek és a földönkívüliekért járó bónuszok mindig számolandók. Csak azt döntheted el, hogy a dupla ágyúkat vagy hajtóműveket igénybe veszed-e (és fizetsz-e értük 1 akkumulátorjelzőt). Ugyanígy választhatsz, hogy beüzemeled-e valamelyik pajzsodat.

Lelőhetek egy nagy meteor egy olyan ágyúval, ami a hajóm közepén van?

Igen. Az ágyúdnak azonban a megfelelő irányba kell mutatnia, és a meteorral egy oszlopban kell lennie (amennyiben egy nagy meteor közeledik szemből) vagy a megfelelő, vagy a két szomszédos sor egyikében (ha egy nagy meteor jön oldalról). Az ágyú csőve előtti mezőnek természetesen üresnek kell lennie, egyébként az alkatrész szabálytalannak minősül.

Mi történik, ha nyitott csatlakozóm van a hajóm közepén?

Ha a hajód közepén egy lyuk van, a lyuk mellett lévő csatlakozók nyitott csatlakozóként kezelendők. A meteoroktól védve vannak, ugyanis a meteor az adott sor vagy oszlop első sorába fog becsapódni.

Eldönthetem, hogy melyik figurát, árut vagy jelzőt dobom el?

Igen. Amikor árut kell eldobnod, a legértékesebbektől kell megválnod, de amikor két ugyanolyan színű közül kell választanod, dönthetsz. Legénység eldobásánál eldöntheted, hogy humanoidot vagy földönkívülit dobsz el, melyik kabinból. Ugyanígy kiválaszthatod, melyik akkumulátort veszed használatba. Tanácsos először hajódnak azokat a részeit elhasználni, amelyekről leginkább sejthető, hogy elveszted őket.

Bármikor áthelyezhetem az árukat, a legénységet vagy az akkumulátorjelzőket?

Nem. Kizárólag az árukat helyezheted át, azokat is csak akkor, amikor újabbakra teszel szert.

Mi történik, ha a készlet kifogy az árukból?

Ha a készletben elfogy az az áru, amelyet be szeretnél volna pakolni, nincs szerencséd. Nem kapod meg őket. A bolygókon a játékosok sorrendben rakodnak be, a vezetővel kezdve. Ha az egyik játékos árut(kat) dob el a berakodás folyamán, az elérhetővé válik a később berakodó játékosok számára.

Mi történik, ha a készletből kifognak a legénység figurák, vagy az akkumulátorjelzők?

Ilyenkor nézz be az asztal alá. Elegendő figura van az összes kabin, és elegendő akkumulátorjelző az összes akkumulátor megtöltéséhez. (Ha sehol nem találsz elég földönkívülit, valószínűleg elfelejtetted, hogy mindegyik típusból maximum 1 földönkívüli lehet).

Elmondhatom valahol, a véleményemet a játékról?

Igen. A legjobb hely erre a <http://www.GalaxyTrucker.com> honlap. Itt találsz további kérdéseket, válaszokat, ötleteket és kiegészítőket.



Tervezte: Vlaada Chvatil

Dobozterv és grafika: Radim "Finder" Pech
Szabálykönyv illusztrációi: Tomáš Kučerovský
Tördelés és grafikai elrendezés: Filip Murmak
Fordítás (cseh-angol): Jason Holt
Főtesztelő: Petr Murmak
Fordítás (angol-magyar): Lipkab
Magyar szabály szerkesztés: Artax
Magyar lektorálás: NocaLee

Tesztelők: Monča, Rumun, Ese, Yuyka, Pet'a, Karel, Me2d, Gekon, Vazoun, Citron, Wild és még sokan mások a Brno-i Társasjáték Egyesületből, Jirka, Petr, Martina és még sokan mások a Paluba Club-ból, karel_danek, Ládinek, Květa, Marcela, Evička, Lenka, Rychlík, Plema, Mart'ušák, Opičák, Trpaslík, Davee, George, Herby, dilli, és még sokan mások Csehországból, Szlovákiából és Morvaországból. Köszönjük nekik.