



Queen Games, 2000.  
Tervezte: Marcel-André Casasola Merkle  
Fordította: Crear (Pitt Crandlemire angol fordítása alapján)  
Játékoszám: 2-4  
Szerkesztette: Artax

## Tartalom

Összesen 132 darab kártya.

120 darab játékkártya 4 készletben, egy-egy készlet mindegyik játékos részére.



Minden készlet az alábbi kártyákat tartalmazza:

- 15 darab kék színű rakománykártya, amely a következőkből áll:
  - 6 energiatartály
  - 6 telepes
  - 1 biztonsági csapat
  - 2 napmodul
- 5 darab sárga felszállás-kártya (Lift Off), amely az űrhajóid indítására használható,
- 10 darab vörös színű megrendelőkártya, amely a következőkből áll:
  - 2 tolvajkártya
  - 3 bolygóátalakító kártya
  - 5 érctermelő kártya
- Valamint a játék tartalmaz még 2 x 5 darab bolygókártyát (mindegyik bolygóból kettőt),  
- és két darab pontösszesítő kártyát.



## A játék célja

A játékosok minél több pontot próbálnak összegyűjteni a bányákban történő érctermeléssel és új bolygók betelepítésével. Ezt úgy teszik, hogy űrhajóikat az 5 bolygó mindegyikére megpróbálják eljuttatni. A játékosok egyidejűleg rakodják meg űrhajóikat. Azonban amint az egyik játékos kijátszotta az összes kártyáját, a többi játékosnak is azonnal be kell fejeznie a rakodást. Ezzel a kozmosz távolába irányuló verseny elkezdődik...

## Felállítás

A játék elején mindegyik játékos kap egy készlet kártyát, jól megkeveri, majd képpel lefelé maga elé helyezi a paklit. Bármelyikük jobb oldalán ülő játékos elemelheti a paklit, ha kívánja. A bolygókártyák a játékosok között helyezkednek el az asztal közepén. A játékban használt bolygók száma a játékosok számától függ, az alábbiak szerint:

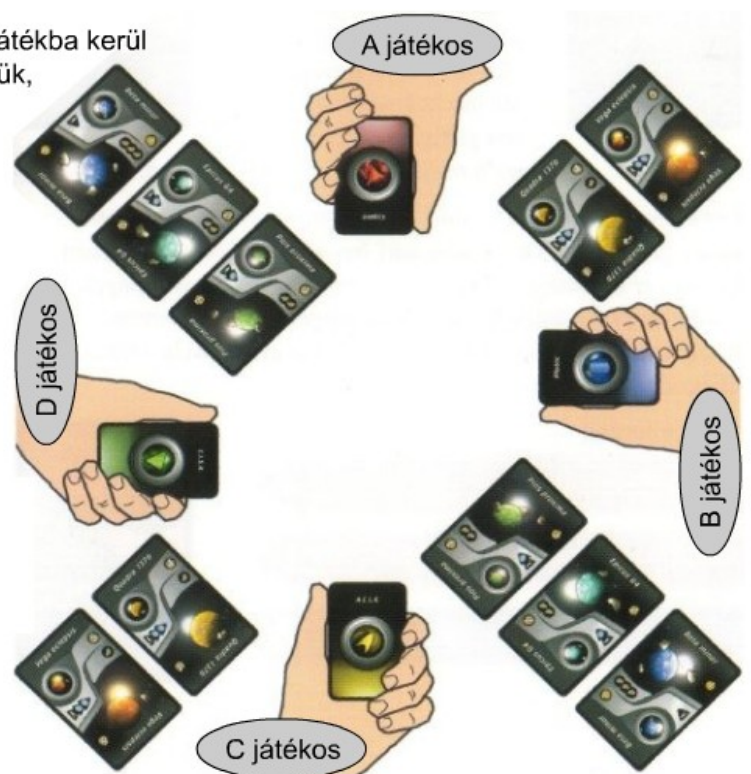
**Két játékos esetén** -> 5 különböző bolygó  
 (Tipp: a bolygók sorrendje játékonként változhat!)



**Három játékos esetén** -> 9 véletlenszerűen kiválasztott bolygó  
 A változó kiválasztás és elhelyezkedés miatt  
 3 játékos esetén mindig 3 kört kell játszani.  
 A játékosok mindegyik kör után egy pozícióval  
 balra mozognak.  
 (Tipp: mindegyik játékos 6 bolygót  
 célózhat meg űrhajóival, de mivel mindenkinek  
 csak 5 felszállás-kártyája van,  
 ezért ténylegesen mindösszesen csak 5 bolygó érhető el.)



**Négy játékos esetén** -> mindegyik bolygókártya játékba kerül  
 Ebben az esetben azoknak úgy kell elhelyezkedniük,  
 hogy mindegyik játékosal szomszédos legyen  
 ugyanaz az 5 fajta bolygó, mivel a játékosok csak  
 azon bolygókra tudnak kártyákat kijátszani,  
 amelyek előttük helyezkednek el.



## Áttekintés a játék menetéről

Mindegyik játékos felveszi a maga előtt lévő paklit, de még nem nézi meg, majd a legfiatalabb játékos kiadja a parancsot "...3...2...1...Felszállás!". Ekkor mindenki képpel felfelé fordítja a pakliját, és egyidőben elkezdik kijátszani a bolygókhoz a kártyáikat, azok előtt lap-sorokat képezve. Mindenki a bolygók azon oldalára rakja lapjait, amelyek hozzá közelebb esik. Ezek azok a küldetések, amelyek elvezetnek az adott bolygókhoz. A kártyák ravasz és gyors kijátszásával mindegyik játékos megpróbál mindig egy lépéssel a többiek előtt haladni.

## A játékmenet jellemzői

A játékosok egyidejűleg játsszák ki a lapjaikat.

Mindig a pakli legfelső lapját kell kijátszani az alábbi három lehetőség szerint:

- 1.a kártya az egyik bolygóhoz kerül kijátszásra
- 2.a kártya az adott játékos paklijának aljára kerül
- 3.a kártya eldobásra kerül

Amint valamelyik játékos kijátszotta (illetve eldobta) valamennyi kártyáját, "Állj"-t mond, és az adott kör azonnal befejeződik. A többi játékos félreteszi megmaradt lapjait (kártyát kijátszani már nem lehet), és a kiértékelés következik.

### 1. Kártya kijátszása bolygóhoz

A kártyákat a bolygók azon oldalára kell kijátszani, amelyik közelebb esik a játékoshoz. Amennyiben egy bolygóhoz már van kijátszott kártyája a játékosnak, a további kártyákat úgy kell sorban elhelyezni egymáson, hogy mindegyik kártya megnevezése látszódjon (az először kijátszott kártya van legalul, és rajta sorban a többi).

Ezáltal mindegyik bolygónak maximum két kártyasora lehet

A sajátjaid az egyik, az ellenfélé a bolygó másik oldalán.

Az alábbi szabályok szerint játszható ki kártya egy-egy bolygóhoz:

- Kék színű kártya vagy közvetlenül a bolygóhoz kapcsolódhat, vagy egy másik kék színű kártyához.
- Sárga felszállás-kártya szintén csak közvetlenül a bolygóhoz kapcsolódhat, vagy egy kék színű kártya után következhet. Bolygónként csak egy felszállás-kártya játszható ki.
- Vörös színű kártya vagy a felszállás-kártya után, vagy egy másik vörös színű kártya után játszható ki.

### 2. A kártya a pakli aljára kerül

A játékos azokat a kártyákat, amelyeket az adott pillanatban nem tud, vagy nem akar kijátszani, egyszerűen a paklija aljára teszi. Figyelni kell arra, hogy a kártyalap képpel felfelé legyen.

### 3. A kártya eldobása

Mindenkinek saját dobópaklija van. A dobott kártyák az adott körben újra már nem felhasználhatóak! Kártya eldobásra kerülhet azért, mert már nem kijátszható, vagy hogy a húzópakli mérete csökkenjen, vagy bármilyen más okból.

## A kör vége

Amint valamelyik játékos kijátszotta (illetve eldobta) valamennyi kártyáját, akkor "Állj"-t mond, és az adott kör azonnal befejeződik. A többi játékos félreteszi megmaradt lapjait (kártyát kijátszani már nem lehet), és a kiértékelés következik.

A kiértékelés minél egyszerűbbé tételének érdekében azokat a kártyákat, amelyek nem érnek pontot, célszerű elvenni a játékterről. Ezek az alábbi kártyák:

- olyan kártyák, melyek szabálytalanul lettek letéve
- olyan kártyasor, amelyben nincs felszállás-kártya

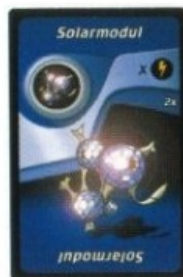


## A bolygóra kijátszott kártyák kiértékelése (küldetések)

Minden bolygót külön-külön kell kiértékelni. A két érintett játékos kézbeveszi a bolygóhoz kijátszott lapjait, a sorrend megváltoztatása nélkül képpel lefelé fordítja azokat, majd a kezükben lévő kártyákat egymás után felváltva leteszik az adott bolygóhoz. Az a játékos kezd, aki az „Állj”-t mondta. Amennyiben ez a játékos ebben a kiértékelésben nem szerepel, akkor az a játékos kezd, aki az óra járásának irányában közelebb ül hozzá. A kék kártyáknak kezdetben nincs semmilyen direkt hatásuk. Ezek a szükséges energiát és telepes-számot biztosítják a későbbi győzelmi pont szerzéseikhez az alábbiak szerint:

### Energiatartály (Energietank)

1 energiaegységet szolgáltat (villám szimbólum).  
Használat után a tartály kiürül, és a kártyát félre kell tenni.



### Napmodul (Solarmodul)

1 energiaegységet szolgáltat (villám szimbólum).  
Viszont többször felhasználható, azonban a küldetés minden vörös színű kártyájához csak egy energiaegységet biztosít.

### Telepes (Siedler)

Akinek több telepese van egy lakható bolygón (esetleges bolygóátalakítás után), az kapja a győzelmi pontokat az adott bolygóért.



### Biztonsági csapat (Sicherheitskraft)

Megakadályozza egy kék kártya ellopását.

### Felszállás-kártya (Lift Off)

Amikor egy felszállás-kártya (sárga) felfedésre kerül, akkor az még magában nem ér pontot, de szükséges ahhoz, hogy egy küldetés érvényes legyen (megvalósuljon). Felszállás-kártya után a játékos már csak vörös színű kártyákat fedhet fel.

Amint egy vörös színű kártya felfedésre kerül, ellenőrizni kell, hogy használatához minden szükséges feltétel teljesül-e. A játékos a felhasználható energiaforrások közül szabadon választhat, hogy melyiket kívánja felhasználni. Amennyiben minden feltétel adott, akkor a feladat végrehajtásra kerül, és minden felhasznált energiatartályt el kell távolítani. Az erőforrásokat csak sikeresen teljesített feladatok esetén lehet felhasználni!



## Érctermelő kártya (Erzgewinnung)

Feltétele egy érclerakat (szikla jel a bolygókártyán)

és egy energiaegység (mint kék kártya az űrhajódon).

Amennyiben mindkettő adott, és még fel nem használt, akkor ez egy győzelmi pontot ér.



## Bolygóátalakító kártya (Terraforming)

Feltétele két energiaegység (mint kék kártyák az űrhajódon).

Amennyiben ezek adottak, és még fel nem használtak, akkor egy átalakító műveletet hajtasz végre az adott bolygón.

Ahhoz, hogy egy bolygó betelepíthető legyen, és győzelmi pontot érjen, egy vagy két átalakító műveletet igényel.



## Tolvaj kártya (Stehlen)



Erőforrást nem igényel. Ennek felhasználásával elvehetsz az ugyanazon bolygónál lévő ellenfél - már felfordított - kék színű kártyái közül egyet, és kijátszhatod saját kártyáid közé.

Az ellopott kártyát úgy használhatod, mintha a sajátod lenne.

Amennyiben az ellenfelednek már van a bolygónál egy kijátszott biztonsági csapat kártyája, amikor a tolvajkártyád felfordításra kerül, akkor a támadást sikeresen visszaveri, és ő veheti el egy kék színű kijátszott kártyádat.

Az ellopott kártyák a következő kör előtt visszakerülnek az eredeti paklijukba.

## A bolygók

Öt különféle bolygókártya van. A bolygón feltüntetett győzelmi pontot (a szám a kártya jobb szélén) az a játékos kapja, akinek több (de legalább 1) telepese van az adott bolygón. Ez természetesen csak a már lakható (átalakított) bolygók esetén érvényes. A Beta Minor bolygó kivételével, mindegyik bolygót át kell alakítani! A bolygókártya bal szélén lévő bolygóátalakítási szimbólumok száma (0-2 kék bolygó szimbólum) határozza meg azt, hogy az adott bolygó hány átalakító műveletet igényel ahhoz, hogy lakhatóvá váljon. A kártya jobb szélén lent látható szikla szimbólumok azt mutatják, hogy az adott bolygón hány darab érclerakat található.

Ezzel megegyező számú vörös színű érctermelő kártya játszható ki sikeresen ezen a bolygón.





## Győzelmi pontok összesítése

A győzelmi pontokat össze kell adni, feljegyezni, és körről-körre gyűjteni. Minden sikeres érctermelés 1 győzelmi pontot ér. Akinek több telepese van egy lakhatóvá tett bolygón, az megkapja a bolygón feltüntetett győzelmi pontokat. A játék 3 körből áll. Minden egyes kör után mindenki jól megkeveri a saját pakliját. Az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze a harmadik kör végére, megnyeri a játékot.



### Példajáték

Két küldetés magyarázata a Pios Proxima bolygón:

Mindkét játékos a szabályoknak megfelelően, jól építette fel a küldetését. „A” játékos (ő mondott „Állj”-t) kezdi a kártyák felfordítását:

A játékos: Napmodul

B játékos: Energiatartály

A játékos: Energiatartály

B játékos: Energiatartály

A játékos: Felszállás-kártya – a küldetés megkezdődik

B játékos: Telepeskártya

A játékos: Érctermelő kártya – a szükséges erőforrást a napmodulja biztosítja, és a bolygón még van két felhasználható érclerakat. Tehát az érctermelő kártya sikeresen felhasználásra került. A játékos kap egy győzelmi pontot.

B játékos: Felszállás-kártya – a küldetés megkezdődik

A játékos: Tolvajkártya – A játékos elveheti a B játékos eddig kijátszott kék színű kártyái közül egyet (energiatartály vagy telepese), és kijátszhatja a saját oldalán.

A játékos a telepeskártyát választja. B játékos ez ellen nem tud tenni semmit, hiszen nincs kijátszva biztonsági csapat kártyája az adott bolygóra.

B játékos: Bolygóátalakító kártya – B játékosnak van még két nem használt energiataartálya, tehát ezt fel kell használnia a bolygóátalakító cselekedethez.

Ezután az energiataartályok oldalra kerülnek, és a bolygó lakhatóvá válik, és 3 győzelmi pontot hoz annak a játékosnak, akinek a legtöbb telepese van a bolygón (ebben az esetben ez az A játékos).

Végeredmény: A játékos: 4 pont - B játékos: 0 pont

**Jó játékot!**