

Játékszabály

A játék tartozékai:

70 Szektorkártya
12 Kalandkártya
18 Centrum karton kártya
2 Űrhajó (2 részből áll mindegyik)
1 Kék kocka (1, 2, 2, 3, 3, 4)
1 Sárga kocka (1, 1, 2, 2, 3, 3)
18 db 1 névértékű Asztró
14 db 5 névértékű Asztró
6 Fedélzeti ágyú
6 Hajtómű
4 Kolónia-hajócska (K-val jelölt (Kolonieschiff))
4 Kereskedelmibázis-hajócska (H-val jelölt (Handelsschiff))
10 Nyersanyagjelző Nyíl (Fehér)
2 Tudáspont-jelző Nyíl (Rózsaszín)
2 Győzelmi-pont Kártya

Előttörténet

Két Catan űrutazó a Tér-Idő-kontinuum-torzulás csapdájába esve egy ismeretlen galaxisban találja magát. Egyik sincs birtokában a visszatéréshez szükséges tudásnak, sem a megfelelő hajtóműveknek. Anyagi helyzetük is kritikus, a fedélzeten ugyanis csak némi áru található. A helyzet kilátástalannak tűnik, de az utolsó pillanatban találkoznak 4 idegen, de barátságosan viselkedő fajjal. A Bölcsek népe ellátja a két utazót a kellő mértékű Asztróval, a Zöldek népe egy-egy kolóniával, ami átsegítheti őket a kezdeti nehézségeken, a Kereskedők népe bevezeti őket a helyi szokásokba, és a Diplomata népe kilátásba helyezi a hazatérés lehetőségét. Itt lépsz be a képbe, mint a 2 utazó egyike. Ha elég ügyes vagy, átvezeted a hajódat az idegen galaxis kihívásain, kolóniákat és kereskedelmi bázisokat alapítasz, és kiállhatsz kalózok ellen, hogy kiérdemeld felvételedet a Galaktikus Tanácsba.

Játék-előkészítés

Mindkét játékos összerakja a hajóját, és maga elé helyezi. A hajó elülső részében van 4 raktár a nyersanyagoknak, a hátsó részben egy további raktár és egy labor.

A nyersanyagok képe a könyv 3. oldalán található. Sorrendben: Érc, Üzemanyag, Élelem, Karbon illetve Áru

A birtokolt nyersanyagok mennyiségét a raktárakban elhelyezett nyilak jelzik, amennyiben az a megfelelő mennyiségre mutatnak. A raktár ürességét a nyíl megfordításával jelöljük.

A játék kezdetén mindkét játékos birtokában van 2, azaz kettő Áru.

A tudáspont-mutató rózsaszín, és a laborban kerül elhelyezésre. **A játék kezdetén mindkét játékos 1, azaz egy tudásponttal kezd.**

A hajó végében levő hangárban két-két kolonizáló hajónak és kereskedelmi bázisnak van hely, **a kezdéskor mindkét játékosnak van egy-egy ezekből.**

A kártyák szétválogatása:

A csillagos hátoldalú kártyák a szektorkártyák. Van köztük két lap, aminek a hátulján van egy holdas és egy napos címer. **Ezek a kezdőkolóniák, amiket kisorsolunk és szétosztunk a két játékos között. Címerrel lefele a hajónk mellé helyezünk őket. (5. oldal, 1)**

Van 28 kártya, aminek római számmal és színnel megkülönböztetett kerete van. Ezeket különválogatjuk négyfelé, és felülről növekvő sorrendben, színenként összekeverve egy kupacba rakunk. **(5. oldal, 3)**

A maradék 40 jelöletlen szektorkártyát összekeverjük, és négy egyenlő, tízlapos kupacba rendezve a két hajó közé rakjuk. **(5. oldal, 2)**

A kalandkártyákat egy felirat (Der Galaktische Rat – Galaktikus Tanács) és egy arab szám jelzi. Ezek a számok, ugyanúgy, mint a szektorkártyáknál is, nehézségi fokozatot jelölnek. A számok alapján szétválogatjuk őket, és összekeverve, felülről növekvő sorrendben egy kupacba rakjuk őket. Az első hármat küldetéssel felfele azonnal ki is rakjuk. **(5. oldal, 4)**

A centrum-kártyákat is szétválogatjuk, a hátuljukon levő ábra alapján: holdas, napos címer, illetve római kettes kupacba. A kezdő szektorkártya alapján mindkét játékos magához veszi az ő kártyáit, a második szintű központokat félretesszük. **(5. oldal 6)** A játékosok a centrumaikat elhelyezik a hajók üres hangárjaiban, címerrel felfelé. Egy centrumot azonban felfordíthatnak, ezzel jelezve, hogy ki van építve. **(5. oldal, 5)**

Tipp: Javasolt a logisztikai központot választani az első pár játékunk során. *{Tényleg az egyik legjobb központ. (a ford.)}*

A játék során mindkét játékos építhet hajtóműveket és fedélzeti ágyúkat, ezekből maximum három darab lehet. Van belőlük egyes, illetve kettes szintű, ezt a rajtuk levő piros pontok jelölik. **Induláskor mindegyik hajón egy darab egyes szintű ágyú és két darab egyes szintű hajtómű van. (5. oldal, 7)** A fél nem használt alkatrészeket félretesszük. **(5. oldal, 8)**

A játékkezdetén a Bölcsek népe biztosít mindkét félnek 25, azaz huszonöt Asztrót. (5. oldal, 9)A maradékot félretesszük. **(5. oldal 10)**

A játék célja

A játék során győzelmi pontokat lehet szerezni(kolonóriákból, a kiépített második szintű centrumokból, és a 2 különleges győzelmi kártyából), a szabálykönyv alapján 10 pontig megy a játék. *{Ezen a későbbiekben szerintem lehet változtatni, a játék hosszúságát ezzel szabályozni (a ford.)}*

A játék menete

A Hold címeres játékos kezdi a játékot.

A játék körökre, egy kör 3 fázisra tagolható:

1. Termelési fázis

2. Repülési fázis

3. Kereskedelmi és Építő fázis

A 3. fázis után kerül sor az ellenfélre.

1. Termelési fázis

A soron levő játékos azzal kezd, hogy a sárga kockával dob. **Mindkét** játékos kap a dobott szám és a kolóniák alapján nyersanyagot. Ha egy játékos kiépítette a Tudáscentrumot, illetve a Termelőközpontot, akkor abból is kap tudáspontot, illetve áru-t, ezekre nem vonatkozik a termeléskorlát, lásd alább. A kapott nyersanyagot, árut a nyilakkal jelezzük, arra a mennyiségre fordítva, ami a termelés után birtokunkban lesz. Aki tudáspontot kapott, ugyanígy jár el a laborban. A tudáspontok nem számítanak nyersanyagnak. A termelés során két korlátozást kell figyelembe venni:

a, Tárolási kapacitás

A logisztikai centrum kiépítésével válik lehetségessé kettőnél több nyersanyagot tárolni a raktárakban: egyes szintű centrummal hármat, kettes szintű központtal négyet. Ha olyan nyersanyag termelődik, amit tárolni nem tud a tulajdonosa, túlsordul, elveszik.

Egy labor MINDIG 4 tudáspontot képes tárolni.

b, Termelési korlátozás

Ha egy játékos tulajdonában több olyan kolónia van, ami ugyanarra a dobásra termel, választani kell közülük, hogy melyik nyersanyagot írja fel magának. Ez nem vonatkozik a központokban termelt árura, illetve tudáspontra.

2. Repülési fázis

A sárga kockával dobott szám szerepet játszik itt is, ezt a számot hozzá kell adni az űrhajó hajtóműveinek összegéhez (**7. oldal 1. ábra**)

A középen elhelyezett négy kupac kártya jelképezi a négy szektort, amiben repülni lehet. A fázis elején kell kiválasztani ezek közül egyet. A repülés során a kupac lapjait fordítjuk fel egymás után, eldöntve, hogy akarunk-e cselekedni.

A kiválasztott szektort az ellenfél veszi a kezébe, és egyesével fordítja fel a kártyákat, miután megnézte. Ez alól kivételt képez a kalóz. (Erről később lesz szó.) A felfordított kártyák láttán eldöntheti a játékos, hogy szeretne-e tenni valamit. Amennyiben cselekedett, a kártyát el kell fordítani, ezzel kell jelölni a cselekvések számát. A felfedett kártyákat sorban kell lefektetni, így alkotnak „repülési naplót”.

A repülés véget ér:

- ha a repülési sebességnek megfelelő mennyiségű kártya van felfedve
- ha a játékos végrehajtotta a számára engedélyezett cselekvéseket (Ez alapból kettő, A közigazgatási centrum adhat hozzá, így maximum négy lehet)
- ha a játékos elveszít egy csatát egy kalózzal szemben. (Szintén később...)
- ha a játékos önként befejezi a repülési fázisát *{Én is megmosolyogtam (a ford.)}*

A repülés végeztével a tartalék pakliból ki kell egészíteni a szektort, ha szükséges, ezután megkeverve vissza kell rakni a helyére.

Cselekvések a repülési fázisban:

- A, Nyersanyagok és áru eladása, vásárlása
- B, Kereskedelmi bázis alapítása
- C, Kolonizálás
- D, Tudáspontok vásárlása, eladás
- E, A Galaktikus Tanács küldetéseinek teljesítése
- F, Elveszett kisbolygókkal való találkozás

A, Nyersanyagok és áru eladása, vásárlása

Ha felfedésre kerül egy kereskedőbolygó, a soron levő játékos a kártyán jelölt árut vagy nyersanyagot vehet, illetve adhat el, az árát a bank fogadja, illetve fizeti, a hajó raktáraiban kell jelölni a változást. A mennyiség maximum annyi lehet, amennyit a raktára be tud fogadni.

Tipp: A kereskedelem a játék lényege. Csak az nyerhet, aki olcsón vesz és drágán ad el, hogy mindig legyen kellő mennyiségű pénze. Eközben viszont nem szabad elfelejteni, hogy valamiből azért építkezni is kell.

Ha diplomatabázisra talál a játékos, akkor **egyetlen**, de bármilyen nyersanyagot vásárolhat, 3 Asztróért. Eladás itt nem lehetséges.

B, Kereskedelmi bázis alapítása.

Egyes kereskedőbolygók kártyáján van egy „H” betű és alul egy barátságjel(Kézfogás). Ezek a bolygók ugyanúgy alkalmasak kereskedésre, ahogy a többi is, a különlegességük, hogy saját bázisává teheti a játékos egy „H” jelű kereskedelmibázis-hajócska feláldozásával. Ezek után, ezzel a bolygóval már csak a kereskedelmi és építőfázisban lehet üzletelni, a repülési fázisban nem. Ha kereskedett ezzel a bolygóval a játékos, akkor ebben a repülési fázisban már nem kolonizálhatja.

C, Kolonizálás

Ha egy „K” betűvel jelölt, kolonizálható bolygóra akad a játékos, és van „K” jelű kolonizáló hajója, feláldozhatja, ekkor a bolygó a kolóniájává válik, és ezután a termelési fázisban neki fog termelni. Mivel ekkor hiányzik egy kártya a szektorból, azonnal ki kell egészíteni a tartalékpakliból, a kiegészítő lapot elfordítva, hogy jelölje, cselekvés történt. A szabálykönyv azt írja, ezt a lapot felfordítva, nyíltan kell elhelyezni a sorban. *{Soha nem játszottam így, szerintem ez a kiegészítés azt jelképezi, hogy az úr mindig tartogat meglepetéseket, ott van az ismeretlen, amiért érdemes felkerekedni, hogy felfedezzem. Saját javaslatom, hogy ne fedjétek fel a kártyát (a ford.)}*

D, Tudáspont eladása, vásárlása

Ha a Galaktikus Könyvtár(Galaktische Bibliothek) kerül elő, tudáspont vásárlására és eladására van lehetőség. Ennek is csak a pénz és raktárkapacitás szükössége szabhat határt.

E, A Galaktikus Tanács küldetéseinek teljesítése

Négy bolygókártya bújik meg a szektorokban, a négy nép otthona: Hades, Pallas, Picasso és Poszeidon. Amennyiben van felfedve olyan kalandkártya, ami az elért bolygóra vonatkozik, teljesíthetjük a feladatot, ha több kártya is vonatkozik ugyanarra a bolygóra, a játékos szabadon választhat közülük, és teljesíthető mindegyik küldetés, de mindegyik önálló cselekvésnek minősül. A küldetésnek előfordulhat, hogy van ára, ilyenkor azt le kell vonni, a raktárakban, vagy pénzben jelölni kell a változást. Amennyiben nem tudsz eleget tenni a feltételnek, a küldetés nem teljesíthető. Ha a küldeteskártyán vagy kitüntetés, vagy győzelmi pont, akkor a játékos, aki kiérdemelte, megkapja, és a hajója mellé helyezi. A teljesített küldetés pótlása: ki kell egészíteni a pakliból, hogy mindig három kártya legyen felfedve. Az újonnan felfedett küldeteskártya már nem teljesíthető ebben a repülési fázisban.

F, Elveszett kisbolygókkal való találkozás

Nem történik semmi

Kalózok

Ha az ellenfél, aki felfedi a következő kártyát, kalózra akad, nem mutatja fel azonnal. Először felolvassa az első mondatot, és megvárja, hogy dönt ellenfele, megtámadja-e a kalózt, vagy kifizeti a sarcot. Csak ezután teszi le a kártyát nyíltan. Ilyenkor sor kerül az adó kifizetésére, illetve a harcra.

Harc

A kalandozó játékos dob a kék kockával, és a kapott eredményt hozzáadja az ágyúí összeréjéhez. Egy ágyú annyi pontot ér, ahányadik szintű. **(9. oldal utolsó ábra.)**

Ezután ellenfele is dob a kockával, és ezt hozzáadja a kalóz pontszámához. Ha több pontja van, vagy egyenlőség alakult ki, a játékos nyer, ellenkező esetben a kalóz. *{Ezzel nem érték egyet, egyenlőség esetén szerintem jobb lenne, ha a két fél otthagyná egymást, és semmi sem történne.(a ford.)}*

A, A kalóz nyer

Ebben az esetben a játékos repülés-fázisa mindenképpen véget ér. Továbbá az erősebb kalózok rombolhatnak centrumot vagy fedélzeti ágyút. Rombolás esetén először az egyes szintű ágyút kell eltávolítani, ha nincs, akkor a kettes szintűt degradálni egyesre. Centrum esetében a játékos választhat, hogy egyes vagy kettes centrumot veszít. Ha kettes mellett dönt, alatta az egyes megmarad.

B, A kalóz veszít

Ha a játékos legyőzi a kalózt, a kártya szövege alapján Asztrót vagy nyersanyagot kap. Ezen felül megkapja a kártyát is, a kitüntetés miatt. A kapott kártyát a többi kitüntetés mellé teszi. Ezután ki kell egészíteni a szektor-paklit.

A kalózzal való találkozás NEM számít cselekvésnek. Ezért a kártyát nem is kell elfordítani.

3. Kereskedelmi- és építés-fázis

A, Építési fázis

A repülési fázis végeztével a játékos nyersanyagok eladásával

-kolonizáló és kereskedelmi-bázis hajókat építhet

-felszerelheti a hajóját fedélzeti ágyúkkal, hajtóművekkel, vagy központokkal

Az építési költségek fel vannak tüntetve a hangárban, az ágyú/hajtómű mellett, illetve a központok hátulján. A nyersanyagok változását a nyilakkal kell jelezni.

1, Kolonizáló hajó

Ára: 1 érc, 1 üzemanyag, 1 élelem

Ahhoz, hogy kolonizáló hajót építhessünk, legalább egy helynek szabadnak kell lennie a hangárban.

2, Kereskedelmi bázis

Ára: 1 érc, 1 üzemanyag, 1 áru

Ahhoz, hogy kereskedelmi bázist építhessünk, legalább egy helynek szabadnak kell lennie a hangárban.

Természetesen mindegyikből lehet kettő, de sosem lehet kettőnél több hajó a hangárban.

3, Hajtómű

Egyes szinten két üzemanyagba kerül, kettes szinten két üzemanyagba és egy tudáspontba.

Kettes szint kiépítésénél egyszerűen megfordítjuk a hajtóművet.

4, Fedélzeti ágyú

Egyes szinten két karbonba kerül, kettes szinten két karbonba és egy tudáspontba.

Kettes szint kiépítésénél egyszerűen megfordítjuk az ágyút.

5, Egyes szintű központok

Ára: 1 érc, 1 karbon, 1 élelem

Ennek kifizetése után felfordíthatja a központot, és élvezheti ennek előnyeit.

A, Logisztikai központ

Ez a központ teszi lehetővé, hogy egy játékos ne csak 2, hanem 3 nyersanyagot tároljon a raktáraiban. Tudáspontra nem vonatkozik.

B, Közigazgatási központ

Ez a központ teszi lehetővé, hogy egy játékos egy repülés során ne csak kettő, hanem három cselekvéssel élhessen.

C, Információs központ

Ha a játékos a repülési fázisa elején kiválasztott egy szektort, megnézheti a felső két kártyát, amiket általa választott sorrendben a pakli aljára vagy tetejére helyezhet. Megteheti ezt úgy is, hogy egyet hagy felül, egyet tesz alulra. Ezután adja át a paklit ellenfelének, és kezdi meg a repülést.

D, Kereskedelmi központ

Ennek kiépítésével lehetőség nyílik arra, hogy ellenfelétől 2 Asztróért vegyen a központ tulajdonosa egy tetszőlegesen választott nyersanyagot, de tudáspontot NEM. Az üzlet szenvedő alanya nem mondhat nemet erre az üzletre. Egy körben csak egyszer lehet ezzel a lehetőséggel élni.

E, Tudományos központ

A központon szereplő dobás eredményeképpen ennek tulajdonosa kap egy tudáspontot, amennyiben van hely a laborban.

F, Termelési központ

A központon szereplő dobás eredményeképpen ennek tulajdonosa kap egy árut, amennyiben van hely a raktárban.

6. Kettes szintű központok.

Ára: 1 érc, 1 karbon, 2 élelem

Előfeltétele az egyes szintű központ megléte. Ezeknek a továbbfejlesztése. Minden második szintű központ egy győzelmi pontot jelent.

A, Logisztikai központ

Nem 3, hanem 4 nyersanyagot tárolhatunk.

B, Közigazgatási központ

Négy cselekvésre jogsítja fel tulajdonosát a repülés során

C, Információs központ

Tulajdonosa a repülés előtt három kártyát nézhet meg a szektorból. Továbbra is tetszés szerint oszthatja el a pakli tetején és alján.

D, Kereskedelmi központ

Ugyanúgy 2 Asztróért lehet kényszervásárolni, de most már kettő tetszőleges nyersanyagot vehetünk. Egy körben továbbra is csak egyszer lehet ezzel a lehetőséggel élni.

E, Tudományos központ

A központon szereplő dobások eredményeképpen ennek tulajdonosa kap egy tudáspontot, amennyiben van hely a laborban.

F, Termelési központ

A központon szereplő dobások eredményeképpen ennek tulajdonosa kap egy árut, amennyiben van hely a raktárban.

FIGYELEM: Második szintű központból mindegyikből csak egy kiépítésére van lehetőség. De egy játékosnak több kettes szintű központja lehet.

B, Kereskedés fázis

Gyakran fog előfordulni, hogy egy játékos építeni szeretne, de a szükséges nyersanyagok nincsenek a birtokában. Ilyen helyzetekben vannak segítségére a bolygók, amiken kereskedelmi bázist létesített.

Minden építés-kereskedés fázisban **2, azaz kettő bázist kereshet fel egy játékos vásárlás és eladás céljából összesen.** Egy bázison bármennyi nyersanyagot vehet, vagy adhat el, ennek határt csak a birtokában levő pénz/nyersanyag és a raktárkapacitás szab. Tilos továbbá egy kereskedőbolygót egy fázisban kétszer felkeresni.

A játékosok természetesen megpróbálhatják nyersanyagszükségeiket ellenfelük segítségével rendezni, ajánlhatnak nyersanyagot, tudáspontot vagy asztrót. A kereskedelmi központ kiépítésével erre kényszeríthetjük is ellenfelünket.

Egy játékos az építési-kereskedelmi fázisában bármikor kereskedhet, függetlenül attól, hogy előtte épített-e.

Győzelmi Extrapontok

A, Népek Barátja kártya

Aki elsőnek három barátságpontot összegyűjt kereskedelmi bázis alapításával, megkapja ezt a kártyát. Egy győzelmi pontot ér. Elvenni úgy lehet, hogy több pontot szedünk össze, mint ennek a kártyának a birtokosa. Egyenlőség esetén vissza kell rakni talonba, ilyenkor senki nem birtokolja.

B, Népek Hőse kártya

Aki elsőnek összegyűjt három kitüntetést kalózok legyőzésével és/vagy a Galaktikus Tanács küldetéseinek teljesítésével, megkapja ezt a kártyát. Egy győzelmi pontot ér. Elvenni úgy lehet, hogy több pontot szedünk össze, mint ennek a kártyának a birtokosa. Egyenlőség esetén vissza kell rakni talonba, ilyenkor senki nem birtokolja.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha egy játékos megszerzi a 10 győzelmi pontot.

Függelék

A tartalék pakli lapjai

Mindig, amikor kolóniát vagy kereskedelmi bázist alapít egy játékos, vagy legyőz egy kalózt, kikerül egy lap az adott szektorból. Ebben az esetben a tartalék pakli lapjaiból pótoljuk a hiányt. A tartalékban további kolóniák, kereskedőbolygók és kalózok találhatóak, amik semmiben nem különböznek az alap szektorkártyáktól. Ezen kívül tartalmaz:

1 A kereskedők bázisát

Itt maximum 2, azaz kettő tetszőleges - akár különböző fajta - nyersanyag eladására van lehetőség, darabját 3 Asztróért, vásárlása nem.

1 A zöldek bázisát

Itt egyetlen tudáspont eladására van lehetőség, 4 Asztróért. Vásárlásra lehetőség nincs.

1 A bölcsék bázisát

Itt egyetlen tudáspont vásárlására van lehetőség, 2 Asztróért, eladásra nem

1 A diplomaták bázisát

Itt egyetlen tetszőleges nyersanyag vásárlására van lehetőség, 2 Asztróért. Eladásra lehetőség nincs.

Ezek igénybevétele természetesen cselekvésnek számít. Ha bázist alapít ezek valamelyikén egy játékos, akkor is csak a leírt mennyiséget veheti, vagy adhatja el rajtuk.

Elveszett kisbolygók

Ezek töltelékkártyák, semmi nem történik, ha erre keveredik egy játékos, cselekvésre nincsen lehetősége rajtuk. A felfedett kártyák számába természetesen beleszámít, hiszen időt veszít vele a kalandozó játékos.

Medián

Ez a kártya nem számít cselekvésnek, csak ha kereskedelmi bázis építésével kolonizálja egy játékos, ezzel két barátságponthoz jutva.

Tipppek

Két tapasztalt játékos számára a játék általában kevesebb, mint egy óra, de kezdők közötti játék akár 2 óra hosszan is elhúzódhat. Ennek oka főleg, hogy a kezdők alábecsülik a kereskedőbolygók jelentőségét. Mert miközben a „Die Sternenfahrer von Catan” során a nyersanyagok főleg kolóniákon keletkeznek, ebben a játékban ezek alárendelt szerepet játszanak. A játék során fontos, hogy mindig legyen megfelelő mennyiségű Asztrónk. Pénzre elsősorban kereskedéssel lehet szert tenni, célszerű fejben tartani, mely szektorokban lehet olcsón venni és drágán eladni, hogy haszonra tehesünk szert. Az ebből származó hasznot később újabb üzletekben fektethetjük be, és ne feledkezzünk meg a hajónk fejlesztéséről vagy kolóniák alapításáról sem!

Repülési sor kiegészítése

Néha, a játék hevében kimaradhat a szektor kiegészítése, ezért célszerű keverés előtt átszámolni a szektor lapjait

Játékerő kiegyenlítése

Ha egy gyakorlottabb játékos játszik egy újonc ellen, az esélyek kiegyensúlyozására az alábbi intézkedéseket lehet megtenni:

-A kezdő 30, a gyakorló 20 Asztróval kezd.

-A kezdő 3 hajtóművel és két ágyúval kezd.

Rend és átláthatóság

A játék során elég sok kártya összegyűlhet egy játékosnál, ezért célszerű a hasonló típusúakat összerendezni

Alternatíva

Hogy érdekesebbé, izgalmasabbá tegyük a játékot, a kiegészítő lapokat lefedve is rakhatjuk a szektorokba.

Kalózok:

Alap szektorkártyák:

2-es erejű: 3 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés.

3-as erejű: 3 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés.

I-es kiegészítés:

2-es erejű: 3 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés.

3-as erejű: 3 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés.

4-es erejű: 3 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés.

II-es kiegészítés:

4-es erejű: 5 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés és egy ágyú elveszik.

5-ös erejű: 5 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés és elveszik egy központ.

III-as kiegészítés:

5-ös erejű: 5 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés és elveszik egy központ.

6-os erejű: 5 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés és elveszik egy központ.

IV-es kiegészítés:

6-os erejű: 5 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés és elveszik egy központ.

7-es erejű: 5 Asztrót kér. Győzelem: kitüntetés + egy tetszőleges nyersanyag. Vereség: Véget ér a repülés és elveszik egy központ.

Küldeteskártyák:

1-es nehézségi fok:

(Geschenk der Händler) A kereskedők ajándéka

A **Pallason** a kereskedők ajándéka vár, ha eljutsz a bolygóra, egy tetszőleges nyersanyagot kapsz tőlük. Csak az érthetetlen, miért nem várnak cserébe semmit...

(Umweltkrise) Környezeti katasztrófa

A **Posseidon** nagy bajban van, aki eléri, és lead egy tudáspontot, kap 3 Asztrót, és egy tetszőleges nyersanyagot.

(Geschenk der Diplomaten) A diplomaták ajándéka

A **Picasson** kreatív diplomaták sokasága gondolkodott, mit is tehetne érted. Ha eljutsz bolygójukra, egy tetszőleges nyersanyaggal jutalmaznak. Ugye milyen jó ötlet?

2-es nehézségi fok:

(Piratennest) Kalózfészek

A **Hades** szorult helyzetbe került: kalózok költöztek a bolygóra (egyések szerint itt is hozta őket létre az evolúció), és most ki kellene őket füstölni. Ha hármas ágyúerősséggel közeledsz a bolygóhoz, elmenekülnek. Jutalmad 3 Asztró és egy tetszőleges nyersanyag. Csak az érthetetlen, hogy ha ennyitől megijedtek, mennyire lehet erős a bolygó hadserege, és miért is nem lehet kolonizálni.

(Handelsauftrag I) Kereskedelmi megbízás

A **Pallason** áruhiány van. Ha segítesz rajtuk, és viszel nekik egy árut, egy kitüntetéssel és egy tetszőleges nyersanyaggal szúrják ki a szemed. Őö, akarom mondani, jutalmaznak.

(Hungersnot) Éhínség

A **Picasso** kreatív diplomatái odaadták az összes élelmiszerüket neked a múltkor, és most éheznek. Ha visszaadod nekik (1 élelem), jóllaknak, és választhatsz egy tetszőleges nyersanyagot is, ami akár élelem is lehet. A kitüntetés természetesen jár.

3-as nehézségi fok

(Ratssitzung) Tanácskozás

A **Posseidon** ad otthont a tanács idejének, nyilván kellemes lehet a környezeti katasztrófa romjain bájologni. A romeltakarításhoz hozzájárulhatsz 6, azaz hat Asztróval, ekkor a törmelékek alól kibányászott 2 tetszőleges nyersanyaggal jutalmaznak, még egy plecsnit (kitüntetés) kapsz.

(Seuche) Járvány

A **Hades** bolygón ismeretlen járvány tombol. Ha elég bátor vagy, odamehetsz, és megmentheted őket újból, 2 tudáspont leadásával. Ekkor örök hűséget esküdnek neked, és ez már győzelmi pontnak számít.

(Notruf) Segélykérés

A **Picasso** flottájának büszkesége egy gravitációs csapda fogja. Ha odaérsz négyes hajtóművel, kihúzhatod őket – szó szerint – a csávából, ekkor kitüntetnek, és kapsz egy – ó, mily meglepő – egy tetszőleges nyersanyagot.

4-es nehézségi fok

(Wiederaufbau) Újjáépítés

A **Hades** megszabadult a kalóztól, túlélte a járványt. Most keresik helyüket a nap alatt, és ehhez természetesen elsősorban pénzre van szükség. Ha ellátod őket 10 Asztróval, egyből két kitüntetéssel lepnek meg. Na, mosolyogj már, egy ilyen nagyszerű ünnepségen illik!

(Handelsauftrag II) Kereskedelmi megbízás

A **Poszeidon** nem tanult a hibájából, környezeti katasztrófára jött a tanácsülés serény sáskahada. Ajándékra nekik sajnos nem telik, de ha adsz nekik 2 árut, cserébe kitüntetnek, és adnak 2 tetszőleges nyersanyagot.

(Denkmal) Emlékmű

A **Pallas** kereskedői nagyszerűségük fényében tündöklő szerény emlékművet szeretnének állítani maguknak. Ehhez hozzájárulhatsz 2 ércel és 1 karbonnal, ekkor a te arcképedet teszik az emlékműre, és ennél nagyobb dolgot elérni sem tudnál a Galaxis eme szegletében. Az hogy győzelmi pontként értékelheted az emlékművet szinte már nem is számít.

A fordítás készült a Szíriusz Kulturális Egyesület felkérésére

Németből fordította: Trautman „Abgrundtief Böse” Attila

Lektorálta: Keresztúri Zsolt