

## Vanished Planet – A Faji Előnyök kiegészítő szabályai

### ÁLTALÁNOS LEÍRÁS

Ez a kiegészítő mind a hat fajt bizonyos előnyökhöz juttatja. Mindegyik fajnak két előnye van. Az erősebb előnyök a kártyák szürke oldalán láthatóak, a kevésbé erősek pedig a kártyák fehér oldalán.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Mindegyik játékos válasszon egy fajt. Mindegyiküknek adjátok oda a fajukhoz tartozó Előnykártyát. Minden játékos helyezze maga elé a kártyáját, a választásuk szerinti előny oldalával felfelé. A fekete-fehér szabálykártyát helyezték el úgy, hogy mindenki el tudja olvasni.

### LÉNYNÖVELŐ KÁRTYÁK – ÚJRAFOGALMAZVA

Ebben a kiegészítőben a Lénynövelő kártyák másképpen működnek. Amikor Lénynövelő kártyát húztok, dobjátok három kockával (nincs mellékelve, emlékezzetek, ez egy INGYENES kiegészítő). A Lény a kockák által meghatározott szülőbolygók irányában fog növekedni.

1 = Talis; 2 = Rikae; 3 = Saavyel; 4 = Gaerhule; 5 = Meeyat;  
6 = Xiinen

Ha több mint egy kocka mutatja ugyanazt a számot, a Lény annak a szülőbolygónak az irányában többször nő. Ha a szülőbolygó már elpusztult, ne dobjátok újra a kockákat. Továbbra is az alapszabályok 6. oldalán (magyar szabályok 7. oldalán) található nehézségi táblázatot használjátok annak meghatározására, hogy mennyi Lénynövelő kártyát adjatok az események paklijához.

### CÉLPONTOK

Mindegyik kártya fehér oldalának jobb felső sarkában látható egy 5-ös vagy 6-os, a szürke oldalán pedig egy 7-es vagy 8-as. Ez a játék megnyeréséhez szükséges célpontot jelenti. Az eredeti szabályok szerint a győzelemhez szükséges pontok száma játékosonként 5 pont. A kiegészítőben a játékosok összeadják a kártyáikon látható számokat, és az így kapott számnak megfelelő célpontot kell elérniük a győzelemhez. Például, ha egy ötszemélyes játékban két játékos 5 pontos előnyt választana, két játékos 7 pontosat és egy játékos 8 pontosat, a győzelemhez szükséges célpontok száma  $5 + 5 + 7 + 7 + 8 = 32$  lenne.

### ANOMÁLIÁK

Az anomáliáknak itt különleges szerepük van. A játékosok az anomáliákat is megjelölhetik. A hajók egyik megjelölt anomáliáról egy másikra utazhatnak, mintha azok szomszédos mezők lennének. (Ezt a mozgást az ősi civilizációk által kiépített térkapuk teszik lehetővé. Csak kell hozzá egy azt működtető legénység. Lásd a Kyrin magyarázatot lentebb.)

*(Ahhoz, hogy két anomália között mozoghassunk, mindkét anomálián kell, hogy legyen egy jelölő. A jelölők színe bármilyen lehet; a többi játékos által létrehozott térkapukat is használhatjuk. – A fordító.)*

### KYRIN – EGY ÚJABB FAJ

A kyrinek egy ősi faj leszármazottai, akiknek birodalma régen az egész galaxist felölelte. Történelmük csúcspontján a faj olyan dolgokat hozott létre, mint az Idegen Romok és az anomáliák körül keringő térkapuk. Több ezer évvel később leszármazottaik még mindig birtokában vannak az örökölt képességeknek, melyekkel a galaxis többi faja nem rendelkezik. Mivel a kyrineknek nincsenek saját hajóik, a többi faj egyikétől kell segítséget kérniük, amit az adott faj jelölőinek és hajóinak használatával jelképezünk.

Ha a kyrinnek szeretnél játszani, válassz egy szülőbolygót, mely nincs senkinek a tulajdonában. Használd azt, valamint annak jelölőit sajátodként. Ha például a zöld jelölőket választod, úgy játszol, mintha a Saavyel lenne a szülőbolygód. Első hajód az Idegen Romokon (Alien Ruins) kezd. Példánkban minden újabb hajód a Saavyel szülőbolygóról fog indulni. Ha az általad választott szülőbolygót elpusztítja a Lény, a kyrin faj kiesik a játékból.

### FÁZISPAJZS – TOVÁBBFEJLESZTVE

A fázispajzst továbbfejlesztettük, hogy még hatékonyabb legyen. Most már lehetőség van a Lényen keresztül azonnali mozgást végrehajtani. További részletekért lásd a Rikae Hiperfázis előnyének leírását.

### ELŐSZÖR JÁTSZÓ JÁTÉKOSOK

Azok, akik először játszanak, jobb, ha nem játszanak a kiegészítővel, amíg nem ismerték ki teljesen az alapjátékot. Ez különösen igaz a Gaerhule Hősiesség és a Xiinen Harcosok előnyére, melyek kicsit bonyolultabb módon térnek el a rendes szabályoktól.

### TIPPEK & TRÜKKÖK

- Talis Gazdagság (7): Legyen kommunikációs jelfogók minél hamarabb egy vagy több szülőbolygón.
- Rikae Hiperfázis (6): Viszonylag könnyen teljesítheted a Vanished Planet egyik legnagyobb kihívását nyújtó, Egység (Unity) elnevezésű célját (látogass meg öt szülőbolygót), ha elég szerencsés vagy, hogy behúzd és elég ügyes vagy ahhoz, hogy a benne rejlő minden lehetőséget kihasználj.
- Saavyel Profi Kereskedők (7): Ne felejtsetek el, hogy a saavyel játékos kereskedelmi ügynök lehet a többi játékos között. Ha egy játékosnak egy konkrét kártyát át kell adnia egy másik játékosnak, de saját maga is szeretne belőle profitálni, cserélje el a kártyát a saavyellel, hogy az később elcserélje azt a másik játékosal.
- Meeyat Iparosok (7): 15 jelölő birtoklásával sokkal könnyebb teljesíteni olyan célokat, melyekhez 7 erőforrás termelő hely (aszteroidák, csillagködök, kutatóállomások) megjelölése szükséges.
- Gaerhule Buzgalom (5): A változtatható erőforrás termelés könnyebbé teszi az olyan célok végrehajtását, melyekhez 7 erőforrás termelő hely (aszteroidák, csillagködök, kutatóállomások) megjelölése szükséges, mivel csak 6-ot kell megjelölnünk.

A továbbiakban a különböző faji előnyöket részletezzük:

### RIKAE – HIPERFÁZIS (6)

„A rikae flotta fázispajzzsal kezd. A Lény által elfoglalt mezők között a mozgás nem kerül mozgáspontba.

A Lény mezőjébe való belépésre, illetve kilépésre továbbra is szükséges mozgáspontot fordítani.”

Vegyél el egy Fázispajzs fejlesztéskártyát és helyezd magad elé. A Lényen keresztüli mozgás azonnal lehetséges. Tehát ha bemelegszed a Lény egyik csápjába, bármelyik olyan mezőn felbukkanhatsz, amely szomszédos a csáppal. A Lény mezőin való közlekedés ingyenes. A Lény mezőjére való be- és kilépés egy mozgáspontba kerül. (Ne feledjétek, hogy azok a játékosok is megkapják ezt az előnyt, akik megépitik a fázispajzst.)

### RIKAE – FEJLETT TECHNOLÓGIA (8)

„A rikae flotta alapfelszerelésként kap egy transzlokátort.”

Helyezz egy Transzlokátor fejlesztéskártyát magad elé.

### SAAVYEL – KERESKEDŐK (5)

„A saavyel játékos egy körben kétszer kereskedhet. Ezen kívül a játék elején választhat két bármilyen alapanyagkártyát.”

A játékos saját körében két fajjal is kereskedhet vagy kétszer ugyanazzal a fajjal. A játék megkezdéséhez válassz két alap erőforráskártyát.

### SAAVYEL – PROFI KERESKEDŐK (7)

„A saavyel játékos egy körben kétszer kereskedhet.

A többi faj a normál kereskedelmi akcióján kívül egyszer a saavyel játékosal is kereskedhet.”

A játékos saját körében két fajjal is kereskedhet vagy kétszer ugyanazzal a fajjal. A többi játékos saját körében vele is kereskedhet egy másik játékoson kívül, vagy kétszer kereskedhetnek a saavyel játékosal.

### MEEYAT – JÖVŐBELÁTÁS (5)

„A meeyatok a játékot úgy kezdik, hogy három jelölőjük már a táblán van. Ezek a jelölők erőforrásokon és anomáliákon lehetnek.”

Mielőtt a játék elkezdődne, helyezd három jelölődet a táblán bármelyik három erőforrás termelő helyre és/vagy anomáliára.

### MEEYAT – IPAROSOK (7)

„A meeyatok 10 jelölő helyett 15-tel rendelkeznek.”

A játék folyamán 10 jelölő helyett 15-öt fogsz lehelyezni. Vegyél el 5 jelölőt egy nem használt szinből. Hat játékos esetén használj valami mást az 5 extra jelölő szimbolizálására.

### TALIS – TÁVKÖZLÉS (5)

„A játék megkezdése előtt húzz egy ingyen célkártyát. A talisok két célt is birtokolhatnak és végrehajthatnak egy időben. (Célokhoz továbbra is egyszer juthatnak egy körben. Csak az első cél ingyenes.)”

A játék elején húzz egy célkártyát. Amikor meglátogatsz egy műholdat (vagy kommunikációs jelfogót), húzhatsz egy második célkártyát. Tartsd meg mindkettőt. Ha van már két célod, és lehetőséged van egy harmadik húzására, tartsd meg azt a kettőt, mely neked a legjobban tetszik, és a nemkívánatos kártyát tedd a célok dobópaklijára. A játékosok a rendes szabályok szerint egy körben nem húzhatnak egynél több célt, függetlenül attól, hogy hány célt teljesítettek már vagy hány műholdat látogattak meg.

### TALIS – GAZDAGSÁG (7)

„A talis játékos minden megjelölt kereskedelmi állomásáról 3 pénzt gyűjt be.”

Minden általad megjelölt kereskedelmi állomás három pénzt fog hozni körönként egy helyett. (A játék megkönnyítéséért az erőforrások jegyzetombjén jelöljetelek minden megszerzett kereskedelmi állomást egy „3”-sal.)

### XIINEN – TECHNOLÓGIA (5)

„A xiinen flotta neutron meghajtóval felszerelve kezdi a játékot.”

Vegyél el egy Neutron meghajtó fejlesztéskártyát, és helyezd magad elé.

### XIINEN – HARCOSOK (7)

„A hajókat és a harmonikus rezgéskeltőket katonák nélkül építhetik meg. Azok a célok, melyek normál esetben katonát igényelnének, most katonák nélkül végrehajthatóak. Védelmet nyújt a Tolvajok (Thieves) eseménykártya ellen.”

Soha nem kell katonát építened, hacsak nem akard azt elüzletelni egy másik játékosal. Minden egyéb olyan helyzetben, amikor egy katonák megépítésére lenne szükség, úgy vesszük, mintha már lenne. Ez nem azt jelenti, hogy bármikor kapsz egy katonakártyát a bankból, ha akarsz egyet. Egyszerűen azt jelenti, hogy minden építkezés összetételéből kihagyhatod a katonát, függetlenül attól, hogy egy cél végrehajtásához vagy egy eseményhez szükséges.

### GAERHULE – BUZGALOM (5)

„Válaszd ki, hogy a köröd elején milyen alapanyagot termeljen a szülőbolygód.”

A szülőbolygód termelhet gyarmatosítót, energiát, pénzt, ércet vagy kutatást. Minden körben te határozod meg, hogy mit termeljen. (Emlékeztetül egy „\*”-gal jelképezd szülőbolygódat az erőforrás jegyzetombjén.)

Jegyezd meg, hogy az Aszteroidákat, a Kutatóállomásokat és a Csillagködöket érintő céloknál a szülőbolygód egy megjelölt aszteroidának, kutatóállomásnak vagy csillagködnek is számít. Tehát mindössze hatot kell megjelölöd az adott erőforrás termelő helyszínekből, hogy teljesítsd a küldetésed.

### GAERHULE – HŐSIESSÉG (7)

„A gaerhule mindegyik játékostól gyűjthet be erőforrásokat, hogy azzal megépíthesse egy személyzeti tagot, aki egy rossz esemény elkerüléséhez szükséges. A Lénynövelő kártya felhúzásánál minden, ilyen módon megépített aknával egy-egy mezőben megállíthatjátok a növekedést.”

Amikor egy játékos húz egy rossz eseményt, a gaerhule játékos közbeléphet és megakadályozhatja annak bekövetkeztét. Ezt egy igen szokatlan módon teheti meg. A gaerhule igénybe vehet erőforrásokat bármelyik vagy akár mindegyik játékostól, a szükséges kártyákat azonnal elvéve tőlük, amelyhez természetesen az adományozó engedélye is szükséges. Ezután megépítik a szükséges személyzeti tagot vagy aknát (aknákat), mely a rossz esemény érvénytelenítéséhez szükséges. Megjegyzés: A gaerhule játékos nem használhatja fel ezt az alkalmat arra, hogy megtartsa erőforráskártyákat, vagy hogy a játékosok között cserét bonyolítsa le. A játékosok nem bonyolíthatnak le egymás között ingyenes kereskedelmet, kivéve azokat, melyek egy esemény elkerüléséhez szükségesek.

Ha például az egyik játékos a Bő Gyermekek (Baby Boom) eseményt húzza, a gaerhule összegyűjthet egy gyarmatosítót, egy pénzt és két kutatást bármelyik arra hajlandó játékostól (magát is beleértve), hogy megépítsen egy orvost, amely ahhoz szükséges, hogy megmentsse a játékos a Bő Gyermekek következményeitől.

Amikor Lénynövelő kártya kerül felhúzásra, minden aknáért, melyet a játékosok meg tudnak építeni, egy mezőnyi növekedés megelőzhető. Mivel a Lény három mezőt nő, a játékosok legfeljebb három aknát építhetnek meg, hogy a három növekedést megállítsák.

Megjegyzés: Ha játékban van a Xiinen Harcosok (7) előnye, a xiinen játékos beleadhat az aknába, de ha szeretné érvényesíteni ingyenes katonáját, egyedül kell megépítenie egy Harmonikus rezgéskeltőt, és azt odaadni a gaerhule játékosnak. Más szavakkal, a többi játékos segítségével nélkül össze kell hoznia 1 gyarmatosítót, 1 pénzt, 2 e nergiát, 1 ércet és 1 kutatást, hogy elkerülhesse a katonák kifizetését.

### KYRIN – INTUÍCIÓ (5)

„A normál kereskedelem helyett célokat is cserélhetsz egy másik játékosal.”

A többi játékosal a rendes erőforrások, személyzet vagy technológiák cseréje helyett célokat is cserélhetsz. Célt csak célért cserélhetsz el. Ha egy elcserélt kártya a Kapcsolat (Contact) eseménykártyához kapcsolódik, a célt a Kapcsolat eseménykártyával együtt cseréljük el. A Kapcsolat kártyát és a hozzá tartozó célt sosem választhatjuk el egymástól, amíg a cél nem teljesült. Ha egy ilyen kereskedelem folytán a játékosnak több célja van, mint amennyi a szabályok szerint lehetne, a játékosnak azonnal el kell dobnia a felesleges célokat.

A saavyellel való normál kereskedelmet célok cseréjével is helyettesíthetjük. Így tehát kétszer is cserélhetünk célokat saját körünkben, ha az egyiket a saavyel játékosal cseréltük.

A többi játékos rajtad kívül mással nem cserélhet célokat. A többi játékos saját körében kereskedelem gyanánt cserélhet veled célokat.

### KYRIN – ANOMÁLIÁK (7)

„Az anomáliák között úgy mozoghatsz, mintha szomszédos mezők lennének, még akkor is, ha nincsenek rajta jelölőid.”

Az anomáliákon nem kell, hogy legyen jelölő (sem a tiéd, sem másik játékosé) ahhoz, hogy mozoghass közöttük. Ha viszont szeretnéd, meg is jelölheted őket látogatásaid alkalmával.