

KLAUS TEUBER

CATAN

CSILLAGHAJÓSOK



Almanach

Ez az almanach részletes szabálymagyarázatokat és példákat tartalmaz a CATAN **Csillaghajósok** szabályaihoz. Ez nem a játékleírás. Az első játék előtt nem kell elolvasnotok. Csak kezdjétek el a játékot, miután elolvastátok a játék útmutatóját. Ha bármilyen kérdés felmerülne a játék közben, itt megtalálhatjátok a válaszokat a megfelelő kulcsszavak alatt (ábécé sorrendben).

TARTALOMJEGYZÉK

Impresszum	02
Galaktikus háttér	03 – 04
Alkatrész-áttekintés	04 – 05
Kulcsszavak és példák	06 – 19
A CATAN világ	19
A barátságkártyák áttekintése	20



SZERZŐ

Klaus Teuber, 1952-ben született, napjainkban Darmstadt közelében él. Ő a világon az egyik legsikeresebb játékszerző. Négy általa tervezett játék kapta meg eddig a „Spiel des Jahres” („Év játéka”) szakmai díjat, köztük a legnagyobb siker: *Catan*



MEGJEGYZÉS:

A „Die Sternenfahrer von Catan” 1999-ében jelent meg, ennek az erősen átdolgozott új kiadásából készítettük ezt a játékot, magyar adaptáció: Catan Csillaghajósok



A SZERZŐ KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁSA

A szerző köszönetet mond a tesztjátékosoknak és a szabályolvasóknak!

Különös köszönet illeti azokat, akik a munkánkat támogatták: Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Wolfgang Lüdtke, Peter Neugebauer, Claudia Teuber, Leif Teuber és a Catan-Wochenendes Csapata Bergneustadtban!

Köszönet a Kosmos kiadó csapatának: Caroline Fischer, Lilli Kirschmann, Alexandra Kunz, Tatyana Momot.

És egy baráti üdvözlés azoknak az idegen népeknek, akiket egykor majd megismerhetünk.

IMPRESSZUM

Szerző: Klaus Teuber
Licence: CATAN GmbH © 2019, catan.de
Fejlesztőcsapat: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber
Illusztráció: Franz Vohwinkel

Kivitelezés: Michaela Kienle
A figurák tervezése: Jason Beudoin
3D-Grafika: Andreas Resch
Technikai termékfejlesztés: Monika Schall
Szerkesztés: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber
Szerkesztés vezető: Arnd Fischer

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100., www.piatnik.hu
email: piatnik@piatnik.hu, Származási hely: E

© 2019 KOSMOS Verlag Stuttgart, Germany
catan@kosmos.de, kosmos.de
Minden jog fenntartva. Termékkód: 717796

GALAKTIKUS HÁTTÉR

A 3. évezred közepén az emberek a Naprendszerük élettelen bolygóit és holdjait kolonizálták. Röviddel azután, hogy a Szaturnusz egyik holdjának mélyén egy addig ismeretlen kristályos anyagot találtak, és ezt a kristályt egy olyan meghajtórendszer felépítésére használták, amely lehetővé tette a fénysebesség többszörösével történő utazást. Ezáltal a Csillaghajósok képesek lettek arra, hogy elhagyják Naprendszerüket.

Hamarosan a Csillaghajósok intelligens, idegen fajokkal találkoznak, akik szintén rendelkeztek azzal a technológiával, aminek köszönhetően a fénysebesség többszörösével utazhattak az űrben. Ezek a különböző népek a Zöldek, a Tudósok, a Kereskedők, a Diplomáták és a Vándorlók.

A Csillaghajósok megtudták, hogy ezek a népek, amelyek kiléptek a Naprendszerükből, mind békések. A békés együttélést a Galaktikus Tanács figyeli. Ez egy felsőbb testület, amely az összes csillagközi népet képviseli.

A Galaktikus Tanács dönt arról, hogy a Galaxis mely népét veszi fel a közösségbe. A felvételét kérő népnek el kell fogadnia a Tanács magatartási kódexét.

Ez többek között kimondja, hogy minden Naprendszerben tilos kolóniát alapítani az étellel rendelkező bolygókon. Ennek a rendelkezésnek az a célja, hogy kizárja a bolygókon az élet természetes evolúciójába való bármilyen beavatkozást. A népek aláírásukkal elfogadják a Galaktikus Tanács magatartási kódexét, és ezáltal felvételt nyernek a közösségbe.

A 26. században megalakultak az első kolóniák, amik az Atlanti-óceán egyik szigete után a „catani Kolóniák” nevet kapták.

A catani Kolóniák növekvő népessége miatt a Föld vezetősége úgy döntött, hogy további kolóniákat alapít a Naprendszer élettelen bolygóin.

Három vagy négy Csillaghajós kapta meg ezt a feladatot. Igen, ezek ti vagytok, kedves játékosok. Az új kolóniák létrehozásának küldetése mellett a virágzó kereskedelmi kapcsolatokat is biztosítaniotok kell a Galaktikus Tanács népeivel.

Ez nem könnyű feladat. Annak ellenére, hogy a küldetések kezdetén a Föld ellát titeket bizonyos nyersanyagokkal; az idő előrehaladtával egyre inkább támaszkodnotok kell a kolóniák és az újonnan gyarmatosított Naprendszerek hozamára, hogy új űrhajók kiépítésével teljesítsétek a küldetéseket.

A galaxis mélyére vezető út során további akadályokat gördít majd elétek az „Űrkalózok Szövetsége”. Ebben a szövetségben a legkülönbözőbb fajok törvényen kívüli lényei gyűltek össze a kalózok fekete zászlaja alatt. Titkos bázisaikból az erősen felfegyverzett űrhajóikkal megtámadják a békeszerető népek kereskedelmi hajóit.

Ezért gondoskodnotok kell arról, hogy űrhajóitok fejlesztése során ne csak a meghajtók kiépítése vagy a rakománymodul bővítése történjen meg, hanem a fedélzeti ágyúk tüzelőképessége is növekedjen.

A harmadik évezred végén először vállalja el egy ember a Galaktikus Tanács elnökségét. A népek bizalmat szavaznak neki, és támogatják, mert barátságos módon alakított ki velük kereskedelmi kapcsolatot, bátran helyrerakta az űrkalózokat és példamutatóan járt el a Galaktikus Tanács kódexének betartásában. Ki lehet ez a Csillaghajós... talán éppen Te vagy?

A Zöldek népe



A Zöldek népe összhangban él az élő és az élettelen természettel úgy, mint egyetlen másik nép sem. Vezetésük alatt a gazdaságok több élelmet termelnek, a bányák nagyobb mennyiségű ércet adnak, és segítségével hatékonyabban lehet rátalálni a hön áhított hajtóanyagra. Aki ennek a népnek a barátságát biztosítja magának, az növeli a nyersanyagok előállítását.

A Tudósok népe



Ennek a visszafogott népnek nagyon fejlett űrtechnológiája van. Aki barátságkártyákat szerez be ennek a népnek a tagjaitól, az megnövelheti űrhajóinak sebességét, és jelentősen javíthatja ágyúinak teljesítményét.

A Diplomáták



A Diplomáták igen közkedvelt és karizmatikus lények. Kiváló tárgyalóképességük által nagyon jó kapcsolatot alakítanak ki minden néppel, és a barátaikat különböző előnyökhöz juttatják. A diplomaták képesek növelni az emberek hírnevét, támogatókampányokat folytatnak, vagy gazdagabb kolóniákat vesznek rá arra, hogy a szegényebbeknek nyersanyagot biztosítsanak.

A Kereskedők



A kereskedők nagyon büszke és szorgos nép. Nagy kereskedelmi hajóikkal bonyolítják a népek közötti kereskedelem nagy részét. A kereskedőkben azonban van valami furcsa az ember számára. A kereskedelmi kapcsolat kezdetén ők először egy ajándékot várnak el a partnerüktől. Ha az ajándék

méltó számukra, örömmel adnak cserébe megfelelő ajándékot, és az üzlet ezzel lezárul. Azonban, ha az ajándékot méltatlannak vélik, az bizony kellemetlen következményekkel járhat a kereskedelmi partnerük számára. Szélsőséges esetekben egy sértett kereskedőherceg akár szabotálhatja egy méltatlan kereskedelmi partnere űrhajóját, megszakítva az érintett hajó repülését. Sajnos a kereskedők nem kiszámíthatóak, ami az ajándékok értékelését illeti, viszont aki biztosítja magának ezen lények barátságát, jobb arányban cserélheti el majd az áruit.

A Vándorlók népe

Ez a titokzatos nép, akinek a bolygója minden más nép számára ismeretlen, állítólag természetfeletti hatalommal bír. Telepatikus képességeiken túl a Vándorlókknak megvan az a képességük, hogy nagyon nagy tárgyakat is képesek a gondolataik által hatalmas távolságra mozgatni. Egy űrugrás akár több ezer fényév távolságra sem jelent nekik problémát. Óriási hatalmuk ellenére a Vándorlók népe teljesen békés nép, amelyik nem száll harcba az űrkalózokkal. A Vándorlók népét minden galaktikus



nép tiszteli. Akik részesülhetnek abban a szerencsében, hogy a Vándorlók népe űrhajóján utazhatnak, és ajándékokkal fejezik ki tiszteletüket, azok a Vándorlók népe áldásával haladhatnak tovább.

Űrkalózok



Az űrkalózok nem egy faj, hanem egy szövetség, ami a legkülönbözőbb népek bűnöző elemeit tömöríti a kalózok fekete zászlaja alá. Erősen felfegyverzett űrhajóikkal a Galaxis ismert területein cirkálnak, és megtámadják a békés kereskedelmi- és kolóniahajókat.

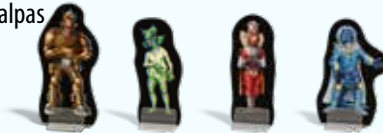
JÁTÉKELEMOK

8 Stancolt tábla

6 Játéktábla rész



4 Barátság- talpas figura



Fél érmék



36 Számkorong



16 Űrnegyed



16 különleges jelölő

3 Kalózbázis



Előoldalak

Hátoldal

2 Jégbolygó



Előoldalak

Hátoldal

Tartalék jelölő



Elő- és hátoldal

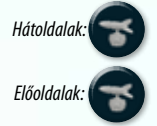
5 Tartalék számkorong



Hátoldalak:

Előoldalak:

6 Kereskedőhajó-jelölő



Hátoldalak:

Előoldalak:

164 Kártya

100 Nyersanyagkártya

Érc

Hajtóanyag

Szén

Élelem

Kereskedelmi áru



20 db

20 db

20 db

20 db

20 db

Hátoldal

32 találkozáskártya (1-32 számozással)



Hátoldal

12 Áttekintőkártya



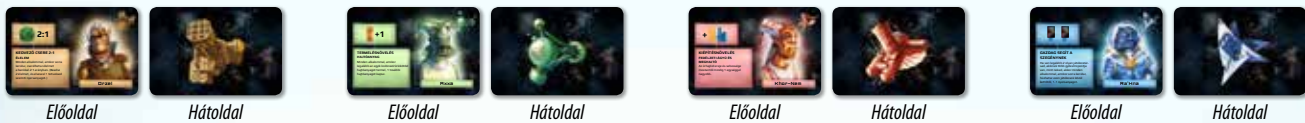
4 db

4 db

4 db

Hátoldal

20 Barátságkártya (Népenként 5 db. Ábrák és leírások az almanach 20. oldalán.)



Előoldal

Hátoldal

Előoldal

Hátoldal

Előoldal

Hátoldal

Előoldal

Hátoldal

92 Játékfigura (a 4 játékos színeiben)

Kolónia



9 db színenként

Kereskedőállomás



7 db színenként

Szállítóhajó



3 db színenként

Úrdokkoló modul



3 db színenként

Győzelmipont jelölő



1 db színenként

Anyahajó és Kiépítések

Anyahajó



4 db (minden anyahajó aljára ragasztatok rá 1 színes matricát)

Színes golyók (színenként 2 tartalék)



10 db 6 db 6 db 6 db

Rakomány-modulok



20x

Fedélzeti ágyúk



24x

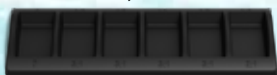
Meghajtók



24x

További játékelemek

Kártyatartó



Kiépítések doboza



2 Dobókocka



1 ív 8 színes matricával (4 db tartalék)



1 Játékírá



1 Almanach



11 Zárható tasak

RÉSZLETES SZABÁLYMAGYARÁZATOK ÉS PÉLDÁK / KULCSSZAVAK JEGYZÉKE

Alapítási szakasz	6	Rakománymodul	15
Anyahajó	7	Repülésfázis	15
Áttekintőkártyák	7	Repülési szabályok	15
Barátság - talpas figurák	7	Sebesség	16
Barátságkártyák	8	Szállítóhajó	16
Bevételi fázis	8	Számkorongok	16
Bevétel valószínűsége	8	Találkozás	17
Bolygórendszer	8	Utánpótláspakli	18
Catani Kolóniák	8	Úrhajó	18
Dobás az anyahajóval	8	Úrkikötő pont	18
Dokkolópont	9	Úrkikötő	18
Egy játékos lépése	9	Úrnegyed	19
Erő	9	Úrpont	19
Építés	9	Úrugrás	19
Fedélzeti ágyú	9		
Feketelyuk	9		
Fél érmék	9		
Felépítés, variálható	10		
Felfedezés	11		
Felderítés	11		
Győzelmpontok	11		
Hetes dobás	11		
Idegen népek	11		
Idegen népek előőrsei	12		
Játék három játékosal	12		
Játék vége	12		
Jégbolygó	12		
Kalózbázis	12		
Kereskedés a bankkal	13		
Kereskedés a játékosársakkal	13		
Kereskedés- és építésfázis	13		
Kereskedés	13		
Kereskedőállomás	13		
Kereskedőhajó	14		
Kolónia	14		
Kolóniaépítési terület	14		
Kolóniahajó	14		
Meghajtó	15		
Nyersanyagkártyák	15		

A

ALAPÍTÁSI SZAKASZ

Ha nem a kezdő játékosoknak javasolt startfelállítással (lásd a játékszabály 2. és 3. oldalain) játszottok, akkor kövessétek a Felépítés, variálható címszó alatti lépéseket az alapítási szakaszhoz.

Mindenki alapít 2 Kolóniát (→) és 1 Úrkikötőt (→) a catani Kolóniák (→) Bolygóira, majd mindenki elvesz 1 kiépítést, amit rászerez az Anyahajójára.

Határozzátok meg, hogy ki kezdi a játékot. Ehhez dobjatok egymás után a két kockával. Aki a legnagyobbat dobja, az kezdi az alapítási szakaszt, és ezzel együtt a játékot. Őt majd az óramutató járásával megegyező irányban követitek majd.

Az alapítási szakasz 4 körön át tart:

1. kör

A kezdőjátékos állítson 1 Kolóniát a catani Kolóniák egy tetszése szerinti Kolóniaépítési területére. Utána sorban az óramutató járásával megegyező irányban a többiek is építsenek.

2. kör

Miután mindenki megalapította az első Kolóniáját, ezt a kört az kezdi, aki utolsóként épített. Ő megalapítja a második Kolóniáját. Utána sorban az óramutató járásával ellentétes irányban a többiek is építsenek.

3. kör

Miután mindenki megalapította a második Kolóniáját, ezt a kört az kezdi, aki utolsóként épített. Ő megalapítja a harmadik Kolóniáját. Utána sorban az óramutató járásával megegyező irányban a többiek is építsenek.

4. kör

Miután az utolsó játékos is megalapította a harmadik Kolóniáját, kibővíti az egyik Kolóniáját egy Űrdokkoló modullal, és ezzel létrehoz egy Űrkikötőt. Majd ingyen lehelyez 1 Kolóniahajót vagy Kereskedőhajót az Űrkikötő egy Űrkikötő pontjára.

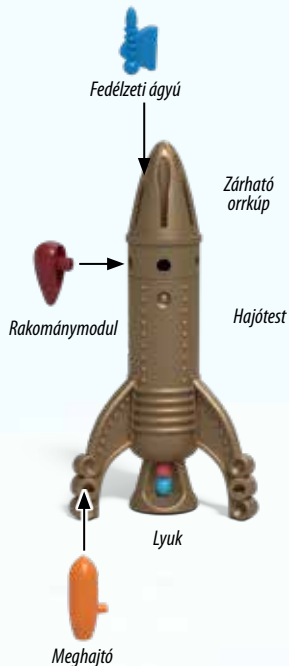
Ebben a 4. körben „kiosztásra kerül” a játékosok között 2 meghajtó, 1 fedélzeti ágyú és 1 rakománymodul. Aki utolsóként helyezte le az Űrhajóját, az kiválaszt, és elvesz egyet a fent nevezett kiépítésekből, és felszereli vele az Anyahajóját. Utána sorban az óramutató járásával ellentétes irányban a többiek is kiválasztanak és elvesznek egyet a választható kiépítésekből. Amikor egy játékos elvett egy kiépítést, az már nem áll az utána következők rendelkezésére.

A kezdőjátékkal kezdve, sorban mindenki vegyen el az utánpótláspakliból 3 nyersanyagkártyát, és egymás előtt rejtve vegye a kezébe. Végül mindenki vegyen el 1 fél érmét, és tegye maga elé.

Ezek után a kezdőjátékos dobjon a két kockával az első lépés nyersanyagtermeléséért.

ANYAHAJÓ

A játék kezdetekor minden játékos kap egy Anyahajót. Az Anyahajó tulajdonságai határozzák meg a játékos minden Űrhajójának a tulajdonságait. A sebesség (→) vagy az erő (→) meghatározásakor a játékos dob az Anyahajójával és az Anyahajó hátsó részébe beesett 2 golyó adja meg ezeket (bővebben lásd a „Dobás az Anyahajóval” címszó alatt). A játékos a játék folyamán a következő kiépítésekkel szerelheti fel az Anyahajóját: meghajtó (→), fedélzeti ágyú (→), rakománymodul (→). Ezek által a kiépítések által növelheti a játékos az Űrhajói sebességét, erejét és karakterét. Egy játékos Anyahajójának tulajdonságai mindig minden Űrhajójára érvényesek



Az Anyahajók összeépítése az első játék megkezdése előtt:

Az Anyahajók alsó oldalára ragasszátok fel a matricákat, a játékosok színeinek jelölésére. A játékban találtak még 4 tartalék matricát is.

Az Anyahajóitok orrkúpját úgy tudjátok levenni, hogy óvatosan elfordítjátok, majd széthúzzátok. Miután levettétek Anyahajóitok orrkúpját, tegyétek bele az itt megadott színű és darabszámú golyókat: 2 sárga, 1 piros, 1 kék és 1 fekete



Végül egy fél fordulattal zárjátok vissza az Anyahajóitok orrkúpját. Az orrkúpon és a hajótesten lévő jelöléseknek egymásra kell mutatniuk.

A készlet 8 tartalék golyót tartalmaz.



Megváltoztathatjátok az Anyahajóval kidobott dobáseredmények gyakoriságát, ha más kombinációban helyezitek a golyókat az Anyahajóitokba. Például, ha több találkozást szeretnétek a játékban, akkor tegyetek 1 sárga golyóval kevesebbet az Anyahajóitokba, így megnő az esélye annak, hogy fekete golyót dobtok. Javasoljuk, hogy az első játékok során maradjatok az alapszabályban javasoltak mellett.

Á

ÁTTEKINTŐKÁRTYÁK

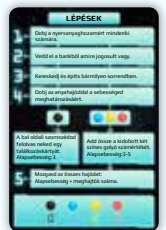
A játék folyamán nyomon követheted a lépéseket, a kereskedelmi lehetőségeket és az építési költségeket ezzel a kártyával.

Lépések:

Itt láthatod a játéklépéseket 5 pontban összefoglalva. Ha követed a kártyán látottakat, akkor nem felejtés el egy akciót sem. Különös tekintettel a húzást az utánpótláspakliból. Ezen kívül még láthatod a színes golyókat a hozzájuk rendelt számokkal.

Építési költségek és Győzelmpontok:

Az Építési költségek kártyán láthatod, hogy milyen építményekért milyen nyersanyag-kombinációval kell fizetned. Ha mellé teszed a Győzelmpontok kártyádat, akkor azonnal láthatod azt is, hogy egy építményért mennyi győzelmpontot kapsz. Például egy Kereskedőállomás állítása egy idegen néppel történő barátság építéséhez vezethet. Ha többségbe kerülsz egy idegen nép Előőrsnél a Kereskedőállomással, akkor megkapod az adott nép Barátság talpas figuráját, és a vele járó 2 pontot.



B

BARÁTSÁG TALPAS FIGURÁK



Minden idegen nép (→) ad egy barátság talpas figurát. Amikor elsőként alapítasz egy Kereskedőállomást (→) egy Előőr dokkjánál, megkapod a barátsággártya mellé az adott népnek megfelelő talpas figurát, amit jól láthatóan magad elé teszel.

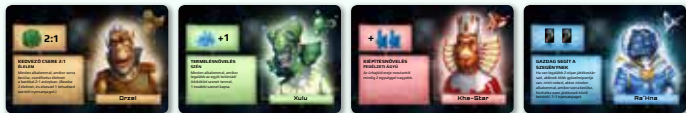
Elveszítet a talpas figurát, amikor egy játékosársadnak több Kereskedőállomása lesz annak a népnek az Előőrsnél.

Egy néppel kötött erős barátság jutalmat érdemel. Egy talpas figura 2 győzelmpontot ér a játék végén.

Példa: a piros a lépésében megépítette a második Kereskedőállomását a Kereskedő nép Előőrsének Dokkolópontján. Mivel már állt ott 3 Kereskedőállomás, így az Anyahajóján legalább 4 rakománymodulnak kellett lennie. Ezzel a pirosnak lett a legtöbb Kereskedőállomása ezen az Előőrsön, amiért átveszi a fehértől a barátság talpas figurát. Ennek következtében a fehér 2 mezővel vissza, a piros pedig 2 mezővel előrehelyezi a győzelmipont jelölőjét.



BARÁTSÁGKÁRTYÁK



Amikor alapítasz egy Kereskedőállomást (→) egy idegen nép Előőrsénél (→), kapsz egy barátságkártyát ettől a néptől. Átnézheted a nép barátságkártyapakliját, és kiválaszthatasz 1 kártyát. A kiválasztott kártyát felfordítva tedd magad elé.

Azonnal használhatod azokat az előnyöket, amiket ez a kártya nyújt a tulajdonosának. Egy idegen nép barátságkártyáján mindig az adott nép egy karaktere van, a karakterhez illő tulajdonságokkal felruházva – ezek mindig valamilyen előnyhöz juttatják a tulajdonosukat. Ezek a kártyák a játék folyamán, egészen a játék végéig kifejtik a hatásukat, és ezek a kártyák nem veszíthetők el.

Minden néptől 5 barátságkártya van a játékban – minden lehetséges Kereskedőállomáshoz egy nép Előőrsénél 1 kártya. A barátságkártyák részletes ismertetését az almanach 20. oldalán olvashatod.

BEVÉTELI FÁZIS

A bevételi fázisod akkor kezdődik, amikor az előtted lévő játékos befejezte a lépését, és átadta neked a kockákat. A kockákkal határozod meg azt, hogy melyik bolygók termelnek nyersanyagot (→). Minden olyan bolygó termel, amelyiken az a számkorong (→) fekszik, amelyik számát kidobtad.

Minden játékos (nem csak te) nyersanyagot kap minden Kolóniája (→) és minden Űrkikötője (→) után, ami olyan Bolygónál áll, amelyeknek a számát kidobtad. Kivételesen ez alól a 7-es dobás (→).

Végül te (a soron lévő játékos) elvehetsz az utánpótláspakliból 1 vagy 2 nyersanyagkártyát, ha megfelelsz a szükséges feltételeknek.

Példa: a 6-os számot dobod. A kék elvehet 1 szentet a Kolóniája után. Ezzel egyidőben a fehér is kap 1 szentet az Űrkikötője után. 5-ös szám dobása esetén a fehér és a sárga is egy-egy ércet kapna.



BEVÉTEL VALÓSZÍNŰSÉG

A két kockával dobott számok 2 – és 12 közé esnek. A számok kidobásának valószínűsége eltérő. 36 kockadobásból általában ilyen gyakorisággal dobjuk ki a következő számokat: 2 (1 x), 3 (2 x), 4 (3 x), 5 (4 x), 6 (5 x), 7 (6 x), 8 (5 x), 9 (4 x), 10 (3 x), 11 (2 x), 12 (1 x). A 7-es szám kidobásának a legnagyobb, a 2-es és a 12-es számok kidobásának pedig a legkisebb

a valószínűsége. Ezért fontos, hogy egy Kolónia (→) megalapításakor vegyék figyelembe a Bolygókon fekvő számkorongokat (→). Azok a számkorongok, amik száma a 7-es számhoz közel esik, gyakrabban kerülhetnek kidobásra.

BOLYGÓRENDSZER

A Bolygórendszerek az Űrnegyedek (→) közé tartoznak. Egy Bolygórendszer 3 különböző Bolygóból áll. A Bolygók között vannak a Kolóniaépítési területek (→). Így tehát minden Bolygórendszerben 3 Kolónia alapítható.



Figyelem! Három játékos esetén minden Bolygórendszerben maximum 2 Kolónia alapítható. Egy Kolóniaépítési területet (bármelyiket) szabadon kell hagyni.

C

CATANI KOLONIÁK

A catani Kolóniák 4 Bolygórendszere a görög ábécé betűit viseli. A számkorongok (→) a hátlápjukon álló görög betűk szerint vannak hozzárendelve a Bolygórendszerekhez.

Ezek a bolygók alapítják meg a játék kezdetekor a 2 Startkolóniákat és az 1 Űrkikötőt. Az alapítás vagy a startfelállításkor (lásd a játékszabály 2. és 3. oldalain) történik, vagy az Alapítási szakaszban (→) haladó játékosoknak

D

DOBÁS AZ ANYAHAJÓVAL

A játékosnak dobnia kell az anyahajójával a repülésfázisa (→) kezdetekor az Űrhajói sebességének (→) meghatározásához, vagy amikor egy Találkozás (→) ezt elvárja.

Az Anyahajó testébe a következő színes golyókat teszitek a játék kezdetekor: 2x sárga, 1x kék, 1x piros, 1x fekete. Ezekből a golyókból mindig 2 darab lesz látható, egy dobás eredményeként. Mindegyik golyószínhez hozzá van rendelve valamilyen érték. Ezt láthatjátok az *Áttekintőkártyák* közül a *Lépések* kártyákon.



A játékos úgy dob az Anyahajójával, hogy orrkúppal lefordítja megrázza, majd hirtelen talpra állítja azt. Az Anyahajó hátsó részébe ekkor beesik 2 golyó, amik a hátsó részen lévő lyukon át láthatóak.



A játékos egyszerűen összeadja a kidobott színes golyók értékét. Például egy kék és egy piros golyó dobásakor az alapsebesség $1 + 3 = 4$

A fekete golyó alapján véve 0 értékű. De a repülésfázisban (→) egy találkozáshoz (→) vezet és az alapsebesség automatikusan 3.

DOKKOLÓPONT

Minden Előőrs (→) közepén található egy Dokkolópont, amit körrel jelöltünk. Csak akkor építhetsz Kereskedőállomást az egyik Előőrsön, amikor a repüléset egy Kereskedőhajóval a Dokkolóponton fejezed be. Ha csak keresztülrepülsz egy Előőrsön, akkor a Dokkolópont normál Űrpontnak számít.

A Kereskedőhajó repülése csak akkor érhet véget Dokkolóponton, ha ott közvetlenül egy Kereskedőállomást alapítasz.

A Kolóniahajó (→) repülése nem érhet véget egy Dokkolóponton.



E

EGY JÁTÉKOS LÉPÉSE

A soron lévő játékos lépése 3 fázisra oszlik, és 5 pontból áll. Ezt az 5 pontot láthatod a „Lépések” áttekintőkártyádon is.

1.) Bevételi fázis (→)

- Dobsz a két kockával a lépésedben mindenkinek járó nyersanyagbevételeért.
- Elveszed a megengedett darabszámú nyersanyagkártyákat (→) az utánpótláspakliból (→).

2.) Kereskedés- és építésfázis (→)

Kereskedhetsz (→) és Építhetsz (→).

3.) Repülésfázis (→)

- Dobsz az Anyahajóval (→) az Űrhajóid (→) sebességének (→) meghatározásáért.
- Minden Űrhajódat mozgathatsz.

A lépésed befejezése után átadod a kockákat a bal oldali szomszédodnak. Rajta a sor, hogy a játékot az 1.) lépéssel folytassa.



ERŐ

Az űrhajóid erejének megállapításához dobsz az anyahajóval, majd a dobásod eredményéhez hozzáadod az Anyahajóra felszerelt fedélzeti ágyúk darabszámát. Valamint hozzáadod a barátságkártyáid (→) közül a Tudós nép lapokon álló fedélzeti ágyúkat (ha vannak ilyen lapjaid). Ezzel határoztad meg az Űrhajóid erejét (→). Az erőd abban segít, hogy sikeresen zárj egy találkozást az űrkalózzal, vagy sikeresen meghódíts egy Kalózbázist.

É

ÉPÍTÉS

Amikor te vagy soron, a bevételi fázis (→) befejezése után építhetsz. Az építéshez megadott nyersanyagkártya-kombinációkat kell beadnod, azaz betenned a bankba.

Ezeket a kombinációkat az „Építési költségek” kártyán láthatod.

Egészen addig építhetsz, míg a szükséges nyersanyag-kombinációkat be tudod adni a bankba, és van a személyes készletedben illetve a kiépítések dobozában az építéshez szükséges figura.

A következő építési lehetőségeid vannak:

1. Általános épületek

Kolóniahajó (→)
Kereskedőhajó (→)
Űrkikötő (→)

2. Az anyahajó kiépítései

Fedélzeti ágyú (→)
Rakománymodul (→)
Meghajtó (→)



F

FEDÉLZETI ÁGYÚ

Egy fedélzeti ágyú építéséhez be kell adnod a bankba 2 szén nyersanyagkártyát (→).

A fedélzeti ágyút az Anyahajó (→)

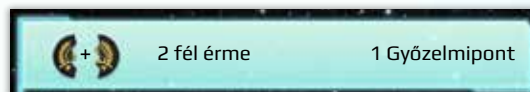
orrkúpján lévő nyílásba kell bedugnod. Minden fedélzeti ágyú 1 egységgel megemeli minden Űrhajó erejét. Egy Anyahajóra maximum 6 fedélzeti ágyú építhető. A játékban összesen 24 fedélzeti ágyú van.



FEKETELYUK

Ezzel a kifejezéssel egyes Találkozáskártyákon (→) találkozhatsz. A Feketelyuk Űrugrást (→) tesz lehetővé.

FÉL ÉRMÉK



Akkor, ha egy találkozás (→) során bátornak, nagylelkűnek mutatkozol, szerezhetsz egy fél érmét, de ellenkező esetben az is előfordulhat, hogy elveszítesz egy fél érmét. Akinek sikerül a játék folyamán megszereznie a diplomata barátságkártyákból a „Megvásárolt hírnév” kártyát, az a fentiekén kívül vásárolhat is magának fél érméket. A fél érméket mindenki számára jól láthatóan tartsátok magatok előtt az asztalon.

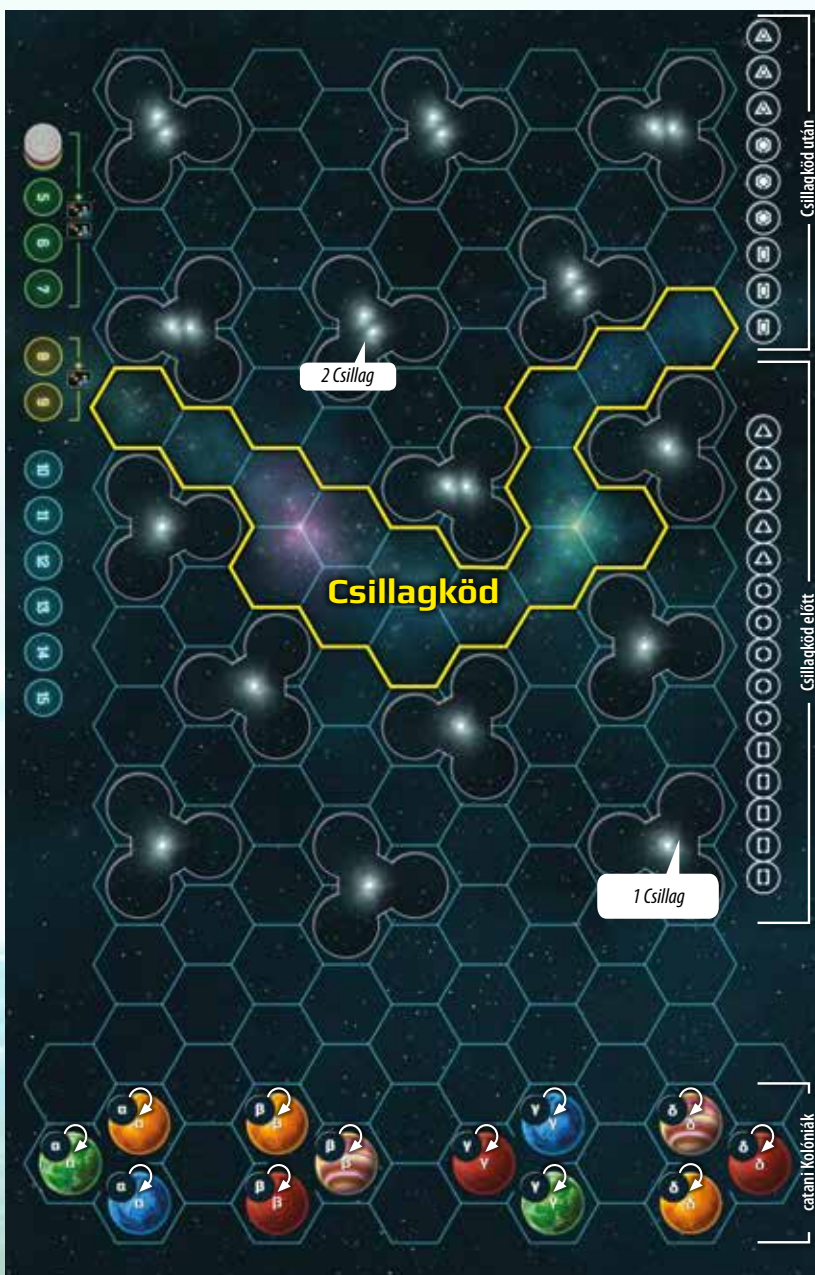
2 fél érme kiad 1 egész érmét, ami 1 győzelmpontot (→) jelent. Nincsen olyan, hogy fél győzelmpont. Tehát, akinek 3 fél érméje van, annak ettől függetlenül csak 1 győzelmi pontot jelentenek az érméi. A győzelmpontok változásait mindig jelölnötök kell a győzelmpont-sávon.

FELÉPÍTÉS, VARIÁLHATÓ

A variálható felépítéssel még változatosabbá tehetitek a játékot. Tegyétek le a játéktáblát. Az Ūrnegyedek (→) felépítésére különböző játékmódo kból választhattok:

Stratégiai variáció:

- 1.) Válogassátok szét az Ūrnegyedeket a hátlapjaik szerint, és tegyétek vissza a játék dobozába egy Ūrnegyedet, amelyik hátán 1 csillag van. Külön – külön keverjétek meg az 1 és a 2 csillagos Ūrnegyedeket.
- 2.) Fektessetek 8 darab 1 csillagos Ūrnegyedet azokba a mélyedésekbe, amik a Csillagköd előtt vannak. A 2 csillagos Ūrnegyedeket abba a 7 mélyedésbe kell fektetnetek, amelyek a Csillagköd mögött vannak.
- 3.) Fordítsátok fel az Ūrnegyedeket.
- 4.) Keverjétek meg a görög ábécés számkorongokat lefordítva, majd a görög ábécé betűinek megfelelően rendezzétek őket a catani Kolóniák Bolygóihoz. Végül fordítsátok fel a számkorongokat.
- 5.) Keverjétek meg a megmaradt számkorongokat lefordítva, majd osszátok rá az ikonok



szerint az Ūrnegyedek megfelelő Bolygóra. A Bolygókat fel kell fedeznetek (→) ahhoz, hogy megtudjátok, hogy milyen számok vannak rajtuk.

Felfedezők variáció:

- 1.) Építsétek fel a játékkeret úgy, ahogy a Stratégiai variáció 1.) és 2.) bekezdéseiben, de hagyjátok az Ūrnegyedeket lefordítva a mélyedésekben. Az Ūrnegyedeket először fel kell fedeznetek (→) ahhoz, hogy megtudjátok azt, hogy Bolygóról, Előőrsokról vagy Ūrnegyedekről van-e szó.
- 2.) Keverjétek meg a görög ábécés számkorongokat lefordítva, majd a görög ábécé betűinek megfelelően rendezzétek őket a catani Kolóniák Bolygóihoz. Végül fordítsátok fel a számkorongokat.
- 3.) Fordítsátok le a megmaradt számkorongokat, majd az ikonjaik szerint szétválogatva tegyétek őket a játéktáblát mellé. Ezek a számkorongok először az Ūrnegyedek Bolygóinak felfedezése után kerülnek az ikonjaik szerint a Bolygókra, ahol végül felfordíthatjátok őket.

Vad Világúr variáció:

- 1.) Keverjétek meg lefordítva az összes Ūrnegyedet, és alakítsátok ki belőlük egy paklit.
- 2.) Húzzatok egymás után Ūrnegyedeket, és fektessétek a catani Kolóniáktól kiindulva alulról felfelé, balról jobbra a mélyedésekbe. Az Ūrnegyedek hátoldalán lévő csillagoknak ebben a játékváriációban nincsen jelentőségük.
- 3.) A megmaradt Ūrnegyedeket megnézés nélkül tegyétek vissza a játék dobozába.
- 4.) A catani Kolóniákhoz hozzárendelt számkorongok kivételével a számkorongok lefordítva fekszenek a játéktábla mellett az ikonjaik szerint szétválogatva. Az Ūrnegyedeket először fel kell fedeznetek (→) ahhoz, hogy megtudjátok azt, hogy Bolygóról, Előőrsokról vagy Ūrnegyedekről van-e szó. A számkorongokat is csak a felfedezés után fordíthatjátok meg.

Vegyétek figyelembe azt, hogy ennél a játékváriációnál egy Ūrnegyeddal több lehet, és ennek megfelelően egxel kevesebb Előőrs vagy Bolygórendszer.

Stratégiai variáció felépítése az Ūrnegyedek felfordítása előtt, számkorongok nélkül, ugyanakkor ez a kész felépítése a Felfedező variációnak is.

FELFEDEZÉS

A Felfedező variációban és a Vad Világűr variációban (lásd a „Felépítés, variálható” címszó alatt) az Űrnegyedek a csillagos oldalukkal felfelé fekszenek a mélyedésekben. Ami ezekben a felderítetlen Űrnegyedekben található, azt először fel kell fedezni.

Ha egy Kereskedőhajó (→) vagy egy Kolóniahajó (→) a repülése során egy olyan Űrpontra (→) érkezik, amelyik egy felfedezetlen Űrnegyed határán fekszik, akkor ezt az Űrnegyedet azonnal fel kell fordítani. Minden Űrnegyed 3 „körből” áll. Fogd meg az Űrnegyedet egyik körnél, és fordítsd át, majd tedd ugyanarra a helyre vissza felfordítva, ahol korábban lefordítva fektetted.



Ha ez egy Bolygórendszer, akkor azonnal fogj 3 lefordított számkorongot (→) és a szimbólumoknak megfelelően fektesd őket felfordítva a Bolygókra. Ha ez egy Kalózbázis (→) vagy egy Jégbolygó (→), akkor ezeket először is fel kell szabadítani, illetve terraformálni kell, mielőtt rájuk kerülhetnek a számkorongok.



Egy felfedezés után továbbléphetesz az Űrhajóddal, ha a sebességed ezt még megengedi.

FELDERÍTÉS

A kezdő stratégiai variációban (lásd a „Felépítés variálható” címszó alatt) az Űrnegyedek (→) felfordítva fekszenek a mélyedésekben. Ezek már fel vannak fedezve, azonban a Bolygók bevételt hozó számait még fel kell deríteni.

Ha egy Kereskedőhajó (→), vagy egy Kolóniahajó (→) a repülése során egy olyan Űrpontra (→) érkezik, amelyik olyan Bolygórendszer (→) határán fekszik, amelyiken felderítetlen számkorongok (→) vannak, akkor azonnal minden számkorongot fel kell fordítani.

Ha ez egy Kalózbázis (→) vagy egy Jégbolygó (→), akkor ezeket először is fel kell szabadítani, illetve terraformálni kell, mielőtt rájuk kerülhetnek a tartalék számkorongok.

Egy felderítés után továbbléphetesz az Űrhajóddal, ha a sebességed ezt még megengedi.



A zölddel jelölt Űrponthok határolják a Bolygórendszert. Amint egy Űrhajó ideérkezik, a számkorongokat azonnal fel kell fordítani.

GY

GYŐZELMIPONTOK



A játék kezdetekor a győzelmipont jelölőket a győzelmipont-sáv 4-es mezőjére tették. Minden győzelmipont változást mindig jelölnökök kell a győzelmipont-sávon a győzelmipont jelölőikkel. A játék véget ér, abban a lépésben, amelyikben egy játékos 15 vagy annál több győzelmipontot szerez.

Többféle módon juthattok győzelmipontokhoz:

- Kolóniák (→) mindegyike 1 győzelmipontot jelent
- Űrkikötők (→) mindegyike 2 győzelmipontot jelent
- Barátság talpas figurák (→) mindegyike 2 győzelmipontot jelent
- Kalózbázisok és Jégbolygók – különleges jelölők mindegyike 1 győzelmipontot jelent
- Két fél érme (→) 1 győzelmipontot jelent

H

HETES DOBÁS

Ha a bevételi fázisodban 7-es dobsz, akkor egyik Bolygó sem termel. A következő akciókat kell megcsinálnotok az itt megadott sorrendben:



- 1.) Mindenki számolja meg a nyersanyagkártyáit. Minden játékos, akinek 7 lapnál több van a kezében, kiválasztja a nyersanyagkártyáinak a felét, és visszatesszi a bankba, a kártyatartók megfelelő rekeszeibe. Páratlan szám esetén lefelé kell kerekíteni. Tehát, ha egy játékos kezében 9 lap van, akkor 4-et kell visszatennie a bankba.
- 2.) Kiválasztod egy játékosársad, és húzol a kezéből egy lapot úgy, hogy közben nem láthatod a kártyái előoldalát.
- 3.) Minden játékos kivéve téged (te vagy a soron lévő játékos) 1 nyersanyagkártyát húz az utánpótláspakliból. A nyersanyag húzást a te (soron lévő játékos) bal oldali szomszédod kezdi.
- 4.) Ha jár neked 1 vagy 2 nyersanyagkártya az utánpótláspakliból, akkor elveszed.
- 5.) A lépésedet a Kereskedés- és építésfázissal folytatod.

IDEGEN NÉPEK

Öt idegen nép van a játékban, ezek részletes ismertetését az almanach 3. és 4. oldalain találod. A Vándorlókon kívül minden nép rendelkezik Előőrökkel, ahol kapcsolatba léphetsz velük. A Vándorlók csak a Találkozások által kerülhetsz kapcsolatba.

IDEGEN NÉPEK ELŐŐRSEI



Zöldek népe

Diplomáták

Kereskedők

Tudósok népe

Az 5 idegen nép közül 4 rendelkezik előőrssel a Galaxisnak ebben a részében. Minden Előőrsnak 1 Dokkolópontja van az 5 Dokk középpontjában, amikre Kereskedőállomásokat állíthattok. Több mint 5 Kereskedőállomás nem építhető egy Előőrre. A kezdőjátékban az Előőröket felfordítva (a játékszabály 2. és 3. oldalain álló ábra szerint) tegyétek a játéktáblára. A többi variációban az Előőröket, amiket a Csillaghajósoknak kell majd felfedezniük, a Felépítés, variálható (→) címszó alatt mindig az adott variációban megadottak szerint lefordítva tesztik a mélyedésekbe.

J

JÁTÉK HÁROM JÁTÉKOSSAL

A következő kiegészítő szabályokat akkor vegyétek figyelembe, amikor hárman játszatok:

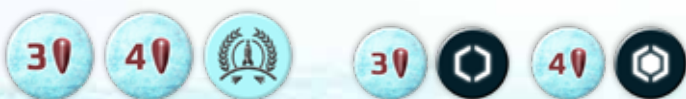
- Fel kell állítanotok a 4. színhez tartozó 2 Kolóniát és 1 Űrkikötőt is. Ezeknek a játék további menetében nincsen más szerepük, mint az, hogy egyes Kolóniaépítési területeket elfoglalnak előletek.
- Az Alapítási szakaszban (→) a haladó játékosok a catani Kolónia Bolygórendszerben mind a 3 Kolóniaépítési területet beépíthetik. Az Alapítási szakasz lezárását követően a be nem épített 3 Kolóniaépítési területet a játék további szakaszaiban már nem lehet beépíteni. Ezen kívül az Alapítási szakaszban megmarad egy ingyenes kiépítés, amit vissza kell tenni a kiépítések dobozába.
- Három játékos esetén minden Bolygórendszerben maximum 2 Kolónia alapítható (kivételek lásd fent az alapítási szakaszt).

Tipp: miután beépítettetek 2 Kolóniaépítési területet a megmaradt építési területre állítatok egy Kolóniát vagy egy Űrkikötőt a használaton kívüli 4. színben. Ugyanígy járjatok el a catani Kolóniák 3 beépítetlen helyén.

JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, abban a lépésben, amelyikben egy játékos 15 vagy annál több győzelmipontot szerez. A győzelemhez a játékosnak soron kell lennie, és a lépésében 15 vagy több győzelmipontot kell szereznie.

JÉGBOLYGÓ



Jégbolygó jelölők

Számkorongok Jégbolygó-szimbólumokkal

2 számkorong (→) elején, kék-fehér háttérben egy rakománymodul van egy számmal. Ez az ábrázolás azt szimbolizálja, hogy vastag jégreteg borítja azoknak a bolygóknak a felszínét, amiken ezeket a korongokat fordítjátok fel. Amikor felfordítotok egy ilyen számkorongot, akkor azt kitesztitek a játékból, és a helyére jégbolygó jelölőt tesztek a megfelelő jelöléssel.



Egy Jégbolygóval szomszédos Kolóniaépítési területen (→) nem szabad kolóniát alapítani. Egy játékos egy Bolygót akkor terraformál, amikor a következő két feltétel mindegyikét teljesíti:

1. A játékos egy űrhajójával egy olyan Bolygóval szomszédos Űrpontra áll, vagy Űrpontra lép, amin Jégbolygó jelölő van.
2. A játékos anyahajóján legalább annyi rakománymodul van, mint amekkora szám a Jégbolygó jelölőn áll.

Ha a játékos teljesítette ezt a két feltételt, elveszi a Bolygóról a Jégbolygó jelölőt, és lefordítva maga elé teszi. Ez egy érme, ami 1 győzelmipontot ér, amit nem veszíthet el egy Találkozás következményeként.

A játékos a Jégbolygó jelölő helyére pedig egy véletlenszerűen kihúzott tartalék számkorongot fektet.



Ha a játékos megállna egy Kolóniahajójával egy Kolóniaépítési területen (→) akkor a Jégbolygó jelölő eltávolítása után azonnal alapíthat ott egy Kolóniát (→). Viszont, ha van még „maradék” sebessége, akkor folytathatja is a repülését.

Példa: A fehér sebessége 5. A Kolóniahajójával 2 Űrpontra lép egy Jégbolygóval szomszédos Űrpontra. Az Anyahajóján 4 rakománymodul van. A Jégbolygót azonnal terraformálja. Jutalmul elveszi a Jégbolygó jelölőt, amit érme oldalával felfelé fordítva tesz le maga elé. A megüresedett Bolygóra pedig egy véletlenszerűen kihúzott tartalék számkorongot fektet. Ezek után folytathatja a repülését, vagy Kolóniát alapíthat a még üres Kolóniaépítési területen.



K

KALÓZBÁZIS

3 számkorong elején bézs háttérben egy fedélzeti ágyú szimbóluma áll egy számmal. Ez a szimbólum azt jelöli, hogy azokat a bolygókat, amiken ilyen korong kerül felfordításra, elfoglalja egy Kalózbázis. A számkorongot tegyétek vissza a játék dobozába, és fektessetek a számkorong helyére a bolygóra egy megfelelő szimbólumú Kalózbázis különleges jelölőt.



Példa: a fehér felfedezett egy Bolygórendszer és felfordított egy számkorongot. A hajtóanyag bolygón fekvő számkorong 4-es Kalózbázist mutat. A játékos kicseréli a számkorongot egy nagyobb különleges jelölőre, ugyanazzal a szimbólummal. Csak akkor kerül majd a tartalék számkorong helyére egy bevételt hozó számkorong, amikor a Kalózbázist legyőzik.



Kolónia (→) nem alapítható olyan Kolóniaépítési területre (→), amelyik Kalózbázisnál van.

Egy Kalózbázist akkor győz le egy játékos, amikor a következő két feltételt teljesíti:

1. A játékos a lépésében az egyik űrhajójával, egy Kalózbázissal szomszédos Űrpontra lép, vagy azon áll.
2. A játékos Anyahajóján (→) a fedélzeti ágyúk száma legalább annyi, amekkora szám a különleges jelölőn áll. Ennek megállapításához az Anyahajóján található fedélzeti ágyúkhöz hozzá kell adni a barátságkártyái (→) közül a Tudós nép lapokon álló fedélzeti ágyúkat (ha vannak ilyen lapjai).

Amikor a játékos teljesíti a fenti feltételeket, eltávolítja a Bolygóról a Kalózbázis különleges jelölőt, átfordítja az érme oldalára, és leteszi maga elé. Ez az érme 1 győzelmipontot ér, amit nem veszíthet el egy Találkozás (→) következményeként.

A játékos a Kalózbázis különleges jelölő helyére egy tartalék számkorongot tesz felfordítva.

A Kalózbázis különleges jelölő eltávolítása után, ha a játékos megáll a Kolóniahajójával egy Kolóniaépítési területen, akkor azonnal alapíthat egy kolóniát, de ha a játékosnak maradt még sebessége, akkor akár folytathatja is a repülését.

Példa: a fehér a Kolóniahajójával egy Kalózbázissal szomszédos Űrpontra repült. Az Anyahajóján 4 fedélzeti ágyú van. A Kalózbázist azonnal legyőzi. Jutalmul elveszi a Bolygóról a Kalózbázis-jelölőt, amit érmeként tesz le maga elé. Az üres Bolygóra pedig felfordítva leteszi egy (véletlenszerűen húzott) 3-as tartalék számkorongot. Végül épít a Kolóniaépítési területen egy Kolóniát.



KERESKEDÉS A BANKKAL

Amikor soron vagy, a „Kereskedés és építés” (→) fázisodban kereskedhetsz a bankkal, nyersanyagokat (→) cserélhetsz. A lépésedben addig cserélhetsz a bankkal, míg a kezdedben tartott nyersanyagkészleted ezt megengedi.

3:1 csere a bankkal: tegyél a bankba 3 egyforma nyersanyagot a kezdedből, és vegyél el a bankból 1 tetszésed szerinti nyersanyagot.

Példa: Csenge 3 szén nyersanyagkártyáját beteszi a bankba (a kártyatartó megfelelő rekeszébe fekteti a lapokat), majd elveszi a bankból 1 élelem nyersanyagkártyát. Elképzelhető, hogy a játékosáival előnyösebb arányú cserét csinálhatott volna, de mivel senkinek nem volt élelme, így Csenge arra kényszerült, hogy a bankkal cseréljen.



2:1 kereskedelmi árucseré a bankkal: a kereskedelmi áruk különleges szerepet kapnak a bankkal történő kereskedés folyamán. Ezeket ugyanis 2:1 arányban cserélheted. Tegyél a bankba 2 kereskedelmi árut a kezdedből, és vegyél el a bankból 1 tetszésed szerinti nyersanyagot.

Példa: Béla betesz a bankba 2 kereskedelmi árut és elvesz a bankból 1 élelmiszer nyersanyagot.



Jobb cserét bonyolíthatasz a bankkal, ha sikerül a Kereskedő nép valamelyik barátságcártyáját (→) megszerezned. Akinek ilyen kártyája van, az egyes nyersanyagokat 2:1 arányban cserélhet a bankkal, vagy kereskedelmi árut 1:1 arányban.

KERESKEDÉS A JÁTÉKOSTÁRSÁKKAL

Amikor soron vagy, a „Kereskedés és építés” (→) fázisodban kereskedhetsz az összes többi játékosal, azaz nyersanyagokat (→) cserélhetsz. Megmondhatod a játékosaidnak, hogy milyen nyersanyagokra van szükséged, és mit adsz nekik értük. Meghallgathatod játékosaid javaslatait, és ellenajánlatokat tehetsz. A nyersanyagok cseréjének „árfolyama” rátok van bízva. Például cserélhetsz 1 élelmet 1 vagy 2 ércre, sőt akár 2 ércre és 1 szénre is.

A kártyák ajándékozása tilos. Tehát nem cserélhetsz 0 kártyát 1 vagy több kártyára.

Fontos: a játékosok csak soron lévő játékosal kereskedhetnek, egymás között nem.

példa:

András a soron lévő játékos. A kereskedőhajója megépítéséhez szüksége van még 1 kereskedelmi árra. Többek között 2 élelem kártya is van a kezében, amikre jelenleg nincsen szüksége. Ezért András hangosan felteszi a kérdést „Ki ad nekem 1 kereskedelmi árut 1 élelemért?” Béla erre azt válaszolja: „Ha adsz nekem 1 hajtóanyagot, kapsz érte 1 kereskedelmi árut!” Mivel András nem akarja a hajtóanyagot átadni, más pedig nem jelentkezik, ezért újabb ajánlatot tesz: „Ki ad nekem 1 kereskedelmi árut 2 élelemért?” Csenge kapva kap az ajánlaton, és azt kiáltja, hogy „Rendben!”. András átveszi Csengétől az 1 kereskedelmi árut, és átadja érte a 2 élelmet. A kereskedés ezzel lezárult.

KERESKEDÉS- ÉS ÉPÍTÉS FÁZIS

Amikor soron vagy, a „Kereskedés és építés” (→) fázisodban tetszésed szerinti sorrendben és gyakorisággal kereskedhetsz és/vagy építhetsz. Mindkét művelet bármilyen sorrendben végrehajthatod. Például megengedett, hogy kereskedj, építs egy Kolóniahajót (→), majd újra kereskedj és felszereld az Anyahajód (→) egy kiépítéssel.

KERESKEDÉS

A bevételi fázisodat követően a lépésedben kereskedhetsz. A kereskedés során nyersanyagkártyákat cserélhetsz a játékosáiddal (részletesen lásd a „Kereskedés a játékosakkal” című alfejelet alatt), vagy ha a játékosáiddal nem tudsz kedved szerint kereskedni, akkor kereskedhetsz a bankkal is (részletesen lásd a „Kereskedés a bankkal” című alfejelet alatt). Mindkét művelet bármilyen sorrendben végrehajthatod annyiszor, ahányszor a nyersanyagkészleted ezt megengedi, vagy amíg ezt jónak látod.

KERESKEDŐÁLLOMÁS

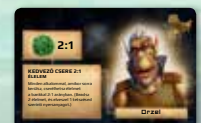
Ahhoz, hogy Kereskedőállomást alapíts, egy Kereskedőhajóval (→) egy idegen nép (→) egyik Előőrsének (→) a Dokkolópontján (→) kell befejezned a repülést. Vedd le a Kereskedőállomásodról a Szállítóhajódat és tedd vissza a személyes készletedbe. A Kereskedőállomásodat állítsd az egyik Dokkra, ami az idegen nép Előőrsét körbeveszi. Annak, hogy a Kereskedőállomásodat melyik szabad Dokkra építed, nincsen jelentősége.

Egy Kereskedőállomás alapításának feltétele, hogy az Anyahajódon 1 Rakománymodullal többel kell rendelkezned, mint amennyi az adott Előőrsön már ott álló Kereskedőállomás. Ha nem teljesítet a feltételt, akkor a Kereskedőhajóval nem fejezheted be a lépésedet ezen a Dokkolóponton.

Példa: a fehér játékos Kereskedőhajójával elrepül a piros Kereskedőhajó mellett, majd landol a Kereskedő nép Előőrsének Dokkolópontján. Mivel még nem áll másik Kereskedőállomás az adott Előőrsön, így a fehér játékosnak az alapításhoz elegendő, ha 1 Rakománymodullal fel van szerelve az anyahajója. A Szállítóhajóját visszateszi a saját készletébe, a Kereskedőállomását pedig ráhelyezi az egyik dokkra.



Mindig, amikor egy Kereskedőállomást alapítasz, utána elvehetsz az adott nép barátságcártyái közül egyet. A kiválasztott kártyát felfordítva magad elé fekteted, ettől kezdve használható a kártyán leírt különleges előnyököt.

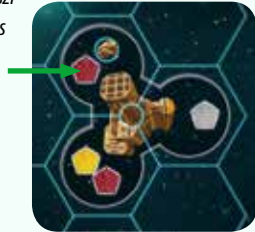


Amikor elsőként alapítasz Kereskedőállomást egy Előőrsön, akkor elveheted az adott népek megfelelő talpas figurát (→), amit jól láthatóan magad elé teszel. Egy talpas figura 2 győzelmipont.



Elveszíted a talpas figurát (vele együtt a 2 győzelmipontot is), amikor egy játékosársadnak több Kereskedőállomása lesz ennek a népek az Előőrsénél, mint neked.

Példa: piros megépítette a lépésében a második Kereskedőállomását a Kereskedő nép Előőrsénél. Mivel ott már 3 Kereskedőállomás állt, így legalább 4 Rakománymodulnak kell az Anyahajóján lennie az építéshez. Mivel a piros így többségbe került a Kereskedőállomásaival ennél az Előőrsnél, így elveszi a fehértől a talpas figurát. A fehér 2 mezőt visszalép, a piros pedig 2 mezőt előrelep a Győzelmipont-sávon.



Minden megalapított Kereskedőállomásod a játék végéig az adott Előőrs dokkján marad. Hiába építenéd hozzá egy Szállítóhajódat, már nem alakíthatod át Kereskedőhajóvá.

KERESKEDŐHAJÓ



Egy Kereskedőhajó megépítéséért be kell adnod a bankba a következő nyersanyagokat: 1 x érc, 1 x hajtóanyag, 2 x kereskedelmi áru.

Egy Kereskedőhajó segítségével építhetsz egy idegen nép (→) Előőrsénél (→) egy Kereskedőállomást (→).

Miután betetted a bankba a szükséges nyersanyag-kombinációt, fogod az egyik Kereskedőállomásod (→) és az egyik Szállítóhajódat (→) és összeépíted őket, mert ezek együtt alkotják a Kereskedőhajódat.



Abban az esetben, ha a készletedből az összes Szállítóhajódat felhasználtad, vagy minden Kereskedőállomásodat beépítetted már, akkor nem tudsz Kereskedőhajót építeni. A Kereskedőhajódat állítsd az egyik szabad Űrkikötő pontodra (→). Az ezt követő Repülésfázisodban repülhetsz a Kereskedőhajóddal, a repülési szabályok betartása mellett.

KOLONIA

Ahhoz, hogy Kolóniát alapíts, egy Kolóniahajóddal (→) egy szabad Kolóniaépítési területen kell befejezned a repülést. Vedd le a Kolóniahajódról a Szállítóhajódat és tedd vissza a személyes készletedbe. A Kolóniát állítsd a Kolóniaépítési területre.



Nem alapíthatsz Kolóniát olyan Kolóniaépítési területen, amelyik olyan Bolygóval határos, amelyiken Kalózbázis (→) van, vagy Jégbolygónál (→) van.

Példa: a fehér Kolóniahajójával 3 Űrpontot repül a Kolóniaépítési területig. A Kolóniával elfoglalja az Űrpontot, és a két szomszédos Bolygó közé állítja. A Bolygórendszerben a másik két Kolóniaépítési területet addig nem szabad beépíteni, amíg a Hajtóanyag Bolygót a Kalózbázis elfoglalja.



A következő bevételi fázistól az új Kolónia szomszédos Bolygói a megfelelő számok kidobásakor termelnek.

Minden megalapított Kolóniád a játék végéig az adott Bolygórendszer Kolóniaépítési területén marad. Hiába építenéd hozzá egy Szállítóhajódat, már nem alakíthatod át Kolóniahajóvá.

1 Kolónia 1 győzelmipontot jelent.

KOLONIAÉPÍTÉSI TERÜLET

Egy Kolóniaépítési terület egy olyan Űrpont, amelyik 2 Bolygó között található, két hosszabb és egy rövidebb vonal alkotja. Minden Bolygórendszer 3 Kolóniaépítési területtel rendelkezik. Kolónia kizárólag csak egy Kolóniaépítési területre építhető.



Egy Kereskedőhajó (→) lépése nem érhet véget egy Kolóniaépítési területen. Ha egy Kolóniahajó lépése egy Kolóniaépítési területen ért véget, és ebben a lépésedben nem akarsz ott Kolóniát alapítani, akkor a következő lépésedben onnan tovább kell lépned – ha ezt egy Találkozáskártya nem akadályozza meg – vagy egy Kolóniát kell ott alapítanod.

Kiegészítő szabályok 3 játékos részére (→):

minden Bolygórendszer 3 Kolóniaépítési területtel rendelkezik. Négy játékos esetén megengedett, hogy a játékosok minden ilyen pontra Kolóniát alapítsanak. Három játékos esetén azonban minden Bolygórendszerben maximum 2 Kolónia alapítható. Egy Kolóniaépítési területet (bármelyiket) szabadon kell hagyni.

KOLONIAHAJÓ



Kolóniahajó építéséhez a következő nyersanyag-kombinációt kell beadnod a bankba: 1 x érc + 1 x hajtóanyag + 1 x szén és 1 x élelem.

Egy Kolóniahajó segítségével építhetsz egy Kolóniát egy Bolygórendszer Kolóniaépítési területén.

Miután betetted a bankba a szükséges nyersanyag-kombinációt, fogod az egyik Kolóniát (→) és az egyik Szállítóhajódat (→) és összeépíted őket, mert ezek együtt alkotják a Kolóniahajódat.



Abban az esetben, ha a készletedből az összes Szállítóhajódat felhasználtad, vagy minden Kolóniát beépítetted már, akkor nem tudsz Kolóniahajót építeni.

A Kolóniahajódat állítsd az egyik szabad Űrkikötő pontodra (→). Az ezt követő Repülésfázisodban repülhetsz a Kolóniahajóddal, a repülési szabályok betartása mellett.

M

MEGHAJTÓ

Egy Meghajtó építéséért 2 Hajtóanyag Nyersanyagkártyát (→) kell beadnod a bankba.

A meghajtót az Anyahajó támasztó oszlopaira kell felszerelned.

Minden meghajtó 1 egységgel megemeli minden Űrhajód (→) sebességét (→) és ezzel együtt a repüléstávolságát. Egy Anyahajóra maximum 6 meghajtó építhető. A játékban összesen 24 meghajtó van.



NY

NYERSANYAGKÁRTYÁK

A következő 5 különböző fajta nyersanyag van a játékban:



Érc



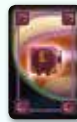
Hajtóanyag



Szén



Élelem



Kereskedelmi árú

A nyersanyagokat kártyák szimbolizálják. Ezekhez a kártyákhoz a bevételi fázisban (→), kereskedés útján (→), vagy találkozások (→) következtében juthatsz.

Abban az esetben, ha nincsen egy nyersanyagfajtából annyi a bankban, hogy a bevételi fázisban az összes játékos bevételét kiadja ebből a nyersanyagfajtából, akkor egyik játékos sem kap ebből a nyersanyagfajtából.

A nyersanyagkártyáidat úgy kell a kezeden tartanod, hogy a játékosársaid soha ne lássák a kártyáid előoldalát, de mindig lássák a kártyáid darabszámát.

Bármennyi nyersanyagkártyát tarthatsz a kezeden, azonban vedd figyelembe azt, hogy 7-es dobás esetén, ha 7 lapnál több van a kezeden, akkor a kártyáid felét (páratlan szám esetén lefelé kerekítve) be kell adnod a bankba.

R

RAKOMÁNYMODUL

Egy rakománymodul építéséhez 2 db érc nyersanyagkártyát kell beadnod a bankba.

A Rakománymodult az Anyahajód (→) felső részére kell beépítened. Minden Rakománymodul 1 egységgel megemeli minden Űrhajód rakterét.

Az Anyahajóra maximum 5 rakománymodult építhetsz. A készletben összesen 20 rakománymodul van.

Ahhoz, hogy Kereskedőállomást (→) alapíts idegen népek Előőrsénél (→), rakománymodullal kell felszerelned az Anyahajódat. Továbbá a rakománymodulokra szükség lesz a Jégbolygók (→) terraformálásához is.



REPÜLÉSFÁZIS

Miután befejezted a Kereskedés- és építésfázisod (→), a repülésfázisodban léphetsz az Űrhajóiddal (→). Abban az esetben, ha nem áll Űrhajód a játékfelületen, elesel a Repülésfázistól. Viszont, ha legalább 1 Űrhajód áll a játékfelületen, akkor dobsz az Anyahajóddal (→) az Űrhajód (→) sebességének (→) meghatározásáért (bővebben lásd a „Dobás az Anyahajóval” címszó alatt).

Csak színes golyókat dobtál

A dobáseredményed adja meg az alapsebesség. Az alapsebességedhez hozzáadod az Anyahajód (→) meghajtóinak számát és a barátságkártyáid (→) közül a Tudós nép lapokon álló meghajtókat (ha vannak ilyen lapjaid). Ezzel határozod meg az Űrhajóid sebességét (→).



A sebesség határozza meg azt, hogy az Űrhajóiddal mennyi Űrpontra léphetsz a repülési szabályok (→) betartásával.

Fekete golyót dobtál

Ebben az esetben nem adódik semmilyen szám a dobásodhoz. Az alapsebesség 3, függetlenül a második golyó színétől.



A fekete golyó következménye az, hogy találkozol valakivel a világűrben, mielőtt lépsz az Űrhajóiddal. Miután lezajlott a Találkozás (→), hozzáadod az alapsebességedhez, ami ebben az esetben 3, az Anyahajód meghajtóinak számát és a barátságkártyáid közül a Tudós nép lapokon álló meghajtókat (ha vannak ilyen lapjaid). Ezzel határozod meg az Űrhajóid sebességét (→).

A sebesség határozza meg azt, hogy az Űrhajóiddal mennyi Űrpontra léphetsz a repülési szabályok (→) betartásával.

Miután léptél az Űrhajóiddal, átadod a kockákat a bal oldali szomszédodnak. Rajta a sor, hogy a játékot folytassa.

REPÜLÉSI SZABÁLYOK

Miután a repülésfázisod (→) kezdetén meghatározod a sebesség (→), azután léphetsz minden Űrhajóddal (→).

A következő szabályok betartásával:

- Egy Űrhajóval továbbléphetsz (átrepülhetsz) egy Űrpontra egy általad választott másik Űrpontra, ha a két Űrpontra összekapcsolja egy vonal. Eszerint nem megengedett az, hogy átrepülj egy Bolygórendszer közepén.
- Egy Űrhajóddal maximum annyi Űrpontra léphetsz, amennyit a sebességed megenged. Például 7-es sebességnél maximum 7 Űrpontra léphetsz.
- Nem kötelező lépned egy Űrhajóddal. Akár az összes „lépéspontodról” lemondhatsz. Kivétel: a Kolóniahajód (→) a lépésed kezdetekor egy Kolóniaépítési területen (→) áll, és nem akarsz ott Kolóniát (→) alapítani, akkor el kell hagynod azt a Kolóniaépítési területet (a blokkolás nem megengedett). Csak abban az esetben maradhatsz a Kolóniaépítési területen, ha egy Találkozás következményeként nem repülhetsz tovább.
- Az Űrhajókat egy lépésedben visszaléptetheted egy olyan Űrpontra, amelyikről elléptél. Kivétel: a Kolóniahajód (→) a lépésed kezdetekor egy Kolóniaépítési területen (→) áll, csak akkor léphetsz vissza erre a Kolóniaépítési területre, ha ott Kolóniát (→) akarsz alapítani (a blokkolás nem megengedett).

- Egy Űrponton mindig csak egy Űrhajó állhat.
- A repülésed során azokat az Űrpontokat, amik saját vagy idegen Űrhajók által, Kolóniák által vagy Űrkikötőkkel foglaltak, átugorod, de beleszámítod a lépésedbe.
- Amikor egy Űrhajóddal egy olyan Űrpontra lépsz, amelyik egy felfedezetlen Bolygórendszer határol, akkor felfedezheted (→) azt, végül folytathatod az utad tovább.

A Dokkolópontok, Kolóniaépítési területek és Űrkikötő pontok blokkolása nem megengedett.

- Egy Kereskedőhajó vagy Kolóniahajó lépése nem érhet véget egy játékosársad Űrkikötő pontján (→).
- Egy Kolóniahajó lépése nem érhet véget egy Dokkolóponton (→).
- Befejezheted egy Kolóniahajó lépését egy Kolóniaépítési területen anélkül, hogy ott egy Kolóniát alapítanál, de a következő lépésedben (amennyiben ezt egy Találkozás nem akadályozza meg) a Kolóniahajóddal el kell lépned, vagy egy Kolóniát kell ott alapítanod.
- Egy Kereskedőhajó lépése semmiképp nem érhet véget egy Kolóniaépítési területen, de egy Dokkolóponton is csak akkor, ha az Anyahajó rendelkezik a szükséges számú rakománymodullal és ott azonnal egy Kereskedőállomást építesz.



Példa: a sárga 3-ast dobott az anyahajójával. Ehhez hozzáadja az 1 meghajtóját és a „Kiépítésnövelés meghajtó” barátságkártyája által biztosított +2 meghajtót, így a sebessége = 6. A sárga hajó 2 Űrpontot lép a felfedezetlen Űrnegyedhez, és közben átrepül a piros Kolóniahajó felett.



Példa: a sárga felfedezett egy új Bolygórendszer, és ráfektette az új számkorongokat a Bolygókra. Úgy dönt, hogy továbbrepül. Erre még 4-es sebesség áll a rendelkezésére. A szén és a hajtóanyag közötti Kolóniaépítési terület tűnik számára a legkedvezőbbnek. Visszafordul, és ismét átrepül a piros Űrhajó felett, majd a Kolóniaépítési területre repül azért, hogy ott egy Kolóniát alapítson. A 6-os sebességéből megmaradt lépéspontokat pedig hagyja elveszni.

S

SEBESSÉG

A Kereskedőhajó (→) és a Kolóniahajó (→) sebességének meghatározásáért dobnod kell az Anyahajóddal (bővebben lásd a „Dobás az Anyahajóval” címszó alatt), és az így meghatározott alapsebességhez hozzáadod az Anyahajó (→) meghajtóinak számát és a barátságkártyáid (→) közül a Tudós nép lapokon álló meghajtókat (ha vannak ilyen lapjaid). Ezzel határoztad meg az Űrhajóid sebességét.

Minél nagyobb a sebességed, annál távolabb léphetsz a repülésfázisodban (→) az Űrhajóiddal, a repülési szabályok (→) betartásával.

SZ

SZÁLLÍTÓHAJÓ

Minden játékosnak 3 Szállítóhajója van. A Szállítóhajókat arra használjátok, hogy elszállítsátok a Kereskedőállomásokat (→) vagy a Kolóniákat (→) a meghatározott helyekre.



Egy Kereskedőhajó építéséhez egy Szállítóhajót kell összeépítenetek egy Kereskedőállomással. Egy Kolóniahajó építéséhez egy Szállítóhajót kell összeépítenetek egy Kolóniával. A Szállítóhajók önmagukban nem repülhetnek. Miután egy játékos megalapított egy Kereskedőállomást, vagy egy Kolóniát, a Szállítóhajóját visszateszi a saját készletébe. A következő lépésétől ismét használhatja egy újabb Kolónia vagy Kereskedőállomás megépítésére. Amíg egy játékos összes Szállítóhajója a játéktáblán áll, addig nem építhet új Űrhajót.

SZÁMKORONG



Minden Bolygón van egy számkorong. A számkorongok elején a számok eltérő méretűek. Minél nagyobb egy szám mérete, annál nagyobb az esély annak a számnak a kidobásra. Tehát arra, hogy az a bolygó, amelyiken fekszik, nyersanyagot termel. A pirossal írt 6-os és a 8-as számok nagyobb méretben vannak feltüntetve, mert gyakrabban kerülhetnek kidobásra. Minél gyakrabban kerül egy szám kidobásra, annál többször termel nyersanyagot az a Bolygó, amelyiken az a szám van.

A számkorongok hátoldalán különböző szimbólumok vannak. Ezek az ikonok láthatóak a Bolygókon is. Játékvariációtól függően kell a felépítéskor a megfelelő szimbólumos számkorongokat lefordítva a bolygókra fektetnetek, majd a helyükön felfordítanotok.

5 korongon fedélzeti ágyút vagy rakománymodult láttok. Ezek szimbolizálják a Kalózbázisokat valamint a Jégbolygókat. A tartalék számkorongok akkor kerülnek a játékba, amikor a Kalózbázisokat legyőzitek illetve a Jégbolygókat terraformáljátok.

T

TALÁLKOZÁS

Amikor a repülésfázis (→) elején a sebességed (→) meghatározásáért dobsz az Anyahajóddal (→), és a dobáseredményedben van egy fekete golyó, akkor találkozok valakivel a Világűrben. Csak ennek végrehajtása után mozgatsz az Űrhajóidat (→).

Kártyafelolvasás

A bal oldali szomszédod elveszi a találkozáskártyák legfelső lapját, majd felolvassa a kártyáról az első szövegdobozban álló szöveget. Te nem láthatod a találkozáskártyát.

Döntéshozatal

Döntesz egy válasz mellett. Ez vagy egy szám megadása, vagy pedig egy igen / nem válasz. Amennyiben ez egy szám, akkor a bal oldali szomszédod felolvassa a kártyáról a számhoz tartozó szövegdobozban álló szöveget.

Egy igen / nem válasz esetén követi a szemével a megfelelő nyilat ✓ vagy ✗ szövegdobozhoz, majd felolvassa azt.

Az eredmény végrehajtása

Bizonyos találkozásoknál azt kérdezik tőled, hogy mennyi nyersanyagot szeretnél elajándékozni. Ha döntöttél, akkor beadsz valamennyi számú nyersanyagot a bankba. Ilyen esetben a bal oldali szomszédod felolvassa a kártyáról a számhoz tartozó szövegdobozban álló szöveget. Ha nincsen nyersanyagod, amit odaajándékozhatnál, illetve visszatehetnél a bankba, akkor nincsen döntési lehetőség sem. Csak azt választhatod, hogy nem ajándékozol nyersanyagot.

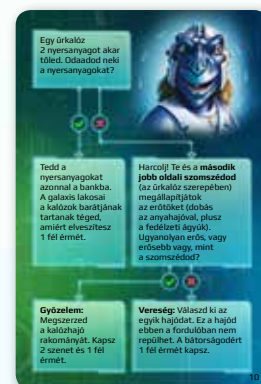
Példa: Andrásnak van találkozása. A bal oldali szomszédja Csenge, aki elveszi a találkozáskártyák legfelső lapját, majd felolvassa a kártyáról az első szövegdobozban álló szöveget. András úgy dönt, hogy 2 nyersanyagot ad ajándékba, ezeket vissza is teszi a bankba.

Ezután Csenge felolvassa a 2-es szám melletti szövegdobozban álló szöveget. Úgy néz ki, hogy András egy barátságos kereskedővel találkozott. Elvehet a bankból 2 tetszése szerinti nyersanyagot és még 1 fél érmét is kap.



Előfordulhat, hogy a találkozáskártya következményeként harcolnod kell egy kalózzal. Ilyenkor meg kell határoznod az erődet (→) A kalóz szerepét az a játékosársad játssza, amelyiket a kártya meghatározza. Ő is meghatározza az erejét. Abban az esetben, ha az ő (kalóz) ereje nagyobb, mint a tiéd, veszítettél. Aki a kalóz szerepét játssza, az csak a dobást vállalja magára, de különben semmilyen előny vagy hátrány nem éri. Amikor a kalóz például nyersanyagot kap, az a bankba kerül és nem a kalóz szerepét játszó játékoshoz.

Példa: Botondnak van találkozása. A bal oldali szomszédja András felolvassa a kártyáról az első szöveget. Botond úgy dönt, hogy nem enged a kalóznak, és nemleges választ ad. András követi a szemével a nyilat a következő szövegig, amit felolvass. Botondnak meg kell küzdenie a kalózzal. Akinek a szerepét a kártya szerint a második bal oldali szomszédja kapja, aki Csenge. Mindketten meghatározzák az erejüket. Csenge 6-ot ért el a kalóznak, Botond csak 4-et. A szövegdoboz kérdésére tehát a válasz „nem”. András felolvassa a nyíl végén álló szöveget. Botond egyik Űrhajója nem repülhet a következő repülésfázisban, de kap 1 fél érmét.



Egyes találkozásoknál neked és a kártya által meghatározott játékosársadnak meg kell határoznotok a sebességeteket (→) Ha a játékosársad gyorsabb, akkor számodra kedvezőtlenül ér véget a találkozás.

Tipp: építésnél ne használj fel minden nyersanyagot azért, hogy egy esetleges találkozásnál 1 esetleg 2 nyersanyagot el tudj ajándékozni.

A találkozás kimenetele az általad teljesített dolgoktól függően lehet számodra kedvező, vagy kedvezőtlen.

Kedvezőtlen kimenetek

- **„Válaszd ki az egyik hajódat. Ez a hajód ebben a fordulóban nem repülhet.”** Ez az esemény azt az Űrhajódat érinti, amelyiket kiválasztod és az aktuális repülésfázisodban lép érvénybe. Ha csak 1 Űrhajód van, akkor nincsen választásod. A következő lépésed repülés-fázisában repülhetsz tovább ezzel az Űrhajóddal.
- **„Válasz 1 tetszésed szerinti kiépítést az Anyahajódon, és távolítsd el.”** A kiválasztott kiépítést vedd le az Anyahajódról és tedd vissza a kiépítések dobozába. Ha még nincsen kiépítés az Anyahajódon, akkor nem történik semmi.
- **„Elveszítesz X fél érmét.”** Tedd vissza a bankba a megadott darabszámú fél érmét. Ha nincsen egyetlen fél érméd sem, akkor nem történik semmi.

Kedvező kimenetek

- **„Kapsz X nyersanyagot.”** Kapsz megadott darabszámú általad választott vagy a kártya által meghatározott típusú nyersanyagot a bankból.
- **„Egy hajóddal egy tégurgrást csinálhatsz.”** Válaszd ki az egyik Űrhajódat a játékelületen és tegyél egy tégurgrást (→). A tégurgrást a repülésfázisodban csinálod, és az Űrhajód aktuális lépésének számít.
- **„Kapsz 1 fél érmét.”** Vegyél el 1 fél érmét a bankból, és tedd magad elé.
- **„Az Anyahajódat 1 tetszésed szerinti kibővítéssel bővítheted.”** Kibővítheted ingyen az Anyahajódat (→) 1 meghajtóval (→) vagy 1 fedélzeti ágyúval (→) vagy 1 rakománymodullal (→).
- **„Húzz minden játékosársadtól 1 nyersanyagkártyát.”** Sorban minden játékosársad kezéből húzol 1 lefordított nyersanyagkártyát, amit a kezedbe veszel.

- „Amint lehetséges, állíts 1 Kereskedőhajót az egyik űrkikötő pontodra.” Építész azonnal egy Kereskedőhajót (→), de nem kell érte nyersanyaggal fizetned. A Kereskedőhajóval azonnal léphetsz a repülésfázisodban. Ha nincs szabad Űrpont (→) vagy nincsen szabad Szállítóhajód (→), ilyen esetben akkor építed meg a Kereskedőhajót, amikor egy Kereskedőhajó építése számodra lehetségessé válik. Ez megtörténhet akár a repülésfázisodban is, például akkor, amikor Kolóniát vagy Kereskedőállomást alapítasz, aminek következtében felszabadul egy Szállítóhajód. A Kereskedőhajóval még ugyanabban a körben léphetsz. Emlékeztetőül, hogy még építhetsz egy Kereskedőhajót, elveszel, és magad elé teszel egy kereskedőhajó-jelölőt. Amint megépítetted a Kereskedőhajót, visszateszed a kereskedőhajó-jelölőt a bankba.



„Az idő foga” különleges kártyák

Ez a két kártya mindig minden játékosra érvényes. A kiépítések eltávolítását sorban egymás után megcsináljátok. Nincsen választási lehetőségetek.



U

UTÁNPÓTLÁSPAKLI

Az utánpótláspaklit a játék kezdetekor úgy alakítjátok ki, hogy elvesztek mind az 5 nyersanyagtípusból 8 lapot, összekeveritek, majd lefordítva beteszitek a kártyatartó „?” rekeszébe.

Amikor elfogynak a lapok az utánpótláspakliból, akkor húzzatok ismét 8 kártyát minden nyersanyagkártya típusból, és alakítsátok ki az új utánpótláspaklit.

Amikor elkezdték a játékot, mindenki 3 lapot húz ebből a pakliból.

A soron lévő játékos a bevételi fázist követően az aktuális győzelmipontjai szerint vehet el 0-2 nyersanyagkártyát az utánpótláspakliból.

4-7 győzelmipont esetén a játékos 2 nyersanyagkártyát vesz el. 8-9 győzelmipont esetén a játékos 1 nyersanyagkártyát vesz el. 10 vagy több győzelmipont esetén ez a támogatás nem jár a játékosnak.

Hetes dobás esetén minden játékos (kivéve az éppen soron lévő játékost) 1 nyersanyagkártyát húz az utánpótláspakliból.

Ű

ŰRHAJÓ

A nagy Anyahajóval ellentétben, ami a játékosok előtt áll, a játékosok a kisebb Űrhajóikkal lépnek (repülnek) a játéktáblán. Az Űrhajók két típusa: Kolóniahajó és Kereskedőhajó

Egy játékos Anyahajójának tulajdonságai érvényesek a játékos minden űrhajójára, amelyik a játéktáblán áll.



Kolóniahajó



Kereskedőhajó

ŰRKIKÖTŐ PONT

Az Űrkikötő pontok 2 olyan Űrpont, amik közvetlenül egy Űrkikötő mellett állnak. Miután megépítettél egy Űrhajót, azt mindig egy szabad Űrkikötő pontra állítod. Az Űrhajóid nem fejezhetik be a lépésüket egy játékosársad Űrkikötő pontján.

Abban az esetben, amikor egy Kolóniát Űrkikötővé fejlesztesz, és egy játékosársad egyik Űrhajója blokkolja az egyik Űrkikötő pontodat, akkor a játékosársadnak a következő lépésében tovább kell repülnie onnan. Ha a játékosársadnak több Űrhajója is áll a játéktáblán, és egy találkozáskártya következtében egy Űrhajójával nem repülhet, akkor az Űrpontot blokkoló Űrhajójával kell továbbrepülnie.



ŰRKIKÖTŐ

Egy Űrkikötő építéséhez 3 x szén + 2 x



élelem nyersanyag-kombinációt kell a bankba tenned.

Miután betetted a bankba a szükséges nyersanyag-kombinációt, fogod az egyik Űrdokkoló modul (→) a készletedből és egy olyan Kolóniád köré helyezed, amelyik már a játéktáblán áll. Ezek együtt alkotják az Űrkikötőt. Az Űrdokkoló modult tehát nem kell Szállítóhajóval a Kolóniához szállítanod.



Abban az esetben, ha a készletedből az összes Űrdokkoló modul felhasználód, vagy minden Kolóniád, amelyik a játéktáblán áll, már beépítetted egy Űrdokkoló modullal, akkor nem tudsz Űrkikötőt építeni.

Éppen úgy, mint egy Kolónia esetében, egy Űrkikötő szintén 1 nyersanyagot termel, amikor olyan mező száma kerül kibocsásra, amelyik határára áll.

Egy Űrhajódat csak egy Űrkikötő két Űrpontjáról indíthatod. Ezért a játék folyamán érdemes lesz egy távolabb álló Kolóniádát Űrkikötővé fejlesztened, aminek az Űrpontjairól az Űrhajóid egyre távolabbi helyekre juthatnak el.

Egy Űrkikötő 2 győzelmipontot ér, azonban minden esetben egy Kolónia kibővítése, úgyhogy a győzelmipont-jelzőt csak 1 mezővel kell előrébb léptetned amikor megépítetted.

ŰRNEGYED

A Csillaghajósok a Galaxis különböző területein 3 különböző típusú Űrnegyedet fedezhetnek fel.

Az üres Űrnegyedek közepén egy Űrpont van, amin keresztülépülhetnek. 4 darab ilyen Űrnegyed van a játékban.



A Bolygórendszerek mindig 3 Bolygóból állnak és nyersanyagtermelést ígérnek. 12 darab Bolygórendszer van a játékban.

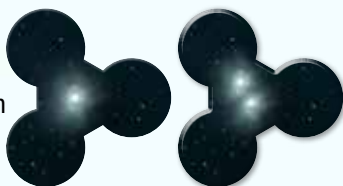


Idegen népek Előőrs a barátságok megkötésére és kommunikálására szolgálnak. 4 darab Előőrs van a játékban.



A 16 variálható Űrnegyed hátán 1 vagy 2 csillagot látsz.

A játékvariációknál és a felépítés során vedd figyelembe a hátlapokat.



ŰRPONT

Az Űrpontok a hatszögletű mezők sarkpontjai. Speciális Űrpontok:

- Kolóniaépítési területek (→)
- Dokkolópontok (→)
- Űrkikötő pontok (→)



ŰRUGRÁS

Egyes népek rendelkeznek azzal a technikával, ami lehetővé teszi a számukra, hogy nagy távolságot tegyenek meg idő felhasználása nélkül, azaz egy „űrugrást” csináljanak. Aki egy ilyen néppel sikeres találkozást vezet le, vagy egy Feketelyukhoz érkezik, az kihasználhatja az Űrugrás adta előnyöket.

Az Űrugrás során áthelyezheted az egyik Űrhajódat egy általad választott szabad Űrpontra. A landolásnál figyelembe kell vened a repülési szabályok blokádtilalom szabályait.

Különösen ügyelj a következő Űrpontok szabályaira: Kolóniaépítési területek (→), Dokkolópontok (→), Űrkikötő pontok (→).

Egy Űrugrással akár felfedezetlen Űrnegyedbe is ugorhatsz, és feltárhatsz, felfedezheted azt.

Az Űrugrás után véget ér a lépése annak az Űrhajónak amivel léptél.

Ismerd meg Catan világot!

Ez az ábra segíthet abban, hogy kiigazodj az önálló játékok és a kiegészítő játékok között.

További érdekességek és információk a Catan világról:

catan.de, catanshop.de

[facebook.com/siedlervoncatan](https://www.facebook.com/siedlervoncatan)

[instagram.com/catan_Deutschland](https://www.instagram.com/catan_Deutschland)



CATAN Univerzum



CATAN – A Párhaj



CATAN Az Inka Birodalom Felemelkedése



CATAN Csillaghajósok



CATAN - Kompakt

Önálló variációk



CATAN – Junior



CATAN – Junior úti változat



CATAN – Kereskedők és Barbárok



CATAN Tengeri Utazó



CATAN A Kalózok Legendája



CATAN Kockajáték



CATAN – Lovagok és Városok



CATAN – A Hódítók Legendája



CATAN – Felfedezők és Kalózok



CATAN Kártyajáték

Alapjáték

CATAN Telepesei

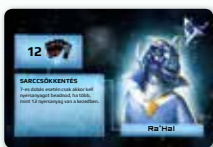
BARÁTSÁGKÁRTYÁK

DIPLOMATÁK

A Diplomata nép barátságcártyái a következő előnyöket nyújtják:

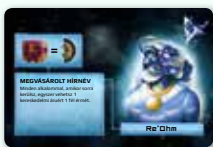
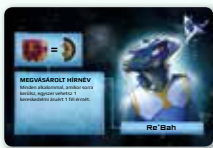
SARCCSÖKKENTÉS (1x)

Akinél ez a kártya van, az 7-es dobás esetén a bevételi fázisban (→) csak akkor adja be a nyersanyagait (→) felét, ha több, mint 12 nyersanyag van a kezében.



Megvásárolt hírnév (2x)

Minden alkalommal, amikor az a játékos kerül sorra, akinél ez a kártya van, egyszer vásárolhat a bankból 1 kereskedelmi áruért 1 fél érmét. Az érmevásárlás csak a Kereskedés- és építésfázisában lehetséges. Egy játékos egy lépésében **csak egyszer 1 fél érmét** vásárolhat. Az a játékos sem vásárolhat többször fél érmét, aki mindkét „Megvásárolt hírnév” kártyát megszerezte.



Gazdag segít a szegénynek (1x)

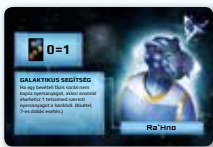
Ennek a barátságcártyának a tulajdonosa a Kereskedés- és építésfázisában húzhat maximum 2 játéktársa kezéből 1 – 1 nyersanyagkártyát.

Ennek azonban az a feltétele, hogy azoknak a játéktársainak, akiknek a kezéből lapot húz, több győzelmipontjuk van, mint neki. A játékos a lépésében ezt az akciót csak egyszer csinálhatja meg. Amint ennek a játékosnak lesz a legtöbb győzelmipontja, számára ez a kártya értéktelenné válik.



Galaktikus segítség

Ha egy bevételi fázis során ennek a kártyának a birtokosa nem kap nyersanyagot, akkor azonnal elvehet 1 tetszése szerinti nyersanyagot a bankból.

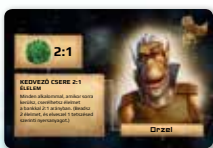
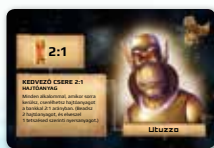
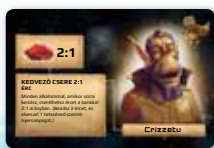


Kereskedők

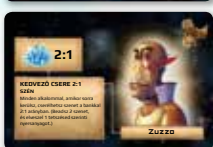
A Kereskedő nép barátságcártyái a Kereskedés- és építésfázis (→) során kedvezőbb arányú cserét tesznek lehetővé a bankkal.

Kedvező csere 2:1

A szén, érc, hajtóanyag vagy élelem 2:1 arányban cserélhető (a megfelelő lapok birtoklásával) a bankkal. Ezeket a cseréket egy lépésben **többször** is megcsinálhatod.

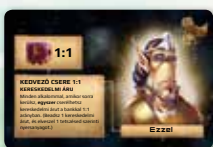


Példa: akinél a KEDVEZŐ CSERE 2:1 SZÉN kártya van, az beadhat 2 szenet a bankba, és cserébe elvehet egy tetszése szerinti nyersanyagot. Ezt a lépésében annyiszor csinálhatja meg, ahányszor a kártyái ezt megengedik.



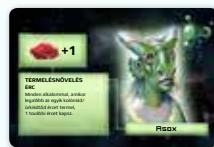
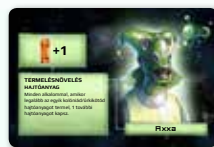
Kedvező csere 1:1

Kereskedelmi árut 1:1 arányban cserélhetsz a lépésében **egyszer** a bankkal. (Beadsz 1 kereskedelmi árut, és elveszel 1 tetszésed szerinti nyersanyagot.)

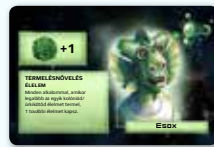


ZÖLDEK NÉPE

Ezek a barátságcártyák megemelik a nyersanyagtermelésed 1 nyersanyaggal. Amikor a bevételi fázisban a kockadobás következtében egy vagy több nyersanyagot kapsz, egy ilyen kártya segítségével +1 nyersanyagot vehetsz el abból a nyersanyagból, amit a kártya ír.



Példa: a bevételi fázisban 2 ércet kapnál, de mivel nálad van a +1 TERMELESNÖVELES ÉRC kártya, így +1 ércet, tehát 3-at vehetsz el a bankból.



TUDÓSOK

A tudós nép barátságcártyái megnövelik az űrhajóid erejét (→) és vagy sebességét (→). Ezeknek a kártyáknak olyan hatásuk, mintha a tulajdonosuk Anyahajóján 1 vagy 2 fedélzeti ágyúval vagy meghajtóval több lenne, mégsem számítanak az Anyahajó kiépítésének. Tehát, amikor egy játékosnak egy Találkozás következtében el kell távolítania az Anyahajójáról egy kiépítést, az nem érinti a kártyán álló kiépítést (akkor sem, ha a játékos csak egy ilyen Barátságcártyával rendelkezik, és még egyetlen valós kiépítés sincs az Anyahajóján).

Kiépítésnövelés fedélzeti ágyú és meghajtó (3x)



Ezek a kártyák 1 egységgel megemelik a kártyatulajdonos űrhajóinak erejét és sebességét.

Kiépítésnövelés fedélzeti ágyú (1x)

Ez a kártya 2 egységgel megemeli a kártyatulajdonos űrhajóinak erejét.



Kiépítésnövelés meghajtó (1x)

Ez a kártya 2 egységgel megemeli a kártyatulajdonos űrhajóinak sebességét.

