

Equilibris

2-4 fő

30'/játékos

10+ életkorúaknak

I. Bevezető

2358-ban az Egyesült Föld tudósai feltalálták a szubatomi úrmeghajtást. Ennek hatására lehetővé vált távoli, idegen bolygók felfedezése. Az új civilizációk megismerése előnyökkel, de veszélyekkel is jár. Emiatt – nem meglepő módon - a társadalom kettészakadt: a Tradicionálisokra, akik továbbra is a földi kultúrát és vallást kívánják megőrizni, más bolygók lakóival ellenségesek, és szeretnék őket leigázni, illetve a Pionírokra, akik a felfedezést, a kereskedelmet és a tudományok fejlődését szeretnék és a bevételeket erre fordítanák. E két csoport, és a hozzájuk köthető globális cégek évtizedes összecsapásában vehetsz részt, egyes területeket fejlesztve és a társaságokban részesedést gyűjtve.

II. A játék elemei:

Otthonról:

- 5 db színes kocka (kék, piros, sárga, zöld, fehér), melyek segítségével akciókat/fejlesztéseket/utazásokat hajthatunk végre, és befolyást (kártyákat – továbbiakban részvények) szerezhetünk, illetve az egyes részvények értékét növelhetjük. (Ha nincs otthon színes kocka, bármilyen 5 db hatoldalú kocka jó, lásd az előkészítésnél leírt *-gal jelölt részt.)
- Egy pakli magyar kártya, ami a részvényeket testesíti meg.
- Játékosonként különböző színű toll, ceruza vagy filctoll

Nyomtatandó:

- Egy akciótábla, amin a kockák felhasználását jelöljük, illetve, ahova a megszerezhető részvények kerülnek, ez több játékhoz is felhasználható.
- Egy térképtábla, amin az utazásokat, kereskedelmet és gyarmatosítást jelöljük, itt jelöljük az egyes részvények árfolyam növekedését, illetve itt jelöljük, ha kereskedő telepeket hozunk létre.
- 4 db játékos tábla: Ezen jelöljük a fejlesztéseinket és szerzett pontjainkat, és a játék során általunk használt kockák értékét. A játékosablák különböznek, ezért ezeket egyoldalasan kell nyomtatni!

III. Előkészítés

Minden játékos kap egy saját játékos táblát, egy színes filcet, középre kerül az akciótábla és a térképtábla illetve melléjük a megkevert kártyapakli képpel lefele. Aki utoljára látott disztópikus társadalomról filmet, az kezd. Az első játékos felcsap 4 db részvényt és sorban, színüktől függetlenül elhelyezi őket fentről lefele haladva a játékosablán, majd dob a kockákkal és azokat színüknek megfelelő helyre az akció tábla első négyzetére helyezi. (*Ha nincsenek színes kockák: egyesével kell dobni a kockákkal és azokat fentről lefele a sorban következő kockahelyre kell lerakni az akciótáblára.)

IV. A fordulók

Egy játék 6 fordulóból áll. Egy forduló során a játékosok összesen két alapakciót végeznek (plusz az esetleges bónusz akcióikat).

Négy játékos esetén:

- A) az első 4 fordulóban a kezdőjátékoskal kezdve órajárással megegyező irányba sorban haladva először egy akciót, majd az utolsó játékos első akciója után következnek mindenki 2. akciója, de ezeket fordított sorrendben hajtják végre a játékosok, az utolsó játékoskal kezdve és az első játékoskal befejezve. (Tehát a sorrend: 1-2-3-4-4-3-2-1). A forduló végén órajárással megegyező irányban a következő játékos lesz a kezdő játékos.
- B) 5. és 6. forduló: A játékosok összeadják a 4 fordulóban általuk felhasznált kockák értékét (amit a játékosláblájukon felírtak), az 5. fordulót az kezd, akinél a legkisebb az így kapott összeg, a 6. fordulót pedig az kezd, akinek a második legkisebb az így kapott összeg. Ha egyezés van, akkor az 5.-et közülük az kezd, aki utoljára a kisebb értékű kockát használta fel. Ha ugyanolyan értékűt használtak, akkor az 5-diket az kezd, aki az utolsó körben később került sorra. (Ha ez túl bonyolult, akkor, aki a 3. fordulót kezdte, az kezd az 5. fordulót, aki pedig a negyediket kezdte, az kezd az utolsó fordulót.)

Pl. A négy játékos közül három esetében az első 4 fordulóban a felhasznált kockák értékeinek összege 18-18-18. Közülük az egyik az utolsó körben egy 4-est, míg a másik kettő játékos (Aladár és Béla) mind a ketten 2-es kockát használtak fel. Viszont Aladár Béla után következett az utolsó körben, így az 5. fordulót Aladár, a 6. fordulót Béla kezd.

A fordulók végén a kockákat újra kell dobni és a kiinduló négyzetre rakni, és minden részvényhelyre egy újabb részvényt felcsapni.

Három játékos esetén:

Mind a hat fordulóban az A)-ban szereplő szabályok szerint kell eljárni.

Két játékos esetén:

Felváltva következnek a játékosok. Összesen 12 forduló van. A kémkedés akciót nem lehet használni, helyette a játékosok a körük után dobhatnak a fehér kockával, és azt a kockát mozgatják előre az általuk választott módon, amit a kémkedés táblázat a fehér kocka értékéhez társít. Ha az adott kockát már nem lehet mozgatni (elérte az „R vagy Rx:..” részt), akkor az eggyel alatta lévő kockát kell mozgatni (a zöld kocka esetében a kéket). Ha a játékos 2-est dob: semmi nem történik, ha 1-est: egy tetszőleges részvényt eltávolít a játékból (=senkié nem lesz). Ha a kockát a játékos az „R vagy Rx” részre tolja, az ott lévő részvényeket ki kell a játékból venni. A kockákat újradobnak és a részvényeket feltölteni mindig a második játékos második köre után, azaz két fordulónként kell.

Pl. Az egyik játékos végzett a körével, és dob a fehér kockával egy 3-ast, azonban a kék kocka már nem mozgatható, így a piros kockát fogja mozgatni. A piros kocka jelenleg a kereskedelmen van, a játékos áttolhatja a hadászatra is, azonban úgy dönt, hogy inkább az „R vagy Rx” sávot választja majd a piros sávhoz tartozó részvényt elveszi és játékon kívül helyezi.

V. A játék menete

A játékos kiválaszt egy kockát és azt az akció táblán valamelyik nyílnak megfelelően jobbra csúsztatja és a kocka helye szerinti akciót végrehajtja.

A különféle akciók párokat alkotnak (kivéve a fehér kockát) a következő módon:

- Kék kocka: Tudomány - Vallás
- Piros kocka: Kereskedelem - Hadászat
- Sárga kocka: Bevételek – Politika
- Zöld kocka: Felfedezés – Kultúra
- Fehér kocka: Kémkedés

Mindegyik kockát első alkalommal a párok közül az egyikre lehet használni. Második alkalommal vagy a párok közül a másik – még nem használt - akcióra lehet használni vagy befolyásszerzésre.

A kockát, ha eddig a két párra használták, akkor akár harmadik alkalommal is fel lehet használni, ekkor már csak befolyásszerzésre. Ha egy kockát befolyásszerzésre használtak, azt a továbbiakban felhasználni (kivéve kémkedés útján a hatását) nem lehet.

Pl. A zöld kockát először kultúrára, majd utána felfedezésre használták. Ezután még lehet vele az ott lévő részvényeket megszerezni vagy a zöld részvények értékét növelni. Ha a kultúra után valaki akár részvényszerzésre, akár részvényérték növelésre használta volna, akkor azt a kockát már a továbbiakban nem lehet felhasználni.

A befolyásszerzés kétféle lehet: a játékos vagy elveszi a kockához rakott részvény(ek)e)t (kártyá(ka)t) és képpel felfele maga elé rakja (R), vagy beikszel egy négyzetet a kocka színéhez tartozó (tehát a kocka sorában felírt és nem! a kockához lehelyezett részvény(ek) színének megfelelő) sorban a térképtáblán (Rx).

Pl. Andi felhasználja a kék kockát a tudomány sávjának fejlesztésére. Az első négyzetből a kockát a tudomány sorba rakja át a következő négyzetbe. Egy másik játékos (de egyébként ez lehet akár Andi is, amikor majd megint sorra kerül) megint a kék kockát kívánja használni. Ekkor eldöntheti, hogy a kockát vallás akcióra vagy befolyás szerzésre használja-e (ahogy a nyilak mutatják). Ha a vallást választja, akkor átcsúsztatja a kockát átlósan a vallás sorba. Dönthet azonban úgy is, hogy a kockát nem a vallási akcióra használja el, hanem inkább befolyást szerez. Ekkor a kockát továbbcsúsztatja az „R vagy Rx: makk” megnevezésű sávra. Itt két választása van. Vagy elveszi a kék kocka sorába lehelyezett kártyá(ka)t, tegyék fel a zöld alsót és piros hetest, és azt maga elé veszi. Vagy otthagyja a kártyát, viszont a térképtáblán a makk! (mert a kék kocka a makkal van összekapcsolva) sorban beikszel egy négyzetet, ezzel növeli a részvénye értékét.

A kémkedés (fehér kocka) esetében a kockát csak egyszer lehet használni, ezért csak egyszer kell elcsúsztatni a kémkedés táblázatra. Elcsúsztatás után azt használni már nem lehet.

A forduló végén az új kezdő játékos újradobja a kockákat és minden kockához egy újabb részvényt rak le. (Így előfordulhat, hogy egy helyen több, kettő-három lap is felgyűlik. Tegyük ezeket elcsúsztatva, hogy látni lehessen a színüket.)

VI. Akciók

Alapakció:

Amikor a kiválasztott kocka mozgatásával hajtunk végre akciót.

Bónuszakciók:

Amikor egy akció végrehajtásakor annak eredményeképpen újabb akciót hajthatunk végre.

Pl. A játékos a kék 2-es értékű kockát tudomány akcióra használja, és a tudománysávon való két előrehaladáskor egy olyan négyzetre érkezik, amin Kultúra akció szerepel, akkor végrehajthat azonnal egy kultúra akciót is.

A bónuszakciók használatakor annak a kockának az értéket kell figyelembe venni, amelyik kocka a bónuszakcióhoz tartozik és nem az eredeti akciónkhoz.

Pl. az előző esetben, ha a zöld kocka értéke 5, akkor a kultúra bónuszakció végrehajtásakor a kultúrakörön 5-öt kell lépnünk. Ha ez egy Bevétel akciót eredményez, akkor a bevétel végrehajtásakor a sárga kocka értékét kell majd figyelnünk.

Ha egyszerre több bónuszakciót is szerzünk, akkor azokat tetszőleges sorrendben használhatjuk fel.

Tudomány (T)

A játékos a tudomány sávon úgy halad előre, hogy a sávon legfeljebb a kék kocka értékének megfelelő számú négyzetet halad előre, és ahova érkezik, azt a bónuszt/pontot megkapja, illetve azt azonnal végrehajtja (a közbenső bónuszokat tehát nem kapja meg).

Pl. Aladár a 4-es értékű kék kockát választja és a tudomány sávon halad, azonban ahova érkezne ott nincs bónusz, így úgy dönt, hogy csak két egységnyit megy előre, ahol viszont kap egy bónuszt. Ekkor áthalad egy olyan négyzeten, ahol van 2 pont, azonban mivel nem ide érkezik, így azt nem kapja meg.

A tudomány sávon elért II., III. szint határozza meg, hogy a térképen felfedezést hajthatunk-e végre a II., III. szinten.

Vallás (V)

A kék kocka értékének megfelelő szaggatott vonallal kijelölt sávban lévő, soron következő, még nem használt pontokat/akciókat tudjuk megszerezni felfele haladva. Egy bónuszt csak egyszer lehet használni, ezt bekarikázással jelöljük.

Pl. Először egy 5-öst használunk, ekkor megkapjuk a Hadászati bónuszt, ha a következő körben 5-öst vagy 6-ost akarunk használni, akkor a második sor bónuszát kapjuk meg, azaz 5 pontot. Ha harmadik alkalommal 4-est használnánk, akkor 4-eshez tartozó még nem használt első sor bónuszát tudjuk megkapni. Ha negyedik alkalommal 4-est, 5-öst vagy 6-ost használnánk, akkor már a harmadik sor bónuszát kapjuk meg.

Így pl. a második sorban lévő bal oldali bónuszhoz nem kell az 1-2 és 3-4 első sor szerinti bónuszait megszerezni, elég pl. kétszer egy 1-es vagy 2-es; esetleg kétszer egy 3-as; esetleg egy 4-es, aztán egy 3-as kék kockát felhasználni.

Ha az első sor mindhárom akcióját bekarikáztuk 8, ha pedig a második sor mindkét akcióját bekarikáztuk 4 pontot kapunk, megszerzésüket jelöljük ezek bekarikázásával.

Kereskedelem (Ke)

A piros kocka értékét kétféleképpen használhatja fel a játékos.

- 1) Vagy egy már felfedezett bolygó kör alakú részében szereplő bónuszt/pontot kapja meg a játékos, oly módon jelölve, hogy azt bekarikázza, és ha akcióról van szó, akkor azt azonnal végrehajtja. (Bármikor, bármelyik szinten kereskedhet a játékos a tudománysávon elértektől függetlenül, csak legyen a bolygó felfedezve; ahol nincs kör, ott nem lehet kereskedni) A kocka értéke itt nem számít.
- 2) Vagy a térképtáblán a kereskedőtelepeknél bekarikáz a piros kockának megfelelő bármelyik számot. A telepek 3 mezőre vannak osztva, sötét vonallal elválasztva, és más színekkel jelölve az egy mezőhöz tartozókat.

Amennyiben kereskedő telepeket hozunk létre, akkor a játék végén pontokat kaphatunk.

- Bárki, akinek van mind a három mezőben telepe (általában bekarikázott szám), az kap 5 pontot.
- A legtöbb egymás mellett lévő teleppel rendelkező játékosok sorrendben 8/5/3 pontot kapnak. Ha egyenlőség van, akkor a helyezésük és az alatta lévő helyezés(ek) pontjainak összegét kell elosztani köztük, lefelel kerekítve. Az „egymás mellettiséghez” legalább két karika szükséges egymás mellett. Akinek ilyen nincs – csak önmagában álló karika – az nem kap pontot itt.

*Pl. Andinak 4, Bélának és Cecilnek 2-2 telepe van egymás mellett, Dezsőnek nincs telepe. Andi 8, Béla és Cecil 4-4 pontot kapnak, Dezső nem kap semmit.
Ha Dezsőnek is lenne 2 telepe, akkor Béla, Cecil és Dezső 2-2 pontot kapnának.
Ha Dezsőnek három telepe lenne, akkor Dezső 5, Béla és Cecil 1-1 pontot kapnának.*

Hadászat (gyarmatosítás) (H)

A piros kocka értékét ennél az akciónál is kétféleképpen használhatja fel a játékos.

- 1) Vagy egy már felfedezett bolygó négyszög alakú részében szereplő bónuszt/pontot kapja meg a játékos, oly módon jelölve, hogy azt bekarikázza, és ha akcióról van szó, akkor azt azonnal végrehajtja. (Bármikor, bármelyik szinten hadászkozhat a játékos a tudománysávon elértéktől függetlenül, csak legyen a bolygó felfedezve; ahol nincs négyzet a bolygónál, ott nem lehet) A kocka értéke itt nem számít.
- 2) Vagy a saját tábláján, a hadászati részen bekarikáz a piros kocka értékének megfelelő négyzetet. Ahol több szám van, azt a négyzetet bármelyik a négyzetben szereplő számmal egyező értékű kocka felhasználásával be lehet karikázni. Egy négyzetet csak egyszer lehet bekarikázni. Több négyzet bekarikázásával lehet a nyilakkal jelzett bónuszokat/pontokat elérni, amit azonnal végre kell hajtani.

Egy bolygó esetében, ahol van lehetőség hadászatra és kereskedelemre is, ott mind a kettőt meg lehet tenni, sorrendtől függetlenül, tehát az, hogy egy bolygón már volt kereskedés, attól még lehet hadászkozni és fordítva.

Pl. A játékos a piros 3-as kockát akarja hadászatra használni. Megtehetné, hogy a térképen egy bolygót gyarmatosít (bármelyiket, ahol van még nem karikázott négyzet, akár azt a bolygót is, ahol a kereskedést már elfoglalta valaki), és mondjuk, ezért kapna 3 pontot, de inkább úgy dönt, hogy a saját tábláján lévő 3/5 négyzetet karikázza be. Mivel az alatta lévő 6/5 és a balra átlósan felfele lévő 6/4 is be van karikázva, így rögtön két bónuszt is kap, melyeket az általa választott sorrendben végrehajthatja.

Előfordulhat, hogy nincs olyan felfedezett bolygó, ahol lehetne kereskedni vagy gyarmatosítani. Vagy nincs olyan szám, amit be lehetne a térképtáblán vagy a saját tábláján a játékosnak bekarikázni. Ebben az esetben is lehet az akciót használni, a kockát pl. továbbtolni, de ilyenkor magát az akciót nem tudjuk ténylegesen végrehajtani. Érdemes ilyenkor az akció variánsát vagy más akciót használni.

Bevétel (B)

A játékos a bevételi táblájának start mezejéről (középen S) kiindulva vonalat húz, pont annyi négyzeten kell áthaladnia, amennyit a sárga kocka mutat, és az utolsó négyzetben lévő pontot vagy akciót kapja meg, melyet bekarikázással jelez, és azonnal végrehajt. Az áthúzott pontokat/akciókat a játékos többé nem tudja megszerezni. Továbbá visszafele nem lehet haladni, már érintett mezőre nem lehet lépni, így a húzott vonalat sem lehet keresztezni, sem a start kockán, sem a sötéttel jelölt kockán átmenni. Ha a játékos „beszorítja magát”, akkor a továbbiakban választhatja ugyan a bevétel akciót, de végrehajtani nem tudja.

Politika (P)

A politika akció során nem a sárga kockán szereplő értéket figyeljük, hanem a maradék 4 kocka közül (kék, piros, zöld, fehér) 3-at kell kiválasztani. Ha ezek a számok megtalálhatóak a politikai táblázatban egymás mellett (azaz oldalszomszédosak, oszlopban, sorban vagy akár pl. úgy, hogy a 3 négyzet egy L

alakot képez) akkor be lehet satírozni őket. Ha nincs három olyan, ami egymás mellett van, választhatunk kettő vagy egy kockát is, ekkor csak ennek az értékét satírozzuk be a táblánkon.

A játékosok táblái a politikai akciónál különböznek.

Pl. A kockák az alábbi számokat mutatják: kék:3, piros:3, zöld:5, fehér:1. A játékos a politika akciót hajtja végre, teát a sárga kocka értéke nem lényeges, és kiválasztja a fenti négyből a 3,3,1 számokat, majd a tábláján besatírozza ezeket, mivel nála azok szomszédosak (egy L alakot formáznak.)

Úgy nem lehet hármat kiválasztani, hogy a számok a táblázatban úgy vannak egymás mellett, hogy az egyik szám (mondjuk a középső) már használva/satírozva volt, és a másik kettő ennek révén szomszédos. A szomszédosság a nem satírozott számok tekintetében állhat csak fent.

Ha sikerül teljes egészében besatírozni egy sort vagy oszlopot, megkapjuk a hozzá nyilazott pontot vagy akciót, stb. Karikázással jelöljük be, és hajtjuk végre!

Felfedezés (F)

Felfedezéskor a játékos tudománysávja által meghatározott szinten lévő új bolygót fedezhet fel, azzal, hogy a két bolygó közötti vonalat a filcével behúzza (kiszínezi). A sötét bolygótól kell indulni és csak olyan bolygót lehet felfedezni, ami elérhető egy korábban már felfedezett bolygóról vagy az anyabolygóról. Egyéb sorrendiség vagy saját színünk folytonossága nem követelmény.

A magasabb tudományszintünk megléte esetén is lehet alacsonyabb szintű bolygót felfedezni.

Az egyes tudományszint elérésekor a zöld kocka értéke határozza meg a leírtaknak megfelelően, hogy egy vagy két bolygót tudunk-e felfedezni, vagy a felfedezésen kívül kapunk-e még pontot, amit a táblánkon bekarikázással kell jelezni.

Pl. Ha a tudomány szintje a játékosnak a 3-as szintet már elérte, egy 5-ös értékű zöld kocka 2 vonal behúzására jogosít fel akármelyik szintű bolygó felfedezése érdekében. Ugyanez a kocka, ha csak 2-es tudományszinten van a játékos csak egy bolygó felfedezésére elegendő az I. vagy II. szintű bolygók közül, de a játékos kap további egy pontot.

A felfedezéskor a játékos megkapja az útvonalon jelzett pontot vagy akciót, amit bekarikázással jelez, és ha akcióról van szó, akkor azonnal végre is hajtja.

A játékos 1 pontot kap, ha az általa felfedezett bolygón (tehát amelyikhez az anyabolygótól elfele tartva vezet az általa húzott vonal, nem ahonnan jött) kereskedés és/vagy gyarmatosítás történt.

Pl. A játék végén a játékosnak három felfedezett bolygója van (3 bolygóhoz húzott odavezető vonalat). Az egyiknél csak hadászat van, de azt nem használta senki, a másik kettőnél van kereskedelem és hadászat is, ebből az egyiknél mindkettőt, a másiknál csak a kereskedelmet használták. Utóbbi kettőért kap 1-1pontot.

Kultúra (Ku)

A kultúra akció használata során a kultúrkörben a kiinduló ponttól (vastag küllővonal a végén egy S jel) kezdve annyi körkikkelyt lépünk az óra járásával megegyező irányba, amennyi a zöld kocka értéke. (Visszafele nem lehet haladni.)

Ahova érkezünk, az ott lévő pontot vagy akciót bekarikázzuk (kitöltjük), illetve az akciót végrehajtjuk (amin csak áthaladunk ott nincs karikázás). A következő alkalommal, amikor kultúra akciót hajtunk végre, onnan kell kiindulnunk ahol a vonalat félbehagytuk, és a félbehagyott vonalat folytatjuk tovább, annyi körkikkelyt haladva, amennyit a zöld kocka mutat. Így egy folytonos spirálvonalat kell

húznunk. A jelölés csak segítség, annál többször is körbe lehet menni, mint amit a feltüntetett spirálvonal mutat.

Ha az összetartozó körcikknek mindegyikét sikerült kitölteni (karikáztunk), akkor megkapjuk a hozzá tartozó (a körön kívül található) pontot, amit szintén karikázással jelölünk.

A kultúrakörön a játékosoknak különböző helyen van a kiinduló pontja.

Kémkedés

Meg kell nézni, hogy a kémkedési táblázat alapján a fehér kockán lévő számhoz milyen színű kocka vagy akció (R vagy Rx) tartozik. Ha a fehér kocka 1-es akkor az egyik részvény sorában (makk, piros, tök, zöld) a térképtáblán beikszelhetjük a következő üres négyzetet, ezzel az értékét növeljük. Ha a fehér kocka 2-es, akkor bármelyik részvénycsomagot, ami az akció táblán található, elvehetjük.

A többi esetben a jelölt szín szerinti kocka bármelyik alapakcióját lemásolhatjuk a kocka szerinti értéken, mindegy hogy a másolt kocka hol áll. (részvénytörzési vagy részvényérték növelési akciót nem lehet végrehajtani, csak a többi 8 alap akciót).

Kémkedéskor csak a fehér kockát mozgatjuk, a többi kockát nem mozgatjuk.

Pl. A fehér kocka értéke 4. A piros kockát már használták hadászatra, így főszabály szerint csak kereskedelemre vagy részvényvásárlásra/részvény érték növelésére volna lehetőség, azonban kémkedés akcióval hadászat vagy kereskedelmi akcióra használható.

A fehér kocka értéke 5. A sárga kockát már kétszer is használták, másodjára részvényt vettek vele. Ettől függetlenül a fehér kockát választó játékos akár bevétel, akár politika akciót hajthat végre, ha a sárga kockát akarja lemásolni.

A következő játékosok a fenti esetek közül az elsőben a piros kockát még használhatják az általános szabályok szerint, a sárgát, szintén az általános szabályok szerint nem.

Részvénytörzés (R)

Amikor kockákkal aktiváljuk ezt az akciót (az „R vagy Rx sávra toljuk be a kockát”), akkor a kocka sora szerinti részvény(ek)e)t szerezhethetjük meg. Amikor bónuszakcióként, akkor bármelyik sorról elvehetjük a részvényeket.

Részvény értéknnövelés (Rx)

Amikor kockákkal aktiváljuk ezt az akciót, akkor a kocka sora szerinti részvény típus értékét növelhetjük meg eggyel, azaz a kockához tartozó típusú részvény sorában beikszelhetjük a következő szorzót a térképtáblán. Amikor bónuszakcióként aktiváljuk, akkor bármelyik részvény értékét növelhetjük.

Az utóbbi két akcióra jellemző, hogy a kocka értéke nem számít, illetve ha alapakcióként használtuk, a kockát tovább nem használhatjuk (kivéve, ha kémkedéskor lemásoljuk a kocka alapakcióját)

Kocka értékének növelése vagy csökkentése (+/- 1)

A játékosok bónuszként szerezhethetnek +/-1 lehetőséget, a megszerzést a táblájukon lévő szaggatott körvonallal jelzett részen egy kör megrajzolásával jelzik. Nem kell azonnal felhasználniuk, ezt megtehetik a játék során bármikor, amikor rajtuk a sor. Összesen hármat szerezhethetnek a játék során, és ha többet szereztek, azokat összevonva is felhasználhatják. A felhasználást a berajzolt kör kiikszelésével tudják jelölni.

Felhasználáskor egy kockának az értékét megnövelhetik vagy csökkenthetik, magát a kockát nem szabad átfordítani. Bármilyen módon használt kocka értékét változtathatják, akár alapakciót, akár bónuszakciót hajtanak végre.

A kocka értékét 6 fölé és 1 alá vinni, vagy 6-ost egyessé, 1-est hatossá változtatni nem lehet.

Pl. A játékos szerzett eddig két +/-1 lehetőséget, most úgy dönt, hogy ezt felhasználja. A bekarikázott köröket áthúzza és a politika akciót használva a nem sárga kockák közül kiválasztja egy 1-est egy 4-est és egy 3-ast. És a hármast „magnöveli” 5-ösre. Ezzel a politika táblázatában be tud satírozni három egymás mellett lévő számot.

Egy másik játékos a 3-as számot mutató fehér kocka értékét megnöveli, így nem a kék, hanem a piros kockát tudja lemásolni, amikor a kémkedés akciót választja.

Minden megmaradt +/-1 lehetőség a játék végén 1 pontot ér. Azonban a játék vége felé, amikor a lehetőségek beszűkülnek, igen hasznos tud lenni.

Pontozás

A játék végén összeszámoljuk, hogy mennyi pont gyűlt össze:

- a játéktáblánkon: bekarikázott pontok, megmaradt +/-1 lehetőségek
- a térképen: hány pont lett bekarikázva a térképen, illetve a felfedezett bolygóinknál mennyi kereskedést és gyarmatosítást hajtottak végre, mennyi a kereskedő telepek után járó pont
- részvények: egyes részvényeink számát meg kell szorozni a térképtáblán lévő adott részvényhez tartozó szorzóval és ezeket összeadni.
- Ha a megszerzett részvényeink közül van drill (3 egyforma figura, pl. 3 db IX-es) az további 5 pontot, ha 4 egyforma figura további 10 pontot ad.

Aki a legtöbb pontot szerezte, az nyer. Döntetlen esetén az nyer, akinek több a részvénye (az érték nem számít), ha az alapján is döntetlen, akkor az, akinek több makk, ha az is ugyanannyi, akkor az nyer, akinek több piros, ha az is ugyanannyi, akkor az, akinek több tők, és ha az is ugyanannyi, akkor az nyer, akinek több zöld részvénye van.

Ha még így is döntetlen, akkor több nyertes van és kell egy újat játszani!

Pl. A játékosnak bekarikázva a térképén van vallásnál 5 pont, kultúránál 8 pont, felfedezésnél további 1 pont, a megszerzett +/-1 lehetőségét felhasználta, ezért nem jár pont: ez összesen 14 pont.

A térképen be van karikázva kétszer 3 pont, illetve van két felfedezése, az egyiknél van kereskedés és hadászat is, kereskedőtelepből nem szerzett pontot, ez 7 pont.

Végül van két zöld részvénye, amiknél 4-es szorzóig ikszeltek a játékosok, van egy piros részvénye, ott csak 2-es a szorzó és három tők részvénye, itt viszont nincs szorzó, nem ikszelt senki. Ez összesen 10 pont. A részvények figurái nem adnak ki drillt, ez nem hoz pontot. A játékos összesen 32 pontot szerzett.