

Bolygóközi telepések

2-4 fő

10 éves kortól

Játékidő: Játékosonként kb. 15p

1. A játék háttere

A játékos egy bolygó kolonizációs csapat vezetője, aki a terraformálóját irányítva egy minél színesebb és élhetőbb bolygót próbál kialakítani a telepesei számára.

2. A játék célja

A játék célja minél több győzelmi pont összegyűjtése területek kialakításával és emberek betelepítésével.

3. A játék komponensei

Játékos táblák

9 db hatoldalú dobókocka

12 kártya (4 Király, 4 Dáma, 4 Bubi)

16 pénzérme

4 ceruza

Egy játékos tábla felépítése

1. Játékos mező. A játékos mező 6 szektorból

[1.1] és 1 Start mezőből [1.2] áll.

2. Alap képességek összefoglalása.

3. Megszerezhető védelem.

4. Csillagokkal fejleszhető képességek.

5. Kockákkal szerezhető területek.

Alap akciók:
Rakj le egy telepet, ahol kockád áll.

Mozogj egy szomszédos területre

Rajzolj egy szomszédos területre

3


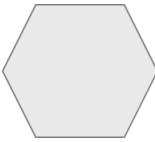
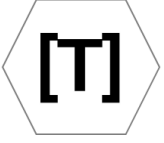
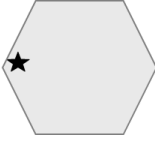

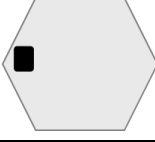
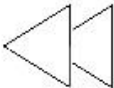




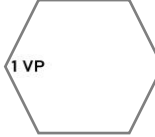
4

5

1 (Préri)	2 (Erdő)	3 (Bírdome)	4 (Város)	5 (Hegy)	6 (Óceán)
-----------	----------	-------------	-----------	----------	-----------

4. Fontosabb jelölések a játékban

A játékban a következő szimbólumokkal és azoknak kombinációjával dolgozik a játékos:

Kép	Leírás	Kép	Leírás
	Berajzolható terület		Üres terület.
	Terraformáló kocka pozíciója		Csillaggal jelölt üres terület. Ha ilyen területre rajzol/ilyen területet terraformál a játékos, akkor azonnal kap egy csillagot, amivel a terraformálóját fejlesztheti.
	Telepesek lerakása.		Lappal jelölt üres terület. Ha ilyen területre rajzol/ilyen területet terraformál a játékos, akkor azonnal kap egy lapot, amit azonnal kell használnia.
	Mozgás.		Start mező. Erről a mezőről indul minden játékos.
			Pusztítás – Egy érmét (pusztítás jelölőt) kell felrakni a játékosnak a táblájára.
			1 VP jelölt üres mező - Ha ilyenre területre rajzol/ilyen területet terraformál a játékos, akkor a játék végén kap pontot érte.

5. A játék előkészítése

Minden játékos kap 1-1 kockát és egy bolygó lapot. A kockát a bolygó közepén lévő startmezőre kell helyezni. A kocka számával jelölheti, hogy ki melyik játékos.

Az asztal közepére a következőket kell felhelyezni:

- 12 kártyát megkeverve.
- Az összes érmét.
- Annyi dobókockát, ahány játékos van plusz egyet.

A játék elején minden játékos dob egy kockával. Az a játékos lesz a kezdő játékos, aki a legnagyobb számot dobta. Egyenlőség esetén újra kell dobni a kockákkal.

6. A játék menete

Fordulók

A játék 2 és 4 fő esetén 16, 3 fő esetén 15 fordulóból áll.

Minden forduló során a kezdő játékos dob a kockákkal. Ezt követően kiválaszt 1 kockát és végrehajthat 2 akciót. Ezt követően minden tőle balra ülő játékos sorban egymás után választhat 1-1 kockát és hajthat végre 2-2 akciót. Miután minden játékos sorra került, a korábbi kezdő játékostól balra ülő játékos lesz a kezdő játékos

A soron lévő játékos akció:

Miután egy játékos választott egy kockát a következő 3 akcióból választhat egyet ki:

1) Elmozgatja a tábláján lévő kockáját []

A játékos elmozgathatja egy tetszőleges szomszédos mezőre terraformálóját (kockáját). Idővel akár többet is léphet tetszőleges irányba a játékos.







2) Rajzol egy telepest oda, ahol a kockája áll []

Felrajzolhat egy telepest arra a mezőre a játékos, ahol a terraformálója (kockája) áll.

Egy mezőn nem lehet több telepes. Csak olyan mezőre rajzolhat telepest a játékos, ami terraformálva van.

3) Felrajzol egy vagy több terület a bolygójára []

A játékosnak lehetősége van egy a kockájával szomszédos üres mezőre rajzolnia. A játékos a mezőt a választott kockán látható értéknek megfelelően töltheti fel. A következő mező típusok vannak:

1 (Préri)	2 (Erdő)	3 (Biodom)	4 (Város)	5 (Hegy)	6 (Óceán)
					

A kezdetben csak maga mellé rajzolhat egy üres területre, ahogy a lenti ábrán is látszik.



Idővel akár több üres mezőre is rajzolhat a játékos a képességeinek fejlesztésével. Amikor több mezőre rajzol a játékos a következőkre kell figyelnie

- A képességeinek megfelelő formát/formákat szem előtt tartva rajzolhat a táblára.
- A formációk forgathatóak.
- Amikor rajzol, akkor az egész formációt meg kell rajzolnia a bolygójára. Egyes részek nem maradhatnak le, nem fedhetnek már le terraformált (megrajzolt) vagy pusztít jelölővel jelölt mezőt.

7. Speciális mezőkre történő rajzolás

Amikor egy játékos egy olyan mezőre rajzol, amin csillag található akkor egy csillagot kap, ha egy olyat, amin kártya, akkor egy kártyát húz.

Csillagok felhasználása

Amikor olyan mezőre rajzol a játékos, ahol csillag [★] található, akkor rögtön kap egy csillagot. A csillagok felhasználásával a lapján található képességeket aktiválhatja. A képességet úgy tudja aktiválni, hogy besatírozza az üres csillagot [☆]

Ezek a képességek, lehetnek folyamatos, egyszeri, illetve a játék végi pontozást befolyásoló képességek.

- Folyamatos képességek []

A folyamatos képességek a megszerzésüktől követően folyamatosan kifejtik hatásukat. Innentől kezdve a játékos már több területre tud rajzolni, többet tud lépni és/vagy akár a saját kockája mozgatása helyett egy pusztítás érmét tud mozgatni a táblán. Bővebben lásd 10. Szimbólumok magyarázata részt.

- Egyszeri képességek [[!]]

Az egyszeri képességek megjelölése esetén azonnal megkapja a és felhasználja a mezőben jelölt kártyát/védelmet/lerakást. Bővebben lásd 8 Védelem és pusztítás, illetve 10. Szimbólumok magyarázata részt.

- Vegyes:

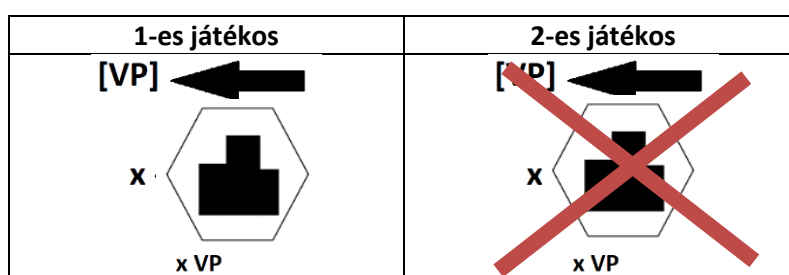
A játékos egyszerre szert tehet **Folyamatos** és **Egyszeri** képességekre. Bővebben lásd 10. Szimbólumok magyarázata részt.

- Győzelmi pont [[VP]]

Ezeknek a celláknak a megszerzésével a játék végén lehet győzelmi pontokhoz jutni. Bővebben lásd a 9. Játék vége részt.


Fontos megjegyzés Győzelmi pont kapcsán!


- **Szomszédos játékosok mezői után járó pontok** - A játékos annyi győzelmi pontot kap, ahány az általa kiválasztott terület típusal rendelkezik a tőle balra ülő játékos. Ha egy játékos már kiválasztott egy mező típust (pl. 1 (Préri)), akkor a többi játékos már nem tudja azt választani.



- **Mezőkombinációk után járó pontok** - Annyi pontot kap a játékos, ahány bizonyos mező típus van egy másik bizonyos mező típus mellett. Ez a hatás minden játéksora hat. Minden játékos számolni fog ezekkel a pontokkal a játék végén.

Kártyahúzás


Amikor egy játékos egy olyan mezőre rajzol, amin kártya [] található, akkor azonnal húzhat egy kártyát a húzó pakliból. A kártya képességét azonnal végre kell hajtania a játékosnak.

- Király – A játékosnak fel kell raknia minden játékos táblájának tetszőleges mezejére – beleértve a sajátjára is – egy pusztítás jelölőt (érmét).
- Dáma – A játékos felrajzolhat egy telepest a tábláján lévő bármely nem üres mezőre.
- Bubi – A játékos azonnal kap egy csillagot. []


Győzelmi ponttal jelölt mezők

Amikor egy játékos egy olyan mezőre rajzol, amelyen győzelmi pont látható, az onnantól kezdve a játékvégi pontozásnál bele számít a játékos által megszerzett pontokba.

8. Védelem és pusztítás

A játék során a kártyalapokkal és lerakási képességgel a játékos táblájára pusztítás jelölők (érmék) kerülhetnek []. A következőket kell figyelembe venni az ilyen területek kapcsán:

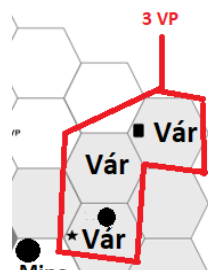
- Ezek a területek nem kerülnek pontozásra a játék végén. A rájuk rajzolt terület típust / telepest / győzelmi pontot nem lehet figyelembe venni.
- Ha egy szektorba egy mezőn pusztítás jelölő van, akkor az nem minősül teljesen kitöltött szektornak.
- Ezekre a területekre nem lehet rajzolni. A rajtuk lévő csillag/kártya/győzelmi pont nem elérhető.
- Ilyen területre nem lehet lépéni, de át lehet haladni rajtuk

A játékos a tapasztalati pontjai segítségével védelemhez [] tud jutni. A védelemmel a játékos egy, már a tábláján lévő jelölőt azonnal le tud venni vagy tartalékolhatja azt egy későbbi pusztítás jelölő felrakása esetén. Mind az azonnali felhasználás és tartalékolás esetében az üres pajzsot a játékosok satírozzák be. Ezt felhasználáskor húzzák át.

9. A játék vége

Amint az utolsó fordulóval is végeztek a játékosok, a játék befejeződik és megkezdődik a pontszámlálás. A játék végén a játékosok a következőkért tudnak pontot kapni:

Betelepített egybefüggő területek: Minden olyan egybefüggő terület után, amin legalább egy telepés van, annyi pontot kap a játékos, ahány mezőből áll az egybefüggő terület. Pl.: *Ha a játékos 3 várost rakott egymás mellé és az egyikre 1 telepest rakott, akkor 3 győzelmi pontot kap.*



Szektorok: Minden egyes olyan szektorért, ahová a játékosok legalább egy területet raktak 1 pont jár. Minden olyan szektor, amit teljesen kitöltöttek +5 pont jár. Egy teljesen kitöltött szektorért összesen tehát 6 pontot tud szerezni egy játékos.

<p><i>Ezért a szürke szektorét csak 1 pont jár, mert csupán 2 mezőjét terraformálta a játékos</i></p>	<p><i>Ezért a fehér szektorét 6 pont jár, mert minden mezőjét terraformálta a játékos.</i></p>

Szett: Minél több különböző területtel rendelkezik egy játékos annál több pont kap. Lásd az alábbi táblázat.

Különböző területek száma	Győzelmi Pont
1	1
2	2
3	4
4	7
5	13
6	20







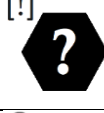


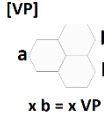
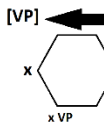
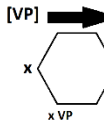
Többségek: Az a játékos, aki az adott terület típusból a legtöbbet birtokolja 3 győzelmi pontot kap.

Tábláról szerzett pontok: Minden a táblán győzelmi ponttal jelölt mező után kap a játékos pontot, amit kitöltött.

Szomszédos játékosok mezői után járó pontok: Annyi pontot kap a játékos, ahány az általa kiválasztott mező típusa rendelkezik a tőle jobbra vagy balra ülő játékos. Pl.: *Ha a játékos a jobbján ülő játékos városai után kért pontot és az a játékos 3 várost birtokol, akkor 3 győzelmi pontot kap azokért.*

Mezőkombinációk után járó pontok: Annyi pontot kap a játékos, ahány bizonyos mező típusa van egy másik bizonyos mező típus mellett. Pl.: *Ha a játékos azt választotta, hogy minden óceán melletti hegy után szeretne kapni pontot és az óceánjai mellett 5 hegy található, akkor a 5 győzelmi pontot kap.* Egy mező csak egyszer pontozódik. Emellett figyelembe kell venni a többi játékos kombinációs pontozását is a játékosnak a pontjai számításakor.

10.Szimbólumok magyarázata

Szimbólum	Leírás
	Képesség típus - Folyamatos képesség Az ábrázolt formában lehet kitölteni 2 mezőt a játékos terraformálójához (kockájához) képest.
	Képesség típus - Folyamatos képesség Az ábrázolt formában lehet kitölteni 2 mezőt a játékos terraformálójához (kockájához) képest.
	Képesség típus - Folyamatos képesség Az ábrázolt formában lehet kitölteni 2 mezőt a játékos terraformálójához (kockájához) képest.
	Képesség típus - Folyamatos képesség Az ábrázolt formában lehet kitölteni 3 mezőt a játékos terraformálójához (kockájához) képest. A játékos egy pusztítás jelölőt kell, hogy lerakjon ekkor az ábrázolt módon a terraformálója (kockája) mellé.
	Képesség típus - Folyamatos képesség A játékos a saját terraformálójának (kockájának) mozgatása helyett egy a tábláján lévő pusztítás jelölőt (érmét) mozgathat el.
	Képesség típus - Egyszeri képesség A játékos rögtön húzhat egy kártyát és kap egy védelmet.
	Képesség típus - Egyszeri képesség A játékos rögtön rajzoljon egy a választott kocka számának megfelelő mezőt egy tetszőleges üres mezőre a bolygóján.
	Képesség típus - Folyamatos & Egyszeri képesség Folyamatos: Plusz 1 mozgást kap a játékos a játék végéig & Egyszeri: A játékos rögtön húzhat egy kártyát.
	Képesség típus - Folyamatos & Egyszeri képesség Folyamatos: Plusz 1 mozgást kap a játékos a játék végéig & Egyszeri: A játékos rögtön kap egy védelmet.
	Képesség típus - Győzelmi pont Annyi pontot kap a játékos, ahány bizonyos mező típus van egy másik bizonyos mező típus mellett. Emellett figyelembe kell venni a többi játékos kombinációs pontozását is a játékosnak a pontjai számításakor.
	Képesség típus - Győzelmi pont A játékos annyi győzelmi pontot kap, ahány az általa kiválasztott terület típussal rendelkezik a tőle balra ülő játékos. [Megjegyzés: Nem lehet olyan terület típust választani, amit már valaki felhasznált]
	Képesség típus - Győzelmi pont A játékos annyi győzelmi pontot kap, ahány az általa kiválasztott terület típussal rendelkezik a tőle jobbra ülő játékos. [Megjegyzés: Nem lehet olyan terület típust választani, amit már valaki felhasznált]

Készítette: dr. Szabó Ádám, Nagy Ádám és Toldi Gábor

adam.szabo5@gmail.com; nagyadam86@gmail.com; toldi.gabor85@gmail.com

2021