

SPACE GATE ODYSSEY



Játék tervező _____ Cédric Lefebvre

Artwork _____ Vincent Dutrait

Szerkesztés _____ Anne-Cécile Lefebvre

Korrektúra _____ Kate Unrau

SZABÁLYKÖNYV

Kiadó

LUDONAUTE

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2019 Ludonaute – All rights reserved

Fordítás: wellagent 2023



Egy nem is olyan távoli jövőben, egy nem is olyan távoli galaxisban...

Több évtizedes kutatás és technológiai fejlesztés után az emberek készen állnak arra, hogy elhagyják a Földet. A tudósok 6 exobolygóból álló rendszert fedeztek fel, de csak egy mód van az eléréséhez: az űrkapuk. Ezeket a Kapukat technikai okokból csak az űrben lehet megépíteni.

Több konföderáció is elindított egy-egy űrállomás építését a pályán, Űrkapukkal felszerelve. A Konföderáció vezetői megpróbálják megmozgatni a szálakat az Odyssey parancsnoki állomáson, hogy minél több telepesüket küldjék az exobolygókra.

Őn egy konföderáció vezetője. Ön irányítja a mérnökök munkáját az Odyssey parancsnoki állomáson, felügyeli az új űrállomás moduljait, és megszervezi a telepesek mozgását először a pályán, majd az Exobolygók felé.

Miután mind az öt távoli exobolygót kolonizálták, az űrállomásokat a Központi Exobolygóra teleportálják. Ezután a legbefolyásosabb Konföderáció veszi át az irányítást az új rendszer – és a lakosság jövője – felett.

TARTOZÉKOK

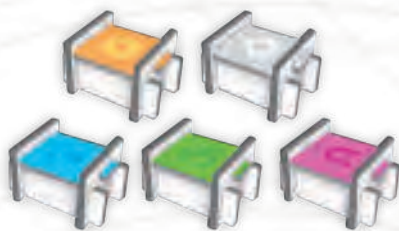
- 1 db Odyssey tábla, 5 vezérlőteremmel

Az Odyssey egy nemzetközi űrállomás, ahol az összes konföderáció mérnökei azon dolgoznak, hogy telepeseket pályára állítsanak, modulokat építsenek és munkára késztesenek.

- 5 akcióállvány, az Odyssey táblára helyezendő

Játék előtt állítsd össze az akcióállványokat, és helyezd őket az Odyssey táblára.

Játék végén szétszedhetők.



- 1 központi exobolygó (Hawking)

Hawkingot, az új rendszer központi exobolygóját minden játékban használni kell. Ez az új hatalom központja. Ott láthatók a befolyásolási pontjaid.

- 5 Dominancia token



Víz



Vadvilág



Energia

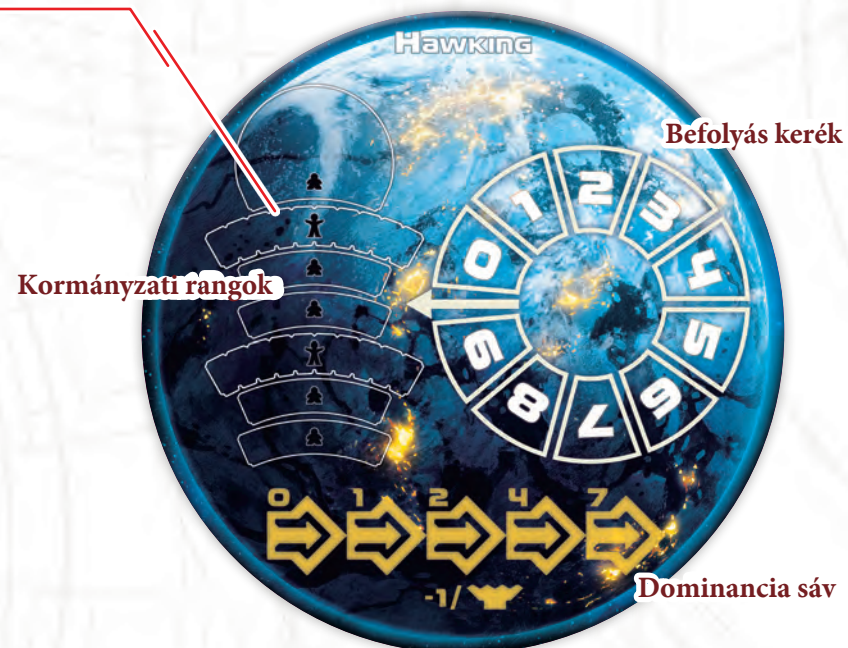


Egyensúly

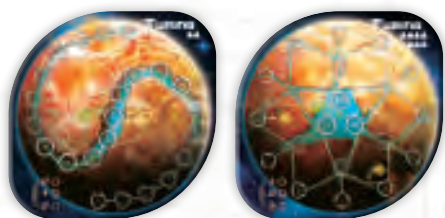


Nincs

A Dominancia sáv megmutatja az egyes mezők (víz, vadvilág, energia) fontosságát az új bolygórendszerben. A pálya fontossága a játékosok játék közbeni döntései szerint változik, és hatással lesz a végső pontozásra.



- 8 kétoldalas exobolygó



Minden játékban csak 5 véletlenszerűen kiválasztott exobolygót használhatsz. Válaszd ki a játékosok számának megfelelő oldalt.

- 3 űrkapu



Az űrkapuk hozzáférést biztosítanak az exobolygókhoz. Egyszerre csak 3 exobolygó érhető el.

- 4 indító légzsilip modul (fehér)



- 81 modullapka típus szerint (Űrkapu, Odyssey, Légzsilip) és mező szerint (vadvilág, víz, energia) elrendezve a munkaterületen:

36 űrkapu modul (12 x vadvilág, 12 x víz, 12 x energia)



Gyűjtsd össze telepeseidet az egyik ilyen modulban, majd küldd el őket az Exobolygóra, ahol a kapcsolódó Űrkapu áll.

27 Odüsszeia modul (9 x vadvilág, 9 x víz, 9 x energia)



Az Odyssey modulok növelik és frissítik az akciókapacitást az Odyssey táblán. Ha hatásukat kiváltják, egyszerű tranzitmodulokká válnak.

18 légzsilip modul (6 x vadvilág, 6 x víz, 6 x energia)



A légzsilipek lehetővé teszik a telepések számára, hogy belépjenek az űrállomásra.

Minden modulnak (a 4 indítómodul kivételével) két különböző oldala van: **Ki** (sötét szélek) és **Be** (narancssárga szegélyek).



Modul kikapcsolva Modul bekapcsolva



- 1 munkaterület (az első játék előtt össze kell szerelni), kilenc rekeszre osztva



Felső sor: Űrkapu modulok

Középső sor: Odyssey modulok

Alsó sor: Légzsilip modulok



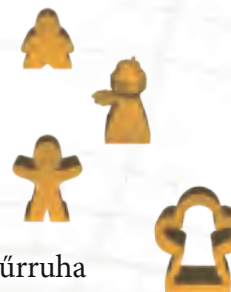
- 4 átszervezési token

Ezekkel a jelzőkkel kijavíthatod az elrendezési hibákat, amelyeket az első játékaid során elkövethetsz.



Mindegyik konföderációnak 52 műanyag figurája van a színükben:

- 36 telepes
- 5 robot
- 7 mérnök
- 4 főmérnök úrruha



ELŐKÉSZÜLET

- 1 Helyezd a Hawking Exobolygót az asztal közepére.
- 2 Húzz 3 exobolygót, és helyezd őket Hawking köré, mindegyiken a játékosok számának megfelelő oldalal felfelé.
Véletlenszerűen helyezz el 1 Ūrkaput mind a 3 exobolygóra.

Ez az első 3 exobolygó, amelyet a telepések elérhetnek.

RÖVID JÁTÉK

A játék lerövidítéséhez csak 2 űrkaput és 3 exobolygót használj. Ez megváltoztatja a játék egyensúlyát, de áttekintést ad a játékról. Helyezd a két űrkaput két különböző exobolygóra. Helyezd a harmadik exobolygót az első kettő mellé a gyarmatosítás második hullámához.

Tedd félre a 12 űrkapu modult, amelyek megegyeznek a még nem játszott űrkapuval. A 12 lapka visszakerül a játékdobozba.

- 4 Tedd az 5 akcióállványt az Odyssey tábla megfelelő helyeire, és helyezze ezt a táblát az Exobolygók bal oldalára.



PÉLDA 3 fős játékra

- 5 Minden játékos választ egy szint, és elveszi a megfelelő figurákat. Ezután minden játékos elhelyezi a figuráit a következő módon: 1-1 Mérnök a Víz, a Vadvilág és az Energia irányító helyiségek mindegyikébe; és 1 főmérnök (űrruhás mérnök) az Új modulok irányítótermében



- 3 Húzz 2 további exobolygót, és helyezd őket az első 3 exobolygó mellé, mindegyik a játékosok számának megfelelő oldallal.



- 6 Tedd az 5 dominancia jelzőt a Hawking-féle Dominancia sávra a következő sorrendben: Víz, Vadvilág, Energia, Egyensúly, Nincs.



8

Rendezd a modulokat típus (Légzsilip, Odyssey, Űrkapu) és mező (Víz, Energia, Vadvilág) szerint.

Ezután tedd a kilenc halom modult a kikapcsolt oldalukkal felfelé, a munkaterületen.

9

Minden játékos kap egy kezdőmodult, és 1-1 telepest helyez a modul 5 mezőjének mindegyikére maga elé. A fennmaradó egységeiket (3 mérnök, 5 robot, 3 űrruha és 30 telepes) a mellettük lévő készletben kell tartani..



10

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdő játékost.

11

Az első játékostól kezdve és az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos választ 2 modult 2 különböző kupacból, és hozzáadja azokat az űrállomásához: a modulokat a kikapcsolt oldalukkal felfelé kell elhelyezni, és legalább egy folyosón keresztül csatlakozniuk kell az űrállomás többi részéhez.



Ha új vagy a játékban, adj minden játékosnak 1 átszervezési jelzőt. Ellenkező esetben tedd vissza őket a dobozba. Ez a token kissé megváltoztatja a játék egyensúlyát, de csökkenti a frusztrációt az első néhány játék során.



Miután minden játékos felépítette állomását a 3 modullal, készen állsz a játék megkezdésére.

5



7

Minden játékos helyez 1 telepest a Hawking Befolyás-kerék "0" mezőjére.

A játék célja

Építsd meg a leghatékonyabb űrállomást, hogy a telepeseidet az Exobolygók legjobb helyeire küldd, és befolyáspontokat szerezz.

A játék végén további befolyáspontokat szerezhetsz, az űrállomásodban lévő modulmezőktől függően az ellenfeleidhez képest, valamint a Dominancia jelzők pozícióitól függően a Dominancia sávon.

Feltétlenül zárd le a folyosókat. Az üresség felé nyitott folyosók kockázatot jelentenek a telepések számára, és veszélyeztethetik az űrállomásod integritását, így elveszítheted a befolyáspontokat a játék végén.

A legtöbb befolyásponttal rendelkező játékos lesz az új bolygórendszer kormányzója, és megnyeri a játékot.



**SPACE GATE
ODYSSEY**



A játék körök

A *Space Gate Odyssey*-t több körön keresztül játsszák. Minden körben a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban lépnek, az első játékoskal kezdve.




Egy körben az aktív játékosnak a következőket **kell** tennie:

1. Választ egyet a mérnökei közül (**normál vagy fő**) az Odyssey táblán.
2. Átviszi egy **másik vezérlőterembe**, és ráteszi az Akció-állványra. Ez aktiválja azt a vezérlőszobát.

Fontos: Nem választhat robotot. A robotokat soha nem mozgatják.



3. Sorrendben, az aktív játékostól kezdve, minden játékos végrehajtja az aktivált szobának megfelelő akciót egyszer vagy többször, a figuráik által adott akciópontok számáig (lásd 8-9. oldal):

	• Mérnök = 1 akciópont
	• Főmérnök = 2 akciópont
	• Robot = 1 akciópont

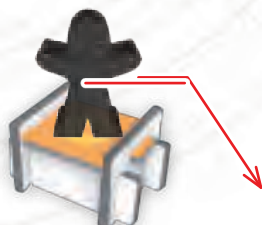
Az a játékos, akinek nincs figurája az aktivált szobában, nem hajt végre akciót.

Próbáld előre gondolni az ellenfelek köreire, hogy profitálhass az általuk aktivált szobákból.

4. Az óramutató járásával megegyező irányban, az aktív játékostól kezdve minden játékos ellenőrzi, hogy egy (vagy több) Space Gate modulja megtelt-e.

Ha egy Space Gate Modul megtelt, folytassa a telepések utazásával (lásd a 10. oldalt).

5. Az aktív játékos eltávolítja mérnökét vagy főmérnökét az akcióállványról, és ugyanabba a vezérlőterembe helyezi. Ezután a tőlük balra ülő játékos következik.



PÉLDA; **Viki** az aktív játékos. Kiválasztja a főmérnökét a légszilip szobában (1), és áthelyezi az Új modulok szobájába (2). Az Új modulok szoba aktiválódik.



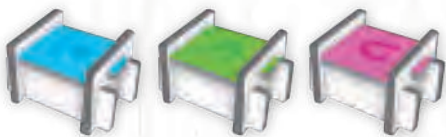
(3) **Vikinek** 2 mérnöke és 1 főmérnöke van az Új modulok szobában, ami most aktiválva van, így 4-szer hajtja végre a szoba akcióját (1+1+2.)

Alexnak 1 mérnöke, 2 főmérnöke és 1 robotja van az aktivált szobában. A megfelelő akciót 6-szor tudja végrehajtani (1+2+2+1), **Viki** után.

Zsófinak nincsenek figurái az aktivált szobában. Nem hajt végre semmi-lyen műveletet **Viki** köre alatt.



Az irányítótermekben végrehajtható akciók



Víz, Vadvilág és Energia irányítóterem

1 akciópontért vigyél át 1 telepest az állomásod bármelyik moduljából egy szomszédos modulba, amely **megfelel az aktivált irányítóterem mezőjének**: Víz, Vadvilág vagy Energia.

A Modul területe, amelyet a telepes elhagy, nem számít; **csak a Modul mezőjének kell megegyeznie az aktivált szoba mezőjével, amelybe a telepes belép.**

A kezdő modul (fehér) mindhárom mezőt képviseli. A telepesek mindig beléphetnek oda, bármilyen legyen is az aktivált irányítóterem.

*Minden modul maximális kapacitással rendelkezik (5 telepes a kezdő modulhoz; 2, 3 vagy 4 telepes a többi modulhoz). A Telepes nem léphet be teljesen kitöltött modulba. A modulnak **bekapcsolva** kell lennie ahhoz, hogy a telepesek ott maradhassanak.*

EGY MODUL BEKAPCSOLÁSA

Amikor új modulokat adnak az állomáshoz, helyezze el őket **kikapcsolt oldalukkal** felfelé. Egy modul **kikapcsolt** marad, amíg egy telepes be nem lép. Az első telepes, aki belép egy modulba, **bekapcsolja** azt, de az a **telepes elveszett**. Tedd vissza a telepest a készletedbe. Fordítsd a modult a **bekapcsolt** oldalára, ügyelve arra, hogy ne változtassa meg a folyosók irányát.



EGY Odyssey Modul BEKAPCSOLÁSA

Minden Odyssey modulnak van egy bónusz fejlesztése a kikapcsolt oldalán. Amikor bekapcsolod, fordítsd meg a lapkát, és szerezd meg az alábbiakban részletezett fejlesztést. A mező egyszerű keresztes ponttá válik.



Toborzás: Adj hozzá 1 mérnököt a készletedből az Odyssey állomás általad választott irányítóterembe.



Előléptetés: 1 mérnököt, aki már az Odyssey állomáson van, fejlessz főmérnöké; add rá az úrruhát a készletedből.

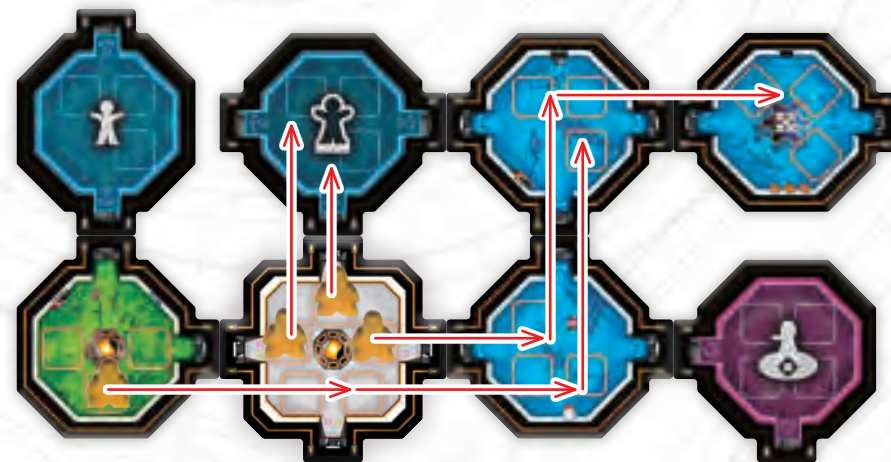


Robot: Adj hozzá 1 robotot a készletedből az **ikonnal jelzett irányítóterembe**.

Ha nincs a megfelelő bábú a készletben, akkor csak kapcsold be az Odyssey modult anélkül, hogy a hatását alkalmaznád.

PÉLDA:

Vikinek 3 főmérnöke és 2 robotja van a víz irányítóteremben. Ezért 8 (2+2+2+1+1) akciópontja van, hogy a telepeseit a víz-modulok felé mozgassa. 2 telepest 3 modullal távolabb helyez, és 2 telepest 1 modullal távolabb.



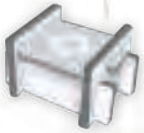
Egy telepes belépett egy **kikapcsolt** modulba. Ezt a modult bekapcsolja, de a Telepítő elveszett **Viki** számára. Leveszi az úrállomásáról, és visszateszi a készletébe.



Viki bekapcsolt egy Odyssey modult. Az egyik mérnökét az Odyssey állomáson főmérnöké fejlesztheti.

Mivel a modul most be van kapcsolva, a következő telepes beléphet abba a modulba, és ott is maradhat.

Fontos: Ha be vannak kapcsolva, akkor az Odyssey modulok csak üres folyosók. Az állomáson elfoglalt helyüktől függően meghosszabbíthatják a telepesek útvonalát a légszilipektől az úrkapu modulokig. Ügyelj arra, hogy optimalizáld a telepesek lépéseit.



Új modulok szoba

1 akciópontért vedd el a legfelső modullapkát a Munkaterület kilenc valamelyik helyéről, majd válassz a következők közül:

- Add hozzá az űrállomásodhoz. A kiválasztott modul legalább egy folyosóját kösd össze az űrállomás egyik már meglévő folyosójával.

Még ha vannak akciópontjaid is, **egyetlen körben nem vehetsz el még egy modullapkát ugyanarról a helyről.** Másik helyről kell elvinned.

VAGY

- Tedd vissza a megfelelő hely moduljai alá.

Ha még mindig vannak akciópontjaid, vehetsz egy új modullapkát ugyanarról a helyről vagy egy másikból.

Űrállomás építési szabályok

Amikor új modult adsz hozzá az állomáshoz, **LEGALÁBB EGY** folyosónak csatlakoznia kell, de nem kell **MINDEN** folyosónak. Előfordulhat, hogy az új modul blokkolja a folyosókat, vagy nyitva marad az űr felé. A csatlakoztatott modulok modulmezői azonosak vagy eltérőek lehetnek.

Az újonnan beszerzett modulokat mindig a **kikapcsolt** felükkel kell letenni és így csatlakozni az állomáshoz.

Ha nincs szabad folyosó az állomáson, nem adhatsz hozzá új modulokat.



Légszilip szoba

1 akciópontért tölts fel **1 légszilip modult** a maximális kapacitásig (2, 3, 4 vagy 5 telepes) a készletedből származó telepesekkel.



Ha a telepesek készlete üres, nem adhatsz hozzá telepeseket az állomáshoz.



Tiltott



Engedélyezett

Az állomás elrendezésének módja befolyásolja a képességét, hogy telepeseket küldjön az exobolygókra. Minden alkalommal, amikor új modult választasz, el kell döntened, hogy frissíted az Odyssey táblán végzett tevékenységeidet, növeled a telepesek kapacitását az állomásodon, vagy javítod a képességedet, hogy telepeseket küldj az exobolygókra..



ÁTSZERVEZÉSI JELZŐK

Ez a token csak egyszer használható. Dobd el az átszervezési tokened az űrállomás átrendezéséhez. Bármely modulját áthelyezheted és új konfigurációt alakíthatsz ki. Kikapcsolt modulok kikapcsolva maradnak.

PÉLDA;

A Légszilip szoba aktiválva van.

Alexnek 2 mérnöke van abban a szobában. Ezért 2 akciópontja van, hogy 2 légszilip modulját 2 és 4 telepessel töltsd fel.

Vikinek 1 robotja és 1 főmérnöke van az aktivált szobában. 3 (2+1) akciópontja van akár 3 légszilipmodul feltöltéséhez. De csak 2 légszilip modulja van az állomásán, így a légszilip moduljaira 5 és 4 telepest tesz.

Zsófinak csak 1 robotja van az aktivált szobában (1 akciópont). 3 légszilipmoduljából csak egyet tud feltölteni. Kiválasztja a legnagyobbat, a kezdő Légszilip Modult, és 5 telepest tesz rá.

Telepesek utazása

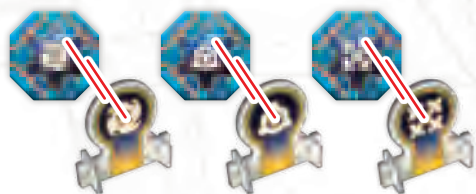
Ha a víz, a vadvilág vagy az energia irányítóterme egy kör alatt aktiválva van, minden játékosnál ellenőrizni kell, hogy az állomásán van-e telepesekkel teljesen feltöltött Űrkapu Modul.

Ha igen, a gyarmatosítás **MINDEN EGYES JÁTÉKOSNÁL ÉS MODULNÁL ELINDUL.**

Kolonizálás

Sorrendben, az **aktív játékostól kezdve**, minden teljesen feltöltött Űrkapu modullal rendelkező játékos küldi el a telepeseket ezekből a modulokból az Exobolygók azon pontjaira, amelyek megfelelnek az Űrkapu modul(ok)nak.

A **nem teljesen feltöltött** Űrkapu-modulokban lévő telepeseket nem küldik el az exobolygókra. A moduljukban maradnak, amíg meg nem telik.



Modul – Űrkapu megfeleltetések

A játékosok a körök sorrendjében ürítik ki az összes teljesen kitöltött Űrkapu modult, az általuk választott sorrendben, mielőtt a következő játékos sorra kerül. A telepeseket az exobolygók szabad helyein helyezik el.

Minden exobolygónak más kolonizációs és pontozási feltételei vannak (lásd a 13. oldalon).

Egy helyet csak 1 telepes foglalhat el. Különböző helyek léteznek.



Alap helyek – A telepesek különleges feltételek nélkül elfoglalhatják ezeket a helyeket.



Fejlesztett helyek – Ezeknek a helyeknek van egy előfeltétele, ami az Exobolygóval kapcsolatos.

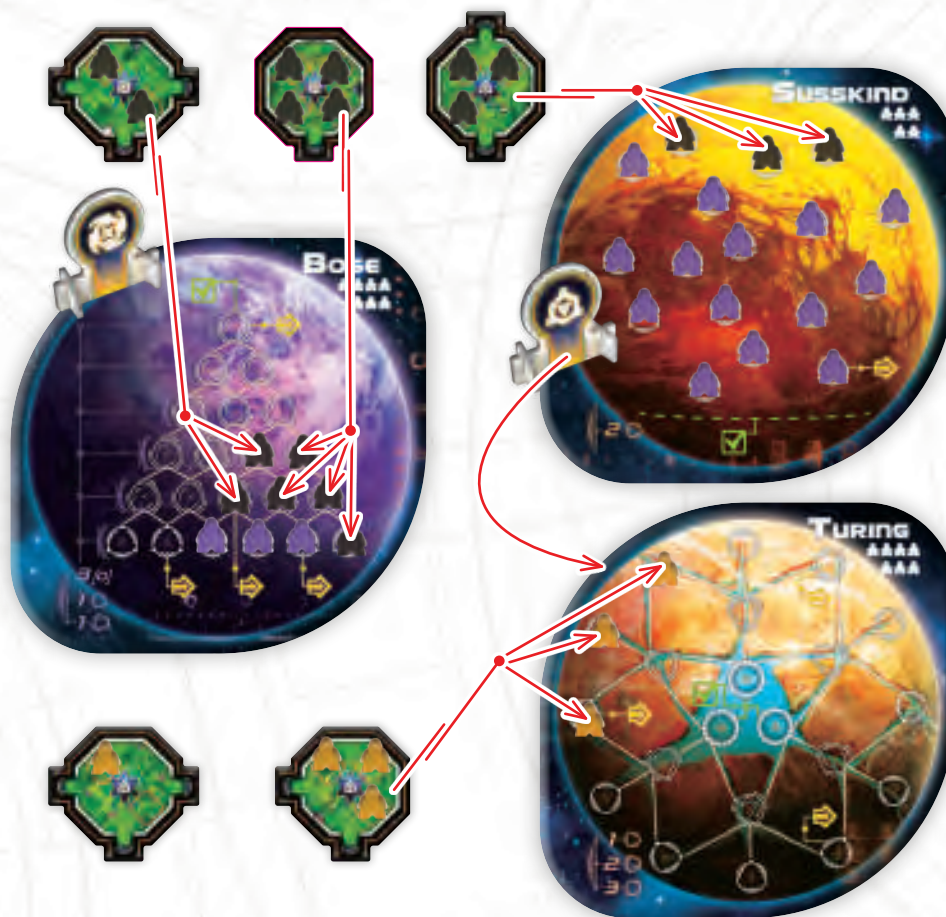


Dominancia módosító helyek – Amikor egy telepest helyezel egy dominancia módosító helyre, cserélj fel 2 szomszédos dominancia jelzőt a Hawking Dominancia sávján.



PÉLDA;

Alexnek 3 teljesen feltöltött Űrkapu modulja van (2 és 1). 2 telepest helyez a Bose-ra, majd ismét 4 telepest a Bose-ra. Végül 3 telepest helyez a Susskind utolsó 3 szabad helyére. Ezt az exobolygót ezután bezárjuk (lásd 11. oldal). A lezárás után az Űrkapu átkerül egy másik exobolygóra, ebben az esetben a Turingre.



Viki, aki **Alex** után játszik, 3 telepest küld Turingbe (amelynek űrkapuja megegyezik **Alex** űrkapu moduljával). A kitöltetlen modulban lévő Telepítő nem kerül Turingbe.



Exobolygó lezárása

Ha egy exobolygó zárási feltétele teljesül azáltal, hogy a telepeseidet ráhelyezed, akkor az űrkaput erről az exobolygóról a másik 2 exobolygó valamelyikére kell mozgatnod, amelyeknek még nincs űrkapuja.

- Ha nincsenek elérhető exobolygók, helyezd át az űrkaput Hawkingba.

Hawking az egyetlen exobolygó, amelyen több űrkapu állhat.

- Ha egy exobolygó bezárul, és nincs elég hely az 1 modulból elküldött összes teleses számára, akkor az adott modulból származó többi teleses visszakerül a készletébe..
- Más modulok telepesei azonban elküldhetők az újonnan megnyílt Exobolygóra, feltéve, hogy teljesen kitöltötted az ehhez az exobolygóhoz illő űrkapu modulokat.

Amikor egy exobolygó bezárul, minden játékos befolyási pontokat szerez a rajta lévő telepeseiknek (lásd a 13. oldaltól)

- A befolyási pontokat a Hawking Befolyás Kerék követi nyomon. Ha befolyáspontokat szerzel, csak állítsd előre a telesesed ennek megfelelően.
- Amikor a telesesed megtett egy teljes fordukót (9 és 0 között keresztezi a nyilat), vedd el 1 telepest a készletedből, és tedd a legalacsonyabb kormányzati rangra, amelyen még nincs telesesed. Ha ez a harmadik vagy a hatodik rang, akkor 1 teleses helyett vedd el 1 mérnököt/főmérnököt az Odyssey állomás választott irányítóterméből.

Ha befolyást szerzel Hawkingon, az csökkenti az akció erejét az Odyssey állomáson.

Return Settlers from the closed Exoplanet to the player they belong to. The closed Exoplanet is removed from the game.

A Hawking kolonizálása

A Hawking Exoplanetnek nincs kolonizációs pontja. Ha Hawkingnak legalább 1 űrkapuja van, minden teleses, akit odaküldesz, 1 befolyási pontot ad, és visszater a készletébe.

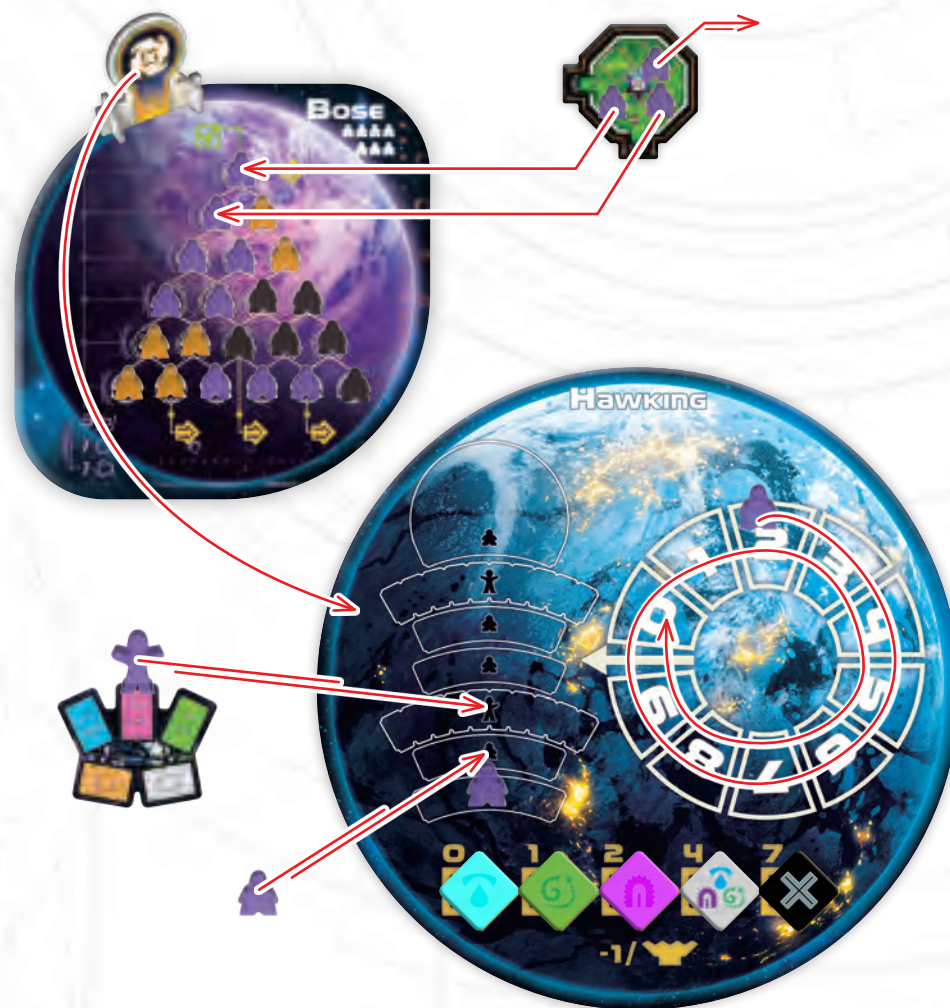


PÉLDA: Miután az űrkapu átkerült Hawkingra, **Zsófi** 4 telepest küld az űrkapu moduljából.

Azonnal visszakerülnek a készletbe, és **Zsófi** 4 befolyáspontot kap.

Zsófinak 2 teljesen feltöltött modulja van (3 és 4 telepessel.) 3 telepest küld Bose-ba, ahol az űrkapu áll.

De csak 2 ingyenes hely van a Bose-on. Így **Zsófi** csak 2 telepest helyez Bose-ra, az utolsót pedig visszateszi a készletébe. Az űrkapu átkerül Hawkinghoz, mert egyetlen más exobolygó sem marad űrkapu nélkül.



A Bose bezárása előtt **Zsófinak** 2 pontja és 1 telepese volt az első kormányzati rangon. Bose-nak köszönhetően 18 befolyáspontot kap. 18 mezőt mozoghat a telesesével a keréken, kétszer keresztezi a nyilat 9 és 0 között, és a mozgást a „0” mezőn fejezi be. Aztán, mivel kétszer átlépte a nyilat, 2 figurát ad a kormányfokokhoz: 1 telepest a készletéből a második rangon, és 1 mérnököt az Odyssey állomásról a harmadikon.

A játék vége

Amikor az ötödik exobolygó bezárul (a harmadik Ūrkapu átkerült Hawkinghoz, és az ötödik exobolygóról szerzett befolyáspontokat megszerezték), minden játékos elküldi a telepéseket a **teljesen feltöltött Ūrkapu moduljaiból Hawkingra**, így 1 befolyási pontot kap minden egyes Telepesért. Ezután a játék azonnal véget ér.



Dominanciával szerzett befolyás



Minden mezőn (víz, vadvilág, energia) az a játékos, aki a **legtöbb modullal rendelkezik ezen a területen**, annyi befolyási pontot kap, amennyi a Token pozíciója a Dominancia sávon.



Az a játékos, akinek a **legtöbb 3 különböző bekapcsolt Modul készlete van** (1-1 víz, vadvilág, energia modul), annyi befolyási pontot kap, amennyi az **egyensúlyjelző** pozíciója a Dominancia sávon.



A „Nincs” túlsúly token nem vált ki pontozást.

Ha a dominanciával szerezhető lehetőségeknél döntetlen alakul ki, akkor minden holtversenyben álló játékos megszerzi a pontokat.

Alexnek van a legtöbb Vadvilág Modulja (4), holtversenyben Zsófival. Ő 4 pontot szerez. Zsófi rendelkezik a legtöbb készlettel, 3 különböző modullal (4 készlet). Ezzel 7 pontot kap. Neki van a legtöbb Vadvilág Modulja (4), ami 4 pontot ér. És neki van a legtöbb Energia modulja (4), ami 1 pontot ér. Összességében Zsófi 12 pontot (7+4+1) keres. Viki rendelkezik a legtöbb Víz modullal (6), ami 0 pontot ér.

PÉLDA;

A Dominancia jelzők sorrendje: Egyensúly (7 pont), Vadvilág (4 pont), Nincs (2 pont), Energia (1 pont), Víz (0 pont).



Alexnek 3 Víz Modulja, 4 Vadvilág Modulja és 2 Energia Modulja van bekapcsolva az állomásán.



Vikinek 6 Víz Modulja, 3 Vadvilág Modulja és 1 Energia Modulja van bekapcsolva az állomásán.

Zsófinak 4 Víz Modulja, 4 Vadvilág Modulja és 4 Energia Modulja van bekapcsolva az állomásán.



Befolyás elveszett az állomás elrendezéséből

Minden játékos 1 Befolyási pontot veszít nyitott folyosónként (amely nem kapcsolódik más modulhoz) az űrállomásán, beleértve a be- és kikapcsolt modulokat is.

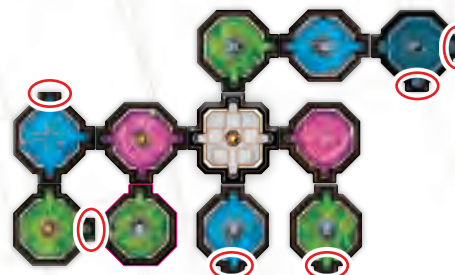
Amikor elveszíted ezeket a pontokat, és a telepésed átlépi a nyilat 0 és 9 között, távolíts el egy színed figuráját a legmagasabb kormányzati rangról, és add vissza a készletedbe.

A játék nyertese

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a figurája a **legmagasabb kormányzati rangban** van.

Ha több játékos foglalja el ugyanazt a rangot, akkor a **Befolyáskeréken lévő telepésük pozíciója** dönti el ki nyer.

Ha továbbra is döntetlen van, az a játékos nyer, akinek a **legtöbb modulja van az állomásán.**



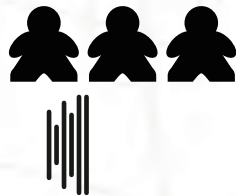
PÉLDA;

Alexnek 6 lezáratlan folyosója van, ezért 6 pontot veszít.

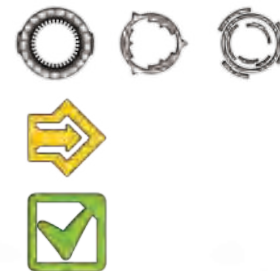
Exobolygók

Minden exobolygón a következő információkat találod:

- A bolygó neve
- A szükséges játékoszám
- A kapható befolyáspontok



- Telepes helyek
- Dominancia hely
- Lezárási feltételek



Az exobolygókat, amelyek kolonizálás előtt állnak, a huszadik század híres tudósairól nevezték el. Felfedezéseik megnyitották az utat az űrkapu (Space Gate) technológia felé.

Satyendra Nath Bose indiai fizikus volt, aki kvantumstatisztikával foglalkozott, és megjósolta a most elnevezett Bose-Einstein kondenzátumot. Napjainkban a gravitonok kondenzátumát használják az űrkapuk kinyitására.

Michael Collins amerikai űrhajós, aki részt vett az Apollo 11 küldetésben, az első olyan küldetésben, amely során embert juttattak a Holdra. Ő irányította a holdmodult, amely leszállt és felszállt a Hold felszínéről.

Paul Dirac brit elméleti fizikus volt, aki alapvetően hozzájárult a korai kvantummechanikához és elektrodinamikához. Ő volt az első, aki megjósolta az antianyag létezését. Mint mindenki tudja, az antianyag az, ami az űrkapukat táplálja.

Enrico Fermi volt az olasz fizikus, aki felvetette a Fermi-paradoxont, a nyilvánvaló ellentmondást a bizonyítékok hiánya és a földönkívüli civilizációk létezésére vonatkozó nagy valószínűségi becslések között. Vagy: „Hol van mindenki?” Az intergalaktikus utazás az Űrkapukon keresztül meg fogja adni a választ.

Max Planck német fizikus volt a kvantumelmélet kiindulópontjaként, amely forradalmasította az atomi és szubatomi folyamatok emberi megértését. Az Űrkapuk megépítéséhez tudósainknak túl kellett lépniük a Planck-skálán.

Bertrand Russell walesi filozófus és matematikus, aki megalapította az analitikus filozófiát, és a huszadik század egyik vezető logikája volt. A Space Gates feltalálója névtelenséget kért, de azt követelte, hogy nevezzenek meg egy exobolygót Russell előtt, akinek a háborúellenes filozófiáját csodálja.

Leonard Susskind amerikai fizikus, a húrelmélet atyja. Ő volt az első, aki spekulált a féreglyukak létezéséről, amelyek a Space Gates által használt hálózatok.

Alan Turing angol matematikus volt, akit az elméleti számítástechnika és a mesterséges intelligencia atyjának tartottak. Több millió algoritmus és mesterséges intelligencia nélkül az Űrkapukat nem lehetne kinyitni.

Stephen Hawking angol kozmológus volt, akinek a fekete lyukakkal kapcsolatos munkája segített a tudósoknak megérteni, hogyan kell használni a kvantum szingularitást az űrkapukban.



BOSE

Csak egy óriási hegy teteje emelkedik ki a bolygót borító mérgező felhők tengere fölé. A kolonizálás szintről szintre megy, egészen a csúcsig.

Kolonizációs szabályok

Az első telepéseket a hegy alapjára kell helyezni (első szint).

Egy telepes csak akkor helyezhető el egy magasabb szinten lévő Helyre, ha az az alsó szinten lévő 2 elfoglalt Helyhez kapcsolódik

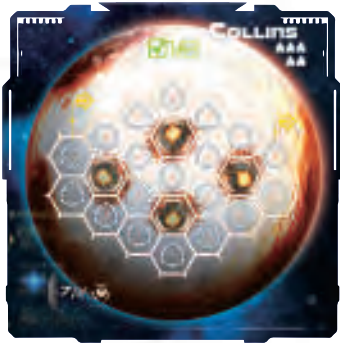
Lezárási feltételek

Minden Hely foglalt (azaz 1 telepes került a csúcspontra).

Befolyás pontok számolása

Minden Bose-on lévő telepésedért kapsz 1 pontot.

A hegy minden szintjén a legtöbb telepessel rendelkező játékos 3 befolyási pontot kap. Egy szinten döntetlen esetén az adott szintért nem jár további pont



COLLINS

Collins jégbe van zárva, kivéve a vulkánjai mellett. Ezek a helyek föld alatti energiát biztosítanak és felmelegítik a területet. A telepéseknek körül kell venniük a vulkánokat a túlélés érdekében.

Kolonizációs szabályok

A telepések bármely szabad helyre tehetők. Figyelem a 4 játékos oldalán a bolygó közepén nincs Hely.

Lezárási feltételek

Collinst lezárják, amikor az összes vulkán működik. Vulkán akkor keletkezik, ha az alábbi feltételek valamelyike teljesül:

- a vulkán körüli 6 hely foglalt
- VAGY
- egy játékos abszolút többséget szerez, amit már nem veszíthet el, ha mások telepéseket tesznek a vulkán köré.

Befolyás pontok számolása

Minden egyes vulkánért 7 befolyáspontot kap az a játékos, akinek a legtöbb telepés van körülötte. Döntetlen esetén minden döntetlen játékos 3 befolyási pontot kap.



DIRAC

A Diracnak van egy erősen megvilágított oldala és egy sötét oldala. Dirac kolonizálása a fényesen megvilágított oldallal kezdődik, elérhetőbb és élhetőbb. Ha elég Spot van elfoglalva, az erőforrások annyira megnövekednek, hogy megkezdődhet a sötét oldal kolonizálása.

Kolonizációs szabályok

A telepéseket először az Alap Helyekre teszik. Ha egy játékosnak 5 telepese van a színében az alap helyeken, a hatodik telepését egy haladó helyre teheti. Következő 5 telepésüket ismét Alap Helyekre kell tenni, és a tizenkettedik telepésük továbbjuthat egy Haladó helyre stb.

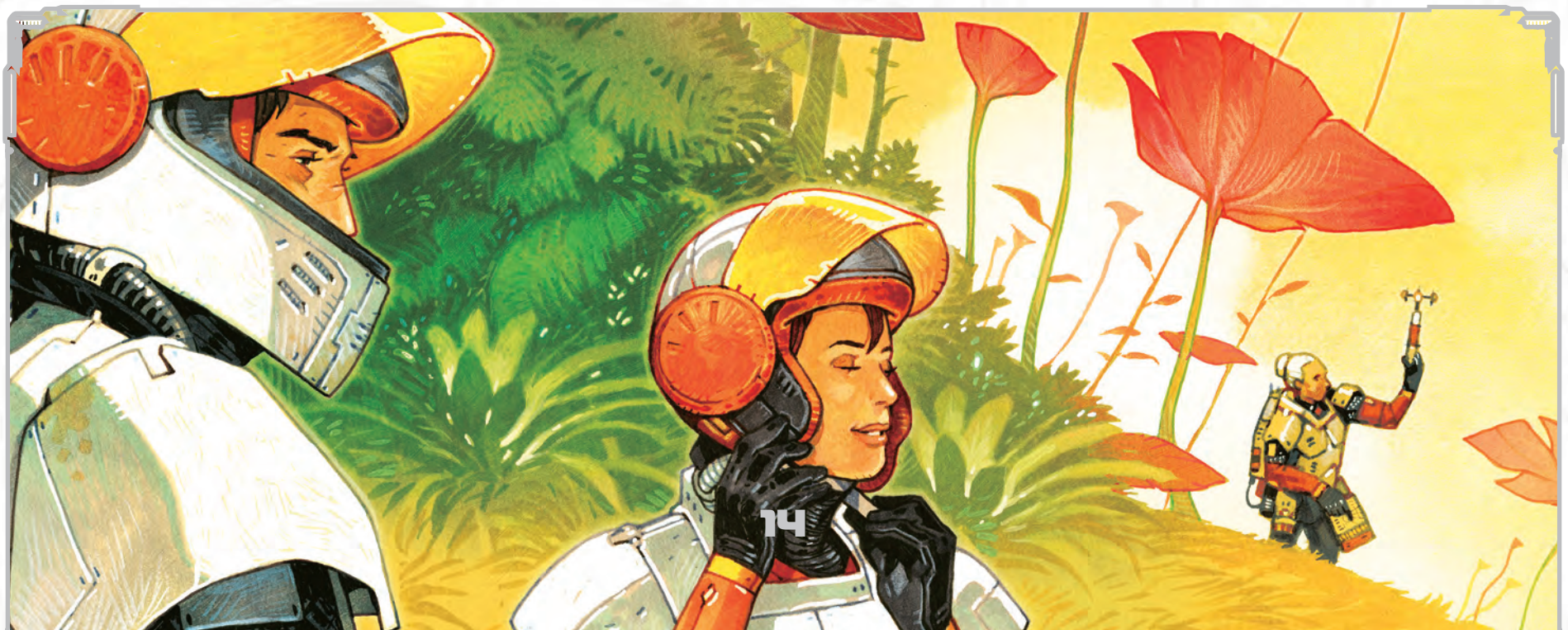
Egy telepés csak akkor tehető a központi helyre, ha az összes Alap hely foglalt.

Lezárási feltételek

A központi hely foglalt.

Befolyás pontok számolása

- 1 pontot kapsz telepésenként egy alaphelyen.
- 3 kapsz pontot telepésenként egy haladó helyen.
- 2 kapsz pontot a telepésért a központi helyen.





FERMI

A Fermi egy korlátozott érc tartalmú bolygó. Kolonizálható, feltéve, hogy a környező műholdakat használják a technológiához szükséges érc bányászatára, de az egyes műholdakon lévő helyek korlátozottak. A legtöbb telepest a központi bolygóra küldik.

Kolonizációs szabályok

Minden kolonizálás alkalmával tedd le az első telepesed egy szabad helyre egy szabadon választott műholdon. Az ugyanabból az Űrkapu-modulból érkező telepesek a központi bolygóra kerülnek.

Két telepesedet elhelyezheted ugyanarra a műholdra, két különböző kolonizálás során, de további pontok nem járnak.



Lezárási feltételek

2 – 3 JÁTÉKOS

A műholdak 8 helyéből 7 foglalt.

4 JÁTÉKOS

A műholdak 10 helyéből 9 foglalt.

Befolyás pontok számolása

A központi bolygón a legtöbb telepessel rendelkező játékos 5 befolyási pontot kap. Ezután a játékos felcserél 2 szomszédos dominanciajelzőt. Döntetlen esetén minden érintett játékos 5 befolyási pontot kap, és sorrendben mindegyik 2 szomszédos dominanciajelzőt cserél.

Ha csak 1 műholdon van legalább 1 telepesed, kapsz 3 befolyási pontot.

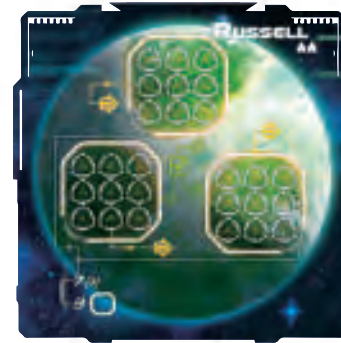
Ha legalább 1 telepesed van szigorúan 2 műholdon, kapsz 7 befolyási pontot.

Ha legalább 1 telepesed van szigorúan 3 műholdon, kapsz 12 befolyási pontot.

Ha legalább 1 telepesed van szigorúan 4 műholdon, kapsz 18 befolyási pontot.

4 JÁTÉKOS

Ha mind az 5 műholdon van legalább 1 telepesed, kapsz 25 befolyási pontot.



RUSSELL

A bolygó túlnyomórészt óceánból áll. Nagy viharok dúlnak Russellben. Csak három-négy sziget élhető.

Kolonizációs szabályok

Az ugyanabból a Space Gate modulból érkező telepeseket ugyanarra a szigetre kell tenni. Ha nincs elég szabad hely a szigeten, a felesleges telepesek visszakerülnek a készletedbe. Ha két különböző Űrkapu modulból küldesz telepeseket, akkor két különböző szigetre helyezheted őket.



Lezárási feltételek

2 JÁTÉKOS

Mindhárom szigeten van legalább 7 telepes.

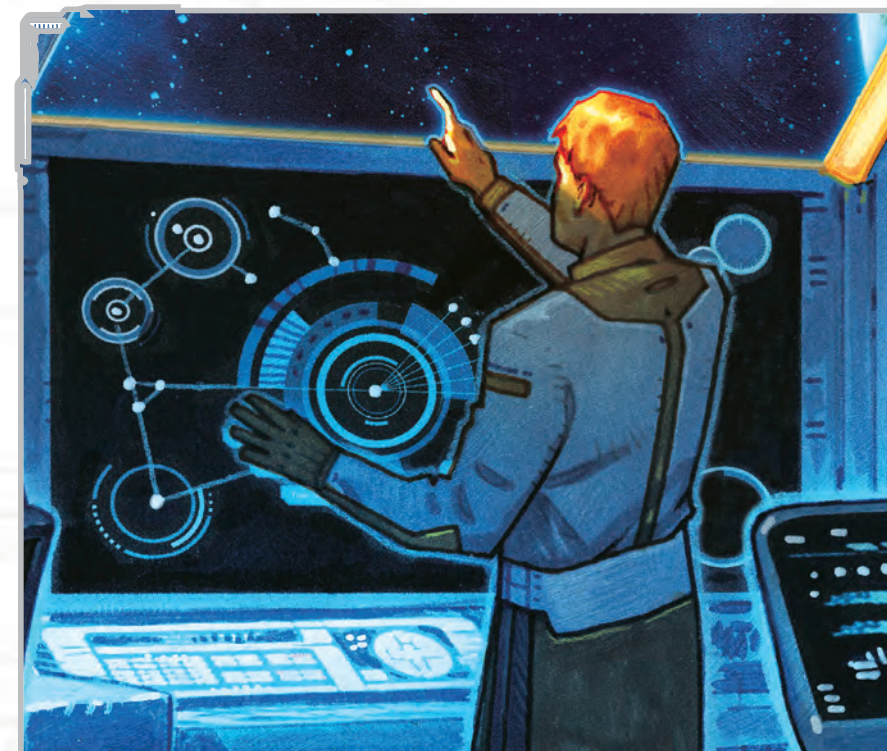
3 – 4 JÁTÉKOS

Mind a négy szigeten van legalább 5 telepes.

Befolyás pontok számolása

Minden sziget után 7 befolyási pontot kap az a játékos, akinek a szigeten a legtöbb telepes van. Döntetlen esetén az érintett játékosok mindegyike 3 befolyási pontot kap.

Ezen kívül szerezhetsz 3 befolyási pontot szigetenként, ahol legalább 1 telepesed van.





SUSSKIND

Veszélyes, sőt halálos fajok élnek Susskind fel-színén. A telepéseknek nagy fák tetején kell él-niük, hogy elkerüljék ezt a fenyegetést.

Kolonizációs szabályok

A telepések bármely szabad helyre letehetőek.

Lezárási feltételek

Minden hely foglalt.

Befolyás pontok számolása

2 befolyási pontot kapsz minden telepésért, amely a Susskindon van



PLANCK

Planckon a korábbi lakók falvakat és utakat építettek, de azok eltűntek. Elhagyták Planck-et, vagy kihalt a fajuk? Ez Planck rejtélye. A telepések elfoglalják az elhagyott lakóhe-lyeket és használják a meglévő úthálózatot.

Kolonizációs szabályok

Helyezz telepést bármely szabad helyre.

Lezárási feltételek

Az összes hely foglalt.

Befolyás pontok számolása

Minden Planck-ra tett telepés 1 pontot ér.

Az a játékos, aki a legtöbb **csatlakoztatott** helyet foglalja el, 7 pontot kap. Döntetlen esetén minden döntetlenben érintett játékos 5 pontot kap.



TURING

Turing egy sivatag. De van egy csatornahálózat, ahol lehetséges az élet. Követni kell őket a periferiától a központig.

2 JÁTÉKOS

A kolonizálás csak a csatorna mentén haladva valósítható meg.

Kolonizációs szabályok

Minden játékos első telepését a csatorna másik végére kell helyezni. A következő telepéseket közvetlenül az azonos színű telepések mellé kell helyezni.

Lezárási feltételek

A központi hely foglalt.

Befolyás pontok számolása

Minden játékos az első telepése után (a csatorna elején) 2 Befolyás pontot kap.

Minden játékos következő 6 telepése 1 befolyási pontot ér.

Minden játékos utolsó 5 telepése 2 befolyáspontot ér.



3 - 4 JÁTÉKOS

A helyek három körre oszlanak: a per-ifériára, a belső körre és a középpontra.

Kolonizációs szabályok

Csak akkor helyezz telepést a belső kör haladó helyére, ha a haladó helyhez kapcsolódó 3 alap hely már foglalt.

Csak akkor helyezz telepést egy központi helyre, ha a központi helyre kapcsolt 3 speciális hely már foglalt.

Lezárási feltételek

A három központi hely foglalt.

Befolyás pontok számolása

1 pontot kapsz telepésenként egy alaphelyen.

2 kapsz pontot telepésenként egy haladó helyen.

3 kapsz pontot a telepésért a központi helyen.