

LUNA MARIS

Ricardo Amaral

Szabálykönyv



GLYP
TODON

Bevezető

A 21. század elején az űrkutatás robbanásszerű fejlődésnek indult, ahogy a magánvállalatok és a világ kormányai kidolgozták az emberiség következő hatalmas ugrására vonatkozó terveiket. A szakértők egyetértenek abban, hogy a terjeszkedés első lépése a Hold meghódítása. Az egymással versengő vállalatok már megkezdtek a Hold erőforrásainak kitermelését, az egyik ilyen vállalat pedig téged bérelt fel egy tudóscsapat vezetésére. Egy fenntartható kolónia felépítésén kell dolgoznod, és közben kitermelni és visszaküldeni a Földre a Holdon talált értékes erőforrásokat.

Az élet az űrben azonban nem könnyű. Ezért létrehoztuk ezt a koordinátori kézikönyvet, amely meggyőződésünk szerint jelentősen megnöveli a siker esélyeit. Néhány hónap elteltével az egyes csapatok koordinátorai által hozott döntéseket kiértékelik, és a leghatékonyabb módszertant fogják dokumentálni, majd a jövőbeni kolóniákon alkalmazni, világszerte elismerve az elért eredményeidet.

Készen állsz arra, hogy a neved bekerüljön a történelemkönyvekbe?

KÉSZÍTŐK

www.meeplebr.com

Fejlesztés: Ricardo Amaral

Illusztráció: Diego Sá

Szerkesztés: Diego Bianchini

Szabálykönyv: Thiago Leite

Grafikai tervezés: Kaïque Messias

Lektorálás: Maute Kühle

Meeple Br Game Design Studio Ltda
CNPJ: 43.809.728/0001-71

Address: Rua Manoel Pires de Moraes, 18
Jardim Brasil - 06900-505 - Embu-Guaçu/
SP - Brazil

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

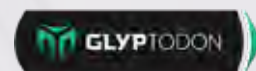
Köszönet mindazoknak – betűrendben –, akik értékes javaslataikkal és észrevételeikkel támogattak, különösen a játékesztelés során:

Amaro Braga
Anderson Frazão
Antônio de Marchi Nammur
Caio Calado
Carolina Sarmento
Cláudio Rodrigo Vasconcelos
Danton Brasil
Denisson Gusmão
Diego Bianchini
Diego de Moraes
Edson Ribeiro
Emerson Andrade
Felipe Headley Costa

Fillype Marques
Francisco Arena
Francisco de Assis
Gabriela Leão
Gabriela Pereira
Gleydson Fonseca
Igor Knop
Joelton Silva
Júlio Cesar
Leon Souza
Lucas Victor Silva
Márcio Botelho
Michael Alves

Miguel Menino
Nádia Melo
Rafael Arruda
Rafael Carvalho
Rafael Freitas
Raoni Pires Lima
Remi Lapa
Roberto Pinheiro
Rodrigo Silva
Sanderson Virgolino
Thiago Amorim
Thiago Demétrio
Utamir Lins

Vicente Costa
Victor Cortez
Wellington Leão
Williams Leão



ÁTTEKINTÉS

A LUNA MARIS társasjátékban egy tudóscsapat koordinátora vagy, akiknek az a küldetésük, hogy bányászni kezdjenek a Holdon. A játékosokat azok a szerencsés cégek alkalmazzák, amelyek engedélyt kaptak a Hold természeti erőforrásainak kitermelésére és visszaküldésére, miközben biztosítják a holdkolónia fenntartható fejlődését is. A cégek befektetői egy szervezetet béreltek fel arra, hogy megállapítsa, melyik koordinátor teljesített a legjobban (szerezte a legtöbb győzelmi pontot).

A küldetések 2,5 holdnap (5 forduló) után ér véget, amikor a befektetők megérkeznek a holdkolóniára, hogy az összes koordinátor teljesítményének értékelését felügyeljék. A legkedvezőbb eredményt hozó stratégiát eladják a többi befektetőnek, illetve felhasználják a jövőbeni földön kívüli bányászati tevékenységek során, ezzel halhatatlanná téve a koordinátor nevét az űrhajózás történetében.

Tudtátok?

Egy holdnap körülbelül 27 földi nappal egyenlő.

Ez annak köszönhető, hogy a Hold forgása hasonló a keringési sebességéhez. Ez azt jelenti, hogy a Hold egyenlítőjén egy adott helyen majdnem 2 hétig nappal van, mielőtt 2 hét sötétségbe merülne.

Tartozékok



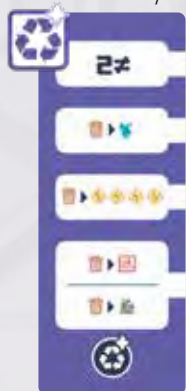
1 központi játéktábla



4 játéktábla (minden színből 1) és 1 MI-tábla (egyszemélyes változat)



30 megrendeléslapka



5 összegző-kártya (1 az egyszemélyes változathoz)



36 élelmiszerkártya

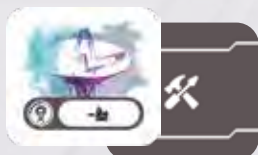


24 1. szintű tudóskártya (minden színből 6) és 16 2. szintű tudóskártya



8 fejlesztett modul lapka

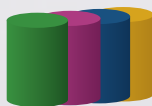
1 fejlesztett fenntarthatóságot kutató lapka



7 különleges felszerelés lapka



12 MI-kártya (egyszemélyes változat)



16 szonda (minden színből 4)



4 O₂-jelölő és 4 feszültségjelölő



4 űrhajós



36 korong (minden színből 9)



28 energia



20 víz



12 hélium-3



16 titán



40 vas/hulladék

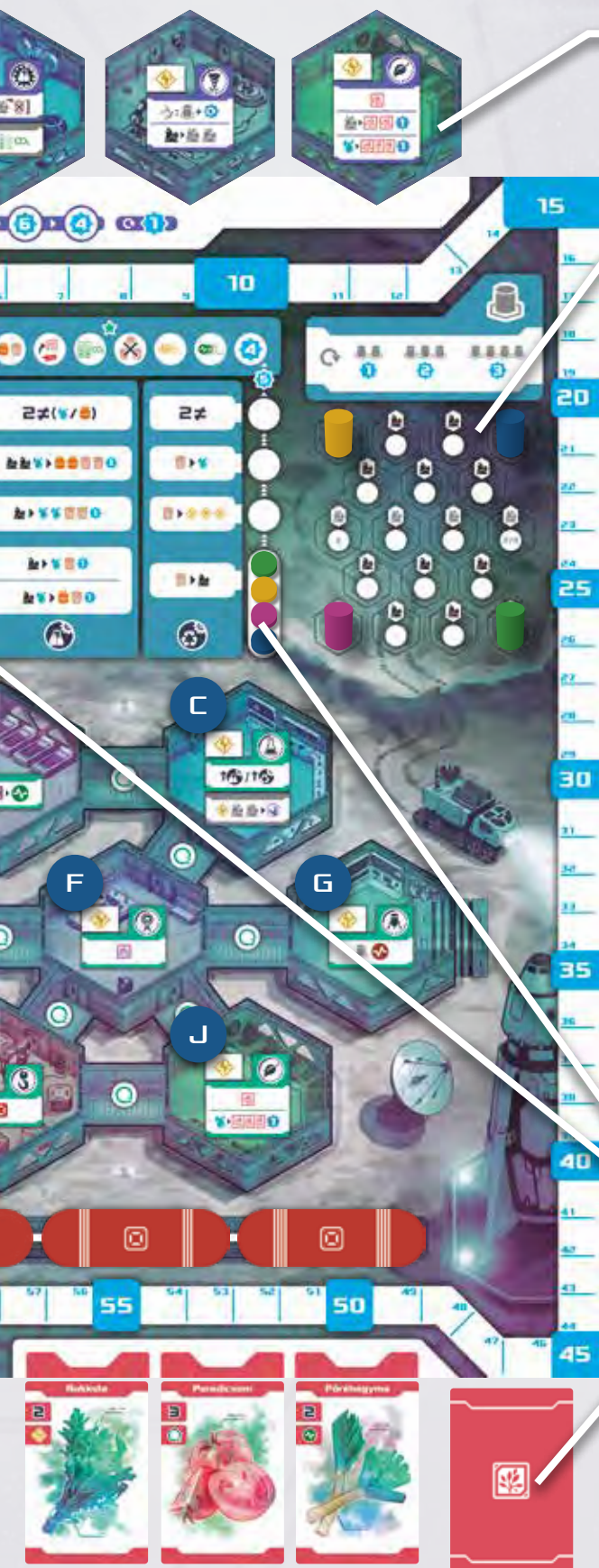
ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a központi játéktáblát az asztal közepére.
2. Mindenki válasszon egy színt, és egy korongját helyezze a tábla számsávján az 5. mezőre.
3. Az a játékos, aki legutóbb látta a Holdat lesz a kezdőjátékos. A kezdőjátékos helyezze egy korongját a körsorrendsáv első sorának 1. mezőjére. Ezután a többi játékos az óramutató járásával megegyező sorrendben tegye le a korongjait.
4. Mindenki helyezze a CO₂-sáv első mezőjére egy korongját.
5. Mindenki helyezzen 1 energia-, 1 víz- és 1 vaskockát a készenléti raktárba, a színének megfelelő sorba.
6. Válogassátok szét a megrendeléslapkákat a hátoldalukon lévő csíkok száma szerint (1 I és 4 IIII között változik), és keverjétek meg azokat. Majd vegyetek el a játékosok számánál eggyel több lapkát. A fel nem használt megrendeléslapkákat tegyétek vissza a játék dobozába. Egy 3 fős játékban például minden típusból véletlenszerűen 4 megrendeléslapkát húztok, és tesztek képpel lefelé egy-egy halomba a központi játéktábla jelzett helyeire, az úrkikötőbe. Ezután fordítsátok meg mindegyik halom legfelső lapkáját.
7. Keverjétek meg a 2. szintű tudóskártyákat (lila), és helyezzétek azokat képpel lefelé egy pakliba a jelzett helyre. Húzzátok fel a felső három kártyát, és képpel felfelé helyezzétek le azokat, kialakítva a felbérrelhető tudósok listáját.



Modulok listája

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| A. Újrahasznosító üzem (22. o.) | B. Hálóhelyiségek (23. o.) |
| C. Laboratórium (19. o.) | D. Erőművek (22. o.) |
| E. Ipari komplexum (20. o.) | F. Kommunikációs helyiség (18. o.) |
| G. Légzsilip (17. o.) | H. Bányászati állomás (22. o.) |
| I. Úrkikötő (18. o.) | J. Üvegház (23. o.) |



8. Keverjétek meg a 8 fejlesztett modul lapkát, húzzatok ki közülük 5-öt, és tegyétek azokat képpel felfelé a projektterületnek megfelelő mezőkre. A fel nem használt lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

9. Véletlenszerűen helyezzetek le egy-egy szondát minden játékos színéből a bányászati terület kezdőmezőire (az aktuális játékosszám alapján), hogy jelölje az adott játékos első bányászati szondáját.



A 2 vagy 3 fős játékokhoz használjatok egy nem választott színű korongot a közepén lévő titánbányák lefedésére (ahogy azt az aktuális játékosszám jelzi).

3 fős játékban egy bányát, 2 fős játékban pedig 2 bányát fedjete le. Ezek a bányák a játék során nem elérhetők.



10. Az energia-, vas-, titán-, víz- és hélium-3 kockákat tegyétek egy minden játékos számára elérhető közös készletbe.

Ezek az erőforrások nem limitáltak. Ha a játék során bármikor elfogynak egy erőforrás kockái, akkor helyettesítsétek azokat valami mással.

11. Minden játékos tegye le egy-egy korongját a kitermelés- és a fenntarthatóságkutatás-sávok elejére. Tegyétek a fejlesztett fenntarthatóságkutatás-lapkát  a játéktábla mellé.

12. Keverjétek meg az ételmisszerkártyákat a játékosok száma alapján. Egy 2 fős játékban csak a jelöletlen kártyákat használjátok, egy 3 fős játékban adjátok hozzájuk a 3+ jelölésű kártyákat, egy 4 fős játékban pedig az összes kártyát használjátok. A megkevert kártyákat képpel lefelé tegyétek egy pakliba a játéktábla megadott helyére. Húzzatok 3 kártyát, és tegyétek azokat képpel felfelé az ágyásokra.

A JÁTÉKOSTÁBLA ELŐKÉSZÜLETEI

1. Tedd magad elé a színednek megfelelő játékostáblát. Vedd el a megmaradt, színednek megfelelő tartozékokat: 1 úrhajós, 4 korong, 3 szonda és 2 különleges jelölő.

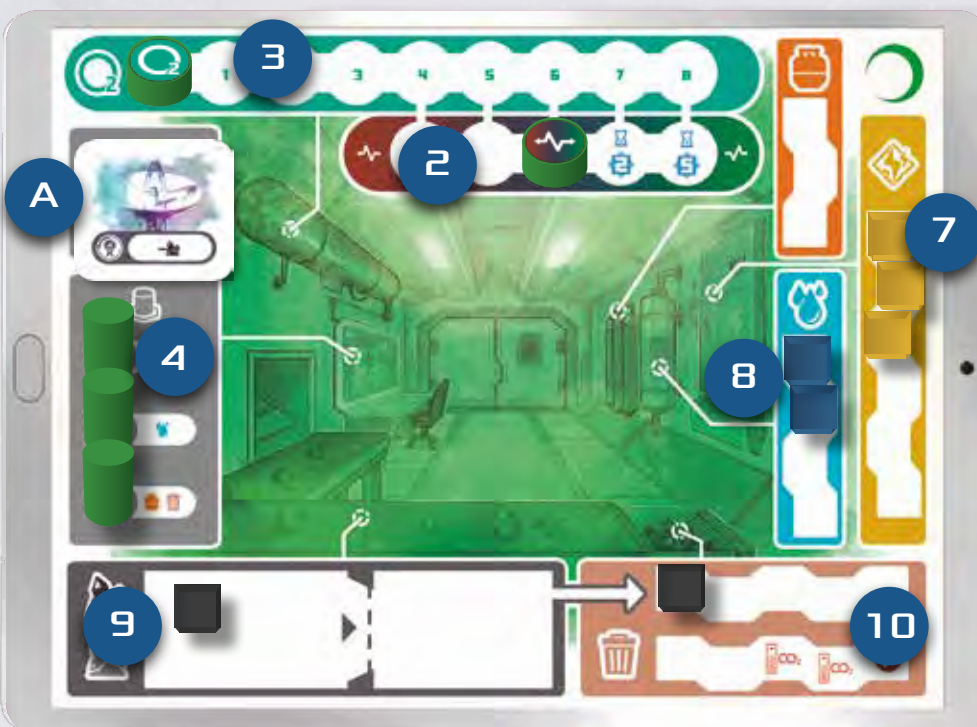
2. Helyezd az egyik különleges jelölőt a feszültség-sávra, a 6-os pozíció alá. Ez a feszültségjelölőd.

3. Helyezd a másik különleges jelölőt az oxigénfogyasztás-sáv 0-ás pozíciójára. Ez az oxigénfogyasztás-jelölőd.

4. Helyezz le 3 szondát a megadott helyekre.

5. A 4 megmaradt korongot és az úrhajósodat tedd a játékostáblád mellé.

6. Vedd el a színednek megfelelő 6 induló tudóskártyádat, ezzel kialakítva a kezed, és tedd az összegzőkártyádat a játékostáblád mellé.



7. Helyezz 3 sárga kockát (energia) az akkumulátorra.

8. Helyezz 2 kék kockát (víz) a tartályodba.

9. Helyezz 1 fekete kockát (ami vasat jelképez) a szállítószalagod első mezőjére.

10. Helyezz 1 fekete kockát (ami hulladékot jelképez) a hulladéksávod első mezőjére.

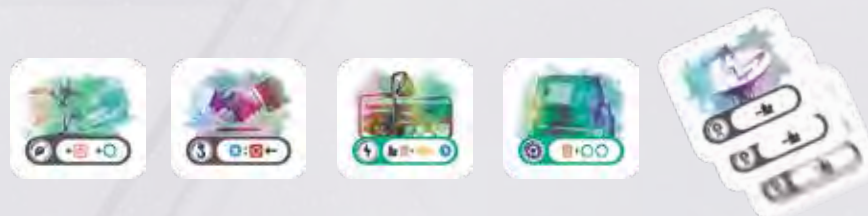


Végső simítások

A. Felszereléslapkák

Keverjétek össze a különleges felszerelés lapkákat (12. oldal), és az aktuális játékoszámnál eggyel többet helyeztetek le képpel felfelé. Például, egy 3 fős játékban 4 lapkát húzzatok.

Az utolsó játékostól kezdve és az óramutató járásával ellentétes irányba haladva, minden játékos válasszon egyet a felfordított különleges felszerelés lapkák közül. Az összes fel nem használt lapkát tegyétek vissza a dobozba. Minden játékos helyezze a saját lapkáját képpel felfelé a játékostáblája megfelelő helyére.



Az első játékkalkalom:

Azt javasoljuk, hogy ne használjátok a különleges felszerelés lapkákat, tegyétek vissza az összeset a dobozba.

B. Válasszátok ki a kezdő pozíciókat:

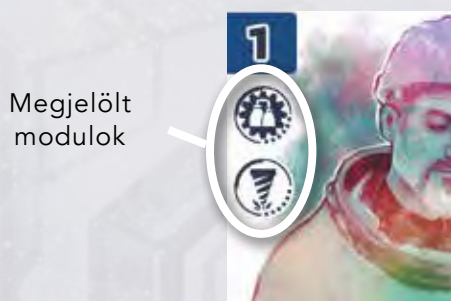
2 játékos esetén: Keverjétek meg az egyik játékos tudóskártyáit, és fedjétek fel 1 kártyát.

3 játékos esetén: Fedjétek fel 1 lila tudóskártyát (2. szint) a pakliból.

4 játékos esetén: Keverjétek meg az egyik játékos tudóskártyáit, és fedjétek fel 2 kártyát.

A kezdőjátékos kiválasztja a kártyán/ kártyákon látható egyik modult, és oda helyezi az úrhajósát, nem a modul aktiválómezőjére. Ezután a többi játékos az óramutató járása szerinti sorrendben ugyanígy tesz. Két úrhajóst nem lehet ugyanabba a modulba helyezni, kivéve, ha az adott szimbólum egy 4 fős játékban mindkét felfedett kártyán szerepel.

Miután az összes úrhajóst lehelyezték, minden kártyát vegyettek vissza a kezetekbe (2 és 4 játékosnál), vagy tegyék vissza a 2. szintű tudóspakliba, amelyet aztán keverjétek meg (3 játékosnál).



2 játékos



3 játékos



4 játékos

PÉLDA

Diego megkeveri a kezdőkártyáit, és véletlenszerűen felfed kettőt: Termelő-mérnök és Orvosbiológiai kutató. Az első játékos, *Marcio* választhat, hogy a játékot az úrkikötőben, az üvegházban vagy a laboratóriumban kezdi. Úgy dönt, hogy a laboratóriumban kezdi a játékot, és oda helyezi az úrhajósát. *Ana* következik, aki választhat az úrkikötő és az üvegház között, és az úrhajósát az üvegházba helyezi. *Diegónak* ugyanazok a lehetőségei vannak, mint *Anának*, mivel az üvegház mindkét felfedett kártyán szerepel. *Diego* az úrhajósát az úrkikötőbe helyezi, így *Beatriznak* nincs más választása, mint hogy az üvegházban kezdjen *Anával*.



Miután mindenki befejezte az előkészületeket, elkezdhetitek a játékot.

JÁTÉKMENET

A *Luna Marisban* egy játék 5 fordulóból áll, ami 2,5 holdnapnak felel meg. A páratlan fordulókra nappal, a páros fordulókra éjszaka kerül sor. Minden forduló a következő fázisokból áll:

1. Termelésfázis
2. Akciófázis
3. Tisztításfázis

1. Termelésfázis

A termelésfázis során minden koordinátor felkészíti kolóniáját és csapatát a kétheti fásztó munkára.

FONTOS: A játék első fordulójában nincs termelésfázis. Azonnal az akciófázissal kezdjétek.

Egyszerre végezzétek el a termelésfázist, amely két részből áll:

A) Ércátárolás és ércbányászat

A Holdon bányászott vas- és titánércек erősen radioaktívak, emiatt nem tárolhatók túl sokáig a kolónia közelében.

A szállítószalagotok jobb oldali mezőjén lévő ércet el kell dobnotok, átmozgatva a kockát a hulladéksávra (1), mivel hulladékká válik. Majd a szállítószalag első mezőjén lévő összes ércet mozgassátok át az utolsó mezőre (3).



Végül a közös készletből vegyetek el érc-kockákat az aktív szondáitok számának és helyének megfelelően, és tegyétek le azokat a szállítószalagotok első mezőjére (3).



Beatriz 2 vaskockát, *Ana* 1 vaskockát és 1 titán-kockát, *Diego* pedig 3 vaskockát és 1 titán-kockát kap. A lila jelölő azt a mezőt blokkolja, ami 3 fős játékban nincs használatban.

B) Napenergia

A 3. és az 5. forduló során (amelyek nappal játszódnak) a napelemrendszeretek 3 energiakockát termel, amelyeket a játékos táblátok akkumulátorára kell helyeznetek.



Figyelem! Az energiatárolási limit 6 energiakocka. Ha bármelyik pillanatban ennél több energiátok lenne, az extra energiát azonnal el kell dobnotok a közös készletbe.

A termelésfázis befejezése után minden telepés felkészült egy eredményes, kéthetes munkaszakaszra. Folytassátok az akciófázissal.

Tudtátok?

Számos holdkolóniákkal kapcsolatos projekt áll fejlesztés alatt. Sok ilyen bázis több elszigetelt vagy egymással összekapcsolt lakózónából állna, és mindegyiknek egyedi funkciója lenne, például laboratóriumok, üvegházak és egyéb munkaterületek. A holdbázis nagy vonzereje az ércék, ásványi anyagok és üzemanyagforrások, például a hélium-3 kitermelése lenne. Egy ilyen típusú kolónia feltételezett helyszíne a Hold déli sarkpontja lenne.

2. Akciófázis

A tudóscsapatodnak most próbára kell tennie tudását, és végrehajtania a szükséges műveleteket, hogy optimalizálja a kolónia erőforráshozamát és az általa termelt nyereséget.

Ebben a fázisban a játékosok körsorrendben egymás után egy-egy akciót hajtanak végre. A játékosok addig hajtják végre egymás után az akciókat, míg úgy nem döntenek, hogy befejezik az akciófázisukat. Amint mindannyian befejezték a munkaszakaszotokat, megkezdődik a tisztításfázis. A következő lehetőségek közül kell választanotok a körötökben:

- A) Egy modul aktiválása
- B) Tudósok megetetése
- C) A munkaszakasz befejezése

A) Egy modul aktiválása

Ehhez az akcióhoz válassz ki egy tudóskártyát, majd az úrhajósodat – oxigént fogyasztva – mozgasd a kolónia különböző moduljai között. Ezután aktiválhatod azt a modult, amelyben a mozgásod befejezted. A lehetőségeid az éppen a kezedben lévő tudóskártyákon felsorolt modulokra korlátozódnak.

FONTOS: Ha nincsenek a kezedben tudóskártyák, nem választhatod ezt az akciót!

Az akció végrehajtásához kövesd a következő lépéseket:

A1. Válassz egy tudóst:

Válassz 1 tudóskártyát a kezedből, és helyezd képpel felfelé a játékos táblád mellé. A később felhasznált tudóskártyákat is erre a halomra helyezd, képpel felfelé, ez a pihenőpaklid. Ezeket a kártyákat addig nem veheted vissza a kezedbe, amíg a B akcióval meg nem eteted a tudósaidat.

TUDÓSKÁRTYÁK

A tudósok felelősek a kolónia különböző moduljainak aktiválásáért. Egy 1. szintű tudós csak egy modult tud aktiválni, mielőtt pihennie kellene, míg a 2. szintű tudósok legfeljebb 2 modult tudnak aktiválni. Egy tudós csak akkor aktiválhat egy modult, ha erre kiképezték – a hálóhelyiségeket kivéve. Az 1. szintű tudósoknak 2, a 2. szintű tudósoknak pedig 3 szakértelmük van. Egy kártya a következőkből tevődik össze:

Hivatás

Szakértelmek

Ezek azok a modulok, amelyekben a tudós akciókat tud végrehajtani a kolóniádban.

A Pszichológus a kommunikációs helyiség, az üvegház és az újrahasznosító üzem használatára lett kiképezve.

A Villamosmérnök a következő modulok egyikét tudja aktiválni: erőművek vagy kommunikációs helyiség.



Aktiválások

Azon modulok száma, amelyeket a tudós egy körben aktiválni tud. Ebben a példában a Pszichológus 2 modult tud aktiválni ugyanabban a körben.

Villamosmérnök



Induló (1. szintű) tudósok

Minden játékos 6 tudóssal kezd a játékot. A kezdőcsapat hivatásai minden játékos számára azonosak, és csak a kártyák színe és illusztrációja tér el egymástól.

A2. Mozgasd az űrhajósod és fogyassz oxigént:

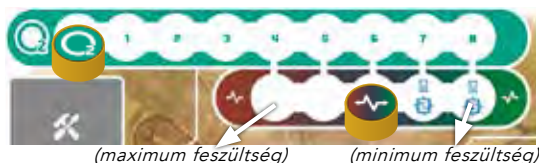
Válassz 1 modult, amely szerepel a kiválasztott tudóskártyán, és mozgasd át oda az űrhajósod, attól a modultól kezdve, amelyben az űrhajós jelenleg tartózkodik. Figyelj arra, hogy nem minden modul között van közvetlen átjáró, így az űrhajósod rákényszerülhet arra, hogy több modulon is áthaladjon, mielőtt célba érne.

Az űrhajós mozgatása közben, minden egyes modulba való belépés előtt 1 oxigént kell elfogyasztanod úgy, hogy a játékosabládon lévő oxigénfogyasztás-jelölőt 1 mezővel jobbra mozgatod.

Oxigénfogyasztás- és feszültségsávok

Oxigénfogyasztáskor mozgasd a jelölőd jobbra. Az oxigénfogyasztás-sávon 8 mező van, de az alatta lévő feszültségsáv korlátozza a fordulónként elfogyasztható oxigén mennyiségét. *Egy kipiht csapat lassabban fogyasztja az oxigént.*

A lenti példában Ana legfeljebb 6 oxigént tud elfogyasztani. Emellett, a kipiht csapat boldog csapat. Ez a játék végén bónusz győzelmi pontokat jelenthet.



A3. Aktiváld a modult:

Amint az űrhajósod a tudóskártyán szereplő egyik modulba mozgott, az esetleges költségek kifizetése után végrehajthatsz ott egy akciót. Minden modulnak van egy fő akciója, néhány modul pedig egy másodlagos akcióval is rendelkezik. Az egyes modulok ismertetését a 17. oldaltól kezdve találod.

Ha az űrhajósod egy jelenleg inaktív modult kíván használni, helyezd az adott modul energiaszimbólumára, és dobj el 1 energiakockát.



A modul egészen addig aktívnek számít, amíg egy űrhajós az energiaszimbólumon áll. Csak akkor válik inaktívvá, ha az űrhajós elhagyja a modult (vagy lelép az energiamezőről), ha megeteted a tudósaidat (B akció), vagy ha befejezed a munkaszakaszodat (C akció).

Amikor a modul inaktívvá válik, a játékosnak, aki azt újra használni szeretné, ki kell fizetnie az aktiválás energiaköltségét, és az űrhajósát az energiaszimbólumra kell helyezni.

Ha egy másik űrhajós már az aktiválómezőn van, azt a modult energia fizetése nélkül lehet használni. Továbbá, ha egy másik játékos használja azt a modult, amelyet az űrhajósod tart aktívan, 1 győzelmi pontot kapsz.

PÉLDA

A példában **Beatriznek** nem kell 1 energiakockát fizetnie a bányászati állomás modul használatáért, mivel **Diego** már aktiválta azt, **Diego** pedig kap 1 győzelmi pontot.



Figyelem!

Néhány modulnak van egy másodlagos akciója is (19. és 21. oldal), amelyet a köröd során bármikor végrehajthatsz, amennyiben az űrhajósod az adott modulban kezdi vagy fejezi be a mozgását. Ezeknél az akcióknál az energiaköltséget ki KELL fizetni, függetlenül attól, hogy a modul aktív vagy inaktív.

Egy tudós aktiválása során eldöntheted, hogy csak a fő akciót, csak a másodlagos akciót vagy mindkettőt végrehajtod, bármilyen sorrendben, feltéve, hogy a vonatkozó költségeket kifizetted. A tudóskártyád szempontjából a három eset bármelyike egy aktiválásnak számít. Ha csak a másodlagos akciót hajtod végre, az űrhajósodat le kell mozgatnod az aktiválómezőről (ha már ott volt).

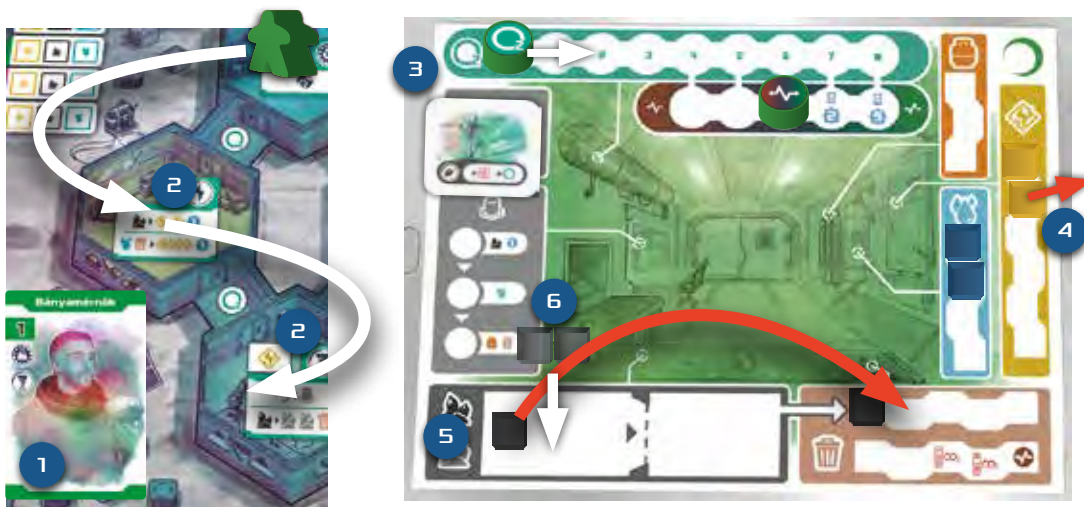
Amikor egy új kör kezdődik, újra használhatod ugyanazt a modult, ha van a kezvedben egy ezzel a szakértelemmel rendelkező tudóskártya, de ilyenkor is el kell fogyasztanod 1 oxigént (elvégre az űrhajósod akkor is lélegzik, amikor nem mozog). Ha az előző körben aktiváltad, ne költs el 1 energiakockát, és nem kapsz győzelmi pontot sem azért, mert újra felhasználod a korábbi aktiválásodat.

Ha kijátszottál egy 2. szintű tudóskártyát, akkor az A2 és A3 lépéseket – a szükséges költségeket kifizetve – még egyszer végre tudod hajtani. **Fontos:** Nem aktiválhatod ugyanazt a modult kétszer ugyanabban a körben.

Miután az aktiválást teljesen végrehajtottad, a körsorrendsáv alapján a következő játékos köre következik.

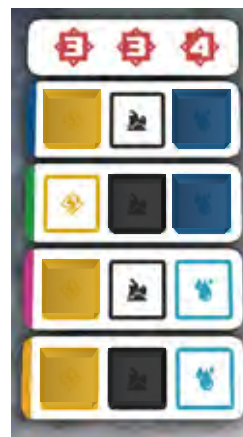
PÉLDA

Diego fel akarja dúsítani a nála lévő vasat, hogy az ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkezzen, mint a titán. Ehhez a bányászati modulnak aktívnak kell lennie. **Diego** letesz egy bányászati állomás szakértelmű tudóskártyát (1) a pihenőpaklira, és az űrhajósát a modulhoz mozgatja (2), ezért a játékosabláján két mezővel előrébb lép az oxigénfogyasztás-sávon (3). A bányászati állomáson elkölt 1 energiakockát (4), mivel a modul inaktív (ezért űrhajósát az aktiválómezőre helyezi), és a szállítószalagról 1 vaskockát áthelyez a hulladéksávra (5). Ezután 2 titánkockát kap a közös készletből, és azokat a szállítószalagja első mezőjére helyezi (6). **Diego** köre ezzel véget ért, a játék a következő játékosal folytatódik.



Készletláti raktár

Minden koordinátornak megígérték, hogy lesz egy biztonsági víz-, energia- és vastartaléka, amelyet a kolóniájuk közelében lévő raktárban tárolnak. Innen bármikor elvehetsz egy vagy több erőforrást; ez nem számít akciónak. Ezek felhasználása azonban a tervezés hiányát mutatja, ami aggasztja a befektetőket. Ezért amikor erőforrást veszel el a raktárból, csökkentsd a győzelmi pontjaid számát a jelzett értékkel. Minden játékos csak a saját erőforrásait használhatja, és sosem tud kereskedni vagy cserélni a többi játékosal. Minden játékos csak 1 vasat, 1 vizet és 1 energiát vehet magához a Holdon való tartózkodása alatt, és ezeket az erőforrásokat a játék során később nem lehet ide visszatölteni.



Lemerült akkumulátorok

Az akciófázisod során elérhetsz egy olyan pontot, amikor oxigéned még van, de az akkumulátorod teljesen lemerült. Ebben az esetben a következőket tudod tenni:

- Menj el az erőművekhez, ha van egy megfelelő szakértelmű tudóskártyád, fizess ki az erőforrásköltségeket, és még mindig marad oxigéned (lásd 22. oldal);
- Válassz egy olyan tudóst, aki egy olyan modulban végezhet el akciót, amelyet egy másik játékos úrhajója aktívan tart, mivel ehhez nem kell energiakockákat költeni (lásd 10. oldal);
- Használd fel a készletléri raktárban lévő energiakockát, kifizetve annak győzelmi pont költségét (lásd 11. oldal);
- Etesd meg a tudósaidat a B akcióval (lásd 13. oldal);
- Egy akciónak csak az A1 és A2 részét hajtsd végre úgy, hogy válassz egy tudóskártyát, mozgatód az úrhajósod, és a modul aktiválása nélkül fejezed be a mozgásodat;
- Fejezd be a munkaszakaszodat (lásd 14. oldal).

Különleges felszerelés

A játék elején minden játékos kap egy különleges felszerelés lapkát, amelyet az adott lapkának megfelelő modul aktiválásakor tud használni. A felszerelés megváltoztat egyes szabályokat, növelve az adott modul felhasználásának lehetőségeit. Ezek a módosítások mindig szabadon választhatók; a játékos eldöntheti, hogy a modul normál akcióját vagy a lapka különleges akcióját hajtja végre.

Megfelelő modul

Ez mutatja, hogy hol lehet használni a felszerelést.



(Használatra kész felszerelés)

Képességikonok

Ez ismerteti a felszereléslapka által megváltoztatott szabályokat.



(Használt felszerelés)

A különleges felszerelés fordulónként egyszer használható. Használat után fordítsd képpel lefelé a lapkát, ezzel jelezve, hogy már használtad a felszerelést abban a fordulóban. A tisztításfázis során fordítsd képpel felfelé.

A különleges felszerelés lapkák részletes leírása az utolsó oldalon található.

Egy játékos egy fordulóban többször is megismételheti az A akciót, amíg az oxigénfogyasztás-jelölője el nem éri annak korlátját. Amikor ez bekövetkezik, az adott játékos ebben a fordulóban már csak a tudósok megetetése (B akció) vagy a munkaszakasz befejezése (C akció) akciót hajthatja végre.

B) Tudósok megetetése

Ezt az akciót választva tudóskártyákat veszel vissza a kezedbe a pihenőpakliból.

Ehhez egy vagy több élelmiszerkártyát kell elköltened, attól függően, hogy hány tudóst szeretnél visszavenni a kezedbe.

Az élelmiszerkártya felső részén lévő szám jelzi annak tápértékét, ez határozza meg, hány tudóst tudsz vele megetetni. Te választod ki, hogy mely tudóskártyákat akarod visszavenni a kezedbe.

Ha olyan élelmiszerkártyákat dobsz el, amelyek tápértéke magasabb, mint a kezedbe visszavehető tudóskártyák mennyisége, a különbséget szemetet termel, és ennyi hulladékkockát kell a hulladéksávodra helyezned (lásd Hulladéksáv 21. oldal).

Az így elköltött élelmiszerkártyákat a központi játéktábla melletti pakliba kell dobni.



(a Vízitorma lehetővé teszi, hogy visszaszerezz 4 tudóskártyát)

Élelmiszerkártya-bónuszok

Egyes élelmiszerkártyák az elköltségükért értékes bónuszokat is biztosítanak.



Kapsz 1 energiakockát.



Mozgasd a jelölődet 1 mezővel balra az oxigénfogyasztás-sávon.



Csökkentsd a feszültséged 1 szinttel (mozgasd a feszültség-jelölőd egy mezővel jobbra).



FONTOS: Ha az úrhajósod egy aktiválómezőt foglal el, amikor ezt az akciót hajtod végre, mozgasd el az úrhajóst arról a mezőről, ezzel deaktiválva a modult.

Miután végrehajtottad ezt az akciót és megkaptad az esetleges bónuszokat, a játék azonnal a következő játékkal folytatódik.

Figyelem!

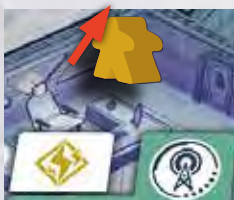
Egy élelmiszerkártya nélküli játékos is vissza tud venni a kezébe tudóskártyákat. Ehhez azonban az élelmiszernek a Földről kell érkeznie, ami nagyon költséges művelet. A játékosnak 2 győzelmi pontot kell fizetnie minden egyes tudós után, akit vissza akar venni a kezébe. A játékosoknak nem lehet negatív győzelmi pontjuk, így ha egy játékosnak 1 vagy 0 győzelmi pontja van (és nincs élelmiszerkártyája), végrehajthatja a B akciót, hogy korongját a győzelmi pont sávon a 0-ra mozgatva pontosan 1 tudóskártyát visszaszerezzen a pihenőpaklijából. Az élelmiszerkártyákkal rendelkező játékosok ezt nem tudják megtenni.

Tudtátok?

Egy NASA által végzett tanulmány azt vizsgálta, hogy mely zöldségeknek lenne a legnagyobb esélyük túlélésre, ha a Földről származó trágyával kevert holdi talajban természetesen azokat. A legjobban a retek, a vízitorma, a rozs, a rukkola, a paradicsom, a borsó, a póréhagyma és a metélőhagyma fejlődött.

C) A munkaszakasz befejezése

Ezt az akciót kell választanod a munkaszakaszod befejezéséhez, amikor nincs elég oxigéned, erőforrásod vagy tudósod a végrehajtani kívánt akciók elvégzéséhez, és nem szeretnél tudósokat megetetni a B akcióval. Ha szeretnéd, idő előtt is befejezheted a munkát.



FONTOS: Ha az űrhajósod egy modul aktiválómezőjét foglalja el, amikor befejezed a munkaszakaszt, az űrhajósodat le kell mozgatnod arról a mezőről, ezzel deaktiválva a modult.

Amikor befejeztél a munkaszakaszodat, a körsorrendkorongodat át kell mozgatnod a következő fordulóra, a körsorrendsáv bal szélső mezőjére. Ezután megkapod a bónuszt (ha van), ami azon a mezőn látható, ahová mozgottál.



A bónuszokat nem lehet félretenni és egy későbbi időpontban begyűjteni.

Nappalok (3. és 5. forduló):

A munkaszakaszt elsőként és másodikként befejező játékos választhat 1 felfordított élelmiszerkártyát az ágyásból.



A többi játékos nem kap bónuszt.

Éjszakák (2. és 4. forduló):

A munkaszakaszt elsőként befejező játékos 2 energiakockát, a másodikként befejező játékos 1 energiakockát kap.



A többi játékos nem kap bónuszt.

A munkaszakasz befejezése után az adott játékos csak a következő fordulóban hajthat végre újra akciókat. A többi játékos a fennmaradó körsorrendet követve folytatja az akciók végrehajtását (kihagyva azokat a játékosokat, akik már befejezték a munkaszakaszukat). Amint minden játékos befejezte a munkaszakaszát, azonnal megkezdődik a tisztításfázis.

3. Tisztításfázis

Ez a fázis minden forduló végén megtörténik. Minden játékos egyszerre hajtja végre és 5 részből áll:

- Pontok kiszámítása a kitermelőszondákért;
- Pontok kiszámítása a karbonkibocsátásokért;
- Pontok kiszámítása a fejlesztésekért;
- Különleges felszerelések újraaktiválása;
- Az oxigénjelölők visszaállítása.

PONTOK KISZÁMÍTÁSA A KITERMELŐSZONDÁKÉRT

Azok a játékosok, akik tereptípustól függetlenül, egybefüggő szondacsoportokat telepítettek, bónuszpontokat kapnak.



Kezdjétek az utolsó helyen lévő játékkal, és a játékosok számának megfelelően haladjatok.

PÉLDA

Ana 2 győzelmi pontot kap. Beatriz és Marcio is 1-1 pontot kap. Marciónak ugyan eggyel több szondája van, mint Beatriznek, de az nem szomszédos a többi szondájával, így azért nem kap pontokat. Végül, Diego 3 győzelmi pontot kap.



PONTOK KISZÁMÍTÁSA A KARBONKIBOCSÁTÁSOKÉRT

A játékosok a CO₂-sávon elfoglalt aktuális pozíciójuk alapján kapnak pontokat, ahogyan az a sáv jobb oldalán és lejjebb is látható. Játékoszám alapján ellenőrizték le a pozíciókat a CO₂-sávon. Ezen a sávon a hátul lévő játékosok a tetejéhez, míg az előrébb lévő játékosok az aljához vannak közelebb.

2 vagy 3 játékos: Az utolsó helyen lévő játékos 1 pontot veszít, míg az első helyen lévő játékos 1 pontot kap.

4 játékos: Az utolsó helyen lévő játékos 1 pontot veszít, a második helyen lévő játékos 1 pontot kap, az első helyen lévő játékos 2 pontot kap.

Ha a játékosok holtversenyben vannak az utolsó helyen (de van egy játékos az első helyen), akkor ezen játékosok mindegyike veszít 1 győzelmi pontot. Ha az első helyen van holtverseny (de van egy játékos az utolsó helyen), akkor ezen játékosok mind megkapják az első helyért járó bónuszt, ebben az esetben pedig a második helyezett 1 pontot kap. Ha egy 4 fős játékban két játékos áll holtversenyben a második helyen (de van egy-egy játékos az első és az utolsó helyen), akkor mindkét holtversenyben álló játékos 1 pontot kap. Ha minden játékos között holtverseny van, senki sem kap vagy veszít pontot.

PÉLDÁK



PONTOK KISZÁMÍTÁSA A FEJLESZTÉSEKÉRT

A játékosok 1 pontot kapnak minden általuk épített fejlesztett modulért.



Beatriz 2 pontot kap, **Ana** pedig 1 pontot.



KÜLÖNLEGES FELSZERELÉSEK ÚJRAAKTIVÁLÁSA

A játékosok visszafordítják a különleges felszerelés lapkáikat (ha használták azokat ebben a fordulóban).

AZ OXIGÉNJELÖLŐK VISSZAÁLLÍTÁSA

Minden kéthetes műszak végén a CO₂-mosók automatikusan bekapcsolnak, hogy megtisztítsák a kolónia levegőjét és felfrissítsék az oxigénszintet.

Minden játékos visszamozgatja az oxigénfogyasztás-sávján lévő korongot a 0-ás mezőre.



Miután ez a fázis befejeződött, a következő forduló termelésfázisa következik. Ha minden jelölő a körsáv 6. sorában van, ehelyett egy végső pontozófordulót kell végrehajtani.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék az 5. forduló tisztításfázisa után azonnal véget ér. Ekkor kerül sor a végső pontszámok kiszámítására. Az összegzőkártyák hátoldala segít a pontszámok kiszámításában.

Minden játékos a győzelmi pont sávon elfoglalt aktuális pozíciójához adjon hozzá vagy vonjon le pontokat a következők alapján:

Feszültség: Ha úgy fejezték be a játékot, hogy a feszültségjelölők a 8-as szinten van, 5 pontot kaptok. Ha a 7-es szinten van, 2 pontot kaptok.



Felbérélt tudósok: Minden felbérélt 2. szintű tudóskártya után 2 pontot kaptok.



Élelmiszer-változatosság: Minden játékos számolja össze, hány különböző nevű, fel nem használt élelmiszerkártya van a kezében. Holtverseny esetén a kiosztandó pontokat osszátok el a játékosok számával, lefelé kerekítve. *Például, ha két játékos holtversenyben a 2. helyen áll, mindketten 3 pontot kapnak, a 4. játékos pedig nem kap pontot.* Ahhoz, hogy pontokat kapjatok, kártyákkal kell rendelkeznetek.

Az élelmiszerek tápértéke: Minden játékos adja össze a fel nem használt élelmiszerkártyáinak teljes tápértékét (beleértve az ismétlődő nevűeket is). A holtversenyek ugyanúgy dőlnek el, mint az élelmiszer-változatosságánál.

Élelmiszer - Legváltozatosabb:	1°: 8
Élelmiszer - Magasabb tápérték:	2°: 5
	3°: 2

CO₂-sáv: A CO₂-sávon jelenleg elfoglalt pozíciótok alapján kaptok vagy veszítetek pontokat.



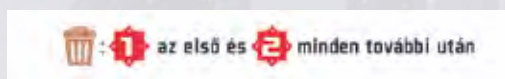
Teljesített megrendelések: A teljesített megrendeléseitek száma alapján az alábbi táblázat segítségével kaptok vagy veszítetek pontokat.

	0	1	2	3	4
☐:	5	0	3	5	8

Felhalmozott erőforrások: 1 pontot kaptok minden 2 erőforrás után, ami a játék végén a játékos táblákon van (energia, vas, titán, víz és hélium). **A megmaradt oxigén nem ér pontokat.**



Felhalmozott hulladék: A felhalmozott hulladék mennyiségétől függően veszítetek pontokat. Az első hulladékkocka után 1 pontot, minden további kocka után további 2 pontot veszítetek.



A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos győz.

Holtverseny esetén a teljesített megrendelések száma dönt, ha azok is egyeznek, akkor a CO₂-sávon elfoglalt pozíció a mérvadó. Ha a játékosok még így is holtversenyben állnak, osztoznak a győzelmen.

PÉLDA

Az 5. forduló végén **Beatriznek** 80 pontja van. Majd kap:
5 pontot, mert a feszültségjelölője a 8-as számon van;
6 pontot, mert 3 darab 2. szintű tudóst bérelt fel;
5 pontot, mert 5 élelmiszerkártyájából 4 különböző nevű volt és a 2. helyen végzett az élelmiszerek változatosságába;
8 pontot, mert az élelmiszerek tápértékét nézve 1. helyezést érte el. Az 5 élelmiszerkártyáját összeadva 23 lett az eredmény;
5 pontot, mert a CO₂-sáv utolsó előtti helyén áll;
8 pontot, mert 4 megrendelést teljesített;
2 pontot, mert 1 víz-, 2 energia- és 2 vaskockával fejezte be a játékot.
Végül veszít 3 pontot a 2 hulladék felhalmozásáért.
Végső pontszám: 116 pont

A NEMZETKÖZI HOLDKOLÓNIA

Koordinátor, üdvözlünk az első, Holdon történő bányászatra tervezett űrkolónián! Örülünk, hogy csatlakoztál hozzánk. Normális, ha a Holdon töltött első néhány földi nap alatt kissé zavartnak érzed magad; de hamarosan meg fogod szokni a kolónia különböző szektorainak biztonsági protokolljait és automatizált rendszereit. A kolónia működési rendjébe való gyors és zökkenőmentes beilleszkedés érdekében elkészítettük ezt a kézikönyvet, amely fokozza a hatékonyságot is. A kolóniánk 10, működésileg független, de egymással összekapcsolt modulból áll; mindegyiknek megvan a maga célja, és létfontosságú a munkád és a túlélésed szempontjából.

Egy modul aktiválásához egy megfelelő szakértelemmel rendelkező tudós kártyájának kijátszására lesz szükséged.

Az űrhajósodnak is az adott modulban kell tartózkodnia, szükség esetén mozgasd tehát oda (oxigént fogyasztva). Ne feledd azt sem, hogy egy modul aktiválásához 1 energiakockát kell elköltened, mielőtt használnád azt, ahogyan azt az akciófázis „A” akciója (10. oldal) leírja.

Légzsilip

A külvilág sziklás felszínére nyíló ajtónk, a légzsilip teszi lehetővé, hogy egy tudóst küldj ki a kolóniából további bányászati szondákat telepíteni.

Ez azonban kockázatos művelet, ami mindig növeli csapatod feszültségét.



Fő akció – Új szondák telepítése:

Aktiváld a modult, és növeld a feszültség szintet 1-gyel, a feszültségjelölődet 1 mezővel balra mozgatva. (Előfordulhat, hogy ennek eredményeként a feszültségjelölőd az aktuális oxigénfogyasztás-szint alá kerül, ami csak ekkor fordulhat elő.)



Ha a feszültségjelölőd már a minimumon van (4. szint), nem tudod végrehajtani ezt az akciót, amíg a feszültség egy részét nem enyhítet a hálóhelyiségek (23. oldal) használatával.

Minden játékos a központi játéktábla bányászati területén lévő bányászati zónába telepített 1-1 szondával kezdi a játékot. Ez minden forduló termelésfázisában 1 vaskockával látja el a játékost. Amikor ennek a modulnak a fő akcióját használod, egy további kitermelőszondát telepítesz, eltávolítva egy szondajelölőt a játékostábláról, és lerakva azt bármelyik üres bányászati zónára. Ne feledd, hogy minden forduló végén pluszpontokat kapsz, ha a szondáid egymás mellett vannak (lásd: 14. oldal).



(Egy 2 fős játék során elérhető bányászati zónák.)

A telepített szondákat a szondatárolóból kell elvenni, fentről lefelé haladva. Amikor az első kiegészítő szondát helyezed le a bányászati területre, azonnal kapsz 1 győzelmi pontot és 1 vaskockát a szállítószalagod első mezőjére.

A második kiegészítő szondád lehelyezésekor azonnal kapsz 1 vízkockát. Az utolsó szondád lehelyezésekor azonnal kapsz 1 héliumkockát, valamint 1 hulladékot kell a hulladéksávodra tenned. Minden erőforrást a megfelelő tárolóba kell helyezned a játékostáblára. Ha nincs elég helyed egy erőforrásnak, az elveszik, ne vedd el a közös készletből.



Figyelem!

A ♦ szimbólummal ellátott szürke bányászati zónák titánbányákat jelölnek. A titán bányászata ugyanúgy történik, mint a vasé, és az szükség esetén szabadon felhasználható a vas helyett. A fordítottja nem érvényes.



Kommunikációs helyiség

A légzsilip után a kommunikációs helyiség következik, ami a Földdel való közvetlen kommunikációs kapcsolatodat jelenti. Itt tudsz új tudósokat felbérlni a küldetésedhez. A vállalatok előre kiválasztják a jelölteket, és a leírásukat közvetlenül neked küldik el jóváhagyásra.



Fő akció – Tudósok felbérése:

Aktiváld a modult, és válassz egy 2. szintű tudóskártyát a felbérlehetők listájáról, és fizess ki a felbéréseinek díját (1 vagy 2 vaskockát) a pozíciója felett látható érték szerint.



(A felbérlehető tudósok listája és a rendelkezésre álló tudósok felbéréseinek költségei.)

A frissen felbérelt tudóst az adott játékos a kezébe veszi, és a következő körében aktiválni tudja. Új tudósokat csak ezen modul aktiválásával lehet felbérelni.

Miután felbéreltél egy tudóst, tolj minden kártyát jobbra, hogy feltöltsd a helyét, majd húzz egy új tudóskártyát a megfelelő pakliból, és helyezd a bal szélső mezőre.

Űrkikötő

A vállalatok nem spóroltak a befektetéseikkel, hogy megalapítsák ezt a kolóniát, amelynek egyetlen célja a Holdról kitermelt erőforrások visszaküldése a Földre. Ez pedig csak a űrkikötőn keresztül lehetséges.



Fő akció – Megrendelések teljesítése:

Aktiváld a modult, és válassz egyet a rakodószalagon a rendelkezésre álló megrendeléslapkák közül. Ezután tedd a következőket:

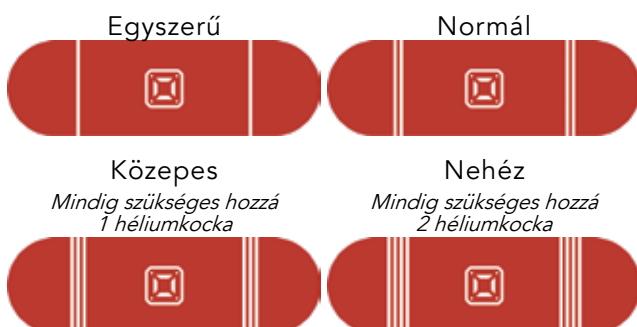
- Dobd el a megrendeléslapkán látható erőforrásokat, és tedd vissza azokat a közös készletbe;
- Megkapod a megrendeléslapkán látható jutalmakat (lásd lejjebb);
- Vedd le a megrendeléslapkát a rakodószalagról, és tedd a játékos táblád mellé;
- Fordítsd fel a halom következő megrendeléslapkáját, ha van ilyen.

Minden megrendelés a rakodószalagon marad, amíg valamelyik játékos nem teljesíti azt. Csak a látható rendeléseket lehet teljesíteni. Ha egy megrendelés halomból elfogynak a lapkák, az üres marad.

Megrendeléslapkák

A megrendeléslapkák a különböző földi vállalatok által a Hold erőforrásaira leadott megrendeléseket jelképezik. Ezeket nem kell feltétlenül teljesítenetek, de a befektetők nagyon remélik, hogy megteszitek. Elvégre ez a fő oka, hogy a Holdra küldtek titeket.

A megrendeléseknek 4 típusa van:



Egy megrendelés teljesítéséhez szükséges erőforrások:



Egy megrendelés teljesítésének jutalmai:

- Mozdasd a CO₂-sávon a jelölőd 1 mezővel lefelé.
- Dobj el 1 hulladékkockát.
- Győzelmi pontok.
- Vedd vissza a kezébe bármelyik tudóst a pihenőpakliból, beleértve az éppen használt tudóst is, élelmszerkötség fizetése nélkül.
- Mozdasd felfelé 1 szinttel a korongod az egyik kutatássávon.

Laboratórium

A laboratórium felszereltsége lehetővé teszi, hogy különféle fejlesztéseket dolgozz ki a kolónia számára, hogy növelni tudja a bányászat hozamát és fenntartható ökológiai rendszereket hozzon létre.

Fő akció – Projektek kutatása:

Aktiváld a modult, és mozgasd a korongod 1 mezővel felfelé a központi játéktábla két kutatássávjának egyikén: kitermelés vagy fenntarthatóság.

Mindkét sávnak 4 szintje van, és minden játékos az első szinten kezd. Minden egyes mező, amire egy játékos a sávon rámozog, egy új akciót nyit meg, amelyet az ipari komplexumban vagy az újrahasznosító üzemből tud használni.

Az új akciók mindig kiegészítik a korábban feloldott akciókat, és nem vesznek el a szintek növelésével.



Az itt feloldott akciókkal részletesen a megfelelő részek – Az ipari komplexum (20. oldal) és Az újrahasznosító üzemből (22. oldal) – foglalkoznak.

A kutatási célok bónuszjutalmai:

Bármelyik kutatássáv 4. szintjének elérése után, egy újabb kutatási projekt teljesítésével kapsz 5 győzelmi pontot és egy általad választott bónuszt a kutatásbónusz-területről, amelyet a játékoskorongod bónuszra helyezésével jelölhetsz. Minden bónuszt csak 1 játékos tud megszerezni.

A bónusz kiválasztása után azonnal meg kell kapnod az adott bónuszt. Ha nem rendelkezel az erőforrás elhelyezéséhez szükséges hellyel, akkor az elveszik. Ha a 3 hulladékkocka eldobásának bónuszát választod, és kevesebb mint 3 hulladékkockád van, akkor egyszerűen annyi hulladékkockád dobod el, amennyi van. Egy hulladékkocka megszerzését is tartalmazó bónusz esetében a hulladékkocka megszerzése kötelező.

Ha már mindkét sávon végigértél, nem tudod ezt az akciót választani.



A kutatásbónuszok jelentése:



Másodlagos akció – Fejlesztett modulok építése:

Válaszd ki az egyik játék elején felfedezett fejlesztett modult, ha használjátok azokat, és helyezd a megfelelő alapmodul fölé. Ez 2 titánba és 1 energiába kerül, függetlenül a laboratórium aktiválási állapotától.

Továbbá helyezd 1 korongod (a játék elején félretett korongok közül) az építéssáv bal szélső elérhető területére, és azonnal megkapod az ott látható számú győzelmi pontot. A játék során 1-nél több fejlesztést is fel tudsz építeni.

A játékosok minden tisztításfázisban 1 győzelmi pontot kapnak minden addig felépített moduljuk után.



(másodlagos akció ikon)



(azonnali építésbónusz)

(forduló végi bónuszok)

Ettől kezdve a fejlesztett modul új, minden játékos számára azonnal elérhető akciókkal rendelkezik (további részletek a 28. oldalon). Egy játékban legfeljebb 4 fejlesztett modult tudtok felépíteni.

Ipari komplexum

Az ipari komplexumban az érc feldolgozásával kinyerhető a benne rekedt víz és hélium. A légszűrők is itt aktiválhatók azért, hogy a személyes energiakészletedet használva kimosd a kolónia levegőjéből a CO_2 -ot.

Fő akció – Víz vagy hélium-3 kitermelése:

Aktiváld a modult, és válassz egyet a rendelkezésre álló kitermelési folyamatok közül. Az ipari komplexum aktiválásához elegendő helynek kell lennie a játékosabládon a megfelelő tárolótartályokban az érc feldolgozása során kinyert erőforrások tárolására.



A játékot a kitermeléskutatás-sávod első szintjén kezded. A laboratórium használatával új akciókat oldasz fel (19. oldal). A rendelkezésedre álló lehetőségeket a kitermeléskutatás-sáv mutatja, és az alábbiakban részletezzük.

A1) Egyszerű vízkitermelés (a játék kezdetén elérhető)

A Holdon az élethez nélkülözhetetlen víz a holdközvetbe ágyazódott apró jégkristályok formájában található meg. A víz He-3 kinyerésére, energiatermelésre, növények öntözésére használható, vagy egyszerűen vissza is küldhető a Földre. Ugyanakkor az ércből történő vízkinyeréssel hasznosíthatatlan maradvány is keletkezik, ami növeli a hulladéktermelést.

Amikor vizet termelsz ki, mozgass 1 vaskockát a szállítószalagodról a hulladéksávra, ezután kapsz 1 vízkockát és 1 győzelmi pontot.

A2) Egyszerű hélium-3 kitermelés (a játék kezdetén elérhető)

A hélium-3 gáz nagy mennyiségű energiával rendelkezik, és a Holdon rengeteg van belőle a holdkéregbe zárva, és visszaküldhető a Földre. Ugyanakkor az érc ilyen módon történő feldolgozásával hasznosíthatatlan maradvány is keletkezik, amit a játék elején nem lehet felhasználni, ami növeli a hulladéktermelést.

Amikor gázt termelsz ki, mozgass 1 vaskockát a szállítószalagod bármely pontjáról a hulladéksávodra, dobj el 1 vízkockát, ezután kapsz 1 héliumkockát és 1 győzelmi pontot.

B) Dupla vízkitermelés (a kitermeléskutatás-sáv 2. szintje szükséges)

A kitermelési folyamat hatékonyságának növelése után megduplázhatod a víztermelésed, ez azonban a hulladéktermelésed is növeli.

Amikor vizet termelsz ki, mozgass 1 vaskockát a szállítószalagodról és 1 vaskockát a közös készletből a hulladéksávodra, ezután kapsz 2 vízkockát és 1 győzelmi pontot.

C) Dupla héliumkitermelés (a kitermeléskutatás-sáv 3. szintje szükséges)

Automatizációs eljárásokat vezettek be az ipari komplexum hatékonyabb felhasználása érdekében.

Amikor héliumot termelsz ki, mozgass 2 vaskockát a szállítószalagodról a hulladéksávodra, dobj el 1 vízkockát, ezután kapsz 2 héliumkockát és 1 győzelmi pontot.

D) Fejlesztett kitermelés (a kitermeléskutatás-sáv 4. szintje szükséges)

Az ipari komplexumban bevezetett automatizációs eljárások növelik a hatékonyságot.

Bármelyik kitermelési eljárás végrehajtásával egyidejűleg, a másik erőforrás egyik kitermelési eljárását is elvégezheted anélkül, hogy egy másik tudós akcióját használnád, energiaköltséget fizetnél vagy oxigént költenél. Más szóval kitermelhetsz vizet [A1 vagy B] és He-3-at is [A2, C vagy a modulhoz tartozó különleges felszerelés akciója, ha van] egyazon akción belül.



Másodlagos akció – A CO₂-mosó aktiválása:

A kiotói jegyzőkönyv alapján a leginkább szennyezőktől a jóváírásokat a legkevésbé szennyezőkhöz utalják. Használd rendszeresen a CO₂-mosókat, hogy eltávolítsd a gázt.

Dobd el legfeljebb 2 energiakockád, hogy a CO₂-sávodon előrehaladj legfeljebb 2 szintet, minden így elköltött kocka után 1 szintet. Ezt az energiát a modul aktiválási állapotától függetlenül el tudod költeni.



Tudtad?

A hélium-3 a hélium nem radioaktív izotópja, mely atommagjában 2 proton és 1 neutron található. A Földön rendkívül ritka és a magfúziós kutatásokhoz keresett anyag. Úgy vélik, a több milliárd éven át tartó napszelek következtében a gázból rengeteg található a Holdon, illetve naprendszerünk gázóriásaiban is.

PÉLDA

Beatriz két energiakockát költött el a CO₂-mosók aktiválására, így a korongját két mezővel lejjebb mozgatta.



Beatriz nem aktiválta a modult (az űrhajósa nem az aktiválómezőn van), csak a modul extra akcióját hajtotta végre. Ettől függetlenül el kellett dobnia egy ipari komplexum szakértelemmel rendelkező tudóskártyát.

Hulladéksáv

A kolóniákban termelt hulladék a játékosablákon található sáv segítségével mérhető. Hulladék keletkezhet az erőforrások pazarlása, az érc feldolgozása vagy dúsítása, valamint az el nem fogyasztott élelmiszer miatt. Minden egyes kapott hulladék után egy érckockát kell helyezni a közös készletből (vagy más forrásból, amikor egy akció során ez meg van határozva) a hulladéksávra. A kockákat balról jobbra kell elhelyezni, a felső sorral kezdve. Ha titánnal fizetsz ki egy vasköltséget, egy fekete vaskockát kell a hulladéksávra tenned, a szürke titánkockát pedig vissza kell tenned a közös készletbe.



Amikor egy hulladékkocka kerül a hulladéksáv utolsó 3 mezőjére:

- ha lehetséges, lépj vissza 1 mezőt a CO₂-sávon;
- ha lehetséges, növekd 1-gyel a feszültség-szintedet;
- ha a sáv megtelt, dob el a fennmaradó hulladékot.

Az újrahasznosító üzemben vagy az erőművekben végrehajtott akciókkal távolíthatsz el kockákat erről a sávra. Bizonyos megrendelések teljesítése is lehetővé teheti bónuszként a hulladék eltávolítását. A kockák eltávolítása az elhelyezés szokásos sorrendjével ellentétesen történik. A játék végén pontokat veszítesz attól függően, hogy mennyi hulladékot halmoztál fel.

az első és minden további után

Bányászati állomás

A titánban gazdag területekre történő bányászati szondák lehelyezése nélkül is lehetséges a vasat úgy dúsítani, hogy az a titánhoz hasonló tulajdonságokkal rendelkezzen. A szondákat többször is lehet használni, így még több érc nyerhető ki.

Fő akció – Érc bányászata vagy dúsítása:

Aktiváld a modult, és válassz egyet a következő lehetőségek közül:

• Érc bányászata:

Aktiváld az összes szondát, amelyet a bányászati területre telepítettél, és ugyanúgy erőforrásokat kapsz, mint a termelésfázisban (8. oldal), azzal a különbséggel, hogy nem mozgatsz az erőforrásokat a szállítoszalagodon. Minden szondát aktiválni kell; nem tudsz a szondáknál kevesebb erőforrást szerezni. **VAGY**

• Vasérc dúsítása:

Mozgass át egy vasércet a szállítoszalagodról a hulladéksávodra, és kapsz 2 titánkockát. Ezek a kockák a szállítoszalagod első mezőjére kerülnek, függetlenül attól, hogy a vaskockát honnan vetted el.

Erőművek

Mivel a holdkolónia 14 földi napot tölt sötétségben, kifejlesztettek néhány segédenergia-termelő rendszert. Energia termelhető az ércben található szennyeződések elégetésével vagy a hidrogenizált vízből származó hidrogén felhasználásával.

Fő akció – Energiatermelés:

Ennek a modulnak nincs aktiválómezője, ezért az aktiválásához nem kell energiakockát költened. Nem kapsz pontokat, ha egy másik játékos használja az erőműveket egy másik, a modulban tartózkodó űrhajóssal.

Aktiváld a modult, és válassz egyet a következő lehetőségek közül:

Hőerőmű:

Dobj el 1 vaskockát, a közös készletbe helyezve, majd kapsz 2 energiakockát és 1 győzelmi pontot. **VAGY**

Hidrogén-erőmű:

Dobj el 1 vízkockát és 1 hulladékkockát a hulladéksávodról, ezután kapsz 4 energiakockát és 1 győzelmi pontot.



Újrahasznosító üzem

Ne hagyj, hogy a hulladékok felhalmozódjon. A befektetők rossz szemmel nézik, ha rosszul gazdálkods a Holdon található erőforrásokkal. Az újrahasznosító üzemből lehetőség van a hulladékok újrahasznosítására.

Fő akció – Hulladék újrahasznosítása:

Aktiváld a modult, és válassz egyet a rendelkezésre álló újrahasznosítási eljárások közül.

A játékot a fenntarthatósággal kapcsolatos kutatás-sávod első szintjén kezd.

Az új eljárásokat a laboratóriumban (19. oldal), a kutatás-sávon haladva lehet feloldani, és az alábbiakban részletezzük.



A) Egyszerű újrahasznosítás (a játék kezdetén elérhető)

Távolíts el 1 hulladékkockát a hulladéksávodról, a szállítoszalagod első mezőjére helyezve azt. Ez a kockát mostantól vaskockának számít.

B) Energia újrahasznosítása (a fenntarthatósággal kapcsolatos kutatás-sáv 2. szintje szükséges)

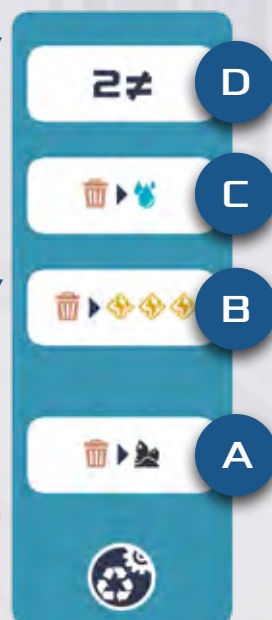
Dobj el 1 hulladékkockát a hulladéksávodról, visszatéve azt a közös készletbe. Kapsz 3 energiakockát.

C) Víz újrahasznosítása (a fenntarthatósággal kapcsolatos kutatás-sáv 3. szintje szükséges)

Dobj el 1 hulladékkockát a hulladéksávodról, visszatéve azt a közös készletbe. Kapsz 1 vízkockát.

D) Fejlesztett újrahasznosítás (a fenntarthatósággal kapcsolatos kutatás-sáv 4. szintje szükséges)

Végezz el két különböző újrahasznosítási akciót a fenti 3 lehetőség közül. Ehhez nem kell újabb aktiválást használnod, és nem fogyaszt több energiát és oxigént sem. Ha a modulhoz tartozó különleges felszerelés a birtokodban van, akkor a két akció egyikeként használhatod annak akcióját.



Fejlesztett modul:

Ha megépült a fejlesztett újrahasznosító üzem (28. oldal), helyezd a fejlesztett fenntarthatósággal kapcsolatos kutatás-lapát a fenntarthatósággal kapcsolatos kutatás-sáv fölé.

Üvegház

A hosszú munka után a telepések megéheznek, neked pedig meg kell etetned a csapatodat. Egy vagyona kerülne az összes élelmiszert a Földről importálni, ezért a közösség üvegházát kell használnod arra, hogy különböző növényeket termessz, és megetesd a tudósaidat.

Fő akció – Élelmiszer betakarítása:

Aktiváld a modult, és válassz egyet a következő lehetőségek közül:

- Vegyél el egy képpel felfelé fordított élelmiszerkártyát az ágyásokból.
- **VAGY**
- Dobj el 1 vízkockát, vegyél el 3 képpel felfelé fordított élelmiszerkártyát az ágyásokból, és kapsz 1 győzelmi pontot.

Miután elveszel egy élelmiszerkártyát, vedd a kezébe. Amikor élelmiszerkártyákat veszel el, a kör végén húzz újakat, és tedd azokat az ágyásokba. Amikor az élelmiszerkártyák paklija kiürül, keverd meg a dobópaklit, és alkoss belőlük egy új paklit.

Amellett, hogy a fáradt tudósaidat az élelmiszerkártyákkal táplálsz, az elköltetlen élelmiszerkártyák a játék végén pontokat érnek. A pontozás módja a végső pontozásról szóló fejezetben (16. oldal) található.

(ágyások)



Hálóhelyiségek

Fáradt, túlhaszolt vagy feszült a csapatod? Hagyd, hogy a tudósaid pihenhessenek egy kicsit. A megemelkedett feszültség szint növeli a légzésszámot, ami végül észrevehetően befolyásolja az oxigénfogyasztást. A kimerült tudósok nem tudnak ugyanannyi munkát elvégezni az oxigénadagjukkal, mint amennyit kipihenten.

Fő akció – Szabadnap kivétele:

Ez a modul az egyetlen olyan hely, amelyet több tudós is használhat egyszerre; aktiválásához nincs szükség szakértelemre sem.

Aktiváld a modult, és dobj el annyi tudóskártyát, amennyit akarsz, hogy csökkentsd a feszültség szintet. Az 1. szintű tudósok 1, a 2. szintű tudósok 2 mezővel csökkentik a feszültséget, ennyi mezővel jobbra tolva a feszültségjelölőt. Ha egy 2. szintű tudós már végrehajtott pontosan 1 akciót ebben a fordulóban, akkor a másik akciójáról lemondhatsz, ha eldobod a kártyát, hogy 1 szinttel csökkentsd a feszültséget. Ez a feszültségcsökkenés azonnali, így még ugyanebben a fordulóban megnöveli a felhasználható akciók számát.

Az eldobott tudósok a pihenőpaklira kerülnek, a korábbi akciók során felhasznált többi tudóssal együtt, és ugyanúgy visszaszerezhetők, ha megeteted őket.

A köröd mindig véget ér e modul aktiválása után.



PÉLDA

Marcio a maximális feszültség szinten volt (a 4-es szám alatt), és úgy döntött, hogy a hálóhelyiségeket használja a fordulója második akciójaként, miután egy szomszédos modulban, a laboratóriumban, kijátszott egy 2. szintű tudóst (Élelmiszeripari mérnök). Elfogyaszt 1 oxigént az úrhajósa mozgatásához és 1 energiakockát a modul aktiválásához. Ezután az Élelmiszeripari mérnöke miatt 1 mezőt mozgathat a feszültség sávon (mivel a tudós első akcióját a laboratóriumban felhasználta), majd hozzáad két másik kártyát, a Fizikust (2 mezőt ér) és a Biológust (ami mindig 1 pontot ér). Ezzel a feszültségkorongját 4 mezővel jobbra tudta tolni, így egy fordulóban ugyanannyi oxigénnel akár 8 akciót vagy mozgást is elvégezhet.



EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT

Egy vállalat egy önálló mesterséges intelligencia által futtatott programot fejlesztett ki, téged pedig arra kértek fel, hogy legyőzd, ezzel segítve az algoritmusai fejlesztését. Készen állsz a kihívásra?

ELŐKÉSZÜLET

Kövessd az előkészületek 2 játékosra vonatkozó összes lépését, a következő módosításokkal. Válassz egy szintet az MI-nek:

1. A körsorrendsávra tegyél egy korongot a saját színedből, majd az MI színéből is. Mindig te jössz először.
2. Vedd el az MI játékosabláját, és tegyél rá 1 hulladékkockát, 3 szondát, 2 vízkockát és egy korongot, amely azt jelzi, hogy az MI melyik modult aktiválja. *(Az MI teljesen számítógép-alapú, ezért nem használ úrhajósfigurát.)*
3. Válaszd ki az MI programozásának erősségét:

Normál MI: Vedd el az A–F jelzésű (felső sarok) kártyákat. Ez az ajánlott nehézség az első egyszemélyes játékodhoz.

Haladó MI: Vedd el a G–L jelzésű kártyákat.

Középhaladó MI: Keverd össze az A–L kártyákat. Több haladó kártya használata fejlettebb MI-t eredményez.

4. Véletlenszerűen húzz 5 kártyát az imént elkészített MI-pakliból, keverd meg azokat, és képpel lefelé fordítva tedd a paklit az MI játékosablája mellé. Az összes többi MI-kártyát tedd vissza a játék dobozába.
5. Húzz 2 különleges felszerelés lapkát, válassz egyet, a másikat tedd vissza a játék dobozába. Az MI-t nem programozták be különleges felszerelés használatára, ezért nem kap lapkát.
6. A 7. oldalon a 2 fős játéknál leírtakhoz hasonlóan húzz egy tudóskártyát, válassz egy modult a kártyáról, és helyezd az úrhajósod abba a modulba, az aktiválómezőn kívülre. Majd helyezd az MI-korongot a másik modul aktiválómezőjére.

Megjegyzések az erőforrásokról

Mivel az ellenfeled egy mesterséges intelligencia, a következőkre nincs szüksége:

Energia – Mindig közvetlenül kapcsolódik az erőművekhez. Az MI nem költ el energiát. Az MI számítógéptermében van egy tartalék akkumulátor, ez csak újrahasznosítási akciók révén töltődik fel, de soha nem merül le. Ez az eltárolt energia csak a játék végi győzelmi pontokba számít bele.

Vas – A kitermelőszondák szükség szerint vezeték nélkül aktiválhatók a szükséges mennyiségű érc kitermeléséhez. Az MI nem költ el vasat az akciói végrehajtásához. A pontozás során az MI nem foglalkozik a vassal.

Oxigén – A szerverszobának nincs szüksége oxigénkészletre, és gyorsan át tud fókuszálni az egyik modulról a másikra. Az MI nem költ el oxigént mozgáshoz és az akciói végrehajtásához.

Minden egyéb erőforrást az MI játékosabláján tárolj, amint összegyűjti azokat.



JÁTÉKMENET:

Az egyszemélyes változatban minden forduló a következő fázisokból áll:

1. Termelésfázis

Mozgasd az ércet a szállítószalagodon, kapj ércet a szondáid alapján, és tárolj energiát, amikor a játéktáblán ez jelezve van.

Az MI csak akkor kap ércet, ha van egy szondája titánbányán. A szerverterem védve van a sugárzás ellen, ezért az ércet nem kell eldobni, ha az nem lett időben felhasználva.

2. A játékos akciófázisa

Végezd el az összes akciót, mielőtt az MI következne, egy normál játékhoz hasonlóan körsorrendben folyó játék helyett. Mozoghatsz és a modulokat egymás után aktiválhatod, oxigént fogyasztva, energiát és tudósokat felhasználva; az akciók között a tudósokat is annyiszor megetetheted, ahányszor csak szükséged van rá, a szokásos módon élelmiszerkártyákat használva. Ezt addig folytatd, amíg nem marad több oxigéned, vagy amíg be nem fejezed önszántadból a munkaszakaszt.

A forduló során az MI által működtetett modult a szokásos módon, energiaköltség fizetése nélkül használhatod, az MI ezért nem kap győzelmi pontot.

Amint befejezed a munkaszakaszt, helyezd át a korongodat a következő forduló első mezőjére, és megkapod a jelzett bónuszt. A játék ezután az MI-vel folytatódik.

3. Az MI akciófázisa

Fordítsd meg az MI-pakli felső kártyáját. Sorban végezd el a kártyán felsorolt akciókat, felülről lefelé haladva. Használd az MI-korongot az éppen végrehajtott akció jelölésére.

A leírtak szerint alkalmazd a kártyán szereplő modul minden lépését, ideértve a opcionális lépéseket is (ha van ilyen), majd helyezd át a jelölőt a következő modulra. Ha egy akciót nem lehet végrehajtani, az MI kihagyja azt az akciót, és a következő utasítással folytatja.

Ha az MI olyan modult használ, amit te aktiváltál, nem kapsz érte győzelmi pontot.

Miután az adott kártyán szereplő összes akciót végrehajtottad, helyezd az MI korongját annak a modulnak az aktiválómezőjére, ahol utoljára végzett el egy akciót.

Ez a modul addig aktív marad, amíg az MI be nem fejezi a következő akciófázisát; amikor a következő akciófázisban végrehajtod ennek a modulnak a fő akcióját, nem kell energiát költened.

Amint az MI befejezte akcióit, helyezd át az MI körjelölőjét a következő fordulóra. A körsorrendsávról semmilyen bónuszt nem kap meg.

4. Tisztításfázis

A tisztításfázis a normál szabályok szerint történik. A játékos és az MI pontokat kap a fejlesztések, a CO₂-kibocsátás és a szondaeloszlás alapján, amikor lehetséges.



(Példa egy MI-kártyára)

AZ MI-akciók



Amikor az **űrkikötőt** aktiválja, az MI lehetőség szerint megpróbálja teljesíteni a játékban lévő aktív megrendelések egyikét, a legmagasabb pontértékűt részesítve előnyben. Döntetlen esetén azt a megrendelést választja, amelyik a legkevesebb erőforrást igényli.

Dobd el a jelzett erőforrásokat, de ne feledd, hogy az MI mindig rendelkezik elegendő vasércel. Például, ha az MI egy olyan megrendelést próbál teljesíteni, amihez csak vasérc kell, egyszerűen megkapja a megrendeléslapkát és az azon szereplő pontokat és bónuszokat. (A bónuszok az MI játékos tábláján vannak ismertetve.)



Amikor a **laboratóriumot** aktiválja, az MI előrehalad az egyik kutatássávon. Az MI-kártya tartalmazza az aktuális kutatási preferenciáját. Amikor csak lehetséges, mindig vedd figyelembe ezt a preferenciát. Ha az MI befejez egy kutatássávot, megkapja a szokásos 5 győzelmi pontot, valamint egy bónuszt, amelyet az MI játékos tábláján felsorolt sorrendben válassz ki, minden egyéb feltételnek eleget téve.

Másodlagos akció: Ha az MI-nek van elegendő titánja a rendelkezésre álló építkezések egyikéhez, akkor a bal szélső fejlesztést építi meg, és megkapja az építésért a megfelelő bónuszpontokat. Jelöld meg ezt az építményt az MI egyik korongjával, és minden forduló végén kapja meg érte a szokásos pontokat.



Amikor az **üvegházat** aktiválja, az MI megkapja a legmagasabb tápértékű élelmiszerkártyát, és azt a játékos táblája mellé helyezi. Ha vannak azonos értékű élelmiszerkártyák, akkor közülük a jobbra távolabb lévőket választja. Ha az MI-nek 2-nél több vízkocka van a tartályában, akkor elfogyaszt egy vizet, és elveszi mind a 3 élelmiszerkártyát, a szokásos módon pontozva. Az MI soha nem költ titánt az üvegházban, ha az fejlesztve lett.



Amikor a **kommunikációs helyiséget** aktiválja, az MI a legolcsóbb elérhető tudóst bérl fel, és a játékos táblája mellé helyezi.



Amikor az **újrahasznosító üzemet** aktiválja, az MI legfeljebb 2 hulladékkockát fog eldobni, és a kártyán feltüntetett kutatásszintje alapján megkapja a megfelelő erőforrásokat (az első szinten az MI nem kap semmit). Ha nincs elég helye a víz vagy az energia tárolására (az MI tartalék akkumulátora 6 egységnyi energiát tárol), helyette 1 titánt kap minden olyan erőforrás után, amelynek tárolására nem maradt helye. Ha az MI csak 0 hulladékkockát tudna újrahasznosítani, egyszerűen átugrik a következő akcióra.



Amikor az **ipari komplexumot** aktiválja, és ha az MI 2 víznél kevesebbel rendelkezik, akkor a kutatásszintje alapján vizet, hulladékot és győzelmi pontokat fog termelni. Ha az MI már rendelkezik 2 vagy több vízzel, akkor el fogja dobni az egyiket, hogy hélium-3-at, hulladékot és győzelmi pontokat termeljen a kutatásszintje alapján. Ha az MI 2 vagy több vízzel rendelkezik, de nincs helye a hélium-3-at eltárolni, kihagyja a fő akciót.

Másodlagos akció: Az MI mindig aktiválja a CO₂-mosókat. A kártyán lévő utasításoknak megfelelően, amikor csak lehetséges, 1 vagy 2 szintet csökkent a CO₂-sávján.



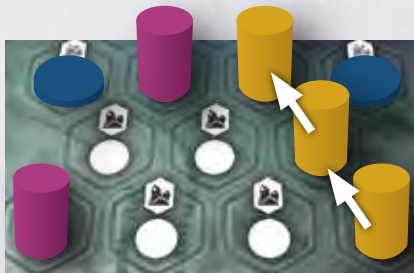
Amikor a **bányászati állomást** aktiválja, az MI 2 titán- és 1 hulladékkockát kap a közös készletből. A titán bármennyig a szállítószalagon marad, és nem mozog a fordulók során, mivel a szerverszoba le van árnyékolva a sugárzás ellen. Ha a bányászati állomás fel lett fejlesztve, az MI itt nem termel hulladékot.



Amikor a **légzsilipet** aktiválja, az MI egy szondát helyez az egyik korábban telepített szondája mellé. Ha nem elérhető ilyen hely, akkor egy olyan helyre helyezi, ami később lehetővé teszi a szondák szomszédos lehelyezését.

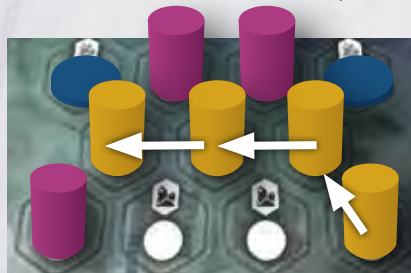
A szondák lehelyezésekor mindig a leggyorsabb útvonal mentén a titánbányák irányában lévő szomszédos helyeket részesíti előnyben. Ha nincs több titánbánya, az MI

megpróbálja úgy lehelyezni a szondákat, hogy akadályozza ellenfelét a saját szondáinak szomszédos lehelyezésében.



(példa a titán felé történő lehelyezésre)

Ha már nincs lehelyezhető szonda, az MI azonnal pontokat szerez a szomszédos szondáiért, pontosan úgy, mint a forduló végi pontozásnál.



(példa a játékos blokkolására)

Végső pontozás

Az egyszemélyes változatban a pontozás némileg eltér a normál pontozástól, és a következőképpen történik:

Feszültség: Ha a játékos feszültségjelölője a 8-as szinten van, 5 pontot kap; ha a 7-es szinten, 2 pontot. Az MI ebben a kategóriában nem kap pontot.



Felbérlet tudósok: A játékos és az MI 2 győzelmi pontot kap minden felbérlet 2. szintű tudósa után.

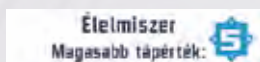


Ha az MI több tudóst bérlet fel, mint a játékos, akkor az extra tudósok száma alapján bónuszt kap.



Élelmiszer-változatosság: Ezért a kategóriáért nem jár pont.

Az élelmiszerek tápértéke: Akinek magasabb a tápértéke (összesítve minden élelmiszerkártyát), az 5 pontot kap. Holtverseny esetén az MI nyer.



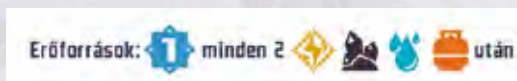
CO₂-sáv: A CO₂-sávon elfoglalt pozíciótoknak megfelelően a szokásos módon kaptok vagy veszítetek pontokat (16. oldal).



Teljesített megrendelések: A játékos és az MI az alábbi táblázat szerint kap vagy veszít pontokat aszerint, hogy mennyi megrendéslapját gyűjtött. Ha az MI több megrendelést teljesített, mint a játékos, a megrendelések száma alapján bónuszpontokat kap.

	0	1	2	3	4
Ha az MI több megrendelést teljesített, mint a játékos:					
1:		2+:			

Felhalmozott erőforrások: A normál pontozáshoz hasonlóan minden két erőforrás után 1 győzelmi pontot kaptok a következő nyersanyagok után: energia, vas (csak a játékos), titán, víz és hélium-3. **A megmaradt oxigén nem ér pontot.**



Felhalmozott hulladék: A játékos és az MI a szokásos módon (16. oldal) pontokat von le az alapján, hogy mennyi hulladékot hagytak felhalmozódni.



A játékos győz, ha több pontot szerzett, mint az MI.

Ha holtverseny van, akkor a holtverseny az alapján dől el, hogy ki teljesítette a több megrendelést. Ha így is holtverseny van, a CO₂-sávon elért jobb helyezés dönt. Ha a játékos és az MI még ekkor is holtversenyben van, a játékos veszít.

Amikor a megfelelő modult aktiválsz, ezt is teheted:

Rövidhullámú antenna



Bérelj fel egy új tudóst 1 vaskockával kevesebbet. (Az 1 vasért felbérelhető tudósok ingyen felbérelhetők.)

Hangradaros bányászati szondák



Kapsz 1 extra titánkockát.

Exkluzív szerződés



Kapsz 1 győzelmi pontot minden olyan megrendelésért, amelyet már teljesítettél.

Különleges növesztőszers



Húzd fel az élelmiszerkártya-pakli felső kártyáját, és az oxigénfogyasztás-sávon lévő jelölőd mozgasd 1 mezőt balra.

Amikor a megfelelő modult aktiválsz, a fő akció helyett ezt is teheted:

Bioenergia-reaktor



Dobj el 1 vas- és 1 hulladékkockát, majd töltsd fel az akkumulátorodat. Kapsz 1 győzelmi pontot.

Száras héliumkitermelő-kamra



Dobj el 2 vaskockát, és kapsz 1 hélium- és 1 hulladékkockát.

Holdi komposztáló



Dobj el 1 hulladékkockát, és az oxigénfogyasztás-sávon lévő jelölőd mozgasd 2 mezőt balra.

A megfelelő modul fejlesztése után:



Tedd a fejlesztett fenntartóhatóságkutatás-lapkát (🔧) a megfelelő helyre. Új akció: Dobj el 1 hulladékkockát, és kapsz 1 titánt, vagy vedd el egy élelmiszerkártyát az ágyasokból. Kapsz 1 további energiakockát az energia újrahasznosításából.



Egy akció során nem keletkezik hulladék, ha vas helyett titánt használ. Ha egy akció során vasat és titánt is használ, minden felhasznált vaskocka után továbbra is termelsz hulladékot.



Kapsz 1 további győzelmi pontot minden vas helyett küldött titánkockáért.



A fő akción felül: dobj el egy 1. szintű tudóst a kezedből vagy a pihenőpakliból (kivéve azt, amellyel ezt a modult aktiváltad) a játék dobozába, és kapsz 2 győzelmi pontot.



Új akció: dobj el 1 titánkockát, és húzz 2 élelmiszerkártyát. Kapsz 1 győzelmi pontot.



Dobj el 2 titánkockát, és aktiválj újra egy olyan kutatás-bónuszt, amelyre már tettél jelölőt (19. oldal). Másodlagos akció: fejlessz új modulokat, csak 1 titánt fizetve.



Szerezz újra győzelmi pontokat minden alkalommal, amikor a szondáidat használod, vagy amikor 1 vaskockát dobssz el, kapsz 2 titánkockát, és nem kapsz hulladékkockát.