



BENOIT TURPIN ÉS ALEXIS ALLARD



ANNE HEIDSIECK

Köszöntünk A HOLDON



SZABÁLYKÖNYV

ÁTTEKINTÉS.....	2
TARTOZÉKOK.....	3
ALAPSZABÁLYOK.....	4
ASTRA EGYFŐS VÁLTOZAT.....	7
1. KALAND – A KILÖVÉS.....	10
2. KALAND – AZ UTAZÁS.....	13
3. KALAND – A KOLÓNIA.....	16
4. KALAND – A BÁNYA.....	19
5. KALAND – A KUPOLA.....	22
6. KALAND – A VÍRUS.....	25
7. KALAND – A MENEKÜLÉS.....	29
8. KALAND – A CSATA.....	32

ÁTTEKINTÉS



KAMPÁNY VÁLTOZAT

„Föld polgárai! Borzasztó helyzettel állunk szemben. Bolygónk a végéhez közeledik. Az emberiség sorsa a ti kezetekben van... Már nem az életmódunk vagy gazdaságunk fenntartásáról van szó. A pusztá létünkért folyik a harc. Túlélésünk záloga, hogy képesek vagyunk-e meghódítani a Holdat. Ezt a hódítást, túlélésünk utolsó reményét rátok bizzuk. Versengeni fogtok egymással, hogy a lehető legjobb esélyt adjátok nekünk a túlélésre. Történelemkönyveink egyik legfontosabb oldalát fogjátok megírni azzal, ha megmentetek bennünket.

Köszöntünk a Holdon!”

Részlet Katalin Nelson Blue,
az Emberek Szövetsége első elnökének beszédéből.

A *Köszöntünk a Holdon* a *Köszöntünk...* játékok trilógiájának utolsó darabja. Az 1950-es évek lakóházai és az 1960-as évek kaszinói után most az űrt hódíthatjátok meg.

A *Köszöntünk a Holdon* folyamatosan fejlődő, történetközpontú, „választok, majd írok” típusú játék.

A doboz 8 különböző, egyre nehezedő kalandot tartalmaz, amelyek együtt egy történetet alkotnak. A 8 kalandot egymástól függetlenül vagy egymás után is végigjátszhatjátok, ezzel megírva saját történeteteket.

A **kampányfüzet** segítségével fedezhetitek fel a *Köszöntünk a Holdon* 8 kalandjának történetét. A **kampánykártyák** segítségével minden kampányban ti befolyásolhatjátok az események alakulását, ezzel minden újrajátszással új történetet írva. A *Köszöntünk a Holdon* folyamatosan változó játék, de ezzel együtt mindig újrajátszható marad, mert a kalandok során egy tartozék sem semmisül meg vagy módosul véglegesen.

Egy kampány lejátszásához először el kell olvasnotok az **alapszabályokat**. Ezután a **kampányfüzet** lépésről-lépésre végigsegít majd a kampányon. Javasoljuk, hogy a **bevezető kampánnyal** kezdjétek, amely garantálja, hogy fokozatosan ismerkedjétek meg az egyes kalandok szabályaival.

A játékállást minden kaland végén elmenthetitek. Az elért eredményetek alapján csillagokat kaptok majd. A kampány végén az lesz a győztes, aki a kalandok során a legtöbb csillagot gyűjtötte.

KALAND VÁLTOZAT

A 8 kaland mindegyike külön is lejátszható. Egy kaland lejátszásához először el kell olvasnotok az alapszabályokat. Ezután válasszatok kalandot, és olvassátok el az ahhoz tartozó szabályokat.

A kaland során a legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

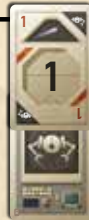
TARTOZÉKOK

MEGJEGYZÉS: Minden kártya rendelkezik egy azonosító számmal – ennek a játék során nincs jelentősége.

◆ 63 úrhajókártya

Előlap: egy szám. Hátlap: egy akció.
Számos oldalak: 2 db 1-es, 2-es, 14-es, 15-ös kártya, 3 db 3-as és 13-as kártya, 4 db 4-es és 12-es kártya, 5 db 5-ös és 11-es kártya, 6 db 6-os, 7-es, 9-es és 10-es kártya és 7 db 8-as kártya.
Akció oldalak: 14 db robot, energia és növény kártya, 7 db víz, asztronauta és tervezés kártya.

Azonosítószámuk: 1–63.



◆ 48 küldeteskártya

6 db küldeteskártya minden kalandhoz.
Ezek a kártyák 3 típusba sorolhatók: A, B vagy C küldetések.

Előlap: megkezdett küldetés. Hátlap: teljesített küldetés („accomplished”).

Azonosítószámuk: 64–111.



◆ 6 letörölhető filctoll

◆ 11 kártya az egyfős változathoz

Azonosítószámuk: 112–122.

3 ASTRA hatáskártya



4 ASTRA ellenfélkártya

Mindkét oldala letörölhető.



4 ASTRA kalandkártya

Mindkét oldala letörölhető.

◆ 1 letörölhető kapitánykártya

A 8. kalandhoz és a Kampány változathoz.

Azonosítószáma: 123.



◆ 97 kártya a Kampány változathoz

FIGYELEM! Csak akkor nézzétek meg ezeket a kártyákat, amikor erre utasítást kaptok!

Azonosítószámuk: 124–220.



◆ Ez a szabálykönyv a Kaland és az egyfős változathoz



◆ 1 kampányfüzet a Kampány változathoz

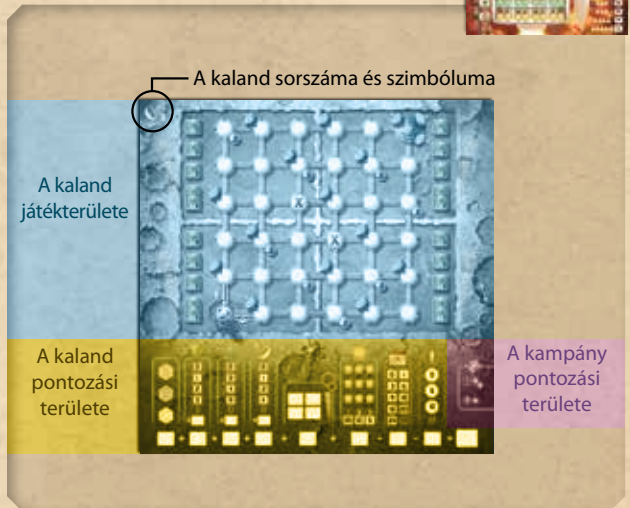


◆ 24 kétoldalas, letörölhető kalandtábla

Játékosonként 4 tábla, mindkét oldalán különböző kalanddal: 8 kaland 1-től 8-ig számozva.



◆ 3 törlőszivacs



ALAPSZABÁLYOK

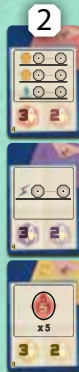
Mind a 8 kalandot ugyanazokkal az űrhajókérdőívekkel (számokkal és akciókkal) fogjátok játszani. A kérdőívek felhasználási módja azonban kalandról-kalandra változik majd...

A most következő alapszabályok minden kalandra érvényesek. Minden kaland rendelkezik majd saját szabályokkal is, amelyeket később ismertetünk. Javasoljuk, hogy egyelőre ne olvassátok el ezeket, inkább fokozatosan fedeztetek fel mindent, ahogy haladtok a történettel.

Minden esetben, amikor egy kaland szabálya ellentmond az alapszabályoknak, mindig a kaland szabálya érvényesül.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Mindenki vegyen magához **1 letörölhető filctollat** és a **kalandtáblát**, amit erre a játékra választottatok. A kalandtáblák sorszámja a bal felső sarokban található. A többi táblát és filctollat tegyétek vissza a dobozba.
- 2 Vegyétek elő a választott kalandhoz tartozó **küldeteskártyákat**. A küldeteskártyák számozása a jobb felső sarkukban látható. Válasszatok hármat: 1 A küldetést, 1 B küldetést és 1 C küldetést. Tegyétek az asztal közepére ezt a 3 kártyát, megkezdett küldetés oldalukkal felfelé. A többi küldeteskártyát tegyétek vissza a dobozba.
- 3 Keverjétek meg az **űrhajókérdőíveket**, osszátok szét őket három egyforma méretű húzópaklira, és számos oldalukkal felfelé tegyétek a három paklit az asztal közepére.



A JÁTÉK MENETE

A játék egymást követő fordulókból áll. Minden forduló a következő 6 fázisból épül fel.

1 – HÁROM ŪRHAJÓKÁRTYA FELCSAPÁSA

Minden forduló kezdetén csapjátok fel mindhárom húzópakli legfelső lapját, és tegyétek mindhármat a paklija elé, akció oldalával felfelé.

Ezzel minden fordulóban három szám + akció kombinációt kaptok. A felfordított kártyák három dobópaklit alkotnak majd.



Amikor felcsapjátok a három húzópakli utolsó lapjait, keverjétek meg a három dobópaklit számos oldalukkal felfelé, ezzel három új húzópaklit alkotva.

2 – EGY SZÁM + AKCIÓ KOMBINÁCIÓ VÁLASZTÁSA

A fordulót a játékosok egyszerre hajtják végre: minden játékos kiválasztja magának a három elérhető kombináció egyikét, és végrehajtja annak hatását a saját tábláján. Több játékos is választhatja ugyanazt a kombinációt.

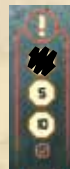
3 – EGY SZÁM BEÍRÁSA (KÖTELEZŐ)

A számot, amit választottál, a kalandtáblád játékterületének egyik üres mezőjébe kell beírnod. Ezek a mezők kalandonként változó módon, különböző zónákra vannak osztva. A számoknak minden zónában növekvő sorrendben kell követniük egymást. Egy szám soha nem szerepelhet kétszer ugyanabban a zónában.



Megjegyzés: Egy zónában annyi üres mezőt hagyhatsz két szám között, amennyit csak akarsz, majd később is kitöltheted, feltéve, hogy a beírt számok tartják növekvő sorrendjüket. Az sem baj, ha kihagysz néhány számot. (Például a 6-os után közvetlenül beírhatod a 8-ast.)

Ha legalább egy számot be tudsz írni a háromból, akkor muszáj azt választanod. Ha egyik számot sem tudod beírni, a táblád pontozási területén ki kell satíroznod 1 **rendszerhibát** és ebben a fordulóban nem hajthatsz végre akciót. A rendszerhibákat fentről lefelé kell kisatíroznod.



4 – AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (NEM KÖTELEZŐ)

Ha egy kombináció számát sikeresen beírtad egy mezőbe, végrehajthatod a hozzá tartozó akciót.

Emlékeztető: Egy akció végrehajtása soha nem kötelező!

AZ AKCIÓK

Minden játékban ugyanazt a 6 akciót fogjátok végrehajtani, ám működésük kalandról kalandra változik. Alább olvasható minden akció általános leírása. A részletes leírásukat minden kaland saját szabályainál találjátok meg.



A Robot akció segítségével kalandtól függően csatlakoztathatsz, felépíthetsz vagy felfedezhetsz különféle elemeket.



A Víz és Növény akciók segítségével erőforrásokat gyűjthetsz, pontokat vagy bónuszokat szerezhetsz, de csak akkor, ha a kalandtábládon egy, az akcióhoz kötődő mezőbe írtad a hozzá tartozó számot.



Az Energia akció segítségével más akciókat erősíthetsz vagy növelheted azok értékeit.





Az Asztronauta akció segítségével a beírás előtt módosíthatod a kiválasztott kombinációd számát a következő számok valamelyikével: -2, -1, 0, +1 vagy +2. Így egy 1-es vagy 2-es szám esetén 0-t is beírhatasz. Nem mehetsz 0 alá, 15-nél magasabb számot viszont beírhatasz (16 vagy 17). Kalandtól függően ez az akció további bónuszokat is adhat, így az Asztronauta akciót akkor is érdemes lehet választani, ha nem módosítod a számot, csak hogy megszerezd ezeket a bónuszokat.



A Tervezés akció segítségével egy fordulóban egy további mezőt is kitölthetsz azon kívül, ahová a kiválasztott kombinációd számát beírtad. Beírhatasz egy X-et egy általad választott üres mezőbe. Így egy számsorozatod lehet például a következő: 2-4-X-5-6. Kalandtól függően ez az akció büntetéseket vagy további bónuszokat is adhat.

Megjegyzés: Az X-szel kitöltött helyek kitöltött helyeknek számítanak.

5 – INCIDENSEK

Bizonyos kalandoknál vannak olyan hatások vagy következmények, amelyek ezen a ponton történnek meg.

6 – EGY KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE (NEM KÖTELEZŐ)

A 3 küldeteskártya az Emberek Szövetségétől kapott célokat szimbolizálja. Minden kaland során más-más küldetéseket kapsz, amelyeket az egyes kalandok szabályai ismertetnek. Azok a játékosok, akik ugyanabban a fordulóban, a játék során elsőként teljesítik egy küldetés feltételeit, megkapják az érte járó jutalmat: beírhatják a küldeteskártyán látható, magasabb pontszámot a táblájuk pontozási területére, a küldetés betűjelével egyező, A, B vagy C mezőbe.



Ezután fordítsátok a küldeteskártyát a teljesített („accomplished”) oldalára.








A továbbiakban azok, akik egy későbbi fordulóban teljesítik ugyanezt a küldetést, az alacsonyabb pontszámát kapják meg.

Egy játék során minden küldetést mindenki csak egyszer teljesíthet. Ha teljesítetted egy küldetést, akkor is megtarthatod a megszerzett pontokat, ha később már nem felelsz meg a feltételeinek.

A JÁTÉK VÉGE

Ha bármely játékos teljesíti az alábbi feltételek egyikét, a játék a forduló végén véget ér:

- ▶ **Mindhárom küldetést** teljesítette (,  és );
- ▶ Az összes **rendszerhibát**  kisatírozta a tábláján;
- ▶ Táblája játékterületének **összes üres mezőjét**  kitöltötte számokkal vagy X-ekkel.

Add össze a teljesített küldetések és minden pontozási mező (víz, növények...) pontjait. Ezután vond le a rendszerhibákért járó pontokat az első látható érték levonásával vagy az első kaland esetén az összes rendszerhibád összegének levonásával. A legtöbb pontot szerző játékos győz. Egyenlőség esetén az a játékos győz, aki a legkevesebb rendszerhibát satírozta ki. Ha még ezután is egyenlőség áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

A **Kampány változatban**, az elért eredményeitektől függően, minden kaland után csillagokat kapsz. Ezt követően a **kampányfüzet** következő fejezetét elolvasva továbbléphetek a következő kalandra.

Általános megjegyzés: Egyenlőség esetén az első helyért járó pontokat az első játékosok kapják. Az összes második játékos megkapja a második helyért járó pontokat és így tovább.

ASTRA Egyfős változat

ALEXIS
SOLO MODE

Az űrversenyben az ASTRA (Astral Space Technology & Robots by Alexis Inc.) magán űrügynökség lesz a fő vetélytársad. Az ügynökség célja, hogy megszerezze a legértékesebb erőforrásokat, és saját törvényeket alkosson. Ez azonban elfogadhatatlan. Számítunk rád!

Az összes alapszabály és az egyes kalandokra vonatkozó különleges szabály érvényes az alábbi változtatásokkal. Kalandtól függően, annak ismertetésénél további szabályokat is találsz majd.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Válassz egy **ASTRA ellenfélkártyát**. A név melletti szám mutatja a nehézségi szintjét (1 = könnyű).



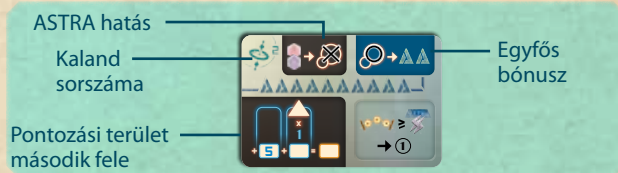
A kártya alján az ASTRA pontozási területének első fele található.

- 2 Vedd elő a kalandhoz tartozó **ASTRA kalandkártyát**.

A kártya alján az ASTRA pontozási területének második fele található.

A kártya felső része azt mutatja, hogyan szerezhetsz bónuszokat, amikkel büntetheted az ASTRA-t.

A kártya egy ASTRA hatást is mutat – az ASTRA hatáskártyák ezzel a hatással büntetnek majd téged. Ezek a hatások kalandról kalandra változnak, leírásukat az egyes kalandok különleges szabályainál találod. Erről egyelőre nem kell többet tudnod.



- 3 Tedd az **ASTRA ellenfélkártyát** és az **ASTRA kalandkártyát** egymás mellé, ezzel létrehozva az ASTRA pontozási területét.



- 4 Keverd meg az **űrhajókártyákat**, oszd szét őket három egyforma méretű húzópaklira, és tedd mindet az asztal közepére, akció oldalukkal felfelé. Az **A, B és C ASTRA hatáskártyákat** keverd bele az egyik pakliba. Ezután tedd rá a másik két paklit, ezzel egy húzópaklit alkotva az űrhajókártyákból, akció oldalukkal felfelé.



A JÁTÉK MENETE

- ▶ **Húzz 3 kártyát:** Minden fordulóban húzz 3 űrhajókártyát. Ha ASTRA hatáskártyát húzol, azonnal hajtsd végre (lásd még: ASTRA hatáskártyák). Ezután tedd az ASTRA hatáskártyát a dobópaklira, és húzz egy új kártyát, hogy újra 3 lap legyen a kezdedben.
- ▶ **Használj 2 kártyát:** Válassz ki 2 kártyát a 3-ból, és használd az egyik számát és a másik akcióját. Tedd a két felhasznált kártyát a dobópakliba.
- ▶ **Adj 1 kártyát az ASTRA-nak:** A köröd végén add a fel nem használt kártyádat az ASTRA-nak: tedd félre, akció oldalával felfelé. Ezzel egy pakli űrhajókártyát hozol létre, amellyel az ASTRA pontokat szerez a játék végén. Ezeket a lapokat bármikor megnézheted. Ha van elég helyed, csoportosítsd az ASTRA-nak adott kártyákat akció szerint. Ezzel megkönnyíted a játék végi pontszámítást.

Ha a 3 űrhajókártya egyik számát sem tudod beírni, satírozz ki egy **rendszerhibát** !. Ettől függetlenül adj 1 kártyát az ASTRA-nak, majd a másik 2 kártyát dobd el.

Az első alkalommal, amikor a húzópakli elfogy, csak a 3 ASTRA hatáskártyát tartalmazó dobópaklit keverd újra, az ASTRA-nak adott kártyák nem kerülnek vissza a játékba. Ezután folytasd a játékot.

ASTRA HATÁSKÁRTYÁK

Az ASTRA hatáskártyák másképp működnek első és második felhúzáskor.

1 Első felhúzás: Amikor felhúzod az A, B vagy C **ASTRA hatáskártyát**, azonnal hajtsd végre az ASTRA hatást, ha ez lehetséges. Ez a hatás az ASTRA kalandkártyán van meghatározva. A hatás kalandról kalandra változik. (Lásd az aktuális kaland ide vonatkozó szabályát.)

2 Második felhúzás: Miután a dobópaklit újrameverte, amikor újra kihúzod az A, B vagy C hatáskártyát, ismét hajtsd végre az ASTRA hatást, ha ez lehetséges.

Ezután fordítsd a kártyával azonos betűjelű (A, B vagy C) küldeteskártyát a teljesített („accomplished”) oldalára. Az ASTRA ezért nem kap pontokat, ám ha eddig még nem teljesítetted a küldetést, a továbbiakban csak az alacsonyabb pontszámot szerezheted meg annak teljesítésekor.



EGYFŐS BÓNUSZ

Az ASTRA kalandkártyán fel van tüntetve, hogyan juthatsz egyfős bónuszokhoz. Kalandtól függően más és más módon juthatsz hozzájuk. (Lásd az aktuális kaland ide vonatkozó szabályát.)

Amikor egyfős bónuszhoz jutsz, karikázd be azt az ASTRA kalandkártyán. Ezeket a bónuszokat felhasználhatod azonnal, vagy tartogathatod későbbre is.



Egy egyfős bónusz felhasználásával elkerülheted, hogy kártyát kelljen adnod az ASTRA-nak. Ehhez bármikor satírozz ki egy bekarikázott egyfős bónuszt. Majd ahelyett, hogy az ASTRA-nak adnád a fel nem használt kártyádat, dobd el, és tedd vissza a dobozba. Így az ASTRA nem kap érte pontot a játék végén.



A JÁTÉK VÉGE

- ▶ Ha már nem tudsz 3 lapot húzni, mert az első újrameverte követően ismét elfogyott a húzópakli, a játék azonnal véget ér.
- ▶ A játék akkor is véget ér, ha te teljesíted az alapszabályok valamelyik játék végét jelentő feltételét: **teljesítetted mindhárom küldetést, kisatíroztad a táblád összes rendszerhibáját vagy a játékterületed összes üres mezőjét kitöltötted.**

Az ASTRA pontjainak kiszámításához írd az ASTRA-nak adott kártyák számát akciónként az ASTRA ellenfélkártya megfelelő mezőibe. Ezután akciónként szorozd meg ezeket a számokat a felettük álló számokkal.

Példa: Katherine 2 pontot kap minden robotkártya után. Így, ha 7 robotkártyát adott neki, összesen 14 pontot kap a robotkártyák után.

Tipp: Az ASTRA a zöld számmal rendelkező akciók után kevés pontot kap, míg a piros számmal rendelkező akciók után sokat, ezért próbálj ezekből minél kevesebbet adni neki.

Az ASTRA kalandkártyákon van egy állandó szám, amelyet mindig hozzá kell adnod az ASTRA pontszámához. Az ASTRA pontokat kap az ASTRA ellenfélkártya nehézségi szintje alapján is: írd az ASTRA kalandkártyán lévő háromszögbe az ASTRA ellenfél nehézségi szintjét, és szorozd meg az alatta lévő számmal. Végül add össze a részpontszámokat, hogy megkapd az ASTRA végső pontszámát.

Példa: Ha a 2. kalandot játszod Katherine (1-es nehézségi szint) ellen, akkor a játék végén Katherine az állandó 5 pont mellé még $1 \times 1 = 1$ extra pontot kap.



STOP!



Mielőtt tovább olvasnátok: A következő oldalon az 1. kaland különleges szabályait találjátok. Miután elolvastátok őket, azt javasoljuk, hogy nyissátok ki a kampányfüzetet, és kezdjétek bele az első kampányotokba. A **bevezető kampányt** azért hoztuk létre, hogy fokozatosan felfedezhessétek az egyes kalandok szabályait és történetét.

Semmi pánik: A **bevezető kampány** során nem találkoztok különleges szabályokkal vagy további tartalommal. Változások csak a második kampánytól kezdve jönnek be, a döntéseitektől függően. (Ha szeretnétek, a második kampánnyal is kezdhettek.)

A játék mentési rendszerrel is rendelkezik: Két játék között szüneteltethetitek a kampányotokat. Így, ha jobban meg szeretnétek ismerni egy-egy kalandot, többször is nekifuthattok.

Ne habozzatok: Olvassátok el az 1. kaland szabályait, majd kezdjétek bele a **bevezető kampányba**. Bízunk bennetek. Az emberiség számít rátok!

Általános megjegyzés: az itt következő szabályok az alapszabályok módosításait vagy kiegészítéseit tartalmazzák, kalandokra osztva. Tehát továbbra is az alapszabályokat kell követnetek, amelyeket kiegészítenek az aktuális kaland szabályai.

1. KALAND – A KILÖVÉS

Hetek óta csapódnak rendszeresen aszteroidák a Földre, és a helyzet napról napra romlik. El kell hagynod a Földet. Amint lehetséges, szerezz egy rakétát, és indulj útnak, hogy kolonizáld a Holdat, mielőtt túl késő lesz. A rakéta különböző szintjeire a terveknek megfelelően felszereléseket kell rakodnod. Ez versenyfutás az idővel, de számítnak rád, és bízunk benne, hogy a rakétád a többiek előtt fel tudod löni.





A JÁTÉK MENETE


3 + 4 – EGY SZÁM BEÍRÁSA AZ AKCIÓ VÉGREHAJTÁSÁVAL (KÖTELEZŐ)

A rakétának 9 szintje van. Minden szint egy független zóna, amelyet balról jobbra, emelkedő számokkal kell kitölteni.

Ebben a kalandban nem fogsz akciókat végrehajtani. Ez azt jelenti, hogy a 6 akció egyikének sincs hatása. Minden szint az egyik akció (Asztronauta, Víz, Robot...) szimbólumához van kötve. Az akciók csak arra szolgálnak, hogy meghatározzák, hová írhatod be a kombinációs számát. Tehát minden fordulóban be kell írnod egy számot egy, a kombinációd akciójához tartozó szintre.


 Az első szint, a rakéta alja, egy **szabad akció szint**, ahová bármilyen kombináció számát beírhatod, függetlenül az akciótól, csak a számok növekvő sorrendjére kell figyelned.



Példa: Egy „6 + Asztronauta” kombináció kiválasztása esetén a 6-ost három szintre írhatod be: a két Asztronauta szint egyikére vagy a legelső szintre. 



Rendszerhiba: Ha egy forduló során egyik számot sem tudod beírni, akkor ehelyett karikázz be egy rendszerhibát (mindegy melyiket). 



Ne feledd, hogy minden bekarikázott rendszerhibát ki kell satíroznod egy Aktív rakéta hatással (lásd később), mielőtt fellőhetnéd a rakétádat.



A HELYSÉGEK HATÁSAI

A rakéta minden szintjén egy vagy több, válaszfalakkal elválasztott helyiség található. Amint egy szint valamelyik helyiségét befejeztél azzal, hogy számot írtál annak minden mezőjébe, azonnal hajtsd végre a helyiség hatásait. Javasoljuk, hogy minden hatás végrehajtása előtt satírozd ki az ikonját, nehogy kihagyj egyet a sorból. 

 **Építkezés hatás:** Beírhatod egy X-et a rakéta bármely üres mezőjébe. Ezzel gyorsabban befejezheted a helyiségeket. 

 **Rakéta aktiválása hatás:** Megkülönböztünk aktív és inaktív rakétákat (lásd az ábrát). A Rakéta aktiválása hatással kiszínezheted egy inaktív rakéta nyílát (ezzel aktiválva azt) egy olyan helyiségben, amely még nincs befejezve. 


 **Aktív rakéta hatás:** Minden aktív rakéta mellett van egy szám. A hatás végrehajtásakor satírozz ki ennyi rakétát a táblád jobb oldalán, a pontozási területen. Kezd az alsó sorral, majd soronként haladj felfelé.  Amint befejeztél egy sort, satírozd ki a sor végén lévő számot. **Miután az összes rakétasort kisatíroztad,** az Aktív rakéta hatással kisatírozhatod egy bekarikázott rendszerhibát. Ha rakétád fellövése után maradt még néhány aktív rakétád, satírozd ki velük a legfelső pontozási mező mellett lévő rakétákat.

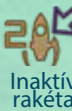
 **Szabotázs hatás:** A forduló 5. fázisában jelentsd be, hogy szabotázs történt. Ellenfeleidnek be kell karikáznuk egy rendszerhibát a saját táblájukon, majd ki kell satírozniuk azt a szabotázs szimbólumot saját táblájukon, amit te épp aktiváltál. Ellenfeleid a továbbiakban nem fogják tudni aktiválni ugyanezt a Szabotázs hatást. Ha több játékos egyszerre aktiválja ugyanazt a Szabotázs hatást, akkor az aktiváló játékosoknak nem kell rendszerhibát karikáznuk, mindenki más pedig csak 1 rendszerhibát karikáz be. Ha több Szabotázs is aktiválsz, azokat egymás után kell végrehajtani. Mielőtt fellőhetnéd a rakétádat, Aktív rakéta hatásokkal ki kell satíroznod az összes bekarikázott rendszerhibádat. 

5 – INCIDENSEK: SZABOTÁZSOK AKTIVÁLÁSA

Mindenki bejelenti, és végrehajtja a Szabotázs hatásokat.

6 – EGY KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE

FIGYELEM: Ebben a kalandban a küldetések teljesítése nem pontokat ad a játék végén, hanem **Aktív rakéta hatással** jutalmaznak, amellyel azonnal kisatírozhatod a pontozási területeden a küldetékártyán feltüntetett számú rakétát és/vagy bekarikázott rendszerhibát. Amint teljesítesz egy küldetést, a táblád tetején satírozd ki a küldetés betűjelét. 

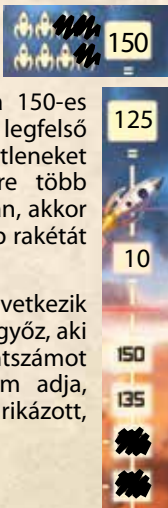


A JÁTÉK VÉGE

A játék vagy az alapszabályban ismertetett, a **játék végét jelentő feltételek egyikének** teljesítésével ér véget, vagy **amint egy játékos fellövi a rakétáját.**

Egy rakéta fellövésének és ezzel a győzelem feltétele, hogy a pontozási területeden minden bekarikázott rendszerhibát, és a 150-es pontmező alatti összes rakétát kisatírozd. A legfelső pontozási mező melletti 8 rakéta a döntetleneket hivatott megszüntetni (8): ha egyszerre több játékos lövi fel a rakétáját egy forduló során, akkor az a játékos lesz a győztes, aki itt a legtöbb rakétát satírozta ki.

Ha a játék vége az alapszabályok szerint következik be, pontszámlálás következik: az a játékos győz, aki a legtöbb pontot szerezte. A végső pontszámot a legalacsonyabb látható rakétapontszám adja, amiből ki kell vonni 5 pontot minden bekarikázott, de ki nem satírozott rendszerhiba után.



KÜLDETÉSEK



Töltsd ki teljesen a két asztronauta- és a vízszimbólummal ellátott szintet.



Töltsd ki teljesen a két robot- és a tervezés-szimbólummal ellátott szintet.



Töltsd ki teljesen az energiaszimbólummal ellátott szintet.



Töltsd ki teljesen a növény- és a szabad akció szimbólummal ellátott szinteket.



Írj be 10 X-et Építkezés hatásokkal.



Rendelkezz 5 bekarikázott, de ki nem satírozott rendszerhibával.

EGYFŐS VÁLTOZAT

Mielőtt belekezdenél a játékba, húzd ki az 1. számú ASTRA kalandkártyán az összes kék számmal ellátott mezőt, amelynek értéke magasabb, mint az ellenfeled nehézségi szintje.

Példa: Ha Katherine (1-es nehézségi szint) ellen játszol, húzd ki a 2–8 kék számmal ellátott mezőket.

A játék végén ne számold össze az ASTRA pontjait, mivel az egész játék során az ASTRA kalandkártyán lévő pontozósávot fogod használni. Minden alkalommal, amikor úrhajókártyát adsz az ASTRA-nak, satírozz ki annyi mezőt, mint amilyen szám fel van tüntetve az ellenfélkártyán, az odaadott kártya akciójának szimbóluma alatt. A mezőket balról jobbra satírozd, a legfelső sorral kezdve.

Példa: Ha Katherine ellen játszol, amikor robotkártyát adsz neki, satírozz ki 2 mezőt az ASTRA kalandkártya pontozósávján.

Amint az utolsó mezőt is kisatírozzod, az ASTRA fellövi a rakétáját, és 150 ponttal győz. Akkor győzöl, ha hamarabb lövöd fel a rakétádat, mint az ASTRA. Ha az ASTRA-val egyszerre lövitek fel a rakétáitokat, az eredmény döntetlen, hacsak ki nem satíroztál legalább 1 rakétát a legfelső pontozási mező mellett. Ebben az esetben te vagy a győztes. Ha játék azelőtt véget ér, hogy valamelyikőtök fellőné a rakétáját, akkor az a győztes, aki több pontot szerzett. Az ASTRA pontszáma megegyezik a pontozósávja legalacsonyabb értékű, látható pontszámával.

EGYFŐS BÓNUSZ: Minden alkalommal, amikor aktiválsz egy Szabotázs hatást, karikázz be 1 egyfős bónuszt az ASTRA kalandkártyán.

ASTRA hatás: Amikor felhúzol egy ASTRA hatáskártyát, függetlenül attól, hogy A, B vagy C, válassz egy üres Szabotázs hatást a tábládon, és satírozd ki. A továbbiakban ez a bónusz nem elérhető számodra. Ezután karikázz be egy rendszerhibát is.

2. KALAND: AZ UTAZÁS

Rakétádat épp időben lőtted fel. Ám a Holdra vezető út nem lesz könnyű. Gondosan be kell táplálnod a röppályát, a megfelelő pontokon pályakorrekciót kell alkalmaznod, meg kell szervezned a víztartályok keringetését, és fel kell készítened a robotokat az úrállomásokon termesztett növények betakarítására. Bízunk benne, hogy mindent megteszel az úton ahhoz, hogy a lehető legjobb körülmények között szállj a Holdra.

The board game board is a complex system for managing a space mission. It features a central Earth with a rocket, a path of hexagonal nodes leading to the Moon, and various resource management systems. The board is divided into several sections:

- Top Left:** A '2' in a circle is next to a grid of icons: four lightning bolts, four green plants, and four blue water droplets, with arrows pointing down to a row of six vertical bars.
- Top Right:** A '1' in a circle is next to a circular path of nodes around the Moon, with icons of water tanks and plants.
- Middle Left:** A '5' in a circle is next to a green ring with plants.
- Middle Right:** A '7' in a circle is next to another green ring.
- Bottom Left:** A '4' in a circle is next to a rocket icon.
- Bottom Center:** A '6' in a circle is next to a green ring.
- Bottom Right:** A '7' in a circle is next to a grid of icons: four lightning bolts, four yellow suns, and four red 'X' marks, with arrows pointing down to a row of six vertical bars. Below this, a '9' in a circle is next to a row of six circular icons.
- Very Bottom:** A '2' in a circle is next to a grid of icons: a lightning bolt, a sun, and a plant, with arrows pointing down to a row of six vertical bars.

The board also features various resource icons like water tanks, plants, and rockets, and a central Earth with a rocket. A path of hexagonal nodes connects the Earth to the Moon, with numbers 1 through 12 indicating different points along the way. Some nodes have 'X' marks, and some have resource icons like water tanks or plants. The board is framed by a decorative border with a rocket and moon motif.


A JÁTÉK MENETE


3 – EGY SZÁM BEÍRÁSA (KÖTELEZŐ)

A játék kezdetén a Holdra vezető röppálya egyetlen hosszú zóna, amelyet a Földtől a Holdig, növekvő sorrendben kell kitöltened. Ez a röppálya túl hosszú ahhoz, hogy végig ki lehessen tölteni. A játék során a röppályát az Energia akcióval (lásd később), több kisebb zónára oszthatod, amelyeket egymástól függetlenül tölthetsz ki **1**.


Rendszerhiba: Az első két kisatírozott rendszerhiba után kapsz egy-egy energiát kompenzáció gyanánt: azonnal karikázz be egy energiaszimbólumot a táblád tetején **2**. Ha 2 bekarikázott energiád van, azonnal fel kell használnod (lásd Energia akció).

4 – AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (NEM KÖTELEZŐ)

 **Energia akció:** Az energiával beindíthatod a rakétád hajtóműveit, hogy lökést adj a röppályád korrigálásához. Ehhez karikázz be egy energiaszimbólumot a táblád tetején **2**. A játékot egy bekarikázott energiával kezded. Minden alkalommal, amikor két bekarikázott energiával rendelkezel, **azonnal** satírozd ki őket, majd egy vonallal válaszd szét a röppálya egy zónáját két kisebb zónára. A vonalat a röppálya bármely két mezője közé húzhatod, függetlenül attól, hogy ki vannak-e már töltve, vagy sem. Ez a vonal az előző zóna végét és a következő zóna kezdetét jelzi. Így rövidebb zónákat alakíthatsz ki, amelyeket egymástól függetlenül kell kitöltened **1**.

 **Víz akció:** A víztartályok folyamatos keringetése nagyon fontos. Ha egy Víz akcióval kombinált számot egy olyan mezőbe írsz, ahol víztartályszimbólum található, akkor bekarikázhatod a tartályt **3**.

Emlékeztető: ne feledd a Víz akcióhoz tett megjegyzést az 5. oldalon.

 **Robot akció:** A robotokat úgy kell programoznod, hogy begyűjtsék a növényeket az űrállomásokról. Az űrállomások és a röppályád összeköttetését a robotok már elvégezték, de aktiválnod kell őket, hogy elvégezzék

a begyűjtést, ezzel értékes pontokat szerezve. Nem számít, hogy hová írtad be a Robot akcióval kombinált számot, ezzel az akcióval bármelyik állomás felé küldött robotot bekarikázhatod a tábládon **4**. Azok a játékosok, akik elsőként karikázzák be egy űrállomás összes robotját egy forduló során, bekarikázhatják a magasabb szorzót **5**. A többi játékos ekkor satírozza ki, ők ezt követően már csak az alacsonyabb szorzót szerezhetik meg. (Ezt viszont mindenki más megszerezheti, függetlenül attól, hogy mikor teszi meg ezt.)



Növény akció: Meg kell szervezned az űrállomásokon lévő növények mikrogravitációban történő termesztését. Az űrállomásokat robotszimbólumok kötik össze a röppályáddal. A Növény akcióval bekarikázhatsz egy növényt egy olyan űrállomáson, amely ahhoz a zónához tartozik, amelyikbe a Növény akcióval kombinált számot írtad. A játék kezdetén bármely mezővel eléred bármely űrállomást, hiszen ekkor még mind a négy űrállomás egyetlen nagy zónához tartozik. Később, energia felhasználásával a röppályát több kisebb zónára bontod majd, így minden állomás csak egy adott zónához fog kapcsolódni, egy Növény akció pedig csak akkor éri majd el, ha a beírt számot ebbe a zónába írtad. **Egy űrállomás növényeit akkor is bekarikázhatod, ha még nem karikáztad be az összes állomás felé tartó robotot **6**.**



Asztronauta akció: Az Asztronauta akció lehetővé teszi, hogy a beírás előtt módosítsd a kiválasztott kombináció számát (-2, -1, 0, +1 vagy +2). Ezen kívül satírozz ki 1 asztronautaszimbólumot a táblád jobb oldalán. Minden két kisatírozott asztronauta után bekarikázhatsz egy szabad akció szimbólumot **7**.



Tervezés akció: A Tervezés akció lehetővé teszi, hogy a kombináció száma mellett beírhasz egy X-et egy másik, szabadon választott mezőbe. Ezen kívül satírozz ki 1 tervezésszimbólumot a táblád jobb oldalán. Minden két kisatírozott tervezés után bekarikázhatsz egy szabad akció szimbólumot **8**. Csak akkor satírozhatsz ki tervezésszimbólumot, ha előtte beírtál egy X-et egy üres mezőbe.



Szabad akció: Egy bekarikázott szabad akció szimbólumot bármikor felhasználhatsz **9**. A felhasználáshoz satírozd ki, majd hajtsd végre a 6 lehetséges akció bármelyikét ahelyett, amit a szám + akció kombináció tartalmaz.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén a küldetésekért kapott és a rendszerhibák miatt vesztett pontokon túl a következő módon értékeld ki a pontozási területeidet:

► Növények:

Minden űrállomásnál szorozd össze a bekarikázott növények számát a robotokkal szerzett szorzóval. Vigyázz, ha egy űrállomásnál nem karikáztad be az összes robotot, nem kapsz érte pontot.



► Víztartályok:

Add össze a bekarikázott vízartályok értékeit.

► A leghosszabb befejezett zóna:

1 pontot kapsz minden mező után a röppályád leghosszabb befejezett (tehát teljesen kitöltött) zónájában.



► A legtöbb befejezett zóna:

Azok, akik a legtöbb befejezett zónával rendelkeznek a röppályájukon, 20 pontot kapnak, a másodikok 10 pontot, a harmadikok pedig 5 pontot. Nem kapsz pontot, ha nincs legalább egy befejezett zónád.



KÜLDETÉSEK



Legyen Robot akciókkal szerzett, bekarikázott szorzód három különböző űrállomáson.



Karikázz be minden növényt két különböző űrállomáson. (Nem kell, hogy a robotok is be legyenek karikázva.)



Energia felhasználásával hozz létre két 6 mezőből álló kitöltött zónát a röppályádon.



Energia felhasználásával hozz létre egy 6 mezőből álló, egy 4 mezőből álló és egy 2 mezőből álló kitöltött zónát a röppályádon.



Karikázz be 6 vízartályt.



Karikázz be 4 egymást követő vízartályt a röppályádon.

EGYFŐS VÁLTOZAT

Ha a játék végén a röppályádon lévő befejezett zónák száma nagyobb vagy egyenlő, mint az ASTRA-nak adott két energiakártyából álló párok száma, akkor te vezetsz, és 20 pontot kapsz a legtöbb befejezett zónáért. Ellenkező esetben második vagy, és csak 10 pontot kapsz. Nem kapsz pontot, ha nincs legalább egy befejezett zónád. Az ASTRA ezért nem kap további pontokat.

EGYFŐS BÓNUSZ: Amikor bekarikázod egy űrállomás magasabb szorzóját, karikázz be 2 egyfős bónuszt az ASTRA kalandkártyán.

ASTRA hatás: Amikor egy A vagy B betűjelű ASTRA hatáskártyát húzol, válassz egy űrállomást a tábládon, aminek még nem szerezted meg a magasabb szorzóját, és satírozd ki. A továbbiakban annak az űrállomásnak csak az alacsonyabb szorzóját szerezheted meg. A C betűjelű ASTRA hatáskártya nem aktiválja az ASTRA hatást, de amikor másodjára húzod fel, az alapszabályok szerint fordítsd a C küldeteskártyát a teljesített oldalára.

3. KALAND: A KOLÓNIA

Rakétáddal Holdra szálltál. Felépítheted első holdkolóniádat. Sorokba és oszlopokba rendezett épületeket kell építened, víztartályokkal és üvegházakkal a növények számára. A landolás pontjától parabolaantennák hálózatát is ki kell építened, hogy megfigyelhesd a mélyűrt. Számítunk rád, és bízunk benne, hogy kolóniád jövőbeni fejlődéséért minden apró lehetőséget kiaknázol majd.

A JÁTÉK MENETE


3 – EGY SZÁM BEÍRÁSA (KÖTELEZŐ)

Ebben a kalandban minden épületet egy-egy kitöltésre váró mező jelöl. Minden sor és minden oszlop egy-egy zónát alkot, amelyet növekvő sorrendben kell kitölteni. Minden sorban balról jobbra, minden oszlopban alulról felfelé kell növekednie a számoknak. Amikor számot írsz egy épületre, győződj meg arról, hogy a többi számhoz képest megfelelő sorrendben van a sorában és az oszlopában is **1**.


A bal alsó sarokban álló rakétád és a jobb felső sarokban elhelyezkedő csillagvizsgáló már kitöltött mezőknek számítanak **2**. Emellett a kolónia közepén álló két X-szel jelölt épület már fel van építve. Így ezek is kitöltött mezőknek számítanak a játék kezdetétől.

A kerületek: A kolónia épületei négy kerületre vannak osztva. Azok a játékosok, akik ugyanabban a fordulóban elsőként töltik ki egy kerület összes épületét, karikázzák be a kerület mellett a legnagyobb értékű, 15 pontos bónuszt **3**. Minden más játékos satírozza ki, ők a továbbiakban csak az alacsonyabb, 5 pontos bónuszt szerezhetik meg.

4 – AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (NEM KÖTELEZŐ)

 **Víz akció:** Ha a választott kombinációd számát egy víztartállyal rendelkező házra írod, akkor a Víz akcióval bekarikázhatod a víztartályt. **4**.

Emlékeztető: ne feledd a Víz akcióhoz tett megjegyzést az 5. oldalon.

 **Növény akció:** A növények termesztéséhez üvegházakra van szükséged. Ezért karikázz be egy üvegházat abban a kerületben, ahová a választott kombinációd számát is írtad **5**. Egy kerület üvegházait fentről lefelé karikázd. Minden üvegház 1 növényt ad a játék végén, kivéve a negyedik, nagyobb üvegházat, amely 2 növényt ad.



Robot akció: Ahhoz, hogy biztosítsd a kutatók és a felszerelések mobilitását, az épületek között alagúthálózatot kell kialakítanod. A játék kezdetén már rendelkezél 2 kiépített alagúttal, amelyek a rakétád landolási pontjától indulnak **6**. A Robot akcióval új alagutat építhetsz két épület közé. Nem feltétel, hogy az épületek már ki legyenek töltve, viszont a vonalnak egy olyan épülettől kell indulnia, amely már be van kötve a hálózatba. A hálózat akárhány elágazással rendelkezhet. Amint kitöltöttél ÉS bekötöttél az alagúthálózatodba egy parabolaantennával rendelkező épületet, karikázd be az antennáját **7**. Ha bekötötted a jobb felső sarokban elhelyezkedő csillagvizsgálót, mindhárom antennáját karikázd be.



Energia akció: Energia használatával fejlesztheted az üvegházakat, a víztartályokat vagy a parabolaantennákat. Ehhez satírozz ki egy mezőt a pontozási területen: a növény, a víz vagy az antenna oszlopában **8**. Először a legkisebb értékű mezőt satírozz ki, utána haladj felülről lefelé.



Asztronauta akció: Az Asztronauta akció lehetővé teszi, hogy a beírás előtt módosítsd a kiválasztott kombinációd számát (-2, -1, 0, +1 vagy +2). Majd satírozz ki 1 asztronautaszimbólumot a táblád pontozási területén **9**.



Tervezés akció: A Tervezés akció lehetővé teszi, hogy a kombinációd száma mellett beírhasz egy X-et egy másik mezőbe. Ezenkívül, azonnal ki kell satíroznod a legkisebb értékű mezőt a táblád alján, a Tervezés pontozási területén **10**. A Tervezés akcióval gyorsan növelheted kolóniád méretét, ám ez a játék végén pontba fog kerülni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén a küldetésekért kapott és a rendszerhibák miatt veszített pontokon túl a következő módon értékeld ki a pontozási területeidet:

► **Növények, víztartályok és parabolaantennák:**

Számold össze a növényzimbólumokat a bekarikázott üvegházaidban, a bekarikázott víztartályokat és a bekarikázott antennákat. Írd be a darabszámukat a megfelelő pontozási területek szorzó mezőibe. Mindhárom mezőt szorozd meg a fölötté lévő, legkisebb látható számmal.



► **Befejezett kerületek:**

Írd le, és add össze a befejezett kerületeidért szerzett bónuszaidat.



► **Asztronauták:**

A legtöbb kisatírozott asztronautával rendelkező játékosok 20 pontot kapnak, a másodikok 10 pontot, a harmadikok pedig 5 pontot. Nem kaphatsz pontot, ha nincs legalább egy kisatírozott asztronautád.

► **Tervezés:**

Vond le a Tervezés pontozási területének legkisebb, látható értékét.

KÜLDETÉSEK



x 3

Tölts ki minden épületet 3 oszlopban.



x 3

Tölts ki minden épületet 3 sorban.



Robotok használatával kösd be alagúthálózatodba a táblád jobb felső sarkában elhelyezkedő csillagvizsgálót.



Karikázz be minden parabolaantennát két különböző kerületben.



Karikázz be annyi üvegházat, hogy 10 növényed legyen.



Karikázz be minden víztartályt 2 különböző kerületben.

EGYFŐS VÁLTOZAT

Ha a játék végén, a kisatírozott asztronautáid száma nagyobb vagy egyenlő, mint az ASTRA-nak adott asztronautakártyák száma, akkor te vezetsz, és 20 pontot kapsz a legtöbb asztronautáért. Ellenkező esetben második vagy, és csak 10 pontot kapsz. Nem kapsz pontot, ha nincs legalább 1 kisatírozott asztronautád. Az ASTRA ezért nem kap további pontokat.

EGYFŐS BÓNUSZ: Amikor egy kerület összes épületét kitöltöd és megkapod a 15 pontot érő magasabb bónuszt, karikázz be 2 egyfős bónuszt az ASTRA kalandkártyán.

ASTRA hatás: Amikor egy A vagy B betűjelű ASTRA hatáskártyát húzol, válassz egy olyan kerületet a tábládon, amelynek még nem szereztél meg a magasabb bónuszt, és satírozd ki azt. A továbbiakban ennek a kerületnek csak az alacsonyabb bónuszát szerezheted meg az épületek kitöltésével. A C betűjelű ASTRA hatáskártya nem aktiválja az ASTRA hatást, de amikor másodjára húzod fel, az alapszabályok szerint fordítsd a C küldeteskártyát a teljesített oldalára.

4. KALAND: A BÁNYA

A kolóniád felépült és működőképes. Itt az ideje, hogy kibányászd a Hold felszíne alatt rejlő erőforrásokat. Felfedeztünk néhány igen értékes ásványt, találtunk vizet és növényeket is. Áss fúrólukakat a Hold talajába, hogy kitermelhesd ezeket az erőforrásokat, amelyeket a felszínen a kolónia gyáraiban fel is dolgozhatsz. Számítottuk rád, és bízunk benne, hogy élsz majd e gazdagság adta lehetőségekkel. A kolóniának növekednie kell.



A JÁTÉK MENETE

3 – EGY SZÁM BEÍRÁS (KÖTELEZŐ)

A táblád alján található bányának három föld alatti szintje van. Mindhárom vízszintes szint egy-egy független zóna. Minden zóna üregekből áll: mezőkből, amelyeket balról jobbra, növekvő sorrendben kell kitöltened **1**.

A bányában kétféle ásvány található, amelyeket gyöngynek és rubinnak nevezünk. Amikor egy ásvánnyal rendelkező mezőbe írsz, azonnal karikázd be az ásványt **2**. A Víz és Növény akciókkal a bányában talált vizet és növényeket is bekarikázhatod (lásd később).

Erőforrások kitermelése: A mezők kitöltésével megszerzheted az ott lévő erőforrásokat, amelyek lehetővé teszik a gyáraid ellátását. Az erőforrások kitermelése az 5. fázisban történik (lásd később).

A 6 főgyár: A bal oldali 4 főgyár a bányából érkező erőforrásokat dolgozza fel. A főgyárak feltöltéséhez fentről lefelé haladva kell bekarikáznod az erőforrásokat.



Ez a 4 gyár rendelkezik egy-egy feltöltési bónusszal. Azok a játékosok, akik ugyanabban a fordulóban elsőként karikázzák be a feltöltési bónuszhoz tartozó erőforrást, bekarikázhatják a bónuszt. A többi játékos ekkor satírozza ki, a továbbiakban ők már nem szerezhetik meg **3**.

A jobb oldali két főgyár irányítóközpontként funkcionál. Ezek az Asztronauta és a Tervezés akcióval állnak kapcsolatban (lásd Asztronauta és Tervezés akciók).



A főgyárak pontokat termelnek a játék végén. Hatékonyságukat az Energia és Robot akciókkal fejlesztheted (lásd később).

Az 5 másodlagos gyár: A másodlagos gyárak a főgyárak felett helyezkednek el. A játék során aktiválhatod őket azonnali bónuszokért (lásd Energia és Robot akciók).



4 – AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (NEM KÖTELEZŐ)



Víz és Növény akciók: A két akció hasonló módon működik. Ha a kombinációd számát egy olyan üregbe írtad, ami alatt vagy fölött víz vagy növény található, akkor a hozzá tartozó akcióval bekarikázhatod az egyik erőforrást **4**.



Asztronauta akció: Az Asztronauta akció lehetővé teszi, hogy a beírás előtt módosítsd a kiválasztott kombinációd számát (-2, -1, 0, +1 vagy +2). Ezenkívül satírozz ki 1 asztronautaszimbólumot az asztronautairányítóközpontban **5**.



Tervezés akció: A Tervezés akció lehetővé teszi, hogy a kombinációd száma mellett beírass egy X-et egy másik, szabadon választott mezőbe. Majd satírozz ki 1 tervezésszimbólumot a tervezési irányítóközpontban **6**.



Energia és Robot akciók: A két akció hasonló módon működik. Az Energia vagy Robot akció használva bármelyik gyárban kisatírozhatsz egy, az akciónak megfelelő szimbólumot **7**.

► **Egy főgyár fejlesztése:** Amint kisatíroztad egy főgyár összes energia- és robotszimbólumát, satírozd ki a gyár tetején található pontozási mezőt – a játék végén a gyár alján található pontozási mező érvényesül majd **8**.

Példa: A növénygyárban kisatíroztad az Energia és a 3 robotszimbólumot, ezért a játék végén minden kisatírozott növény után a gyár 2 helyett 4 pontot termel neked.

► **Másodlagos gyár aktiválása:** Amint kisatíroztad egy másodlagos gyár összes energia- és robotszimbólumát, aktiválod a bónuszait, amiket azonnal fel kell használnod. Satírozd ki a bónuszokat, és karikázd be vagy satírozd ki a velük kapott szimbólumokat a gyárakban **9**. A bal oldali 4 másodlagos gyár extra erőforrásokat ad, amelyeket a főgyárakban karikázhatsz be. A jobb szélső másodlagos gyár 3 robotot ad, amit egy vagy több fő- vagy másodlagos gyárra szétosztva satírozhatsz ki.

5 – INCIDENSEK: AZ ERŐFORRÁSOK KITERMELÉSE

Ha a bánya egy oszlopának mindhárom mezőjét kitöltötted, akkor ebben a fázisban ki kell termelned az oszlop erőforrásait. Satírozd ki az oszlopban lévő bekarikázott erőforrásokat (10), majd minden kisatírozott erőforrás után karikázz be 1 erőforrást a hozzá tartozó főgyárban (11). Végül karikázd be az oszlop felett található bányászati szivattyút (12).

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén a küldetésekért kapott, és a rendszerhibák miatt vesztett pontokon túl a következő módon értékeld ki a pontozási területeidet:

▶ **Erőforrást termelő főgyárak:** Írd be minden főgyár alá az abban bekarikázott erőforrások számát. Szorozd meg ezt a számot a gyár termelési értékével. Ez a gyár tetején olvasható, ha nem fejlesztetted, és az alján, ha fejlesztetted. Ha megszerezted, add hozzá a feltöltési bónuszt is az eredményhez.

▶ **Asztronauta főgyár:** Szorozd össze a kisatírozott asztronauták számát a gyár termelési értékével. Az asztronauták alapvetően nem termelnek pontokat, ám ha fejlesztetted a gyárat, minden kisatírozott asztronauta után 3 pontot kapsz.

▶ **Tervezési főgyár:** Szorozd össze a kisatírozott tervezésszimbólumok mennyiségét a gyár termelési értékével. A kisatírozott tervezésszimbólumok 3 pontot vonnak le, ám ha fejlesztetted a gyárat, akkor a gyár nem termel mínuszpontot.



KÜLDETÉSEK



Fejzd be 5 oszlop kitermelését a bányában.



Fejzd be 4 egymás melletti oszlop kitermelését a bányában.



Aktiváld a táblád tetején található 5 másodlagos gyárat.



Fejlessz vagy aktiválj 6 különböző gyárat. Mindegy, hogy fő- vagy másodlagos gyárakat.



Karikázz be 8 növényt a bányában. Nem számít, hogy kitermelted-e azokat vagy sem.



Karikázz be 5 vizet a bányában. Nem számít, hogy kitermelted-e azokat vagy sem.

EGYFŐS VÁLTOZAT

EGYFŐS BÓNUSZ: Amikor egy főgyárban megszerzed a feltöltési bónuszt, karikázz be 2 egyfős bónuszt az ASTRA kalandkártyán.

ASTRA hatás: Amikor egy A vagy B betűjelű ASTRA hatáskártyát húzol, válassz egy feltöltési bónuszt egy főgyárban, amit még nem szereztél meg, és satírozd ki. A továbbiakban ezt a bónuszt nem szerezheted meg. A C betűjelű ASTRA hatáskártya nem aktiválja az ASTRA hatást, de amikor másodjára húzod fel, az alapszabályok szerint fordítsd a C küldeteskártyát a teljesített oldalára.

5. KALAND: A KUPOLA

Erőfeszítéseidnek köszönhetően a kolónia gyorsan fejlődik. Következő feladatod a Hold fővárosának felépítése. Építs mélyen a felszín alá nyúló alapokon nyugvó felhőkarcolókat és egy kutatótornyot, ami növényekkel és a vízellátással foglalkozik. Fedd le a várost egy hatalmas kupolával, ami a kozmikus sugárzás ellen nyújt majd védelmet. Bízunk benne, hogy olyan várost építesz majd, ami a Hold éke lesz.

0, 2, 4, 6, ...

1, 3, 5, 7, ...

5

7

2

20

15

10

X

11

9

8

7

10

8

7

1

6

3

10

5

10

5

6

3

9

6

3

3

3

3

3

3

2

2

5

15

7

8

8

2

6

10

3

7

12

3

8

15

4

10

18

x

x

x

4

1

2+

0

2

10

4

20

7

30

10

3

4

2

x

0

5

10

15

1

2

3

[] + [] + [] + [] + [] - [] - [] = []

A JÁTÉK MENETE

3 – EGY SZÁM BEÍRÁSA (KÖTELEZŐ)

Minden felhőkarcoló egy-egy független zóna, amely különböző szintekből áll: mezőkből, amelyeket alulról felfelé növekvő sorrendben kell kitölteni.

Az első szám, amelyet egy felhőkarcolóba beírsz, a két induló szint valamelyikére kell írnod: vagy a holdfelszín feletti első, vagy a holdfelszín alatti első szintre. Ezután a többi számot már csak közvetlenül egy beírt szám alá vagy fölé írhatod be **1**.

Azok a játékosok, akik elsőként érik el egy felhőkarcoló legalsó vagy legfelső szintjét, karikázzák be a szintért járó magasabb bónuszt. A többi játékos ekkor satírozza ki, a továbbiakban ők már csak az alacsonyabb bónuszt szerezhetik meg ezért a szintért **2**.

4 – AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (NEM KÖTELEZŐ)



Víz és Növény akció: A két akció hasonló módon működik. A felhőkarcolók bizonyos szintjei összeköttetésben állnak a víz és növényzet kutatótornyának azonos szintjeivel. Egy Víz vagy Növény akcióval bekarikázhatsz egy azonos szimbólumot a kutatótorony azon szintjén, amely szintre a kombináció számát írtad egy felhőkarcolóban **3**.

Asztronauta akció: Az Asztronauta akció lehetővé teszi, hogy a beírás előtt módosítsd a kiválasztott kombináció számát (-2, -1, 0, +1 vagy +2). Ezenkívül satírozz ki 1 asztronautaszimbólumot a táblád alján található pontozási területen **4**.

Robot akció: Ezzel az akcióval felépítheted a kupola egy szakaszát. Ehhez rajzold meg a kupola egy szakaszát az alábbi szabályok betartásával:

► Csak a felszínnel érintkező 2 szakaszt vagy egy olyan szakaszt építhetsz fel, ami szomszédos egy már megépített szakasszal **5**.

► Minden szakasz rendelkezik egy építési feltétellel. A mindkét végén 1 körrel rendelkező szakaszok páratlan típusú szakaszok. A mindkét végén 2 körrel rendelkező szakaszok páros típusú szakaszok. Ha a kombináció száma, amit épp beírtál valahová, páros, akkor csak páros típusú szakaszt építhetsz fel. Hasonlóképpen, ha a szám páratlan, akkor csak páratlan típusú szakaszt építhetsz.

Példa: A „8/robot” kombinációval felépítheted a kupola jobb oldalon, felszíntől induló, páros típusú szakaszát **6** vagy bal oldalon a következő, páros típusú szakasz első felét, amely egy Tervezés akció miatt ketté lett osztva **7** (lásd később).



Tervezés akció: A Tervezés akció felgyorsítja a felhőkarcolók, de lelassítja a kupola építését. A Tervezés akció lehetővé teszi, hogy a kombináció száma mellett beírassz egy X-et egy másik mezőbe: vagy egy felhőkarcoló két kezdőszintjének egyikére, vagy egy már kitöltött mezővel szomszédos szintre.



Ezenkívül ketté kell vágnod egy vonallal a kupola egy általad választott, még meg nem épített szakaszát **7**. Így ezt a szakaszt csak két akcióval tudod majd felépíteni. A szakasz mindkét fele megőrzi eredeti páros/páratlan típusát. Egy szakasz csak egyszer vágható félbe. Ha már nincs megépítetlen szakasz, amit kettévághatnál, akkor a Tervezés akció ezen büntetés nélkül hajthatod végre.



Energia akció: Ezzel az akcióval a következő 4 terület egyikét fejlesztheted: egy **teljesített küldetés** pontértékét, a **víz és növényzet** kutatótornyát, az **asztronautáid** hatékonyságát vagy a **kupolád**at.

Ehhez satírozz ki egy mezőt a táblád alján található pontozási területek egyikén. A mezőket felülről lefelé kell kisatíroznod. A víz és növényzet kutatótornyánál egy mezőben három érték is szerepel. Egyetlen Energia akcióval így három értéket is kisatírozhatsz ugyanazon a szinten. Például a „2/5/9” értékeket tartalmazó mezőt **8**. A küldetések és az asztronauták pontozási területe hasonló logikával működik, dupla értékekkel: egy akcióval két értéket satírozhatsz ki.

6 – EGY KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE (NEM KÖTELEZŐ)

Ebben a kalandban az Energia akcióval fejleszthetők a küldetésekkel szereshető pontszámok. Azok a játékosok, akik elsőként teljesítenek egy küldetést, a pontozási területük bal szélén karikázzák be a teljesített küldetés betűjelen lévő  szimbólumot. A többiek ezt követően már csak a  szimbólumot karikázzhatják be.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén a rendszerhibák miatt veszített pontokon túl a következő módon értékeld ki a pontozási területedet:

- ▶ **Küldetések:** Minden teljesített küldetésért, attól függően, hogy  vagy  szimbólumot karikáztál, írd be a legkisebb, látható értéket a megfelelő pontozási mezőbe.
- ▶ **Víz és növények:** A víz és növényzet kutatótoronyában 0, 1, 2 vagy 3 bekarikázott szimbólummal (víz vagy növény) rendelkező szintjeid lesznek. A pontozási terület első oszlopába írd be, hogy hány egyetlen bekarikázott szimbólummal rendelkező szint van a kutatótoronyban. A második oszlopba a két bekarikázott szimbólummal rendelkező szintek számát írd. A harmadik oszlopba pedig a három bekarikázott szimbólummal rendelkező szintek számát. Ezután oszloponként szorozd össze az imént leírt szintek számát a legkisebb, látható értékkel.
- ▶ **Felhőkarcolók:** Írd le, majd add össze a felhőkarcolók legfelső és legalsó szintjeiért járó bónuszok értékét.
- ▶ **Asztronauták:** A legtöbb kisatírozott asztronautával rendelkező játékosok a pontozási terület első oszlopának legkisebb, látható értékét kapják meg, a többi játékos a második oszlop legkisebb, látható értékét kapja. Nem kaphatsz vagy veszíthetsz pontot, ha nincs legalább egy kisatírozott asztronautád.
- ▶ **Kupola:** Ha nem fejezted be a kupoládat, pontokat veszítesz. Írd le a kupola meg nem épített szakaszainak számát, és szorozd meg legnagyobb, látható értékkel. Vond ki az eredményt a pontszámodból.



1W	2W	3W
2	6	10
3	7	12
3	8	15
4	10	18
x2	x5	x1
4 + 30 + 10		

KÜLDETÉSEK



Töltsd ki egy felhőkarcoló összes szintjét.



Töltsd ki két különböző felhőkarcoló legfelső szintjét.



Karikázz be legalább 2 szimbólumot (2 növény vagy 1 víz + 1 növény) a víz és növényzet kutatótoronyának 3 különböző szintjén.



Karikázd be mindhárom szimbólumot (1 víz + 2 növény) a víz és növényzet kutatótoronyának 2 különböző szintjén.



Építsd fel a kupola összes szakaszát.



Írj be 4 X-et a Tervezés akcióval.

EGYFŐS VÁLTOZAT

Ha a játék végén, a kisatírozott asztronautáid száma nagyobb vagy egyenlő, mint az ASTRA-nak adott asztronautakártyák száma, akkor te vezetsz. Ellenkező esetben második vagy, és az annak megfelelő pontszámot kapod. Nem kapsz pontot, ha nincs legalább 1 kisatírozott asztronautád. Az ASTRA ezért nem kap további pontokat.

EGYFŐS BÓNUSZ: Amikor bekarikázod egy felhőkarcoló legfelső vagy legalsó szintjéért járó magasabb bónuszt, karikázz be 1 egyfős bónuszt az ASTRA kalandkártyán.

ASTRA hatás: Amikor ASTRA hatáskártyát húzol, függetlenül attól, hogy A, B vagy C, válaszd ki egy felhőkarcoló legfelső vagy legalsó szintjét, amely magasabb bónuszát még nem szereztél meg, és satírozd ki. A továbbiakban csak az alacsonyabb bónuszt szerezheted meg ezért a szintért.

6. KALAND: A VÍRUS




Nem igazán tudjuk, hogyan történt... Talán a víz volt az... Vagy a kísérletek, amelyek során mikrogravitációban termesztett földi növényeket oltottunk holdi növényekkel... Bármi is volt, az biztos, hogy a vírusok megjelentek. Te most egy lakóegységért leszel felelős. Ha szükséges, helyezd karantén alá a lakóegyedeket, hogy lelassítsuk a járványt, és evakuálj annyi embert, amennyit csak lehetséges. Bizunk benne, hogy mindezek ellenére folytatod a tudományos kísérleteket. Még akkor is, ha ez kockázatot jelent a lakosok számára...

The board game map depicts a multi-level space station with various rooms and corridors. 20 numbered locations are marked with red circles. The map includes several control panels and resource indicators:

- Panel 1:** A checkmark icon.
- Panel 2:** A virus icon.
- Panel 3:** A red exclamation mark icon.
- Panel 4:** A grid with numbers 4 and 10.
- Panel 5:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of eyes.
- Panel 6:** A grid with numbers 9, 10 and icons of water droplets.
- Panel 7:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of leaves.
- Panel 8:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 9:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 10:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 11:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 12:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 13:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 14:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 15:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 16:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 17:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 18:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 19:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.
- Panel 20:** A grid with numbers 0, 5, 10, 20, 35, 55, 80 and icons of virus particles.

The map also features various icons such as a biohazard symbol, a virus particle, a water droplet, a leaf, and a rocket. A red path is highlighted on the lower levels of the station.



ELŐKÉSZÜLETEK

A játék megkezdése előtt válassz ki egy üres vírus-célkeresztet  rendelkező lakónegyed. Rajzolj egy vírust a célkeresztbe, és karikázd be, ezzel jelezve, hogy a vírus aktív  1. A játékosoknak nem kell ugyanazt a lakónegyedet választaniuk. Ez a „szürke vírus”, és azonnal el is terjed. A lakónegyed egy lakóhelye meg is fertőződik: satírozz ki egy tetszőleges mezőt a lakónegyedben  2.



A JÁTÉK MENETE



3 – EGY SZÁM BEÍRÁSA (KÖTELEZŐ)

Egy 5 emeletből álló lakóegységért vagy felelős. Minden emelet egy önálló zóna, amelynek lakóhelyeit balról jobbra növekvő sorrendben kell kitöltened. Minden emelet 2 vagy 3 lakónegyede van felosztva, amelyek mindegyikében 5 lakóhely van. A lakónegyedek járdákkal kapcsolódnak egymáshoz. Néhány lakóhely a játék során megfertőződik (ki kell satírozni). Ezek a mezők nem számítanak a számok növekvő sorrendje szempontjából.




Rendszerhiba: Amikor kisatírozod a 2. és 3. rendszerhibát, az 5. fázis során az összes aktív vírus **terjedni**  fog a te tábládon (lásd: 5 – Incidensek: Aktív vírusok terjedése)  3.




4 – AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (NEM KÖTELEZŐ)

 **Energia akció:** Karikázz be egy energiát abban a lakónegyedben, ahová a kombinációd számát beírtad. Ahogy láthatod, a játék kezdetén minden lakónegyed első energiája már be van karikázva  4.


 **Robot akció:** Ezzel az akcióval karanténba zárhatsz lakónegyedeket a vírus terjedésének lassítása érdekében. Zárj le egy vonallal egy járdát, bárhol a tábládon  5. Így a két lakónegyed, amelyeket a járda összekötött, már nem kapcsolódnak egymáshoz. Ez megakadályozza a vírus terjedését a két lakónegyed között. Az ugyanazon emelet két lakónegyedét összekötő járda lezárása nem osztja ketté a zónát, továbbra is növekvő sorrendben kell kitöltened az egész emeletet.




Növény és Víz akciók:



 **Növény:** Karikázz be egy növényt **abban a lakónegyedben**, ahová a kombinációd számát beírtad  6. Ezután satírozz ki egy növény-szimbólumot a pontozási területeden  7.

 **Víz:** Ha a kombinációd számát olyan lakóhelyre írtad, amihez tartozik víztartály, karikázd azt be  8. Ezután satírozz ki egy víz-szimbólumot a pontozási területeden  9.

A pontozási területeden balról jobbra és fentről lefelé satírozd ki a vizet és a növényeket, a legfelső sorral kezdve.

Amikor a pontozási terület egy sorának utolsó szimbólumát is kisatírozod, satírozd ki a sor végén lévő pontozási mezőt, valamint a robot- vagy energiaszimbólumot, amelyet azonnal fel is kell használnod  10. A robottal zárj le egy járdát. Az energiával karikázz be egy energiát egy tetszőleges lakónegyedben, kivéve egy befejezett lakónegyedben, azaz egy olyan lakónegyedben, amelynek minden lakóhelyét kitöltöttél vagy kisatíroztál.

Amikor pontozási területeden egy olyan növény- vagy víz-szimbólumot satírozol ki, amely egy **vírus aktiválása szimbólumhoz**  vagy  11 kapcsolódik, mindenkinek azonnal aktiválnia kell azt a vírust a saját tábláján, a vírus célkeresztjének bekarikázásával  12, majd ki kell satíroznia a vírus aktiválása szimbólumot a pontozási területén, mert egy vírus csak egyszer aktiválódhat. Amikor egy vírus aktiválódik, az 5. fázis során minden játékosnál terjedni fog minden aktív vírus (lásd még: 5 – Incidensek: Aktív vírusok terjedése).

Amikor pontozási területeden egy olyan növény- vagy víz-szimbólumot satírozol ki, amely egy **terjedésszimbólumhoz**  kapcsolódik, mindenkinek ki kell satíroznia ezt a szimbólumot a tábláján, mert egy terjedésszimbólum csak egyszer aktiválódhat  13. Ellenfeleidnek az összes aktív vírus terjedését végre kell majd hajtania az 5. fázisban (lásd még: 5 – Incidensek: Aktív vírusok terjedése). Ha több játékos aktiválja ugyanazt a terjedésszimbólumot ugyanazon forduló során, akkor ez a terjedés nem érinti azokat, akik aktiválták, és csak egyszer érinti a többi játékost.



Asztronauta akció: Az Asztronauta akció lehetővé teszi, hogy a beírás előtt módosítsd a kiválasztott kombinációd számát (-2, -1, 0, +1 vagy +2). Ezenkívül satírozz ki 1 asztronautaszimbólumot a táblád tetején. Minden 2 kisatírozott asztronauta után karikázz be egy szabad akció szimbólumot (14).



Tervezés akció: A Tervezés akció lehetővé teszi, hogy a kombinációd száma mellett beírass egy X-et egy másik mezőbe. Ezután satírozz ki 1 tervezésszimbólumot a táblád tetején. Minden 2 kisatírozott tervezés után karikázz be egy szabad akció szimbólumot (15). Nem satírozhat ki tervezésszimbólumot, ha előtte nem írtál X-et egy lakóhelyre.



Szabad akció: Egy bekarikázott szabad akció szimbólumot bármikor felhasználhatsz. A felhasználáshoz satírozd ki, majd hajtsd végre a 6 lehetséges akció bármelyikét **ahelyett**, amit a szám + akció kombinációd tartalmaz.

5 – INCIDENSEK: AKTÍV VÍRUSOK TERJEDÉSE ÉS LAKÓNEGYEDEK EVAKUÁLÁSA

► **A terjedés száma és típusa:** Meg kell határoznod az aktív vírusok számát és terjedésük típusát, mielőtt végrehajtod azokat.

• **A fertőzések** : Minden játékosnak minden, a forduló során aktivált vírus után végre kell hajtania az összes aktív vírus terjedését. Ha tehát 2 vírus aktiválódott a forduló során, akkor végre kell hajtandod az összes aktív vírus terjedését, majd, ha végeztél, újra végre kell hajtandod az összes aktív vírus terjedését.

• **Terjedés Víz és Növény akció hatására** : Ha egy terjedésszimbólumot egy Víz vagy Növény akció aktivált, akkor a terjedést minden játékosnak végre kell hajtania, kivéve azokat, akik aktiválták azt.

• **Terjedés rendszerhiba hatására** : Ha kisatíroztad a 2. vagy 3. rendszerhibát, végre kell hajtandod egy terjedést, csak a saját tábládon.

► **Egy terjedés végrehajtása:** A tábládon minden aktív vírus terjed, egymás után, a következő sorrendben: balról jobbra, a legfelső emelettel kezdve, majd emeletről emeletre haladva lefelé. Egy vírus úgy terjed, hogy megfertőz egy lakóhelyet saját lakónegyedében. Satírozz ki egy általad választott, üres lakóhelyet ebben a lakónegyedben.

Ha már befejezted a lakónegyeded, tehát minden lakóhelye ki van töltve vagy ki van satírozva, akkor a vírus átterjed az összes szomszédos lakónegyedre, amely járdával kapcsolódik ehhez a lakónegyedhez. Ekkor minden szomszédos lakónegyedben ki kell satíroznod egy általad választott lakóhelyet. A vírus nem terjed szomszédos lakónegyedbe, ha az oda vezető járda le van zárva. Emellett a vírus nem terjed át befejezett lakónegyedbe, és a szomszédos lakónegyedeinél nem is terjed továbbra (16).

► **Befejezett lakónegyedek evakuálása:** Egy lakónegyed befejezettnek minősül, ha minden lakóhelye ki van töltve vagy ki van satírozva. Ekkor azonnal le kell pontoznod a lakónegyeded. Szorozd össze a lakónegyedben kitöltött lakóhelyek számát az ott bekarikázott energiák számával (17).

Írd ezt a pontszámot a táblád alján található pontozási terület megfelelő mezőjébe (18). A fertőzött (azaz kisatírozott) lakóhelyekért nem szerzel pontot. Végül karikázd be az evakuált lakónegyeded. Egy lakónegyeded csak egyszer lehet evakuálni és pontozni.

6 – EGY KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE (NEM KÖTELEZŐ)

Amikor egy küldetést először teljesít valaki a játék során, minden játékosnak aktiválnia kell a küldetésen feltüntetett vírust (piros, lila vagy sárga), bekarikázva tábláján a megfelelő vírucélkeresztet (19). Ezután szintén minden játékosnak ki kell satíroznia a vírus aktiválása szimbólumot a pontozási területén, mert minden vírus csak egyszer aktiválódhat (20). Valahányszor egy vírus aktiválódik, mindenkinek végre kell hajtania az összes aktív vírus terjedését. Ehhez ismét hajtsátok végre az előző, 5. fázist.

A JÁTÉK VÉGE

A játék az alapszabályban szereplő, 3 játék végét jelentő feltételek egyikének teljesítésével ér véget. Ne feledd, hogy a játék véget ér, ha az összes lakhelyed ki van töltve, X-elve vagy egy fertőzés miatt ki van satírozva.

A játék végén a küldetésekért kapott és a rendszerhibák miatt veszített pontokon túl a következő módon értékeld ki a pontozási területeidet:

► **Növények és víz:**

Megkapod a legalacsonyabb látható pontszámot.

► **Evakuált lakónegyedek:**

Evakuáld az összes megmaradt befejezetlen negyedet, és írd be pontszámukat a táblára (szorozd össze a lakónegyedben kitöltött (nem kisatírozott) lakóhelyek számát a bekarikázott energiák számával). Ezután add össze az összes lakónegyeded pontszámát.

► **Megfertőzött lakóhelyek:**

Vonj le 1 pontot minden fertőzött (azaz kisatírozott) lakóhelyed után.

KÜLDETÉSEK



Evakuáld 2 lakónegyedet. Ezek a lakónegyedek lehetnek részben vagy akár teljesen fertőzöttek.



Evakuáld egy emelet összes lakónegyedet. Ezek a lakónegyedek lehetnek részben vagy akár teljesen fertőzöttek.



Zárj karanténba 3 lakónegyedet az oda vezető összes járda lezárásával. A lakónegyedeknek egymástól is elzárva kell lenniük.



Zárd karanténba a zöld és a kék vírus lakónegyedet, az összes oda vezető járda lezárásával.



Karikázz be minden energiát két emeleten.



Karikázz be minden növényt és víztartályt két emeleten.

EGYFŐS VÁLTOZAT

EGYFŐS BÓNUSZ: Amikor te aktiválsz egy vírust (küldetés teljesítésével vagy Növény/Víz akcióval) vagy aktiválsz egy terjedésszimbólumot (Növény/Víz akcióval), karikázz be 1 egyfős bónuszt az ASTRA kalandkártyán.

ASTRA hatás: Az ASTRA hatás eltér az ASTRA hatáskártyát első és második felhúzásakor.



Első felhúzásakor: Amikor ASTRA hatáskártyát húzol, függetlenül attól, hogy A, B vagy C, az ASTRA **azonnal** aktiválja a zöld és kék vírusokat vagy aktivál egy terjedést. A pontozási területen válassz ki egy még elérhető vírus aktiválása szimbólumot a zöld és a kék közül, satírozd ki, és aktiváld. Ha már mindkét vírus aktiválva van, válassz helyette egy még elérhető terjedésszimbólumot, és satírozd ki. Azonnal (tehát ezúttal 5. fázison kívül) hajtsd végre az összes aktív vírus terjedését.



Második felhúzásakor: Amikor ASTRA hatáskártyát húzol, függetlenül attól, hogy A, B vagy C, **azonnal** aktiváld a felhúzott kártya betűjelével megegyező küldetéshez tartozó vírust, és azonnal – (tehát ezúttal az 5. fázison kívül) hajtsd végre az összes aktív vírus terjedését. Ezután fordítsd a küldeteskártyát a teljesített oldalára.

7. KALAND: A MENEKÜLÉS

Az evakuálás sikeresen lezajlott. Szerencsére egyébként is úgy terveztük, hogy elmegyünk. De sietnünk kell a távozással, és erre az új űrhajók még nem állnak készen. Ráadásul a vészhelyzet miatt a kupolák felett, vízszintes pozícióban vannak egymásra téve, így a legtöbb megközelíthetetlen. Megoldást kell találnod erre a problémára. Számítunk rád, és arra, hogy a tér-idő kontinuum egy örvényén keresztül segítesz kijuttatni minket erről az átkozott Holdról, hogy folytathassuk az univerzum meghódítását.

The board game interface includes the following elements:

- Grid of Rocket Components:** A grid of rocket parts with numbers 1 through 9. Some parts are marked with 'X' or '7'. The numbers are: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
- Calculator:** A calculator with a display showing '1 3 6 9 12 16 20 24 28' and a keypad.
- Calendar:** A calendar showing the date '15'.
- Icons:** Various icons including a rocket, a planet, a star, and a moon.
- Equation Line:** A line of mathematical symbols: $\square + \square + \square + \square + \square + \square + \square + \square - \square - \square = \square$

A JÁTÉK MENETE

3 – EGY SZÁM BEÍRÁSA (KÖTELEZŐ)

Az űrhajók vízszintesen vannak egymásra helyezve. Minden űrhajó egy önálló zóna, amelyet balról jobbra, növekvő sorrendben kell kitölteni. Minden űrhajónak 2 vagy 3, több mezővel rendelkező modulja van, valamint mindegyikhez tartozik egy üvegház is, a növények számára.

A modulok, az üvegházak és az űrhajók légszilipekkel vannak összekötve egymással. Az a probléma, hogy a légszilipek nincsenek aktiválva. Egy modult vagy üvegházat csak akkor tudsz kitölteni, ha aktiváltál egy olyan légszilipet, amely hozzáfértet biztosít.

A játék kezdetén csak a legelső űrhajó **1** két moduljához férhetsz hozzá. Csak ennek a két modulnak a mezőibe írhatasz számokat.

Bónusz robotok: Amikor beírsz egy számot egy robot-szimbólummal **2** ellátott mezőbe, kapsz egy bónusz robotot, amelyet azonnal fel is kell használnod egy zsilip aktiválására (lásd még: Robot akció). Ezt a bónusz robotot a kombinációd akcióján túl kapod.

Az üvegházak x2 bónusza: Azok a játékosok, akik elsőként írnak be egy számot egy üvegházba, bekarikázzák az üvegház x2 bónuszát **3**. A többi játékos ekkor sátrózza ki a tábláján ennek az üvegháznak a x2 bónuszát, a továbbiakban azt nem szerezhetik meg.

Rendszerhiba: Az első két rendszerhiba után, amit sátrózol, azonnal aktiválhatsz egy légszilipet, kompenzáció gyanánt (lásd még: Robot akció).

4 – AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (NEM KÖTELEZŐ)

Robot akció: Ezzel az akcióval aktiválhatsz egy légszilipet. Ennek végrehajtásához húzz egy vonalat légszilipen keresztül két modul vagy egy modul és egy üvegház közé **4**. Egy légszilipet csak akkor aktiválhatsz, ha az már csatlakozik egy korábban bekötött modulhoz vagy üvegházhoz.

Ezzel új modulokhoz, üvegházakhoz és űrhajókhoz juthatsz hozzá, amelyeket ki is tölthetsz. Ne feledd, hogy minden űrhajó egy-egy zóna, amelyet növekvő sorrendben kell kitölteni. A zsilipek, akár aktiválva vannak, akár nem, nem változtatnak a zónák kitöltési rendszerén.



Víz akció: Ha a kombinációd számát egy víztartállyal rendelkező mezőbe írtad, akkor bekarikázhatod a víztartályt **5**.



Növény akció: Bekarikázhatsz egy növényt annak az űrhajónak az üvegházában, amelyre a kombinációd számát írtad **6**. A játék kezdetén néhány növény már be van karikázva. Akkor is bekarikázhatsz egy üvegházban lévő növényt, ha az még nincs aktív légszilippel az űrhajóhoz kapcsolva.



Energia akció: Feltölti a reaktorokat. Ezzel az akcióval bekarikázhatsz egy reaktort annak az űrhajónak a végén, amelyre a kombinációd számát írtad **7**. A játék kezdetén néhány reaktor már be van karikázva.



Tervezés akció: A Tervezés akció lehetővé teszi, hogy a kombinációd száma mellett beírj egy X-et egy másik mezőbe. Ezenkívül azonnal ki kell sátróznod a legalacsonyabb értékű mezőt a táblád alján, a tervezési pontozási területén **8**.



Asztronauta akció: Az Asztronauta akció lehetővé teszi, hogy a beírás előtt módosítsd a kiválasztott kombinációd számát (-2, -1, 0, +1 vagy +2). Ezenkívül sátrózz ki 1 asztronautaszimbólumot a táblád jobb szélén. Minden 2 sátrózott asztronauta után karikázz be egy szabad akció szimbólumot **9**.



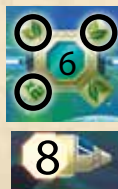
Szabad akció: Egy bekarikázott szabad akció szimbólumot bármikor felhasználhatsz. A felhasználáshoz sátrózd ki, majd hajtsd végre a 6 lehetséges akció bármelyikét ahelyett, amit a szám + akció kombinációd tartalmaz.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén a küldetésekért kapott és a rendszerhibák miatt vesztett pontokon túl a következő módon értékeld ki a pontozási területeidet:

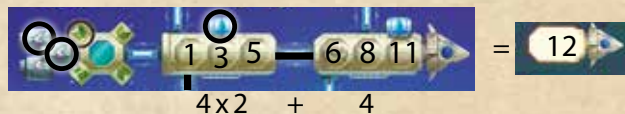
► Az üvegházak:

Írd le űrhajónként minden egyes kitöltött üvegház pontszámát a megfelelő pontozási mezőbe. Egy üvegház 2 pontot ad 1 bekarikázott növény esetén, 4 pontot 2 bekarikázott növény esetén, 7 pontot 3 bekarikázott növény esetén. Ha a x2 bónuszt is bekarikáztad, akkor duplázd meg az üvegház értékét. A kitöltetlen üvegházakért nem kapsz pontot.



► A modulok:

Minden űrhajóhoz írd be az azt alkotó modulok összesített pontértékét. Egy űrhajón minden befejezett modul 2 pontot ér 1 bekarikázott reaktor esetén, 4 pontot 2 bekarikázott reaktor esetén és 7 pontot 3 bekarikázott reaktor esetén. Ha bekarikáztad a víztartályát, akkor duplázd meg a modul értékét. A befejezetlen modulokért nem kapsz pontot.



► Tervezések:

Vond le a tervezés pontozási területének legkisebb, látható értékét.

KÜLDETÉSEK



Tölts ki 3 üvegházat és karikázd be mindhárom növényüket.



Töltsd ki a legfelső űrhajó üvegházát és karikázd be mindhárom növényét.



Teljesen tölts ki 7 modul.



Teljesen tölts ki 3 űrhajót.



Karikázz be minden reaktort 3 űrhajón.



Karikázz be minden víztartályt 3 űrhajón.

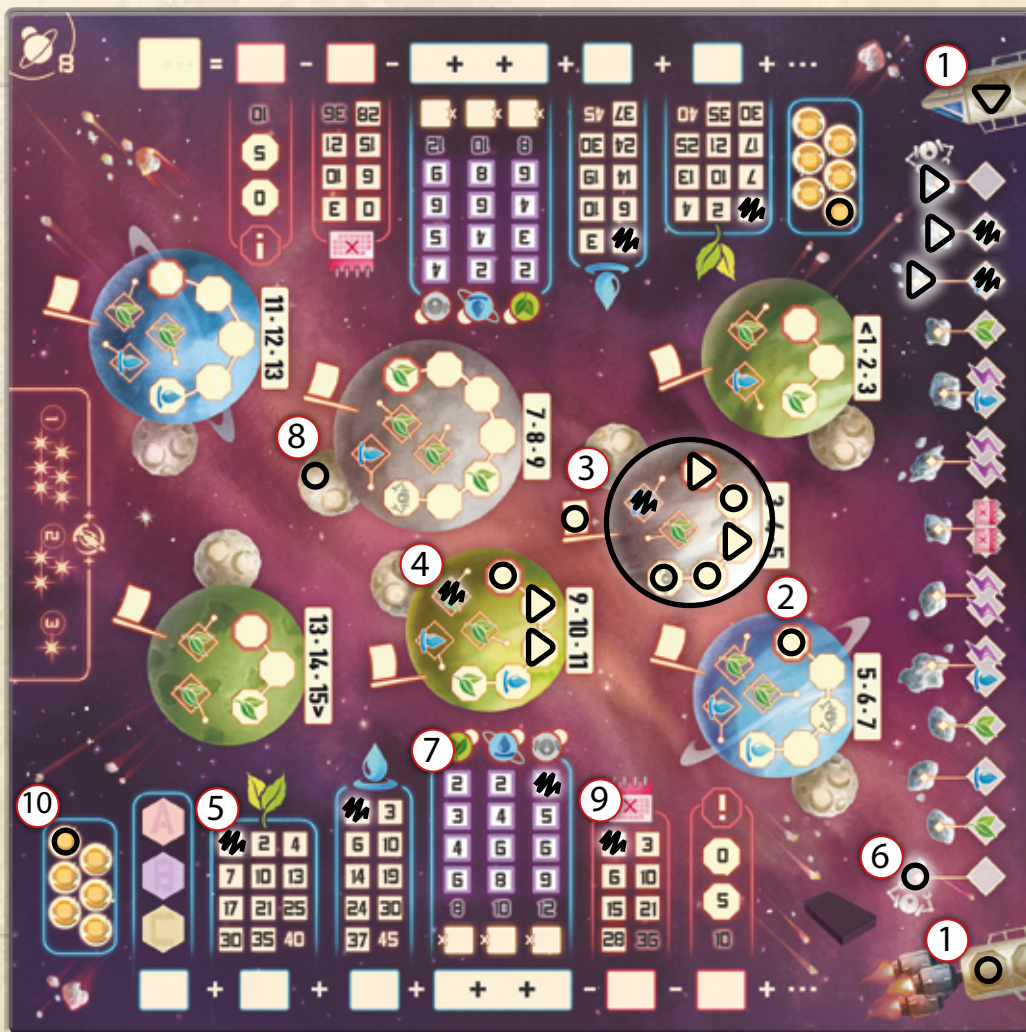
EGYFŐS VÁLTOZAT

EGYFŐS BÓNUSZ: Amikor bekarikázol egy x2 bónuszt, karikázz be 1 egyfős bónuszt az ASTRA kalandkártyán.

ASTRA hatás: Amikor ASTRA hatáskártyát húzol, függetlenül attól, hogy A, B vagy C, válassz ki egy még elérhető x2 bónuszt egy üvegházon, és satírozd ki. A továbbiakban ezt a bónuszt már nem szerezheted meg.

8. KALAND: A CSATA

Mindössze két lakható bolygókkal rendelkező rendszert találtunk: a Neo Solaris 1 és 2 ikerrendszert. Haladéktalanul meg is kezdődött a kolonizációjuk, de a bolygók erőforrásai túl szűkösek a teljes lakosság számára. Elkerülhetetlen a harc... Bízunk benne, hogy minél több bolygó és erőforrás fölött átveszed az irányítást. A szomszédokkal való versengés ádáz lesz...



ELŐKÉSZÜLETEK

Ebben a kalandban 2 táblán játszol majd, amelyeket megosztasz két szomszédoddal. Tegyél egy 8-as kalandtáblát közéd és a **bal** oldali játékos társad közé. Forgasd a táblát aszteroidás élével az asztal közepe felé. Az A, B és C küldetés pontozási mezői a bal kezéd felől legyenek. Ha ketten játszotok, egyszerűbb, ha mindkét táblát egymás mellé, az asztal közepére teszitek.

Válassz egy jelet (kör, kereszt, háromszög...), amely különbözik a két szomszédodétól. Rajzold fel ezt a jelet mindkét táblára, a pontozási terület közelében lévő úrhajóra **1**.

Válasszatok kapitányt, aki a kapitánykártyát a bal keze felé eső táblája elé helyezi. Ő felelős azért, hogy minden forduló végén a kártyát a másik táblája elé helyezze, ezzel jelezve, hogy melyik táblán kell játszani.

A JÁTÉK MENETE

A játék során mindenki felváltva játszik majd a két tábláján. Az első körben minden játékos a bal keze felé eső táblán játszik. A következő körben minden játékos a jobb keze felé eső táblán játszik, és így tovább. Így soha nem fordul elő, hogy egy táblán egyszerre két játékos játszik. Ennek hangsúlyozására minden forduló végén a kapitány új aktív táblája elé tolja a kapitánykártyát.

3 – EGY SZÁM BEÍRÁSA HELYETT: EGY JEL FELRAJZOLÁSA (KÖTELEZŐ)

Ebben a kalandban nem számokat fogsz beírni. Jeledet minden körben egy olyan bolygóra rajzolhatod, amelyen fel van tüntetve a választott kombinációd száma. Például: a 7-es számmal a kék 5–6–7 bolygó vagy a szürke 7–8–9 bolygó egyik mezőjébe rajzolhatod a jeledet. Jeledet a bolygó első szabad mezőjébe kell rajzolnod, a piros körvonallal jelölt mezővel kezdve **2**.

Ha van bónusz szimbólum azon a mezőn, ahová a jeledet rajzoltad, azt azonnal felhasználhatod a kombinációd akciójához (lásd még: bónusz szimbólumok).

Egy bolygó irányítása: Amint valaki felrajzolja jelet egy bolygó utolsó mezőjébe, a bolygó irányítását az a játékos kapja meg, akinek a legtöbb jele van a bolygón. Figyelembe kell venni a Tervezés akcióval a bolygó holdjára rajzolt jeleket is (lásd még: Tervezés akció). Rajzoljátok a zászlóra a bolygót irányító játékos jelet **3**. Döntetlen esetén a bolygó irányítását megosztják a játékosok, és minden döntetlen helyzetben álló játékos jelet a zászlóra kell rajzolni. Karikázzátok be a bolygót, hogy könnyen átlátható legyen, mely bolygók vannak befejezve.

4 – AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (NEM KÖTELEZŐ)



Növény és Víz akció: A bolygón, amelyre épp most rajzoltad fel a jeledet, satírozz ki egy elérhető növény szimbólumot a Növény akcióval vagy egy elérhető víz szimbólumot a Víz akcióval **4**. Ezután satírozd ki a legkisebb, látható értékű pontozási mezőt a megfelelő pontozási területeden **5**. Ha a bolygón nincs az akciónak megfelelő, elérhető szimbólum, akkor nem hajthatod végre az akciót.



Robot akció: Ezzel az akcióval kibányászhatod egy aszteroidamezőt. Ehhez rajzold fel jeledet az első elérhető aszteroidára. Ha az aszteroidán egy vagy több bónusz szimbólum is látható, akkor satírozd ki azokat, és azonnal használd fel (lásd még: bónusz szimbólumok). A jeledet az aszteroidára kell rajzolnod, kezdve a saját oldaladról, ellenfeled felé haladva **6**.



Energia akció: Növelheted az általad irányított bolygók értékét. A bolygóknak 3 típusa van: zöld, kék és szürke. A pontozási területeden mind a 3 bolygótípus rendelkezik egy-egy külön oszloppal. Satírozd ki egy általad választott oszlop legkisebb, látható értékkel rendelkező mezőjét **7**.



Tervezés akció: Ezzel az akcióval jeledet a kombinációd számának megfelelő bolygóra rajzolásán túl, egy általad választott bolygó holdjára is felrajzolhatod **8**. Ezután satírozd ki a legkisebb, látható értéket a tervezés pontozási területeden **9**. Minden holdon csak két szabad hely van, melyeket akár ugyanaz a játékos is elfoglalhat. Nem rajzolhatod fel a jeledet egy olyan bolygó holdjára, amely már be van fejezve, és így irányítását már kiosztottátok.



Asztronauta akció: Az Asztronauta akció lehetővé teszi, hogy a jeled felrajzolása előtt módosítsd a kiválasztott kombinációd számát (-2, -1, 0, +1 vagy +2). Ezen kívül satírozz ki 1 asztronautaszimbólumot a pontozási területeden **10**. Egy ugyanezen a táblán zajló későbbi forduló során, a kombinációd akcióján túl, bónusként felhasználhatod ezt a bekarikázott asztronautaszimbólumot, hogy módosítsd a kombinációd számát. Amikor felhasználod, satírozd ki. Egy asztronautaszimbólum használata lehetővé teszi a szám módosítását, de ezért nem karikázhatsz be egy újabb asztronautaszimbólumot.

Bónusz szimbólumok: Egy **víz-** vagy **növényyszimbólummal** egyszerűen satírozz ki a legalacsonyabb pontszámú mezőt a szimbólumhoz tartozó pontozási területen. Egy **robotyszimbólummal** rajzold a jeledet egy aszteroidára, és azonnal használd fel az aszteroida bónusz szimbólumait. Egy **energiaszimbólummal** satírozd ki egy bolygótípus legfelső látható pontozómezőjét, ezzel javítva a bolygótípus értékét. Egy **tervezésszimbólummal** rajzold fel a jeledet egy holdra anélkül, hogy pontozási területén mezőt satíroznál ki.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a forduló végén véget ér, ha teljesítetted mindhárom küldetést; ha valamelyik táblán kisatíroztál 2 rendszerhibát vagy ha valamelyik táblán az összes bolygót befejeztétek.

A végső pontszámodhoz mindkét tábla pontszámait össze kell számolnod. A küldetésekért kapott és a rendszerhibák miatt veszített pontokon túl a következő módon értékeld ki a pontozási területedet:

- ▶ **Növények és víz:** Megkapod a legkisebb látható értéket.
- ▶ **Bolygók:** Osszátok ki az irányítást a megmaradt befejezetlen bolygók felett. Ezután írd le bolygótípusonként az általad irányított bolygók számát, és szorozd meg ezeket a számokat a bolygótípushoz tartozó, legkisebb látható értékkel.
- ▶ **Tervezések:** Vond le a tervezés pontozási területének legkisebb látható értékét.

KÜLDETÉSEK



Írányíts 4 bolygót egy táblán.



Írányíts 1 bolygót mindhárom típusból egy táblán.



Robotok használatával rajzold fel a jeledet az egyik tábla 7 aszteroidájára.



Növeld minden bolygótípus értékét kétszer ugyanazon a táblán.



Satírozz ki 6 növény pontozási mezőt és 4 víz pontozási mezőt ugyanazon a táblán.



A Tervezés akció segítségével rajzold fel a jeledet 4 különböző holdra ugyanazon a táblán.

EGYFŐS VÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK

Vegyél két 8-as kalandtáblát, és tedd őket magad elé, egymás mellé. Rajzold az ASTRA jelét mindkét táblára, a két ellentétes oldalon lévő űrhajóra. (Az ASTRA a háromszöget preferálja.)

Minden fordulóban az ASTRA játszik először a forduló aktív tábláján. Ezután te játszol ugyanazon a táblán. A forduló végén válts táblát. Ahhoz, hogy követni tudd, melyik az aktív tábla, tedd a kapitánykártyát a bal oldali tábla elé, majd a forduló végén told át a másik tábla elé.

A JÁTÉK MENETE

Az ASTRA köre: Minden forduló kezdetén 3 helyett 1 űrhajókarttyát húzz. Az ASTRA ennek a kártyának a számát és akcióját használja fel a köre lejátszásához.

A szám: Válassz egy bolygót, amely megfelel a kártya számának, és rajzold fel rá az ASTRA jelét. Ha a megfelelő bolygók már nem állnak rendelkezésre, rajzolj egy ASTRA jelet a következő bolygóra, növekvő sorrendben. Vedd úgy, hogy a 13–14–15 bolygó után az 1–2–3 bolygó következik. Ha az ASTRA jelét olyan helyre rajzold, ahol van bónusz szimbólum, azt az ASTRA nem használja fel.

Példa: Egy 11-es kártyát húzol, de már egyik 11-es bolygó sem elérhető. A következő bolygó a 13–14–15 bolygó, amely szintén be van fejezve. Ezután az ASTRA jelét az 1–2–3 bolygóra rajzold.

Bolygó irányítása: Amint egy bolygó összes mezője betelt, ha az ASTRA többséget szerzett, rajzold az ASTRA jelét a zászlóra. Ha egy bolygónál döntetlen az állás, akkor csak a saját jeledet rajzold fel.

Az akció: Ha lehetséges, az ASTRA akcióját ugyanazon a bolygón hajtsd végre, ahová a jelét is rajzoltad:

- ▶ **Növény vagy Víz akció:** satírozz ki a bolygón egy még elérhető, az akciónak megfelelő szimbólumot.
- ▶ **Tervezés akció:** rajzold az ASTRA jelét a bolygó holdjának egy még szabad mezőjére.
- ▶ **Robot akció:** rajzold az ASTRA jelét a tábla távolabbi oldala felé eső első aszteroidára. Az ASTRA nem használja fel az így szerzett bónuszokat.
- ▶ **Asztronauta akció:** az Asztronauta akció helyett az ASTRA egy Tervezés akciót hajt végre.
- ▶ **Energia akció:** az Energia akció helyett az ASTRA egy Robot akciót hajt végre.

A te köröd: Húzz további 2 űrhajókarttyát. Az ASTRA által használt első kártyával együtt most már összesen 3 kártyád van, amelyeket ugyanazon a táblán játszatsz ki. Az ASTRA által felhasznált kártyát is használhatod, mivel nem kell odaadnod az ASTRA-nak. Köröd lejátszása után, a szokásos módon odaadod az ASTRA-nak azt a kártyát, amelyet nem használtál fel. Ez a kártya az egyetlen módja annak, hogy az ASTRA a játék végén pontokat szerezhessen. Azok az akciók, amelyeket az ASTRA a saját fordulójában kijátszik, csak azért vannak, hogy téged akadályozzanak.

A forduló vége: Told át a kapitánykarttyát a másik tábla elé, amely a következő forduló aktív táblája lesz.

A játék vége: Lehetséges, hogy az ASTRA az egyik tábla utolsó szabad mezőjére rajzolja a jelét, ezzel lezárva a játékot, még azelőtt, hogy te következnel. Ebben az esetben satírozz ki egy rendszerhibát, majd adj az ASTRA-nak még egy kártyát. Ezután a játék véget ér.

EGYFŐS BÓNUSZ: Minden 2 bolygó után, amely zászlójára felrajzoltad a jeledet, karikázz be 1 egyfős bónuszt az ASTRA kalandkarttyán.

ASTRA hatás: Amikor ASTRA hatáskarttyát húzol, függetlenül attól, hogy A, B vagy C, azonnal hajts végre 2 Tervezés akciót az ASTRA-nak. Az aktuális forduló aktív tábláján rajzolj két ASTRA jelet egy holdra. Olyan holdat válassz, amely bolygója még elérhető, és ha teheted, annak a bolygónak a holdját válaszd, amelyen a legtöbb jeled van (a bolygón és holdon együtt). Ha több bolygó is egyenlő ilyen szempontból, akkor bármelyik holdat választhatod ezek közül. Ha a holdon már van egy jel, rajzolj mellé egy ASTRA jelet, majd rajzold a második jelet a prioritási sorrendben következő bolygó holdjára.

Példa: 4 bolygó áll rendelkezésre: egy „A” bolygó 4 jeleddel, egy „B” bolygó 3 jeleddel, egy „C” és egy „D” bolygó, mindkettő 2 jeleddel. Az „A” bolygó holdján már van egy jel, rajzolsz mellé egy ASTRA jelet. A „B” bolygó holdján nincs szabad mező. Ezután választhatsz, hogy a második ASTRA jelet a „C” vagy a „D” bolygó holdjára rajzold, amelyek prioritásban egyenlők.

KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: **Benoit TURPIN és Alexis ALLARD**

Művészeti és grafikai tervezés: **Anne HEIDSIECK**

Fejlesztő: **BLUE COCKER**

Angol fordítás: **Benoit TURPIN és Natacha CHARLON**

Szerkesztő: **Dominique BODIN**

Magyar fordítás: **TRÁSY Zsolt**

Lektorálás: **HORVÁTH Lajos, NAGY Levente**

Tördelés: **LÁSZLÓ Livia**



BLUE COCKER GAMES
Tél. : +33 5 34 28 05 01
49 avenue de Lauragais
31400 TOULOUSE FRANCE
www.bluecocker.com



DUDE GAMES
1-888-616-3833
5425 Casgrain, suite 201
Montréal, Qc, Canada, H2T 1X6
www.distributiondude.com



GÉMKER-GÉMKLUBKFT.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu