

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



A
MARS
TERRAFORMÁLÁSA
ÁRÉSZ-EXPEDÍCIÓ

 reflexshop

EGY REMÉNYTELI ÜZENET:

A soha nem látott jólét és az emberiség előrelépésének idejében végre felkészültünk arra, hogy átlépjük az általunk eddig végsőnek hitt határt, és új otthonra leljünk a csillagok között. A Mars többet jelent számunkra, mint az örökké növekvő népességünk új otthonát. Ez az első lépés a végtelenség lépcsőjén, ami átvezet minket az egész világmindenségen.

A dicső jövő érdekében mindössze annyit kell tenniünk, hogy befektetünk a vörös bolygó terraformálásának folyamatába. Ennek érdekében a Föld legnagyobb cégeit kértük fel, hogy csatlakozzanak hozzánk az új kutatások finanszírozásában, ezzel támogatva az építkezéseket fontos erőforrásokkal és szállítmányozással, amik ahhoz szükségesek, hogy burjánzó, élhető világot hozzunk létre az emberiség számára. Ehhez a projekthez ugyan szükség lesz az egész emberiség közös erőfeszítéseire, de hiszünk abban, hogy a leszármazottaink szebb jövőjének biztosítása érdekében kifizetődőnek bizonyul a vállalkozásunk.

Teri Ngo, az ENSZ Csillagközi Összeköttetésekért felelős követe, 2315. január 10.

ÁTTEKINTÉS

A Mars Terraformálása: Árész-expedícióban mindnyájan egy-egy bolygóközi cégbirodalmat irányítotok, és célotok, hogy a saját rendszeretek fejlesztésével végül lakhatóvá (és jövedelmezővé) tegyétek a Marsot. Ezt **megakreditéért (M€)** vásárolt projektkártyákkal tehetitek meg, amelyek közvetlen vagy közvetett módon hozzájárulnak a terraformálási folyamatokhoz. A győzelem érdekében magas **terraformálási rátát (TR)** kell elérnetek, és a lehető legtöbb **győzelmi pontot (GyP)** kell gyűjtenetek. A TR növeléséhez a következő globális jellemzőket kell emelni: **óceán, oxigénszint és hőmérséklet**. A TR-etek határozza meg a cégbirodalmatok alapjövedelmét, emellett pedig a TR-t a játék végén GyP-ként kell figyelembe venni. Projektkártyák kijátszásával és a játék folyamán végrehajtott egyéb akciókkal további GyP-khez és fémtartalékolási lehetőséghez juthattok.

A játék számos fordulóból áll, és minden fordulóban mindnyájan az öt fázis egyikét fogjátok kiválasztani, ezzel meghatározva, hogy abban a fordulóban milyen tevékenységekre lesz lehetőség. Ennek eredményeképpen minden forduló másképpen alakul a következő választási lehetőségekkel: új projektkártya kijátszása, általános és projekthez kötött akciók végrehajtása, bevétel- és nyersanyagnövelés (**palánta és hő**), továbbá kutatás végrehajtása, hogy újabb projektkártyákhoz lehessen jutni. Mindnyájan végrehajtatok az összes, fordulóra kiválasztott fázist (és csakis azokat), az általatok választott fázis esetében pedig különleges bónuszhoz juttok. **A játék felgyorsításának érdekében a fázisokat hajtsátok végre egyidejűleg, tehát nincs saját körötök, mind egyszerre cselekedhettek.**

A játéktáblán sávok tartoznak az oxigénszinthez, a hőmérséklethez és a terraformálási rátákhoz, továbbá az összes óceánlapka számára is itt van hely, a játék folyamán ezeket meg kell majd fordítani. A játék akkor ér véget, amikor az oxigénszint eléri a légzéshez szükséges értéket (14%), elegendő óceán (9 db) gondoskodik a földszerű időjárásról, az állandó hőmérséklet pedig jóval fagyponthoz juttok. Amikor ezek a globális jellemzők elérik a célértéket, a Mars felszíne lakhatóvá válik, még ha egyelőre nem is lesz túl komfortos.

A játékot a legtöbb GyP-vel rendelkező játékos nyeri meg.

JÁTÉKELEMEK

1 játéktábla



208 projektkártya



9 óceánlapka

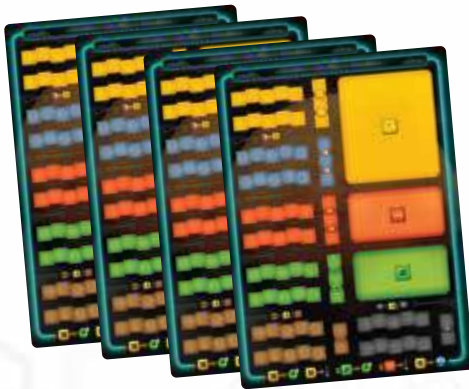


24 erdőjelölő

(16 db 1-es értékű GyP jelölő és 8 db 5-ös értékű GyP jelölő)



4 játékos tábla



12 cégbirodalom kártya



148 erőforráskocka

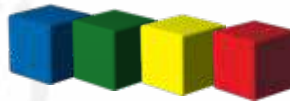
(100 db rézkocka, 24 db ezüstkocka, 24 db aranykocka)



20 fáziskártya
(4 különböző színben, színenként 5 kártya)



52 játékoskocka (4 különböző színben, színenként 13 db)



2 áttetsző kocka (a hőmérséklet és az oxigénszint jelölésére)



5 fázisjelölő

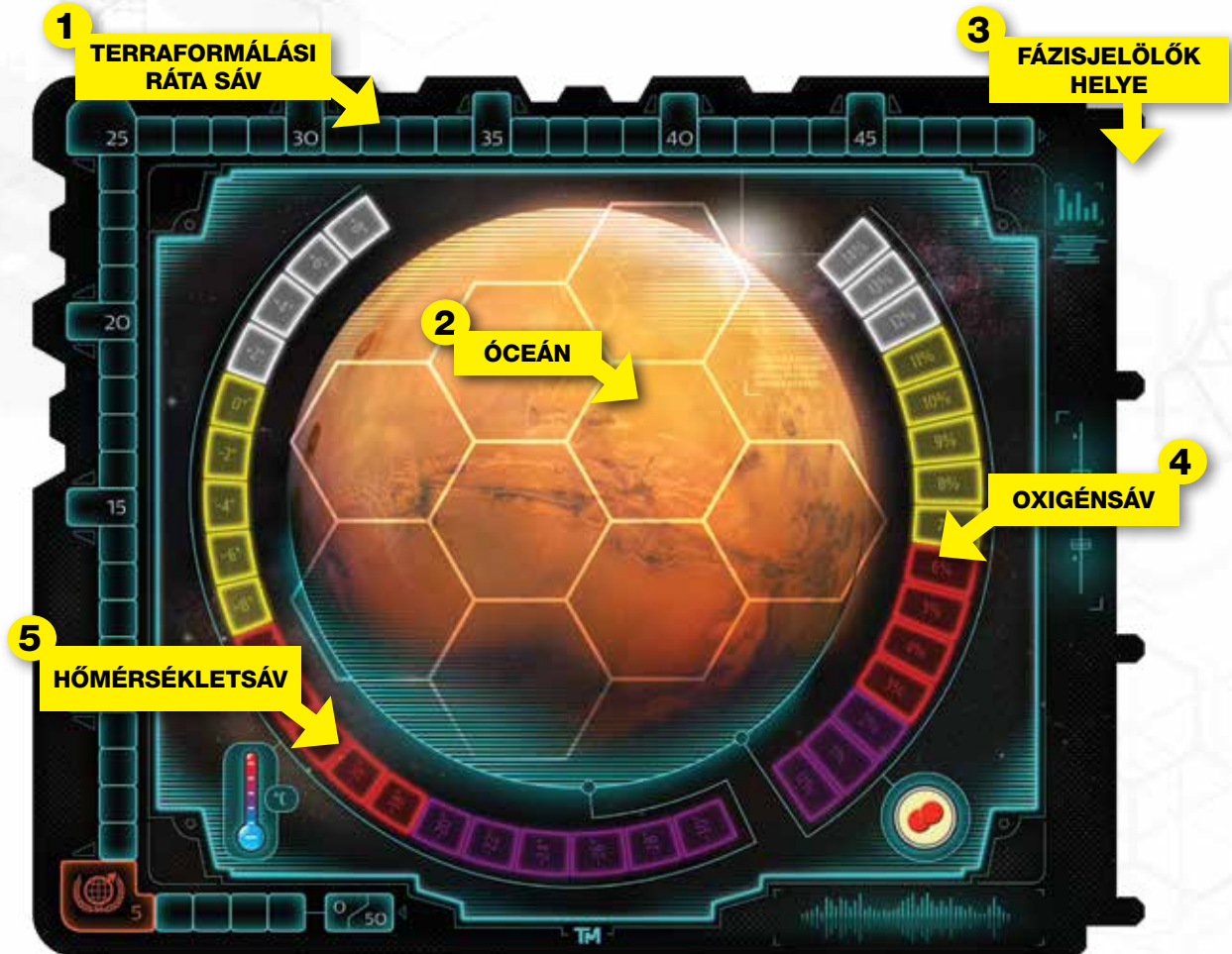


A JÁTÉKTÁBLA FELÉPÍTÉSE

A játéktábla négy részre osztható:

- 1. TERRAFORMÁLÁSI RÁTA SÁV** - Amikor növekszik a TR-ed, lépj előre a játékoskockáddal ezen a sávon!
- 2. ÓCEÁN** - A játék elején ide kerülnek az óceánlapkák képpel lefelé. Amikor óceánlapkát fordítasz meg, válassz egy narancssárga oldallal felfelé lévő óceánlapkát, és fordítsd meg azt! Ezt követően növel 1-gyel a TR-ed, valamint megkapod a megfordított óceánlapkán látható jutalmat.
- 3. FÁZISJELÖLŐK HELYE** - Ide kerül az öt fázisjelölő, itt követhetitek nyomon, hogy az adott fordulóban mely fázisokra kerül sor.
- 4. OXIGÉNSÁV** - Amikor növeled az oxigénszintet, lépj előre az ezen a sávon lévő kockával, továbbá növel 1-gyel a TR-ed!
- 5. HŐMÉRSÉKLETSÁV** - Amikor növeled a hőmérsékletet, lépj előre az ezen a sávon lévő kockával, továbbá növel 1-gyel a TR-ed!

Az oxigén- és a hőmérsékletsávon különböző színű szakaszokat találsz (lila, piros, sárga és fehér). Némely kártya kijátszási feltétele, hogy a sávon lévő áttetsző kocka adott színű szakaszon (vagy afölött, esetleg az alatt) legyen.



A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

PROJEKTKÁRTYÁK

A projektkártyákkal befolyásos cégbirodalmakat építhetsz ki, emellett pedig nélkülözhetetlenek a győzelemhez. Fontos, hogy bármikor eldobhatod egy kézben tartott projektkártyádat, hogy azért 3 M€-t kapj. A projektkártyákon a következő információk találhatóak:

- 1. A KÁRTYA NEVE**
- 2. A KÁRTYA KIJÁTSZÁSI KÖLTSÉGE** - Ennyi M€-et kell elköltened a kártya kijátszásához.
- 3. KIJÁTSZÁSI FELTÉTEL** - Bizonyos kártyáknál valamilyen kijátszási feltételnek kell teljesülnie a kártya kijátszásához. Ezt megtaláljátok ikonok formájában a kártyák bal felső sarkában, a kártyaleírás (11) részen pedig hosszabban kifejtve.
- 4. IKONOK** - Egy kártyán legfeljebb három ikon lehet. Az ikonoknak nincs értékük, de számos kártya képessége hivatkozik rájuk.
- 5. SZÍN** - Három kártyaszín fordul elő: kék (aktív), zöld (automatizált) és piros (esemény).



- A kék kártyák olyan hatással rendelkeznek, amelyek bizonyos események bekövetkeztekor aktiválódnak, vagy olyan akciót tartalmaznak, ami az akció fázisban használható.
 - A zöld kártyákkal a termelési fázisban erőforrást lehet szerezni, vagy olyan acéllal/titánnal kapcsolatos fémtartalékot lehet felhalmozni, amelyek csökkentik bizonyos kártyák kijátszási költségét. Az acélról és titánról a 12. oldalon olvashattok részletesebben.
 - A piros kártyák hatását azonnal végre kell hajtani a kártya kijátszásakor, a későbbiekben pedig már csak a rajtuk lévő ikonokat kell figyelembe venni, amikor más kártyák ezekre hivatkoznak.
- 6. HATÁS** (lila) - Kizárólag a kék kártyákon fordul elő, és olyan hatásokhoz tartozó ikonokat tartalmaz, amik bizonyos feltételek teljesülésekor aktiválódnak. Ha a kártya kijátszásakor ez a feltétel többszörösen teljesül, akkor a hatás is többszörösen érvényesül.
 - 7. TERMELÉS** (narancssárga) - Kizárólag a zöld kártyákon fordul elő, és a hozzá tartozó ikonokat termeli a kártya a termelési fázisban.
 - 8. FÉMTARTALÉK** (szürke) - Kizárólag a zöld kártyákon fordul elő, és azt jelzi, hogy a kártya acéllal vagy titánnal kapcsolatos fémtartalékolással rendelkezik.
 - 9. AKCIÓ** (kék) - Kizárólag a kék kártyákon fordul elő, és olyan akciókhoz tartozó ikonokat érint, amelyek az akció fázisban hajthatók végre.
 - 10. AKTIVÁLÁSI FÁZISOK** - A zöld és a kék kártyákon fordul elő. A római számok azt jelzik, hogy melyik fázisban használható a kártya képessége.
 - 11. KÁRTYALEÍRÁS** - Ez a rész tartalmazza szövegesen a kártya kijátszásának feltételeit (✔️), a kártya azonnali hatásait (⚡), továbbá a kártya egyéb képességeit.
 - 12. GYP** - Ez a szám jelzi, hogy a kártya mennyi győzelmi pontot ér a játék végén.
 - 13. KÁRTYASZÁM**

CÉGBIRODALOM KÁRTYÁK

Ezek a kártyák jelképezik azokat a cégbirodalmakat, akiknek a képviselőjében cselekedtek.

A cégbirodalom kártyáknak öt jellemzője van:

- 1. NÉV**
- 2. IKON** - Az ikonoknak nincs értékük, de számos kártya képessége hivatkozik rájuk.
- 3. CÉGLÓGÓ**
- 4. KEZDŐ ERŐFORRÁSOK** - Ez a rész határozza meg, hogy mennyi megakredittel (M€) kezded a játékot. Emellett azt is jelzi, ha bármilyen termeléssel vagy képességgel kezded a játékot.
- 5. HATÁS/AKCIÓ** - Itt található az állandó hatások vagy akciók, amelyeket használhatsz a játék folyamán.



JÁTÉKOSTÁBLA

A játékos táblán tarthatod számon az aktuális erőforrásaidat és termelésedet. Az erőforráskockákat helyezd a megfelelő mezőkre, a termelési szinteket pedig a játékoskockákkal jelöld a termelési sávokon!

- 1. TERMELÉSI SÁVOK** - Amikor valamelyik erőforrásod termelési szintje növekszik, lépj előre a hozzá tartozó sávon a játékoskockáddal! Ha szükséges, helyezz egy további játékoskockát a jobb oszlopba a 10, 20, 30 szintek jelölésére! Négy fajta termelés van: (a.) M€, (b.) kártya, (c.) hő és (d.) palánta. A termelési sávokon lévő játékoskockáid meghatározzák, hogy egy-egy erőforrásból mennyit termelsz a termelési fázisban.

Például: ha az első fordulóban kettővel növekszik a hőtermelésed, lépj előre a játékoskockáddal a hőtermelés sávon a 0-ról a 2-es mezőre!

- 2. ERŐFORRÁSOK** - Minden alkalommal, amikor (a.) M€-et, (b.) hőt vagy (c.) palántát kapsz, helyezz megfelelő mennyiségű réz-, ezüst- és aranykockát a kapott erőforrással megegyező mezőre! A rézkockák 1-es, az ezüstkockák 5-ös, az aranykockák pedig 10-es értékkel rendelkeznek.

Például: ha 6 palántát termelsz, helyezz 1 réz- és 1 ezüstkockát a játékos táblára a palántatermelés sávtól jobbra lévő zöld mezőre!

FÁZISKÁRTYÁK

Ezekkel a kártyákkal választhatjátok ki, hogy az adott fordulóban mely fázisokra kerüljön sor. A fáziskártyáknak négy jellemzőjük van:

- 1. FÁZISSZÁM** - A fázisokat emelkedő számsorrendben hajtjátok végre.
- 2. NÉV**
- 3. KÉPESSÉG** - Ez az a hatás, amit minden játékos végrehajthat ebben a fázisban.
- 4. BÓNUSZ** - Ez az a további hatás, amit csak akkor kapsz meg, ha ezt a fázist választottad az adott fordulóban.



- 3. FÉMTARTALÉK** - Amikor (a.) acél- vagy (b.) titántartalékot halmozol fel, lépj előre a megfelelő sávon az ott lévő játékoskockáddal! Ha szükséges, helyezz egy további játékoskockát a jobb oszlopba a 10, 20 szintek jelölésére!
- 4. ÁLTALÁNOS AKCIÓK** - Az akció fázisban az itt szereplő akciók közül bármennyit, bármennyiszer végrehajthatsz.

ERŐFORRÁSOK

A Mars Terraformálása: Árész-expedícióban négy különböző erőforrás van: megakredit, hó, palánta és különleges erőforrások.



Emlékeztető: Minden erőforrást a játékos táblára helyezett erőforráskockákkal kell jelölnöd, vagy amennyiben különleges erőforrásról van szó, az erőforráskockákat egy-egy kártyára kell helyezni. Az erőforrásaid számon tartásához használd a réz-, ezüst- és aranykockákat! A rézkockák 1-es, az ezüstkockák 5-ös, az aranykockák pedig 10-es értékkel rendelkeznek.

MEGJEGYZÉS: Bizonyos termelési kártyák akkor növelik a termelésüket, amikor egy adott ikonból többel rendelkezel. Minden alkalommal, amikor kijátszol egy ikont, ezt jelezned kell a játékos táblán az adott érték növelésével!

MEGJEGYZÉS: A játék folyamán a kártyáidra nézve mindig meg tudod állapítani, hogy mennyi az aktuális termelési szinted, illetve fémtartalékok. A játékos tábla valójában csak megkönnyíti ezek számontartását.



MEGAKREDIT (ME) - Megakredittel kell fizetned a kártyákért és az akciók aktiválásáért.



HÓ - A hóval tudod növelni a Mars hőmérsékletét. Az akció fázis során 8 hőelkötésével egy értékkel (azaz 2°C-kal) növelheted a hőmérsékletet, emellett pedig 1-gyel növekszik a TR-ed.



PALÁNTÁK - A palántákkal erdőket hozhatsz létre, amik növelik a Mars oxigénszintjét. Az akció fázis során 8 palánta elkötésével egy 1 GyP értékű erdőjelölőhöz juthatsz, ami miatt 1%-kal növekszik az oxigénszint, emellett pedig 1-gyel növekszik a TR-ed.



KÜLÖNLEGES ERŐFORRÁSOK - Bizonyos kártyák lehetővé teszik, hogy különleges erőforrásokat (**állatok, mikrobák és tudomány**) helyezz arra vagy egy másik kártyára. Ezek az erőforrások különböző dolgokra használhatók, a hatásuk mindig az adott kártyán olvasható.



EGYÉB JELÖLŐK



ERDŐJELÖLŐ - Amikor erdőt telepítesz, egy 1 GyP-s erdőjelölőt kapsz. Bármikor átváltható 5 db 1 GyP-s jelölő 1 db 5 GyP-s jelölőre. A játék végén az erdőjelölők annyi GyP-t érnek, amennyi rájuk van írva.



FÁZISJELÖLŐK - A fordulóra kiválasztott összes fázist jelölik.



ÓCEÁN LAPKÁK - Az előkészületek során helyezték ezeket a lapkákat a játékos táblára a narancssárga oldalukkal felfelé! Amikor egy óceánlapkát a kék oldalára fordítasz, megkapod a megfordított lapkán látható jutalmat. Például, ha a bal oldalon látható lapkát fordítod meg, kapsz 2 palántát. Onnantól, hogy egy óceánlapka a kék oldalával van felfelé, a játék során már nem fordítható vissza a narancssárga oldalára.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére!
2. Illesszétek a fázisjelölőket fentről lefelé növekvő számsorrendben a játéktábla jobb oldalához a csukott ajtó oldalukkal felfelé!
3. Helyezzétek az összes erdőjelölőt, a réz-, ezüst- és aranykockákat a játéktábla mellé egy közös készletbe!
4. Helyezzétek a két áttetsző kocka egyikét a hőmérsékletsáv -30°C mezőjére, a másikat pedig az oxigénsáv 0% mezőjére!
5. Vegyetek magatokhoz egy-egy játékos táblát, illetve egy választott színből 13-13 játékoskockát! Helyezzétek egy-egy játékoskockátokat a négy termelési sáv "0" mezőjére és a két fémtartalékolási sáv "0" mezőjére a játékos táblátokon, továbbá a TR sáv "5" mezőjére a játéktáblán! A többi játékosjelölődre akkor lesz szükség, amikor egy termelésből vagy fémtartalékból eléred vagy meghaladod a 10-es értéket.
6. Keverjétek meg az óceánlapkákat a kék oldalukkal lefelé, és helyezétek a játéktábla minden óceánmezőjére egy-egy óceánlapkát a narancssárga oldalával felfelé!

7. **Az első játszmák során** ahelyett, hogy az előkészületek 7. lépését hajtánátok végre, válogassátok ki azt a tizenhat zöld projektkátyát, amin a kártyaszám mellett szerepel! Keverjétek meg ezeket a kártyákat, majd osszatok minden játékosnak négy-négy ilyen kártyát! A megmaradt jelölésű kártyákat helyezétek a dobópakliba képpel lefelé! Keverjétek meg a többi projektkátyát is, majd osszatok további négy-négy kártyát minden játékosnak!

Keverjétek meg az összes projektkátyát, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított projektpaklit! Osszatok minden játékosnak nyolc-nyolc kártyát ebből a pakliból! Minden kapott kártya nálatok is marad. A projektpaklit helyezétek mindenki számára könnyen elérhető helyre! A könnyebb hozzáférhetőség érdekében, akár el is felezhettek a paklit.

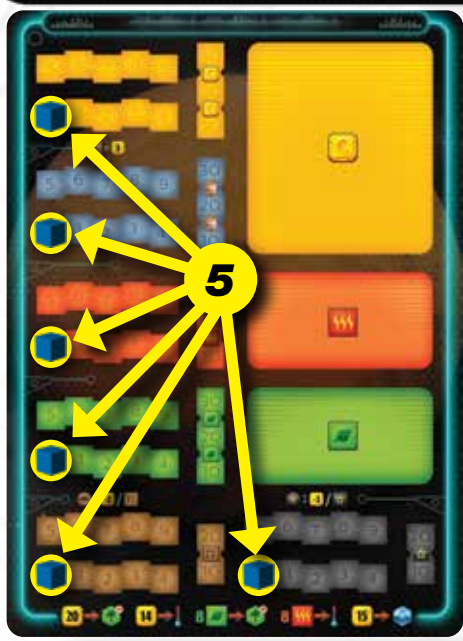
8. **Az első játszmák során** ahelyett, hogy az előkészületek 8. lépését hajtánátok végre, osszatok minden játékosnak egy-egy ★ jelölésű cégbirodalom kártyát!

Keverjétek meg a cégbirodalom kártyákat képpel lefelé, és osszatok minden játékosnak két-két ilyen kártyát! A kapott kártyákat nézzétek meg, majd válasszátok ki az egyiket, amit megtartotok, a másikat pedig dobjátok el! A megmaradt és a nem választott cégbirodalom kártyákat helyezétek vissza a játék dobozába!

Haladó szabály: Miután megkapjátok a két cégbirodalom kártyátokat, de még mielőtt kiválasztánátok, hogy melyiket tartjátok meg, eldobhattok tetszőleges mennyiségű projektkátyát a kezetekből, majd húzzatok annyi kártyát a projektpakliból, hogy végül 8 projektkátya legyen a kezetekben!

9. Megkapjátok a választott cégbirodalom kártyán szereplő kezdő erőforrásokat, a játék folyamán pedig a kártyán szereplő képességgel rendelkeztek.
10. Vegyetek magatokhoz a játékoszínetekkel megegyező öt fáziskártyát!
11. Kezdődhet a játék!





JÁTÉKMENET

A játék több fordulón át tart, és minden forduló három lépésből áll:

- A. TERVEZÉS** (10. oldal)
- B. A FÁZISOK VÉGREHAJTÁSA** (11-15. oldal)
- C. A FORDULÓ VÉGE** (16. oldal)

Minden lépés és fázis során egyidejűleg cselekedtek, nincs senkinek sem külön saját köre. Nem minden fordulóban kerül sor minden fázisra. Minden forduló a tervezéssel kezdődik, ennek során fogjátok meghatározni, hogy a fordulóban milyen fázisokra kerül sor.

A. TERVEZÉS

Válasszatok mindnyájan egyidejűleg egyet-egyét a kezetekben lévő öt fáziskártya közül, és helyezzétek azt magatok elé képpel lefelé!

A második fordulótól kezdődően a kiválasztott kártyát helyezzétek a legutóbb kijátszott fáziskártya tetejére 90°-kal elforgatva! Erre azért van szükség, mert senki sem választhatja egymás utáni két fordulóban ugyanazt a fáziskártyáját. Az újonnan választott fáziskártya megfordítása után vegyétek vissza a kezetekbe az előző fordulóra választott fáziskártyátokat!

Amikor mindnyájan végeztetek a fáziskártya kiválasztásával, fordítsátok meg egyszerre azokat! A megfordított kártyák meghatározzák, hogy a fordulóban mely fázisokra kerül sor. Fordítsátok meg minden olyan fázisjelölőt képpel felfelé (úgy, hogy olvasható legyen a fázis neve), amelyikből legalább egy fáziskártyát megfordítottatok!



Nem választhatod ugyanazt a fáziskártyádat egymást követő két fordulóban!

B. A FÁZISOK VÉGREHAJTÁSA

Ebben a lépésben hajtjátok végre azokat a fázisokat, amelyeket kiválasztottatok a tervezés során. A kiválasztott fázisokat mindig a következő sorrendben kell végrehajtani:

- I. FEJLESZTÉS FÁZIS (11. oldal)**
- II. ÉPÍTÉS FÁZIS (12. oldal)**
- III. AKCIÓ FÁZIS (14. oldal)**
- IV. TERMELÉS FÁZIS (15. oldal)**
- V. KUTATÁS FÁZIS (15. oldal)**

Mindnyájan végrehajtjátok az összes, fordulóra kiválasztott fázist (és csakis azokat) egyszer. Minden fázist egyidejűleg hajtotok végre. Miután mindnyájan végeztetek az aktuális fázissal, haladjatok tovább a következő választott fázisra!

Ha többen is ugyanazt a fázist választottátok, a fázist akkor is csak egyszer hajthatja végre mindenki. Ha egy fázist senki sem választott, akkor abban a fordulóban az a fázis kimarad.

Abban a fázisban, amit te választottál (akár másokkal együtt), megkapod a fáziskártya alján látható bónuszt.



I FEJLESZTÉS FÁZIS:

Ebben a fázisban mindnyájan kijátszhattok egy-egy kezetekben lévő zöld projektkártyát a kijátszási költség kifizetése után. A részletekért lásd a 12. oldalon a projektkártyák kijátszása részt. **Bónusz: Ha ezt a fáziskártyát választottad, az ebben a fázisban kijátszott kártyád 3 M€-tel kevesebbe kerül.**

Amikor zöld kártyát játszol ki, ne felejtse el módosítani a megfelelő termelési sávon vagy fémtartalékon a játékoskockád által kijelölt értéket!



Emlékeztető: Bármikor eldobhattok a kezetekből projektkártyákat, hogy minden eldobott kártyáért 3 M€-et kapjatok. Ezt mindentéle indoklás nélkül megtehetitek. Ha bármilyen oknál fogva kártyát dobtok el, akkor azt képpel lefelé kell eldobnotok a projektpakli melletti dobópakliba.

II ÉPÍTÉS FÁZIS:

Ebben a fázisban mindnyájan kijátszhattok egy-egy kezetekben lévő kék vagy piros projektkártyát a kijátszási költség kifizetése után. **Bónusz: Ha ezt a fáziskártyát választottad, akkor eldöntheted, hogy húzol egy kártyát a kártya kijátszása előtt vagy után, VAGY még egy kék vagy piros projektkártyát játszol ki ebben a fázisban.**



Tipp a helytakarékosabb elrendezéshez: A kijátszott zöld kártyáidat helyezd a játékosablak alá jobb oldalra! A kártyákat egymásra helyezheted, csúsztasd el őket egymáson úgy, hogy a termelési rész és a bal szélen lévő ikonok láthatóak maradjanak!

A kijátszott kék kártyáidat helyezd a zöld kártyáid fölé egy sorba! A kártyákat egymásra helyezheted, csúsztasd el őket egymáson úgy, hogy a képesség ikonok és a bal szélen lévő ikonok láthatóak maradjanak!

A piros kártyákat mind a kék, mind a zöld kártyák sorába kijátszhatod, csúsztasd el őket egymáson úgy, hogy a bal szélen lévő ikonok láthatók maradjanak!

PROJEKTKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A projektkártyák költségét megfelelő mennyiségű M€ elköltésével kell kifizetni. A költségek kifizetéséhez használhatod a nálad lévő M€ kockákat és/vagy eldobhatsz a kezedből projektkártyákat kártyánként 3 M€-ért cserébe. Ha egy kártyáért a szükségesnél többet fizetnél, a visszajárót megkapod M€ erőforráskockák formájában. *(Például, egy 8 M€-be kerülő kártyádat kifizetheted két kártya eldobásával és 2 M€ kifizetésével, vagy eldobhatod akár három kézben tartott kártyádat is, ebben az esetben kapsz 1 M€ visszajárót, azaz 1 rézkockát.)*

KIJÁTSZÁSI FELTÉTELEK

Bizonyos kártyák a költségek kifizetésén túl egyéb kijátszási feltétellel rendelkeznek. Egy pipa ikon (☑) szerepel a kijátszási költség mellett azokon a kártyákon, amelyeknek van valamilyen kijátszási feltételük. A kijátszási feltételek a kártya alján a szövegdobozban szerepelnek egy, a fentivel megegyező pipa ikon (☑) mellett. Ha a kártyának óceánhoz, oxigénszinthez vagy hőmérséklethez kapcsolódó kijátszási feltétele van, annak **már a fázis kezdetekor** teljesülnie kell ahhoz, hogy kijátszhasd a kártyát (tehát azelőtt, mielőtt bárki is cselekedne az adott fázisban). Ha egy kártya kijátszási feltétele nem teljesül, nem játszhatod ki azt a kártyát.

ACÉL ÉS TITÁN

Az épület ikonos (🏠), projektkártyák költsége szintől függetlenül minden általad birtokolt acél (🔩) után 2 M€-tel kevesebb.

Az űr ikonos (🌟), projektkártyák költsége szintől függetlenül minden általad birtokolt titán (👑) után 3 M€-tel kevesebb.

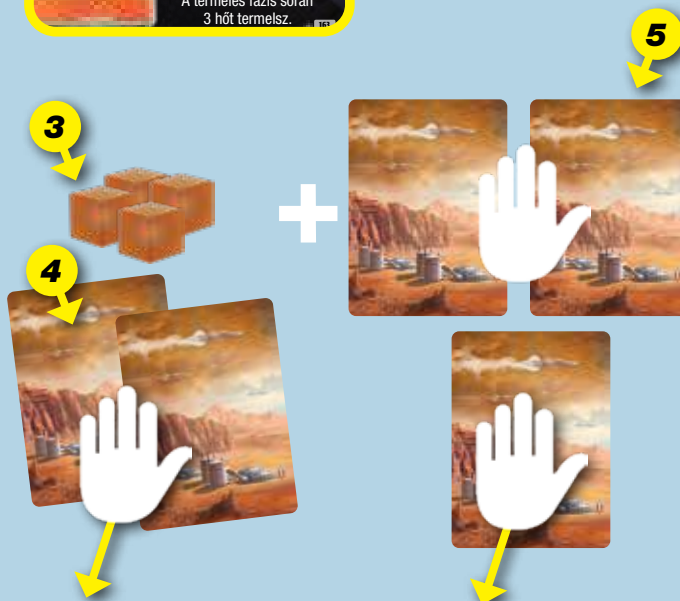
Egyetlen kártya kijátszási költsége sem csökkenhet nulla alá.

Kijátszhasz úgy kártyát, hogy az a globális jellemzőket a maximális szint fölé emeli, vagy úgy ad különleges erőforrást, hogy nincs kártya, amire azt rá lehetne tenni. Ilyenkor egyszerűen nem kapod meg a bevételt ezekért a hatásokért.

Például, Izabell ki szeretné játszani a **Mikroprocesszorok** zöld kártyát, aminek 17 M€ a költsége. A **Mikroprocesszorok**on épület ikon (🏠) látható. **1** Izabell két acéllal rendelkezik, így az épület ikonos kártyákat 4 M€-tel olcsóbban játssza ki. **2** Izabell a fejlesztés fáziskártyát választja ebben a fordulóban, így a zöld kártyát 3 M€-tel kevesebbért játszhatja ki. Így végül Izabellnek 17-4-3=10 M€-et kell fizetnie a **Mikroprocesszorok** kijátszásáért.

3 Izabell 4 M€ értékű kockával rendelkezik, amit ugyan elkölthet a kártyára, de még így is további 6 M€-re van szüksége. Izabell eldobhatja két kézben tartott projektkártyáját, kártyánként 3 M€-ért cserébe, ezzel kifizetve a maradék 6 M€-et. **4** Izabell úgy dönt, hogy eldobja két kártyáját, és elkölti a 4 M€ erőforráskockáját, hogy kijátszhassa a **Mikroprocesszorok** kártyát.

5 Izabell végrehajtja a kijátszott kártya azonnali hatását: "Húzz két kártyát! Ezt követően dobj el egy kártyát!" Izabell ezzel végzett a fejlesztés fázissal.


















III AKCIÓ FÁZIS:

Ebben a fázisban mindnyájan végrehajthatjátok az összes, játékban lévő kártyákon található "Akció:" képességet egyszer, emellett pedig mindenki bármennyi általános akciót bármennyiszer végrehajthat. **Bónusz: Ha ezt a fáziskártyát választottad, az egyik kártyádon lévő "Akció:" képességet még egyszer végrehajthatod (tehát összesen kétszer).**



ÁLTALÁNOS AKCIÓK

Az akció fázis során végrehajthatjátok a játékostáblákon szereplő általános akciókat. Ezek a következők:

-    • Költs el 8 palántát, hogy kapj egy erdőjelölőt, és növeld az oxigénszintet 1 értékkel!
-    • Költs el 20 M€-et, hogy kapj egy erdőjelölőt, és növeld az oxigénszintet 1 értékkel!
-    • Költs el 8 hőt, hogy növeld a hőmérsékletet 1 értékkel!
-    • Költs el 14 M€-et, hogy növeld a hőmérsékletet 1 értékkel!
-    • Költs el 15 M€-et, hogy megfordíts egy óceánlapkát! Amikor megfordítasz egy óceánlapkát, azonnal megkapod a megfordított lapkán látható jutalmat.

Emlékeztető: Minden alkalommal, amikor 1 értékkel növeled az oxigénszintet, a hőmérsékletet vagy megfordítasz egy óceánlapkát, 1-gyel növekszik a TR-ed. Ez mindegyik globális jellemző minden értéknövekedésekor megtörténik.

Abban a fázisban, amelyikben egy globális jellemző eléri a maximális célértéket (+8°C-os hőmérséklet, 14%-os oxigénszint vagy 9 megfordított óceánlapka), mindnyájan továbbra is végrehajthatok akciókat, kijátszhattok kártyákat, hogy a maximális célértéket elérő jellemzőt növeljétek, ezért pedig minden bevételt megkaptok, tehát erdőjelölőt kaphattok és növekedhet a TR-etek. Abban a fázisban, amelyben az utolsó óceánlapkát is megfordítjátok, minden játékos, aki akcióvégrehajtással vagy kártyakijátszással óceánlapkát fordítana meg, megkapja az utolsónak megfordított óceánlapka jutalmát a TR növekedés mellett.

Azokban a fázisokban, amelyekre egy-egy globális jellemző célértékének elérése után kerül sor, már nem jár semmilyen jutalom egy már maximális célértéket elért globális jellemző növeléséért.

Azt a fázist követően, amikor az oxigénszint eléri a 14%-ot, továbbra is kaphattok erdőjelölőket erdők telepítésével, de az oxigénszint növeléséért nem jár TR növekedés.

Fontos szabály: Az akció fázis végén, ha el tudsz költeni megfelelő mennyiségű hőt vagy palántát egy általános akció végrehajtásához, akkor azt kötelezően meg kell tenned, kivéve, ha az adott globális jellemző már elérte a maximális célértékét.

IV TERMELÉS FÁZIS:

Ebben a fázisban mindnyájan erőforrásokat szereztek a zöld kártyáitok és a cégbirodalom kártyáitok termelése, valamint a TR értékeitek alapján. **Bónusz: Ha ezt a fáziskártyát választottad, kapsz 4 M€-et.**



A M€ termelésed és a TR-ed összegének megfelelő mennyiségű M€-et kapsz. Annyi hőt és palántát kapsz, amennyi a termelésed ezekből az erőforrásokból. Helyezz annyi réz- (1), ezüst- (5) és aranykockát (10) a játékosablád megfelelő erőforrásmezőire, amennyit termeltél belőlük! Minden kártyatermelésért húzz egy kártyát a projektpakliból ebben a fázisban!



Például, Izabell az alul látható négy kártyát játszotta ki eddig a játszma során. Amikor kijátszotta a kártyáit, a játéktábláján módosította az érintett termeléseket. A tervezés során úgy döntött, hogy a termelés fáziskártyát választja. A termelés fázisban Izabell megkapja az összes termelést, ami a játékosabláján látható, továbbá a TR-szintjével megegyező mennyiségű M€-et is kap, ez a kijátszott kártyák termelési mezőjében ellenőrizhető le. A következő bevételeket kapja:

1. 4 M€-et a M€-termeléséért, továbbá 6 M€-et a TR-szintje alapján,
2. 1 projektkártyát,
3. 3 hőt,
4. 1 palántát,
5. 4 M€-et bónuszként, amiért ezt a fáziskártyát választotta.



V KUTATÁS FÁZIS:

Ebben a fázisban húzzatok mindnyájan két-két kártyát, ezek közül tartsatok meg egyet, a másikat pedig dobjátok el! **Bónusz: Ha ezt a fáziskártyát választottad, húzz további három kártyát, és tarts meg egyet többet! Ez összességében azt jelenti, hogy öt kártyát húzol, és azokból kettőt megtartasz, hármat pedig eldobsz.**

Bármikor, amikor valakinek projektkártyát kellene húznia a projektpakliból, de az üres, keverjétek meg az eldobott projektkártyákat, és alkossatok belőlük egy új projektpaklit!



C. A FORDULÓ VÉGE

Ebben a lépésben mindnyájan dobjatok el annyi kártyát, hogy végül legfeljebb 10 kártya legyen a kezetekben! Minden eldobott kártyáért a megszokott módon 3-3 M€-et kaptok.

Fordítsátok meg az összes fázisjelölőt képpel lefelé (a becsukott ajtó oldalukkal felfelé), és kezdjete új fordulóba!

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a következő három feltétel mindegyike teljesül:

- 1.** Mind a kilenc óceánlapka meg van fordítva a kék oldalával felfelé.
- 2.** A hőmérséklet eléri a +8°C-ot.
- 3.** Az oxigénszint eléri a 14%-ot.

Amikor ez bekövetkezik, még fejezzétek be az aktuális fázist, majd a végső pontozás következik. A forduló nem folytatódik az érintett fázis befejezése után, így előfordulhat, hogy bizonyos választott fázisok már nem kerülnek végrehajtásra az utolsó fordulóban. Például, ha minden globális jellemző eléri a maximális célértéket az építés fázisban, bár az akció és a termelés fázis is ki lett választva ebben a fordulóban, a játék az építés fázis után véget ér, nem kerül már sor az akció és a termelés fázisokra.

Tipp: Ha a játék az akció fázis során ér véget, érdemes az összes kézben tartott kártyátokat M€-re váltani, hogy olyan általános akciókat hajthassatok végre, amivel növekszik a TR-etek.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS:

A következőkért kaptok győzelmi pontokat

- 1.** 1 GyP jár minden TR-szint után.
- 2.** Az összegyűjtött erdőjelölők értékének összege.
- 3.** A kijátszott projektkártyákon szereplő GyP-k értékének összege, beleértve azokat a kártyákat is, amelyek az érték helyett csillag szerepel, ezzel jelezve, hogy változó lehet a kártya GyP értéke.

A legtöbb GyP-vel rendelkező játékos a játék győztese. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, aki összesítve több hővel, M€-tel és palántával rendelkezik. A kézben tartott kártyákat váltásotok be a pontozás előtt 3-3 M€-re!

Például, Izabell a játék végén a következő eredményt érte el:

A TR sávon 25-ös TR-szinttel rendelkezik, ez 25 GyP-t ér.

6 GyP-je van az erdőjelölői alapján.

Négy olyan projektkártyája van, amin GyP szerepel, összesen 9 GyP-t érnek.

Van egy olyan projektkártyája is, aminek változó a GyP értéke, ezen a kártyán minden 2 állat 1 GyP-t ér. Mivel Izabell 6 állatot (erőforráskockát) gyűjtött ezen a kártyán a játék folyamán, 3 GyP-t kap.

Izabell végső pontszáma: 25+6+9+3=43



SZIMBÓLUMOK

A projektkártyák képességei és kijátszási feltételei ikonokkal és szövegesen is szerepelnek a kártyákon. Ezen az oldalon látható az összes szimbólum, ami előfordul a projektkártyákon.

GYŐZELMI PONTOK ÉS TERRAFORMÁLÁSI RÁTA



GYŐZELMI PONTOK (GYP) - Ezeket a győzelmi pontokat a játék végén kapod meg. Egyes kártyákon egyszerűen csak egy szám szerepel, míg másokon perjellel valamilyen másik elem is látható (pl. a kártyán lévő

erőforrások száma vagy bizonyos játékban lévő kártyák). Úgy nyerhetsz, hogy te rendelkezel a játék végén a legtöbb GyP-vel. *Ha áldozatos munkával fenntarthatóan, környezettudatosan terraformálsz, előremutató szerkezeteket építesz, és csodálatos állatokkal népesíted be az új bolygónkat, nem marad el a jutalom sem.*



TERRAFORMÁLÁSI RÁTA (TR) - Ez az érték a játék folyamán M€-et termel, a játék végén pedig győzelmi pontokat jelent. A TR

gyakorlatilag azt jelzi, hogy milyen mértékben járulsz hozzá a terraformálási folyamatokhoz.

Minden alkalommal, amikor növeled a hőmérsékletet, az oxigénszintet vagy óceánlapkát fordítasz meg, növekszik a TR-ed is. *Minden lépés, amit a terraformálás útján teszel meg, már önmagában jutalom, de emellett kormányzati ösztöndíj is jár a Mars lakhatóvá tételéért végzett állhatatos munkádért.*

GLOBÁLIS JELLEMZŐK

Három globális jellemző határozza meg, hogy a Mars terraformálása milyen szinten áll: hőmérséklet, oxigénszint és óceán. Egymással versengve igyekeztek a legjobban hozzájárulni a Mars terraformálásához. Minden ilyen szimbólum a hozzá tartozó globális jellemző egy értéknyi növelését jelenti. Minden alkalommal, amikor egy globális jellemzőt egy értékkel növelsz, 1-gyel növekszik a TR-ed. *Az új otthonunk előkészítésének minden eleme ugyanolyan fontos. Csak akkor népesíthetjük be a Marsot, ha a légkör és a vízmennyiség hosszú távon fenntartható.*



HŐMÉRSÉKLET - Növeled a hőmérsékletet 2°C-kal (ez 1 értéknyi növekedést jelent)!

Hővel, M€-tel és különböző kártyahatásokkal növelheted a hőmérsékletet. A hőmérséklet -30°C-on kezd, és alkalmanként 2°C-kal növelhető egészen +8°C-ig. Ekkor olyan egyenlítői éghajlat jön létre, amelyben a víz folyékony halmazállapotú marad.



OXIGÉNSZINT - Növeled az oxigénszintet

1%-kal! Palántával, M€-tel és különböző kártyahatásokkal növelheted az oxigénszintet.

Az oxigénszint 0%-ról indul, és alkalmanként 1%-kal növelhető egészen 14%-ig. A 14%-os oxigénszint a földi légkörre hasonlít 3000 m-es tengerszint feletti magasságon.



ÓCEÁN - Fordíts meg egy óceánlapkát! M€-tel és különböző kártyahatásokkal fordíthatatsz meg óceánlapkát. Minden óceánlapka 1-1%-os óceánlefedettséget jelképez. A játék elején 0% az óceánlefedettség, és alkalmanként 1%-kal növelhető egészen 9%-ig (azaz 9 óceánlapka fordítható meg).

Azzal, hogy a felszín 9%-át óceán fedi, a Marson hidrológiai körfolyamat jön létre, esőt és folyókat hozva létre.

ERŐFORRÁSOK

Négyfajta erőforrás fordul elő, amit a cégbirodalmad felhasználhat a Mars terraformálásának érdekében: M€, palánta, hó és különleges erőforrások (állatok, mikrobák és tudomány).



MEGAKREDIT (M€) - A XXIV. században ez a fizetőeszköz, így a cégbirodalmak is ezzel fizetnek a projektjeikért, akcióikért.



PALÁNTA - A palánta jelképezi azt az elképesztő erőfeszítést, amit a Mars erdei lefedettségéért tesztek. A palántával erdőket telepíthettek, és növelhetitek az oxigénszintet.



HÓ - A hó jelképezi a Mars hőmérsékletének növeléséért és lakhatóvá tételéért tett erőfeszítéseiteket. A hővel 2°C-onként növelhetitek a Mars hőmérsékletét.



KÜLÖNLEGES ERŐFORRÁSOK - Az emberiség következő otthonának kialakításáért a cégbirodalmatok állatokba, mikrobákba vagy a tudományba fektethet. Ezt a három különleges erőforrást a projektkártyákon kell gyűjteni, hogy meghatározott hatások esetén használhatók legyenek.



FÉMTARTALÉK – ACÉL ÉS TITÁN

Bizonyos zöld kártyák acél- és titántartalékot biztosítanak a számodra, ezzel csökkentve bizonyos projektkártyák kijátszási költségét. A megfelelő építőanyagok nélkülözhetetlenek, amikor drága projektekbe vágysz bele.



ACÉL - Az acél a Marson használt építőanyagokat jelképezi. Minden acéltartalékos 2 M€-tel csökkenti az épület ikonos (🏠) kártyáid kijátszási költségét.



TITÁN - A titán az űrben használt építőanyagokat jelképezi. Minden titántartalékos 3 M€-tel csökkenti az űr ikonos (🚀) kártyáid kijátszási költségét.

IKONOK

Egy projektkártyán legfeljebb három ikon lehet, bizonyos kártyahatások ezekre hivatkoznak.



ÉPÜLET: Ezek a projektek a marsi építkezéshez köthetők, ha rendelkezel acéltartalékkal, olcsóbban játszhatod ki ezeket a kártyákat.



ŰR: Ezek a projektek űrtechnológiát használnak, ha rendelkezel titántartalékkal, olcsóbban játszhatod ki ezeket a kártyákat.



ENERGIA: Ezek a projektek az energiatermeléshez köthetők, és általuk más erőforrások hozhatók létre energia felhasználásával.



TUDOMÁNY: Ezek a projektek új csúcstechnológiák feltalálását segítik, ezzel gördülékenyebbé téve a terraformálási folyamatot.



JUPITER: Ezek a projektek a Jupiterrel kapcsolatosak, és a külső naprendszer infrastruktúráját jelképezik.



FÖLD: Ezek a projektek földi tevékenységekhez kötődnek.



PALÁNTA: Ezek a projektek a növényvilággal és egyéb fotoszintetizáló organizmusokkal kapcsolatosak.



MIKROBA: Ezek a projektek a különböző fajta mikrobák marsi ökoszisztémában történő meghonosítását foglalják magukba.



ÁLLATOK: Ezek a projektek a különböző állatfajták marsi ökoszisztémában történő meghonosítását foglalják magukba.



ESEMÉNY: Ezek a projektek olyan egyszeri műveletek, amelyek tartós változásokat eredményeznek a Marson. Minden esemény piros kártya.



CSILLAG: Amikor egy ikon mellett csillag (*) látható, ahhoz különleges szabály tartozik, ami a kártya szövegdobozában olvasható.

KÉTSZEMÉLYES KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD

Ebben a játékmódban ketten együttműködve, meghatározott idő alatt igyekeztek terraformálni a Marsot. A játékszabályok a megszokottak a következő változások figyelembevételével:

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészítése után helyeztetek a játéktábla jobb felső sarkába 27 rézkockát és 3 játékoskockát az egyik használaton kívüli színből!

JÁTÉKMENET

Támogassátok egymást, adjatok egymásnak tanácsokat! Azt javasoljuk, hogy a kézben tartott kártyáitokat ne beszéljétek meg egymással, a kijelentéseitek legyenek általánosabbak, pl. "sok hőtermeléssel rendelkezem, így azzal nem kell foglalkoznod" vagy "ebben a fordulóban a termelés fázist fogom választani".

Minden fordulóban, miután megfordítottátok a választott fáziskártyáitokat, vegyetek magatokhoz egy-egy kockát a játéktábla jobb felső sarkából! Ha rézkockát veszél magadhoz, helyezd azt a M€ készletedbe! Ha a játékoskockák egyikét veszed el, akkor kicserélheted az egyik kézben tartott projektkártyádat a játékoskarsad kezében lévő projektkártyák egyikére. Ezután a felhasznált játékoskockát dobd el!

A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amikor az utolsó kockát is elveszitek a játéktábla jobb felső sarkából (összesen 15 forduló).

Ha a játék végére minden globális jellemző elérte a maximális célértéket, emellett pedig az összesített eredményetek eléri a 80 GyP-t, megnyeritek a játékot. Minden egyéb esetben veszítettek. Jegyezzétek fel az eredményeteket, és próbáljátok meg túlszárnyalni azt a következő alkalommal!

AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD SZABÁLYAI

Az egyszemélyes játék célja, hogy meghatározott idő alatt terraformáld a Marsot.

A játékszabályok a megszokottak a következő változások figyelembevételével:

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1.** A saját fáziskártyáid mellett készítsd elő egy másik játékoszín öt fáziskártyáját is! Keverd meg ezeket a kártyákat, és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított segédpaklit!
- 2.** Helyezz egy általad nem választott színű játékoskockát a TR sáv 1-es mezőjére!
- 3.** Válassz nehézségi szintet: könnyű, közepes vagy nehéz.

JÁTÉKMENET

Miután kiválasztottál egy saját fáziskártyát a tervezés során, játszd ki a segédpakli felső kártyáját képpel felfelé! Erre a megfordított fázisra is sor kerül a fordulóban, de a hozzá tartozó bónuszt nem kapod meg. Ilyen módon minden fordulóban két kártya kerül kijátszásra, egyet te választasz, egy pedig a segédpakliból kerül kijátszásra.

Miután mind az öt kártyát kijátszottad a segédpakliból, keverd meg az öt fáziskártyát, és képezz belőlük egy új segédpaklit képpel lefelé! Minden alkalommal, amikor meg kell keverned a kijátszott fáziskártyákat, lépj előre a következő mezőre a TR sávon lévő másik játékoskockával (azzal, amelyik az 1-es mezőn kezdett). Amikor ez a kocka eléri az 5-ös mezőt, az utolsó 5 fordulóra kerül sor. Ebben az utolsó 5 fordulóban te határozod meg, hogy a segédpakli fáziskártyáit milyen sorrendben játszod ki. Miután ez az utolsó 5 forduló is véget ért (a teljes játék 25 fordulóból áll), a játék is véget ér.

NEHÉZSÉGI SZINTEK: Az egyszemélyes játékmóddal ugyan könnyen megtanulható a játék, de ha tapasztalatlan vagy a játékkal és a sokféle stratégiájával kapcsolatban, akkor a győzelem nem adja könnyen magát. Ha még kevés tapasztalattal rendelkezel, azt javasoljuk, hogy a könnyű, esetleg a közepes nehézségi szintet válaszd. Ezen a két szinten minden alkalommal, amikor a másik színű játékoskocka előrébb lép a TR sávon, a globális jellemzők egy része is előrébb lép (a játék folyamán összesen 4-szer), ezzel könnyebbé téve a maximális célértékek elérését. *Fontos, hogy amikor ilyen módon növekszik valamelyik globális jellemző, azért nem kaphatsz sem TR növekedést, sem erdőjelölőt.*

KÖNNYŰ: Növeld az oxigénszintet vagy a hőmérsékletet 2 értékkel, miután a másik színű játékosjelölővel előrébb léptél!

KÖZEPES: Növeld az oxigénszintet vagy a hőmérsékletet 1 értékkel, miután a másik színű játékosjelölővel előrébb léptél!

NEHÉZ: Nincs semmilyen más segítség.

A JÁTÉK VÉGE

Miután a másik játékoszín fázispaklijának minden kártyáját ötször kijátszottad (ez összesen 25 forduló jelent), a játék véget ér. Ha a Marsot teljesen terraformáltad, azaz minden globális jellemző elérte a maximális célértéket, sikerrel jártál, megnyerted a játékot. Minden egyéb esetben veszítettél. Végezetül pedig számold össze, hogy mennyi GyP-t szerezteél! Minden alkalommal igyekezz a lehető legtöbb GyP-t gyűjteni.

Ugye láttad az előző oldalon a kétszemélyes kooperatív játékmódot is?

A JÁTÉK RÖVID ÁTTEKINTÉSE

Egy játszma több fordulón át tart, minden forduló három lépésből áll:

A. TERVEZÉS

Válasszatok mindnyájan egyidejűleg egy-egy fáziskártyát a kézben tartott kártyáitok közül, és helyezétek azt magatok elé képpel lefelé!

Nem választhatjátok ugyanazt a fáziskártyát, amit az előző fordulóban választottatok.

B. A FÁZISOK VÉGREHAJTÁSA

Hajtsátok végre a tervezés során kiválasztott fázisokat! Egyikőtöknek sincs saját köre, minden fázist egyidejűleg hajtotok végre. Mindnyájan részt vesztek minden kiválasztott fázisban, a fázishoz tartozó bónuszt viszont csak az kapja meg, aki a fázishoz tartozó fáziskártyát játszotta ki. A bónuszokat a fáziskártyák alján találjátok. A kiválasztott fázisokat mindig a következő sorrendben kell végrehajtani:

I. FEJLESZTÉS FÁZIS

- Mindnyájan kijátszhattok egy-egy zöld kártyát a kézben tartott kártyáitok közül, a kijátszási költségek kifizetésével.

II. ÉPÍTÉS FÁZIS

- Mindnyájan kijátszhattok egy kék vagy egy piros kártyát a kézben tartott kártyáitok közül, a kijátszási költségek kifizetésével.

III. AKCIÓ FÁZIS

- Mindnyájan végrehajthatjátok egyszer az összes játékban lévő kék kártyátok "Akció:" képességét.

IV. TERMELES FÁZIS

- Mindnyájan a TR-szintetekkel megegyező mennyiségű M€-et kaptok, valamint a zöld kártyáitok és a cégbirodalom kártyátok alapján erőforrásokat szereztek.

V. KUTATÁS FÁZIS

- Húzzatok mindnyájan 2-2 kártyát a projektpakliból, az egyiket tartsátok meg, a másikat pedig dobjátok el!

C. A FORDULÓ VÉGE

Ha tíznél több kártya van a kezetekben, dobjátok el annyit, hogy végül legfeljebb 10 kártya legyen a kezetekben! Minden így eldobott kártyáért a megszokott módon 3-3 M€-et kaptok.

Fordítsátok meg az összes fázisjelölőt a csukott ajtó oldalukkal felfelé, és kezdjétek egy új fordulót!

A játék annak a fázisnak a végén ér véget, amikor az összes globális jellemző elérte a maximális célértéket. A legtöbb GYP-vel rendelkező játékos a győztes.

Játéktervezők: Jacob Fryxelius, Nick Little és Sydney Engelstein

Fejlesztési tanácsadó: Will Sobel

Látványtervezők: Bill Bricker, Jason D. Kingsley és Isaac Fryxelius

Illusztrátorok: Bill Bricker, Garrett Kaida, Nio Mendoza, Andrei Stef,

Naomi Robinson és Justine Nortjé

3D eszközök: Renham, Pandoraskittén

Művészeti vezető: Bill Bricker

Szerkesztő: Anna Russell

Játéktesztelők: Travis Worthingon, Peyton Worthington, Rhet

Eikleberry, Hayley Nielsen, Adam Ping, Marc Martinez, Katie

Martinez, Ryan Bruxvoort, Aaron and Kimberly Myerson, Anna

Russell, Will Sobel, Stephen Buonocore, Chad Krizan, Geoffrey

Engelstein, Brian Engelstein, James Williams, Jeffrey Tabler, Donnie

Smith, Brandon Basham, Troy Lopez és Alexis Lopez



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



Indie Game Studios

Oakland, CA 94610

Email: info@StrongholdGames.com

And visit our website at: StrongholdGames.com

© 2021 Indie Game Studios

All Rights Reserved