



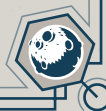
A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



A Hold gyarmatosítása már nincs a tudományos fantasztikum korlátai közé szorítva. Napjainkban, 1977-ben, ez egy teljesen reális projekt. Számos vállalkozás és cég finanszírozza buzgón a holdbéli települések létrehozását, mindenki elsőként szeretne a Holdra költözni. A legkülönbözőbb telepések utaznak a Holdra abban a reményben, hogy elsőként alakíthatnak ki egy életképes és virágzó kolóniát az emberi faj számára... no és persze kereskedjenek mindennel, amire csak szükségük lehet ahhoz, hogy boldogok legyenek a Luna Capitalban!

Különböző telepések (mérnökök, tudósok, exo-mezőgazdászok, bányászok, stb.) bőrbe bújva igyekeztek megfelelően gazdálkodni az összes rendelkezésre álló lehetőséggel, és felépíteni az alapvető létesítményeket a legmegfelelőbb terepen. A siker díja nem csekély: az összes telepés által aláírt megállapodás kimondja, hogy a leghatékonyabb és legimpozánsabb holdállomás lesz a Hold új fővárosa, a Luna Capital.

12 forduló alatt juttok hozzá a különböző építkezések tervrajzait tartalmazó rakományokhoz (építkezéskártyák), továbbá egy vagy több projektlehetőséghez, mint például nyersanyagsilókhoz, holdi üvegházakhoz és lakómodulokhoz (projektlapkák), amelyeket aztán a saját játéktérületeteken, az úgynevezett "településen" helyeztek el. A 12. forduló végén a játék véget ér, a pontok összegzése után pedig a Hold Gyarmatosítási Hatóság fővárosként jelöli ki a legjobban teljesítő települést. 10 földi lakosból 9 biztosan ezt a várost választaná lakhelyéül.





ELŐKÉSZÜLETEK

A

Válogassátok szét típus szerint az **építkezéskártyákat** és a **koncessziókártyákat**. Ezt követően a koncessziókártyák közül válogassátok szét a **rövidtávú** és a **hosszútávú koncessziókártyákat**. Keverjétek meg a három paklit külön-külön, és alkossatok belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit.

B

Osszatok minden játékosnak 3-3 véletlenszerűen kiválasztott építkezéskártyát, 1-1 pontozósegédletet és 1-1 **támogatólapkát**, a hozzá tartozó három **azonosítójelölővel** együtt. Helyezzétek a saját támogatólapkákat magatok elé, ezzel jelezve, hogy ki melyik színnel játszik.

C

Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére, a négy kártyamezőt tartalmazó oldalával felfelé, a kártyamezőkre pedig helyeztetek egy-egy építkezéskártyát képpel felfelé. Az építkezéspaklit helyezzétek a **kártyatartóba** képpel lefelé, a kártyatartót pedig helyezzétek a játéktér szélére. Helyezzétek a **frissrakomány-jelölőt** az építkezéspaklihoz legközelebb eső kártya fölé.

D

Húzzatok egy hosszútávú és két rövidtávú koncessziókártyát, és helyezzétek azokat mindenki számára jól láthatóan az építkezéskártyák sora fölé képpel felfelé. A **holdrobot-jelölőkből** és az **újraelosztás-jelölőkből** alkossatok egy-egy készletet mindenki számára könnyen elérhető helyen.





Válogassátok szét a **projektlapkákat** a hátuljukon látható **fázisjelölés** szerint.



Helyezzétek vissza a játék dobozába azokat a lapkákat, amelyeken az aktuális játékszámmal megegyező mennyiségű vagy annál több pontjelölés látható. Ha ketten játszatok, akkor helyezzétek vissza a jobb felső sarokban 2 és 3 pontot tartalmazó lapkákat. Ha hárman játszatok, helyezzétek vissza a 3 pontjelölésű kártyákat, ha pedig négyen, akkor minden kártyára szükség lesz, ne válogassatok ki semmit.

Az ugyanolyan fázisjelölésű projektkártyákat keverjétek meg külön-külön, és alkossatok belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit. Amelyik lapkákon B és C fázisjelölés található, azokat egyelőre helyezzetek a játéktér mellé. Helyezzetek egy-egy véletlenszerűen választott **A fázisjelölésű** lapkát a játéktáblára, minden építkezéskártya alá képpel felfelé, a többi A fázisjelölésű lapkát pedig helyezzetek a **projekttartóba** képpel lefelé.

Aki utoljára készített fotót a Holdról, ő lesz a kezdőjátékos (vagy válasszatok tetszés szerint kezdőjátékost), ő kapja meg a **kezdőjátékos-jelölőt**. A játék menete a kezdőjátékossal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban halad. Most pedig a játékosok sorrendben utolsó játékkal (a kezdőjátékos jobbán ülő játékos) kezdve, az óramutató járásával ellenkező irányban haladva mindnyájan lecsereélhetnek egy kézben tartott építkezésártyát a játéktábla 4 mezőjén lévő bármelyik másik kártyára.



JÁTÉKELEMEK



68 ÉPÍTKEZÉSKÁRTYA



24 KONCESSZIÓKÁRTYA + 4 PONTOZÓSEDÉGLET

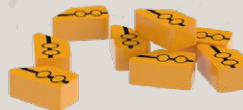
15 rövidtávú koncesszió, 9 hosszútávú koncesszió
és 4 pontozósegédlet



1 KÁRTYATARTÓ



4 TÁMOGATÓLAPKA



8 HOLDROBOT-JELŐLŐ



1 PROJEKTARTÓ



1 FRISSRAKOMÁNY-
JELŐLŐ



12 AZONOSÍTÓJELŐLŐ

támogatónként 3-3 jelölő



1 KEZDŐJÁTÉKOS-
JELŐLŐ



165 PROJEKTLAPKA

55 A fázisjelölésű, 55 B
fázisjelölésű és 55 C fázisjelölésű
lapka



1 PONTOZÓTÖMB



4 ÚJRAELOSZTÁS-
JELŐLŐ



KÉTOLDALAS JÁTÉKTÁBLA

az egyik oldala az egyszemélyes
játék esetén használatos





ÉPÍTÉSRE FEL!

A játék során gyakran fogjátok használni ezeket a projektlapkákat, ezért érdemes többet megtudnotok róluk, mielőtt elmerülnétek a játékmenet szabályaiban. Ha a játék végi pontozás részleteire vagytok kíváncsiak, azokat a 10. oldalon találjátok.



LÉTFENNTARTÓ RENDSZEREK



GYŰJTŐK ÉS VÍZELŐÁLLÍTÓK



Hidrogéngyűjtő



Oxigéngyűjtő



Vízelőállító

Minden emberlakta településnek, ami öt percnél tovább életben szeretne maradni, megfontolt tervre van szüksége a hidrogén- és oxigéngyűjtőivel kapcsolatban, ahogyan a vízelőállítókkal kapcsolatban is, amik az említett két elemből állítanak elő vizet.



PONTOZÁS: Ezeket a létfenntartó rendszereket külön-külön kell pontozni, és típusonként csak a legnagyobb, oldalszomszédosan összefüggő területek érnek pontot.



ÜVEGHÁZAK



Körte üvegház



Alma üvegház



Citrom üvegház



Vegyes üvegház

Ha már emberek rohanganak a Holdon, arra is figyelni kell, hogy meg tudják tölteni a hasukat. Először is meg kell oldani olyan gyümölcsök termesztését, amelyek a legjobban illeszkednek ahhoz a speciális technológiához, amit a holdi talajhoz fejlesztettek ki: körte, alma és citrom.



PONTOZÁS: A legnagyobb, oldalszomszédosan összefüggő üvegházcsoportot (a gyümölcsfajtákat nem külön kezelve) ugyanúgy kell pontozni, mint a létfenntartó rendszereket (tehát egyetlen csoport érhet pontot). Ezen felül pedig az üvegházak a településen belül lévő három különböző színből (gyümölcsből) álló szettekért is pontot biztosítanak (a vegyes üvegház tetszőleges gyümölcsként használható).



ÉPÍTMÉNYEK



LAKÓMODULOK



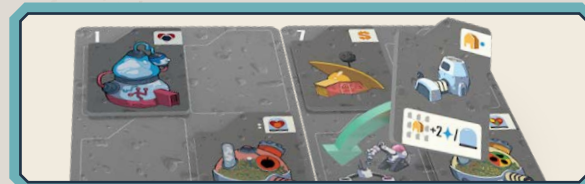
Ezekben a mobil építményekben laknak a Holdon dolgozó szakemberek. Az elképzelés szerint a lakómodulok azoknak a szerkezeteknek a közelében helyezkednek el, ahol a szakembereknek dolgozniuk kell, így nem kell feleslegesen utazniuk.



PONTOZÁS: Ezek mindegyike 2-2 -ot ér a meghatározott típusú projektek után, amelyek a 8 szomszédos területen helyezkednek el (ha egy lakómodul dupla méretű területen áll, akkor vele 10 terület is szomszédos lehet).



• EZEK HOLDI ÁLLVÁNYZATRA IS HELYEZHETŐK •



Ennek a lakómodulnak a lehelyezése (akár üres területre, akár holdi állványzatra történik), minden vele szomszédos üvegház esetében 2-2 -ot jelent. Ebben az esetben összesen 4 -ot.



LAKÓPARKOK



Ezek az építmények olyan családok számára készülnek, akiknek a Hold lesz az állandó lakhelyük, és üzleteket, diszkókat, mozit, továbbá mindenféle szórakozási lehetőséget

kínálnak a számukra. Sokkal könnyebb eladni az itteni lakásokat, ha a településen elegendő értékesítési iroda van, illetve a lakómodulok elég közel vannak ahhoz, hogy a mérnökök és tudósok a közelben legyenek, amikor szükség van rájuk.

PONTOZÁS: Ezek mindegyike 1-1 -ot ér minden meghatározott típusú projekt után, amely a településen bárhol elhelyezkedhet.

• EZEK HOLDI ÁLLVÁNYZATRA IS HELYEZHETŐK •



LESZÁLLÓPÁLYÁK



A Földdel való kapcsolat alapvető fontosságú a Hold lakói számára, és a holdlakók nyilvánvalóan vendégül szeretnék látni a szeretteiket, amikor meglátogatják őket az óhazából. A leszállópályák természetesen egyben

logisztikai központként is funkcionálnak, erőforrásokat és árut fogadnak, valamint csillagközi csomópontként szolgálnak azok a hajók számára, amelyek a Naprendszer távoli pontjaira, sőt azokon is túlra tartanak.

SZABÁLY: Amikor ilyen projektlapkát helyezel le, azonnal húzz 3 építkezéskártyát az építkezéspakliból, és tartsd meg az egyiket, a másik 2 kártyát pedig helyezd a pakli aljára képpel lefelé.

• EZEK HOLDI ÁLLVÁNYZATRA IS HELYEZHETŐK •



ÉRTÉKESÍTÉSI IRODÁK



Az addig rendben van, hogy kolóniákat alakítottok ki a Holdon, de ha nem tudtok embereket költöztetni oda, akkor csődbe mentek. Kínáljátok meg az embereket egy csésze kávéval, és vázoljátok fel az ajánlatokat azoknak a családoknak, akik az úrben, látványos holdbéli ingatlanban szeretnének élni, földöntúli kilátással (szó szerint).

PONTOZÁS: A településeden lévő minden értékesítési iroda 2-2 -ot ér.



BONTÁS



Néha a kolónia fejlődése nem teljesen illeszkedik a kezdetekben lefektetett tervekhez. Ez nem probléma! A bontók gyors beavatkozásával máris minden újra készen áll egy új építkezéshez, anélkül, hogy bárki is kiesne a ritmusból.

JÁTÉKSZABÁLY: Ezt a projektlapkát bármelyik építési területre lehelyezheted, lefedhetsz vele bármilyen lapkát vagy kártyára nyomtatott elemet, akár holdi állványt is, meteoritot vagy bármi mást. Ezután ez a mező üresnek számít, és bármilyen lapkát rá lehet helyezni.



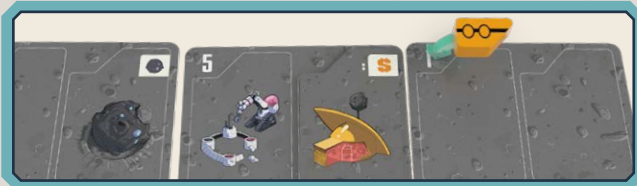


HOLDROBOTOK



Ezek a kis ketyerék alapvető fontosságúak a holdi, emberlakta települések kiépítésében. Igazán mozgékonyak a holdi terepen, és segítenek megtervezni az építkezéseket. Hatékonyak és biztonságosak.

SZABÁLY: Minden alkalommal, amikor olyan lapkát helyezel le, amin holdrobot látható, vedd ki magadhoz meghatározott mennyiségű holdrobot-jelölőt a készletből (1-et vagy 2-t), és helyezd az(oka)t a támogatólapkára. A későbbi körökben amikor építkezéskártyát helyezel a településedre, letakarhatod az azon látható számot egy holdrobot-jelölővel, ezzel pedig figyelmen kívül hagyhatod azt a szabályt, miszerint az egy sorban lévő számoknak balról jobbra haladva növekvő számsorrendben kell követniük egymást. A többi, lehelyezésre vonatkozó szabályt továbbra is figyelembe kell vened.



METEORITOK



Bár a meteoritok gondot okozhatnak a településen folyó építkezések során, tudományos érdeklődés is övezi őket. Mglepetésekkel teli kincsesládák ezek, amelyek ismeretlen fémeket, más galaxisokból származó elemeket vagy akár földönkívüli élet nyomait is tartalmazhatják. De a félreértések elkerülése végett: általában nem többek értéktelen kozmikus köveknél.



PONTOZÁS: Számoljátok össze, hogy kinek a településén van a legtöbb meteorit, ő a játékosszám alapján ★-okat kap.



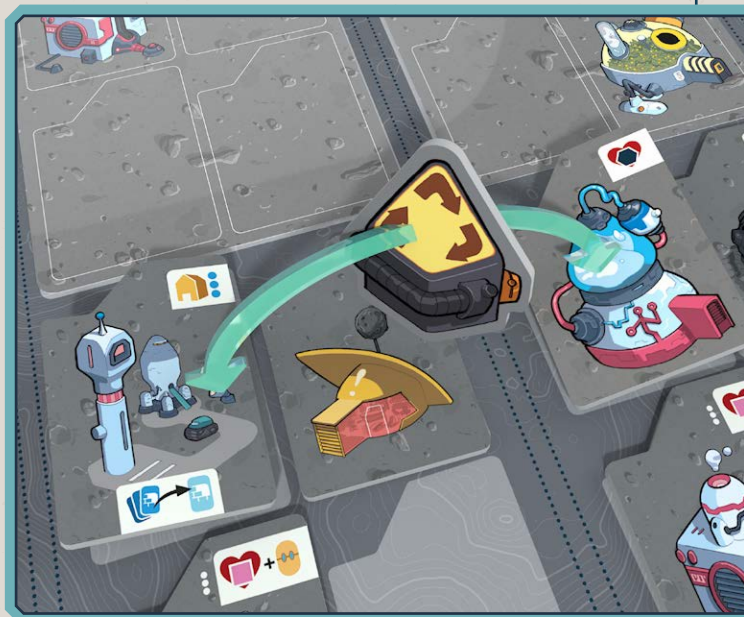
LOGISZTIKAI ÚJRAELOSZTÁS



Olykor használatotok kell a támogatói befolyásotokat, hogy biztosan megkapjátok azokat az erőforrásokat, amik nélkülözhetetlenek ahhoz, hogy a ti településetek legyen a Hold fővárosa.



SZABÁLY: Minden alkalommal, amikor ilyen lapkát veszel el, a településeden egy üres területre kell helyezned azt, majd vedd ki el 1 újraelosztás-jelölőt a készletből, és helyezd azt a támogatólapkára, hogy majd egy későbbi körökben használhasd. Bármelyik köröd kezdetekor felhasználhatsz egy újraelosztás-jelölőt visszatéve azt a készletbe, majd megcserélhetsz a játéktáblán két projektlapkát, még mielőtt kiválasztanál egy kártya-lapka kombinációt.





JÁTÉKMENET

A játék 3 fázisból áll (A, B és C), és mindegyik fázis 4 fordulón át tart. Minden fordulóban minden játékos egyszer kerül sorra, így a játék során minden játékosnak 12 köre van.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültek sorra. A játék során mindnyájan saját **települést** hoztok létre a magatok elé megépített **építkezéskártyák** soraival. Minden építkezéskártya meghatározott mennyiségű **építési területet** tartalmaz. Az építési területekre helyezett **projektlapkákkal** fejleszthetitek a településeket, és győzelmi pontokat szerezhetnek.

Amikor sorra kerülsz, válassz a 4 egymás fölött lévő építkezéskártya-projektlapka kombináció közül 1-et. A kártyát vedd a kezedbe, a lapkát (vagy lapkákat) pedig egyelőre helyezd magad elé. Ha azt a kombinációt választod, aminél az **frissrakomány-jelölő** van (a legutóbb felhúzott kombináció), először el kell dobnod egy kézben tartott kártyádat, és képpel lefelé a pakli aljára helyezni azt.

Játssz ki 1 építkezéskártyát. Válassz 1-et a kézben tartott építkezéskártyáid közül (ebbe az aktuális körben felhúzott kártya is beletartozik) és **helyezd azt képpel felfelé a településedre.** A kártya lehelyezésénél a következő 4 követelmény mindegyikét figyelembe kell venni:



1

Nem forgathatod el a kártyát, és nem takarhatsz le már korábban lehelyezett kártyát. A kártya bal felső sarkában lévő számnak láthatónak kell lennie.

2

A második lehelyezett kártyától kezdve minden újonnan lehelyezett kártyának oldalszomszédosnak kell lennie legalább egy, már korábban lehelyezett kártyával. **Tehát az újonnan lehelyezett kártyát a településeden lévő egyik kártya alá, fölé vagy valamelyik oldalára helyezheted. Onnantól, hogy egy kártyát lehelyezel, az már nem mozgatható át, a kártyák nem rendezhetők át.**

3

A településeden **legfeljebb 3 kártyasor** lehet. A kártyasorok bármilyen hosszúak lehetnek, és akár különböző hosszúságúak is lehetnek.

4

Az építkezéskártyák számozása 1-től 10-ig terjed. **Minden sorban a kártyáknak balról jobbra haladva növekvő számsorrendben kell követniük egymást (de nem kötelező, hogy egyesével növekedjenek), emellett pedig egy soron belül nem lehet számismétlődés.** Ha egyetlen kézben tartott kártyáddal sem tudod teljesíteni ezt a feltételt, akkor válaszd ki egy kártyádat, és helyezd azt a településedre képpel lefelé (az első három feltételt továbbra is figyelembe kell vened). Mivel így nem lesz újabb számod, azt nem is kell figyelembe venni. Erre a lefordított kártyára azonban nem helyezhetsz projektlapkát.

Játssz ki projektlapkákat. A kártya lehelyezése után **le kell helyezned az összes projektlapkádat, amit az aktuális körben elvettél.** A projektlapkákat a településed bármelyik üres építési területére lehelyezheted. A projektlapkákat nem kötelező a legutóbb lehelyezett kártyára rakni (kivéve az első körben, ilyenkor ugyanis nincs más lehetőség).

Minden lapkát egy-egy teljesen üres építési területre kell helyezni, azaz olyanra, amin nincs sem projektlapka, sem egyéb típusú építmény. Bizonyos építkezéskártyák már előre megépített projekteket tartalmaznak (a kártyára vannak

nyomtatva), ezeket ugyanúgy kell kezelni, mint a külön lehelyezett projektlapkákat. Bizonyos építési területek nagyobbak a többiekhez képest. Ezekre a "dupla" méretű területekre ugyanúgy egy projektlapját lehet helyezni.



Két kivétel van. Egyedül az alábbi lapkákat helyezheted másik játékelemre:



Építmények 🏠, amiket üres építési területre vagy kártyákra nyomtatott holdi állványzatra 1 lehet helyezni.

Bontáslapkák 2, amiket bármilyen elemre rá lehet helyezni, ezzel **üressé** téve azt a területet.

Egyes projektlapkákkal **holdrobot-jelölőhöz** 🤖 és/vagy **újraelosztás-jelölőhöz** ♻️ juthatsz. Ezeket a megszerzésükkor helyezd a támogatáslapkádra, és tartsd ott addig, amíg úgy nem döntesz, hogy felhasználod őket.



Amikor **végzel a köröddel**, **húzz** egy új építkezéskártyát az építkezéspakliból, és helyezd azt a játéktáblára az üres kártyamezőre. Ezt követően vedyél el az aktuális fordulószámmal (1, 2, 3 vagy 4) megegyező mennyiségű projektlapját a projektartórból, és helyezd az(oka)t az imént felhúzott építkezéskártya alá. A frissrakomány-jelölőt helyezd a legutóbb felhúzott építkezéskártya fölé, ezzel az adott

kártya-lapka kombinációhoz fog tartozni. Amennyiben egy játékos azt a kombinációt választja, amihez a frissrakomány-jelölő tartozik, el kell dobnia egy kézben tartott kártyáját.

Amint mindennel végeztél, a tőled balra ülő játékoson a sor.

EGY FORDULÓ VÉGE

Amikor mindenki sorra került egyszer, és újra a kezdőjátékosra kerülne a sor, mielőtt végrehajtaná a körét, **tegyetek a kártya-lapka kombinációk mindegyikéhez egy-egy újabb projektlapját**. Ilyen módon az első fordulóban 1 projektlapka lesz minden építkezéskártya alatt. A második forduló kezdetekor 2 lesz, a harmadik forduló elején 3, végül a negyedik forduló kezdetekor pedig minden kombinációban egy építkezéskártya és 4 projektlapka lesz. A negyedik forduló végén az aktuális fázis véget ér.



A harmadik forduló kezdetekor helyeztetek mindegyik kártya alá egy harmadik lapkát.

EGY FÁZIS VÉGE ÉS A KONCESSZIÓK

Minden fázis végén, még mielőtt újabb fordulóba vágnátok bele, mindnyájan ellenőriztétek, hogy teljesítettétek-e bármelyik felfedett, még elérhető koncessziót.

Mindnyáján, akik sikeresen teljesítettetek legalább egy koncessziót, helyeztétek egy-egy azonosítójelölőket mindegyik, átalatok teljesített koncesszióra, **amin még nincs másik azonosítójelölő**. Amikor többen is egyszerre (ugyanannak a fázisnak a végén) teljesítetek ugyanazt a koncessziót, a sikeresen teljesítők mind helyezzenek egy-egy azonosítójelölőt a koncesszióra. Onanról, hogy egy koncesszió már legalább egy azonosítójelölő van, az a játék hátralévő részében már nem lesz elérhető azok a játékosok számára, akiknek addig nem sikerült teljesíteniük. A 12. oldalon további részleteket olvashattok a koncessziókról.



Miután lejátszottatok 4 fordulót, új fázis kezdődik. A játéktáblán lévő építkezéskártyák a helyükön maradnak (minden játékos körének kezdetekor mindig 4 kártya van a játéktáblán). Távolítsátok el a lapkatartóban és a játéktáblán maradt projektlapkákat. Készítsétek elő a következő fázishoz tartozó lapkákat, és helyezzetek közülük minden játéktáblán lévő építkezéskártya alá **egy-egy** véletlenszerűen választott lapkát. A többi lapkát pedig helyezzetek a lapkatartóba képpel felfelé. A kezdőjátékos adja a bal oldali szomszédjának a kezdőjátékos-jelölőt, ő lesz az új kezdőjátékos.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Miután befejeződik a C fázis, a játék is véget ér, ekkor számológatok össze a győzelmi pontjaitokat ♦ a következők alapján. Az 5-6. oldalon olvashattok a projektlapkák pontozási részleteiről.

+ X + **LÉTFENARTÓ RENDSZEREK**

Négy fajta életfenntartó rendszer van, amelyek nélkülözhetetlenek a holdi élethez: **hidrogéngyújtó** , **oxigéngyújtó** , **vízelőállító**  és **üvegház**  (a benne termesztett gyümölcstől függetlenül). Minden imént felsorolt lapkatípusból **a legnagyobb**, oldalszámzádosan egybefüggő csoportért lehet pontot szerezni.

A típusonkénti legnagyobb csoport a nagyságától függően az alábbiak szerint ér győzelmi pontot (🌟):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1★	3★	6★	10★	15★	20★	25★	30★	35★	40★

 + + **ÜVEGHÁZAK**

Amellett, hogy az üvegházakért létfennartó rendszerként is kaptok pontot, a teljes gyümölcsszettekért is pontokat biztosítanak. Számoljátok össze, hogy a településeken hány különböző gyümölcshármashból álló szettek van (körte 🍏, alma 🍏 és citrom 🍋) és **1/2/3 szettért 5/12/22 🔵-ot kaptok**. Az egy szettbe tartozó üvegházaknak NEM KELL szomszédosnak lenniük egymással. Bizonyos üvegházakon mindhárom gyümölcsfajta látható 🍏🍏🍏. Minden ilyen üvegház esetében meghatározhatjátok, hogy az milyen gyümölcsfajtának számít, döntsetek úgy, hogy a legtöbb pontot érjenek (tehát gyakorlatilag "univerzális" gyümölcsként funkcionálnak).



METEORITOK

Számoljátok össze külön-külön, hogy kinek mennyi meteoritja 🌠 van a településén. A meteoritok az egymáshoz képest elért helyezések alapján érnek győzelmi pontokat, ez játékoszámonként változó:

- 2 játékos esetén: a legtöbb meteoritot gyűjtő játékos (és csak ő) 10 🌠-ot kap.
- 3 játékos esetén: a legtöbbet gyűjtő játékos 10 🌠-ot, a második helyezett 2 🌠-ot kap.
- 4 játékos esetén: az első helyezett 10 🌠-ot, a második 5 🌠-ot, a harmadik pedig 2 🌠-ot kap.

Ha két játékos között holtverseny alakul ki, akkor a kérdéses helyezésért, és az azt követő helyezésért járó 🌠-okat össze kell adni, majd az érintett játékosok ennek a pontszámnak a felét kapják meg (lefelé kerekítve).

Például: háromfős játék esetén két játékos között döntetlen alakult ki a legtöbb meteorit tekintetében, így mindketten 6-6 🌠-ot kapnak: $(10+2)/2=6$. Ha három vagy négy játékos között is holtverseny alakul ki, akkor az összes megszerezhető pontot kell egyenlően szétosztani.



ÉRTÉKESÍTÉSI IRODÁK

A települések minden értékesítési irodája 💰 2-2 🌠-ot ér.



ÉPÍTMÉNYEK

Az építmények a hozzájuk tartozó feltétel alapján érnek győzelmi pontokat:

Minden **lakómodul** 🏠 2-2 🌠-ot ér minden hozzá tartozó lapkatípus után, ami a 8 szomszédos területen helyezkedik el (ha egy lakómodul dupla méretű területen áll, akkor vele 10 terület is szomszédos lehet).

Minden **lakópark** 🏡 1-1 🌠-ot ér minden hozzá tartozó lapkatípus után, bárhol is helyezkedjenek el azok a településen.



KÉZBEN TARTOTT KÁRTYÁK

Minden kézben maradt építkezéskártyát 🗺 után 3-3 🌠-ot kaptok.



KONCESSZIÓK

A pontszámotokhoz adjátok hozzá a sikeresen teljesített koncessziók 🌠-jait.

Végül a pontok összesítése után a Hold Gyarmatosítási Hatóság a **legtöbb 🌠-tal rendelkező játékost jelöli ki a játék győzteseként**. A győztes települése lesz a Luna Capital, minden befektető és támogató legnagyobb örömére. Döntetlen esetén az érintettek közül az lesz a győztes, akinél kevesebb holdi állványzat látszik az építkezéskártyáin.

🌠	35
+ 🌠	15
+ 🌠	10
+ 🌠	10
+ 🌠	5
+ 🌠	0
+ 🌠	8
💰 x2	28
🏠	0
🏠	3
🗺 x3	6
🗺 + 🗺	120

Ehhez a példához a doboz hátulján látható, Astro Burgerhez tartozó játékvégi állás 🌠-jait rögzítettük.



A KONCESSZIÓK RÉSZLETEI



Legyen 4 építkezéskártyád a koncessziókártyán látható elrendezésben.

8

1



Álljon 3 kártyád egy oszlopban, és mindegyikükön legyen legalább egy vízelőállító.

8

7



Fejezz be úgy egy fordulót, hogy egyetlen holdi állványzat sem látszódik a településeden.

8

2



Álljon 3 kártyád egy oszlopban, és mindegyikükön legyen legalább egy értékesítési iroda.

6

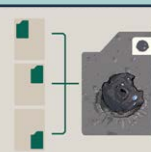
8



Legyen legalább 4 különböző típusú létfenntartó rendszered egymással oldalszomszédos összeköttetésben. Az üvegházak a gyümölcsfajtától függetlenül egyetlen létfenntartó rendszertípusnak számítanak.

8

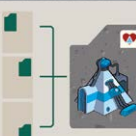
3



Álljon 3 kártyád egy oszlopban, és mindegyikükön legyen legalább egy meteorit.

6

9



Álljon 3 kártyád egy oszlopban, és mindegyikükön legyen legalább egy hidrogéngyűjtő.

7

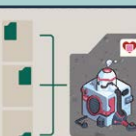
4



Legyen 3 meteoritod egy vonalban, közvetlenül egymás mellett vagy egymás fölött.

7

10



Álljon 3 kártyád egy oszlopban, és mindegyikükön legyen legalább egy oxigéngyűjtő.

7

5



Legyen 3 oxigéngyűjtőd egy vonalban, közvetlenül egymás mellett vagy egymás fölött.

6

11



Álljon 3 kártyád egy oszlopban, és mindegyikükön legyen legalább egy üvegház (bármilyen gyümölcsfajtával).

7

6

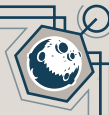


Legyen 3 üvegházad (bármilyen gyümölcsfajtával) egy vonalban, közvetlenül egymás mellett vagy egymás fölött.

6

12





A koncessziók olyan különleges szerződések, amelyek (feltéve, hogy az első között teljesítitek a feltételeit) hatalmas lökést adhatnak a településeknek a Hold fővárosa címért folytatott versengésben. Itt olvashatjátok a rövid- illetve hosszútávú koncessziók részletes leírását.

	Legyen 3 hidrogényűjtő egy vonalban, közvetlenül egymás mellett vagy egymás fölött.	13			6
	Legyen 3 vízelőállítód egy vonalban, közvetlenül egymás mellett vagy egymás fölött.	14			7
	Legyen 3 értékesítési irodád egy vonalban, közvetlenül egymás mellett vagy egymás fölött.	15			6
	Legyen mindenki másnál kevesebb sorod.	1			10
	Legyen legalább 5 oxigénűjtő.	2			9
	Legyen legalább 5 építkezéskártyád a koncessziókártyán látható elrendezésben.	8			10
	Legyen egy sorban legalább 5 építkezéskártyád.	9			10



EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Meglepetés! Nem a te céged az első, aki a Holdra vágyik. A Harrington & Fiai mamutcég, akik finom csónakázó kalapok gyártására szakosodtak, ringbe szállt. Expedíciót indítottak egy elképesztően hatékony roboautomatával, hogy feltérképezzék az összes üzleti lehetőséget és ajánlatot, amivel a Hold fővárosa címet elnyerhetik. Próbáld meg legyőzni az elegánsan öltözött Harrington & Fiai roboautomatát, hogy tiéd legyen a dicsőség.

Készíts elő egy 2 fős játékot a következő változtatásokkal:

- Használd a játéktábla **egyszemélyes oldalát**, ahol 3 mező található az építkezéskártyák számára.
- **Ossz 3-3 építkezéskártyát** mindkettőtök számára (magadnak és a roboautomatának). Miután megnézed a saját és a roboautomata kártyáit, elcserélheted a saját 3 kártyádat az ő 3 kártyájára. Ezt követően helyezd a roboautomata kártyáit az építkezéspakli aljára képpel lefelé.
- Távolítsd el a koncessziókártyák közül a "Legyen mindenki másnál kevesebb sorod" kártyát.
- A roboautomata nem rendelkezik támogatólapkával, azonosítójelölővel vagy bármilyen különleges lapkával.

JÁTÉKMENET

Minden fordulót te kezdesz. A saját körödben a megszokott módon cselekszel, **a koncessziókra azonban különösen figyelj** (lásd a következő oldalon a pontozást). Mielőtt feltöltenéd az elvett kártya-lapka kombináció helyét, a roboautomata körére kerül sor.

A ROBOAUTOMATA KÖRE

A megmaradt két kártya-lapka kombinációból a roboautomata a kártyatartótól távolabb eső kombinációt választja, és azt, amelyiknél nincs a frissrakomány-jelölő.

Tedd félre a roboautomata által választott kombináció kártyáját és lapkáját, lapkáit. **A roboautomata nem helyez le építkezéskártyákat és projektlapkákat.** Ő egyszerűen csak felhalmozza a kártyáit, a lapkáit pedig típusonként gyűjti, ezzel megkönnyítve a későbbi pontszámolást. Mindig átnézheted a roboautomata által elvitt kártyákat és lapkákat.

A roboautomata köre után töltsd fel a kártyákat és a lapkákat a megszokott módon (ne felejtssd el az frissrakomány-jelölőt is áthelyezni), ezzel előkészítve a következő fordulót.

A 3. fázis után a pontszámolásra kerül sor.



A TE PONTSZÁMOD

Számold össze a pontjaidat a megszokott módon a következő változtatásokkal:

Azokért a **rövidtávú koncesszióért** , amelyeket sikeresen teljesítesz az A fázis végén, megkapod a teljes pontszámot. A B fázis végére teljesített rövidtávú koncesszióért a teljes pontszámuk felét kapod meg (felfelé kerekítve), a C fázis végére teljesített koncesszióért pedig nem kapsz pontot.

Azokért a **hosszútávú koncesszióért** , amelyeket az A vagy a B fázis végére teljesítesz, megkapod a teljes pontszámot. Azokért pedig, amiket a C fázis végére teljesítesz, a teljes pontszámuk felét kapod meg (felfelé kerekítve).

A fentieket figyelembe véve minden fázis végén **ellenőrizd le, hogy mely koncessziókat teljesítetted**, és helyezd azokra egy-egy azonosítójelölődet. Ha a teljes pontszámot megkapod, helyezd az azonosítójelölődet a kártya felső részére, ha pedig a pontok felét kapod meg, akkor helyezd az azonosítójelölődet a kártya alsó részére.



A ROBOAUTOMATA PONTSZÁMA

A pontjai összesítésekor figyelembe kell venni mind a projektlapkáit, mind az építkezéskártyáira nyomtatott projekteket.

Létfenntartó rendszerek : Összesítsd az összes projektlapkáját és a kártyájára nyomtatott projektjét úgy, mintha azok mind szomszédosak lennének.

Üvegházak : A megszokott módon érnek pontokat.

Értékesítési irodák : A megszokott módon érnek pontokat.

Építmények (lakómodulok  és lakóparkok ): minden építmény 5-5 -ot jelent a roboautomata számára.

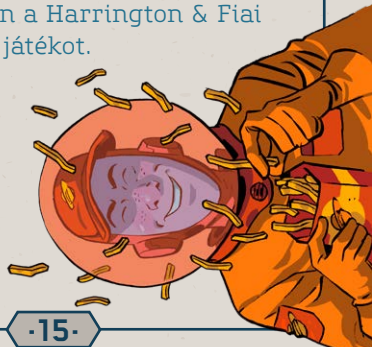
Meteoritok : A megszokott módon érnek pontokat (10  ha több meteorittal rendelkezik, mint te).

Kézben tartott kártyák : Vedd úgy, mintha a roboautomatánál lenne a kezdéskor kiosztott 3 kártya, így 9 -ot kap.

Koncessziók : A roboautomata az összes koncessziót teljesíti, és mindegyikért megkapja a teljes pontszámot.

Különleges lapkák: (bontás , logisztikai újraelosztás , leszállópálya ) mindegyik 2-2 -ot ér.

Összesítsd mindkettőtök pontjait, hogy kiderüljön ki a győztes. Döntetlen esetén a Harrington & Fiai roboautomatája nyeri meg a játékot.





Astro Burger: A galaxis legnépszerűbb gyorsétteremláncá végre a Holdon is landolt, és magával hozta a kozmikus hamburgeri teljes választékát, üdítőkkel, sült krumplival és meglepetésekkel kiegészítve. Eljöhetsz ide a gyerekeiddel, hogy súlytalanságban ünnepeld a születésnapjodat.



Moon Paradise Real Estate: Mi megtervezünk számodra a tökéletes ingatlant itt az űrben, a legexkluzívabb igényeidet is kielégítve. Jegyezz elő egy kirándulást, hogy meglátogasd a medencés mintaházunkat, amelynek millió dolláros kilátása van a Földre. Ideális helyszín családalapításhoz.



Luna Taxis: Használd ki az idődet a lehető legjobban és utazd körbe a várost stílusosan. Olvasd az újságot hátradőlve, miközben a kizárólag holdjáróinkban elérhető illatoított oxigént szívod. Profi sofőrökből álló személyzetünk úgy ismeri a Hold felszínét, mint a saját tenyerét.



Space Royal Cruise: Egy nagy luxusűrrakétával holdraszállni olyasmiről, amit csak a mi űrhajókínálatunkban találsz meg. Töltsd a jól megérdemelt szabadságodat műhold körül keringve, és élvezd a megnyugtató űrfürdőt a privát lakosztályodban.



IMPRESSZUM



IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA: REFLEXSHOP KFT.
1044 BUDAPEST, EZRED U. 2. 82/5.
TEL.: +36 1 / 773 3600
E-MAIL: UGYFELSZOLGALAT@REFLEXSHOP.HU
WWW.REFLEXSHOP.HU

SZERZŐ: JOSÉ RAMÓN PALACIOS
ILLUSZTRÁTOR: ALBERT MONTESS
LEKTOR: JAUME MUÑOZ
GRAFIKUS TERVEZŐ: MEEPLE FOUNDRY
3D FA ELEMEK ÉS KINYOMOKARTONOK: 86 FX
SZERKESZTŐ: DAVID ESBRÍ
ANGOL FORDÍTÓ: ANDREW CAMPBELL
ANGOL ADAPTÁCIÓ: WILLIAM NIEBLING

DEVIR



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



A szerző köszönetet mond a barátainak és a családjának a támogatásért, továbbá azoknak az embereknek, akik még akkor játszottak a játékkal, amikor az még csak projektként létezett.

