

MLEM
ASZTRONYAUTÁK



Szabálymagyarázó
videó



SZABÁLYOK

2075-BEN, NEM SOKKAL AZUTÁN, HOGY ÁTVETTÉK AZ URALMAT A VILÁG FELETT,
A MACSKÁK ÚJ IRÁNYBA TERJESZKEDNÉNEK TOVÁBB - AZ ŰRBEN! A CIRMOS
SPECIALISTÁK VERSENYRE KELNEK A KOZMOSZ DOMINÁLÁSÁÉRT. A VERSENY HEVES,
TELE MACSKAMENTÁVAL HAJTOTT CSÍNYTEVÉSSSEL ÉS NAGYOT ROBBANÓ RAKÉTÁKKAL.
VAJON KI KERÜL KI GYŐZTESEN EBBŐL A HŐSIES VERSENGÉSBŐL, KI TEHETI RÁ A MANCSÁT
A TEJÚT VÉGTELEN KINCSEIRE, ÉS VÁLHAT AZ IGAZI KOZMIKUS HÓDÍTÓVÁ?

TARTOZÉKOK



I rakétatábla



4 céllapka



64 pontjelző
(20-20 db I és 3 pont értékben,
12-12 db 5 és 10 pont értékben)



I rakétajelölő



6 kocka



I kozmikus játékszőnyeg



5 játékos tábla (5 színben)



1 űrkatasztrófa-jelölő



40 űrhajóslapka (5 színben)

ŰRKUTATÁS JÁTÉKVÁLTOZAT:



20 űrkutatáslapka

TITKOS KÜLDETÉS JÁTÉKVÁLTOZAT:



20 titkosküldetés-lapka

UFÓ JÁTÉKVÁLTOZAT:



5 ufólapka



14 expedíciólapka



1 ufójelölő

A Helyezzétek a kozmikus játékszönyeget az asztal közepére.

B Helyezzétek a kozmikus játékszönyeg mellé a 4 céllapkát.



C Alkossatok az összes pontjelzóből egy kupacot, amit minden játékos elér.



D Helyezzétek a űrkatasztrófa-jelölőt a űrkatasztrófasáv első mezőjére.



F

Az kezd az űrexpedíciót, aki legutóbb takarította ki a macskaalmot. A kezdőjátékos maga elé veszi a rakétatáblát, a rakétajelölőt és az összes kockát.

E

Minden játékos magához vesz egy játékos táblát és az űrhajóslapkákat a választott színben. Helyezzétek a lapkákat tetszőleges sorrendben a játékos táblára.

Hagyjátok a többi tartozékot a dobozban.



FIGYELEM! A űrkutatás-, titkosküldetés-, ufó- és expedíciólapkákra, illetve az ufójelölőre a haladó játékváltozatokban van szükség. Azt javasoljuk, hogy az első játék során még ne használjátok őket.

A JÁTÉK CÉLJA

Az öt Macska Repülési és Űrügynökségi Központ egyikének vezetői vagytok. A célotok eljuttatni az űrhajósaitokat újabb bolygókra, holdakra és a frissen felfedezett galaxis legtávolabbi szegleteibe. A játék egymást követő űrbéli expedíciókból áll, amelyek során a kiválasztott űrhajósspecialistáitokat külditek ki az űrbe. Jól gondoljátok át a választást, mert mindegyikük valamilyen különleges képességgel rendelkezik, amelyből előnyt kovácsolhattok. Minél messzebb juttok, annál több pontot kaptok. De csak óvatosan! Az űrhajósokat szállító rakéta lezuhanhat, meghiúsítva ezzel a terveiteket. A játék akkor ér véget, ha valamelyikőtök az összes űrhajósát elhelyezi az űrben, vagy ha a rakéta II alkalommal lezuhan. A játék győztese az lesz, akinek az űrhajósai a legtöbb pontot gyűjtötték.

3... 2... 1... Kilövés!



KOZMIKUS EXPEDÍCIÓ

Egy kozmikus expedíció a kilövési fázissal indul, amit néhány utazási és landolási fázis követ. Az expedíció akkor ér véget, amikor az összes űrhajós kiszállt a rakétából, vagy ha a rakéta lezuhan.

A kozmikus expedíció végén az expedíciót indító játékos továbbadja a rakétatáblát a balján ülő játékosnak – ő fogja indítani a következő kozmikus expedíciót.

Kilövési fázis

Az expedíciót indító játékos a 0-val jelölt mezőre helyezi a rakétajelölőt a kozmikus játékszőnyegen.

Ezután kiválasztja az egyik űrhajósát, és a rakétatábla első mezőjére helyezi.



Az expedíciót kezdő játékos űrhajósának helye.

Ezután az óramutató járása szerinti haladva minden játékos kiválaszt egyet az elérhető űrhajósai közül, és sorban a rakétatábla következő szabad mezőire helyezik őket. Az expedíciót indító játékos lesz **az expedíció parancsnoka**, egészen addig, amíg az űrhajósa ki nem száll a rakétából vagy a rakéta le nem zuhan.

FIGYELEM! Minden űrhajós rendelkezik egy különleges képességgel. Ezeknek a leírását a szabálykönyvben később (a 12. oldalon) találjátok.

Utazási fázis

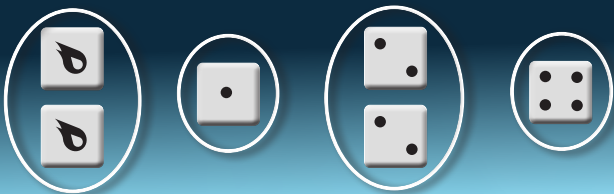
Az utazási fázis az alábbi szintekből áll:

1. szint

Az expedíció parancsnoka dob az összes elérhető kockával (az első utazási fázisban 6 kocka van). Ezután a dobás eredménye szerint csoportosítja a kockákat (egyetlen kocka is alkothat egy csoportot).

Példa

A 6 kockás dobás eredménye 4 kockacsoport.



Ellenőrizték a rakétajelölő aktuális helyzete mellett ábrázolt szimbólumokat. Azokat a kockákat, amelyek nem felelnek meg az ott jelzett értékeknek, **nem használhatják fel** ebben az utazási fázisban.

Példa




Dobott értékek, amelyeket a parancsnok **felhasználhat** az utazásra.

Dobott értékek, amelyeket a parancsnok **nem használhat fel** az utazásra.

2. szint

A megmaradt kockákból (azok közül, amelyek megegyeznek a rakétajelölő aktuális helyzete mellett ábrázolt szimbólumokkal) a parancsnok kiválasztja, hogy melyik csoportot vagy csoportokat használja fel ehhez az utazáshoz. Ha a parancsnok olyan csoportot választ, amelyben több kocka is van, akkor kötelező az **összes** kockát felhasználnia a csoportból.

A rakéta ezután a kiválasztott kockák értékének összegével azonos számú mezőt halad előre.

FIGYELEM! Az utánégető szimbólum  értékét a rakétajelölő aktuális helyzete határozza meg.





Példa



A parancsnok úgy dönt, hogy mindkét csoportot felhasználja az utazáshoz. Az utánégető kockák aktuális értéke 1, így a rakéta összesen 3 mezőt fog mozogni ($1 \times 1 + 2 \times 1$). A parancsnok úgy is dönthetne, hogy csak az egyik csoportot használja fel, és kevesebb mezőt mozog előre.

3. szint





A rakétajelölő mozgatása után a parancsnok eldobja a felhasznált kockákat – félreteszi őket a kozmikus játékszönyegre, emlékeztetőnek. Ezeket a kockákat **nem lehet újra felhasználni** az expedíció végéig.

FIGYELEM! Az utánégető szimbólum  kivételt képez! Az utánégető szimbólummal  felhasznált kockákat nem kell eldobni a többi felhasznált kockával ellentétben. Ezek a következő utazási fázis során is elérhetőek lesznek.

FIGYELEM! Ha a parancsnok az eldobás szintet nulla kockával fejezi be, akkor vegyen vissza egyet a kozmikus játékszönyegről. A parancsnoknál mindig lennie kell legalább 1 kockának.

Ezzel véget ért az utazási fázis. Ha a rakéta nem zuhan le, lépjetek tovább a landolási fázisra.

Példa

Az utazáshoz a játékos 2  és 1  szimbólumos kockát használt fel. Mivel a  szimbólumú kockákat nem kell eldobni, ezért csak a  szimbólumú kockát kell eldobnia.



A rakéta lezuhan

Ha a kockákkal dobott eredményből egyik sem egyezik a rakétajelölő aktuális helyzete melletti szimbólumokkal, a rakéta lezuhan. Ilyenkor a parancsnok egy mezőt előrelépteti a űrkatasztrófa-jelölőt a űrkatasztrófasávon.

Minden játékos leveszi a rakétatáblán lévő űrhajósát, és visszateszi a játékos táblájára.

FIGYELEM! Az ejtőernyős űrhajósok kivételek, ők továbbra is kiszállhatnak a rakétajelölő aktuális mezőjén (lásd 12. oldal).

Miután a rakéta lezuhan, az aktuális kozmikus expedíció véget ér. Az expedíciót kezdő játékos továbbadja a rakétatáblát a balján ülő játékosnak, aki elindítja a következő expedíciót.



Űrkatasztrófasáv



Példa

A kockákkal dobott eredmények egyike sem felel meg a rakétajelölő aktuális helyzete melletti szimbólumoknak. A rakéta lezuhan. A parancsnok előrelépteti az űrkatasztrófa-jelölőt a űrkatasztrófa-sávon.



Landolási fázis

Minden utazási fázist, amely során nem zuhant le a rakéta, landolási fázis követ. Az expedíció parancsnoka, majd az összes többi játékos (a rakétatáblán elfoglalt helyük szerint sorban, fentről lefelé haladva) eldönti, hogy az űrhajósa folytatja-e az expedíciót vagy kiszáll. 0-tól 5-ig nem tartozik hold vagy bolygó a mezőkhöz, ahol az űrhajósok kiszállhatnak, így ha a rakétajelölő ezeken a mezőkön áll meg, hagyjátok ki a landolási fázist.

Kiszállás a holdakon

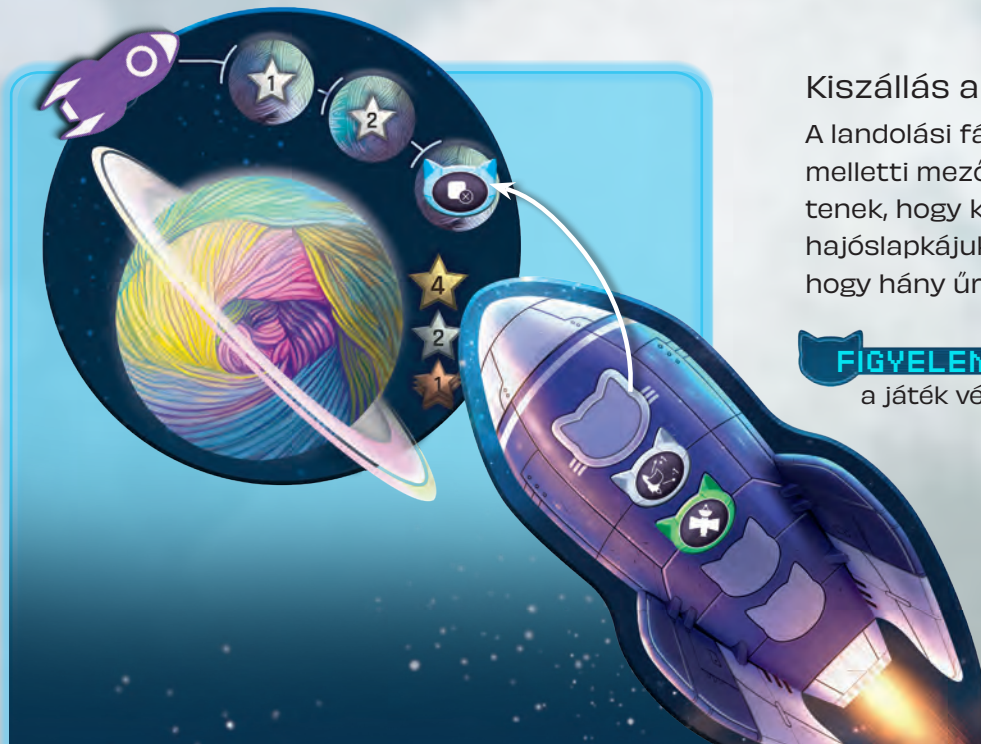
A landolási fázis során, ha a rakétajelölő egy hold melletti mezőn van, bármelyik játékos, aki úgy dönt, hogy kiszáll a rakétából, lehelyezi az űrhajóslapkáját a rakétajelölőtől legtávolabbi szabad holdra (amelyik a legtöbb pontot éri). Az űrhajóst irányító játékos azonnal megkapja az adott holdon jelzett pontokat.

FIGYELEM! Minden holdon csak 1 űrhajós lehet. Ha a rakétajelölő mezője mellett minden hold foglalt, akkor egy űrhajós sem tud kiszállni.

Kiszállás a bolygókon

A landolási fázis során, ha a rakétajelölő egy bolygó melletti mezőn van, azok a játékosok, akik úgy döntenek, hogy kiszállnak a rakétából, lehelyezik az űrhajóslapkájukat az adott bolygóra. Nincs korlátozva, hogy hány űrhajós lehet egy bolygón.

FIGYELEM! A bolygó elfoglalásáért járó pontokat a játék végén kell kiosztani.



Nincs korlátozva, hogy hány űrhajós lehet egy bolygón. Tegyétek az űrhajósokat fentről lefelé haladva egy oszlopba, hogy jelezzétek, milyen sorrendben érkeztek meg a bolygóra.

Az ezt követő landolási fázisok során:

- Ha egy űrhajós egy olyan bolygón száll ki, ahol már van azonos színű űrhajós, akkor az új lapkát a korábbi mellé helyezétek (sort alkotva az azonos színű űrhajósokból).
- Ha az adott színben ez az első űrhajós a bolygón, akkor helyezétek alulra, ezzel létrehozva egy új sort.



Kiszállás a mélyűrben

Ha a rakétajelölő eléri a mélyűrt (a kozmikus játékszőnyeg utolsó mezőjét), akkor minden űrhajósnak el kell hagynia a rakétát. A parancsnok űrhajósa az üstökösre kerül, és azonnal kap 7 pontot, míg az összes többi játékos a galaxisra helyezi az űrhajósát, és mind 5-5 pontot kapnak.



Nincs korlátozva, hogy hány űrhajós lehet a galaxison vagy az üstökösön.

Parancsnokváltás

Ha a parancsnok kiszáll a rakétából, a rakétán öt követő játékosból azonnal parancsnok válik. Az új parancsnok megkapja a felhasználatlan dobókockákat, és innentől kezdve ő fog dobni velük és ő dönti el, hogy mit használ fel az eredményből az utazási fázis során. A rakétatábla az eredeti parancsnok előtt marad, hogy ne zavarja meg a körsorrendet.

A kozmikus expedíció vége

Az expedíció akkor ér véget, ha minden űrhajós kiszáll a rakétából vagy ha az lezuhan.

Célok

Az első játékos, aki a landolási fázis során teljesíti egy céllapka feltételeit, megkapja azt a lapkát. Ha egy játékos már megszerezte a céllapkát, **senki más** nem szerezheti meg. A játék végén minden céllapka 5 pontot ér.



Az első játékos, aki eljuttat 4 űrhajóst **4 különböző** bolygóra.



Az első játékos, aki eljuttat 3 űrhajóst **1 bolygóra**.



Az első játékos, aki eljuttat 4 űrhajóst 4 holdra.



Az első játékos, aki eljuttat 2 űrhajóst a mélyűrbe (nem számít, hogy a galaxisra vagy az üstökösre).

A JÁTÉK VÉGE

A játék két módon érhet véget:

- Il katasztrófa után, amikor a űrkatasztrófa-jelölő eléri a sáv utolsó mezőjét,
- amikor valamelyik játékos mind a 8 űrhajósát elhelyezte a kozmikus játékszőnyegen. Ebben az esetben az aktuális kozmikus expedíciót még fejezzétek be.

Pontok kiszámítása

Számoljátok ki az egyes bolygókért járó pontokat, azzal kezdve, amelyik a sáv legelejehez van közelebb. Minden bolygó különböző pontszámokkal rendelkezik, amit a legtöbb űrhajóssal rendelkező játékosok kapnak meg.



A homokóra szimbólum emlékeztetőül szolgál, hogy ezeket a pontokat a játék végén osszátok ki.



A bolygóra legtöbb űrhajósát eljuttató játékos pontjai.

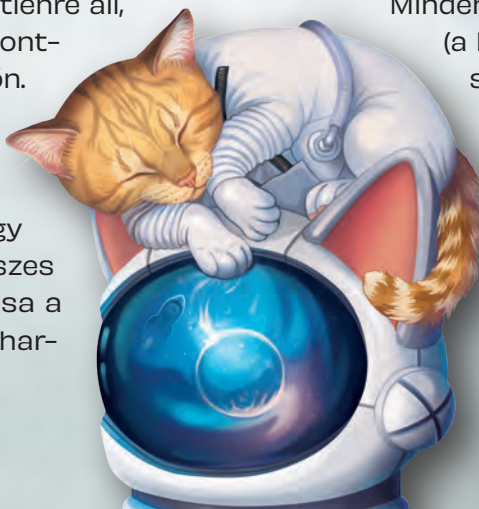


A bolygóra második legtöbb űrhajósát eljuttató játékos pontjai.



Minden más játékos pontjai, akik legalább 1 űrhajóst eljuttattak a bolygóra.

Ha kettő vagy több játékos döntetlenre áll, az a játékos kapja a magasabb pontszámot, aki előbb szállt ki a bolygón. Tehát az első helyért járó pontot legfeljebb egy játékos kaphatja meg, azután a második helyért járó pontot szintén legfeljebb egy játékos kaphatja meg, végül az összes többi játékos, akinek van űrhajósa a bolygón, külön-külön megkapja a harmadik helyért járó pontokat.



Példa

A kék játékosnak van a legtöbb űrhajósa a bolygón. Ő kapja meg az első helyért járó 5 pontot. Az összes többi játékosnak csak 1 űrhajósa van a bolygón, de a sárga játékos szállt ki a bolygón először. Így a sárga játékos kapja a 3 pontot. A két másik játékos, akinek van még űrhajósa a bolygón 2-2 pontot kapnak.



Minden játékos összeadja a szerzett pontjait (a bolygókon, holdakon és a mélyűrben kiszállt űrhajósokért, és a célok teljesítéséért). A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

AZ ŰRHAJÓSOK KÉPESSÉGEI

Minden játékosnak ugyanaz a 8 űrhajós áll rendelkezésére, az alábbi képességekkel:



Ha ezt az űrhajóst a rakétatáblára helyezik, a rakétajelölő a műholddal jelzett (3.) mezőről kezdi az expedíciót.

FIGYELEM! Ha kettő vagy több ilyen űrhajós is van a rakétában, a rakéta továbbra is a műholddal jelölt mezőn kezd.



A landolási fázis során ez az űrhajós kiszállhat a rakétából úgy is, mintha a jelölő egy mezővel feljebb (+1) vagy lejjebb (-1) lenne, mint az aktuális helyzete.

FIGYELEM! Ha az űrhajós a 25-ös mező helyett a mélyűrbe száll ki, akkor a játékos csak 5 pontot kap azonnal.



Ha a rakéta olyan helyen zuhan le, ahol van bolygó vagy szabad hold, akkor ez az űrhajós még kiszállhat ott.

FIGYELEM! Ha már nincs hely az aktuális helyzetben, vagy a játékos úgy dönt, hogy nem száll ki, akkor az űrhajós visszakerül a játékoshoz.



Ha ez az űrhajós egy holdon száll ki, a játékos a holdért járó pontok dupláját kapja meg.



A játékos a pontok dupláját kapja meg azért a bolygóért, amin ez az űrhajós van.



Ha ez az űrhajós a mélyűrben száll ki, a játékos megduplázza az érte járó pontokat (azaz 14 vagy 10 pontot kap).



Amikor ez az űrhajós kiszáll a rakétából, az aktuális parancsnoknak el kell dobni a kockát (mintha utazás során használta volna fel). Ne feledjétek, hogy az utolsó dobókocka mindig a rakéta és a parancsnok mellett marad.



Amíg ez az űrhajós a rakétában van, az utazási fázis során a parancsnok felhasználhatja ezt az űrhajóst úgy, mint egy 1-es értékű dobókockát, azon túl, amiket a dobókockákkal dobott. A parancsnok egy expedíció során csak egyszer használhatja ki ennek az űrhajósnak a képességét. Ha több ilyen űrhajós is van a rakétában, a parancsnok eldöntheti, kiknek a képességét használja (1 utazási fázis alatt többet is felhasználhat). Ha elhasználta a képességét, fordítsátok képpel lefelé az űrhajóslapkát.

FIGYELEM! Ahhoz, hogy ezt a képességet használhassátok a rakétának egy szimbólummal jelölt mezőn kell állnia.

FIGYELEM! Ha a dobókockákkal kidobott egyik érték sem felel meg a rakétajelölő aktuális helyzete melletti szimbólumoknak, de az aktuális helyzet engedi az 1-gyel történő mozgást, akkor a parancsnok felhasználhatja ezt az űrhajóst a szabályok szerint szokásos mozgásra, így a rakéta nem zuhan le.

HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZATOK

Ha már játszottatok az alapjátékkal, dönthettek úgy, hogy kiegészítitek az alábbi játékváltozatok bármelyikével, hogy a következő játék még érdekesebb legyen. A változatokat külön-külön vagy bármilyen kombinációban használhatjátok.

UFÓ

Az előkészületek során, a 4-5. oldalon leírt lépéseket követően, keverjétek meg az összes expedíciólapkát, és alkossatok belőlük egy kupacot képpel lefelé. Ezután tegyétek az ufójelölőt a kozmikus játékszőnyeg utolsó mezőjére (amelyet egy „+” szimbólum jelöl). Tegyétek az ufólapkákat egy kupacban a játékszőnyeg mellé, a legmagasabbtól a legalacsonyabb értékig (a legfelső lapka legyen az 5-ös értékű).



Minden expedíció elején a parancsnok felfedi a legfelső expedíciólapkát, majd a rakétatábla mellé helyezi. Minden expedíciólapka tartalmazza az alábbiakat:

- **Ufó mozgása:** Mozgassátok az ufójelölőt 0-tól 3 mezőt a pálya eleje felé. Az ufójelölő minden expedíció után közelebb kerül a pálya elejéhez.
- **Kockák száma:** A parancsnok 4, 5 vagy 6 kockával kezdi meg az expedíciót. A nem használt kockákat el kell dobni.
- **Extra képesség:** 3 fajta extra képesség van, amelyet a parancsnok felhasználhat az expedíció során:



Extra kockák: Az expedíciólapkán ábrázolt extra kockákat a dobás eredményétől függetlenül lehet használni. Ha a parancsnok használja ezt az extra képességet, kötelező felhasználnia a lapkán ábrázolt **összes** olyan kockát, amely megfelel a rakétajelölő aktuális helyzeténél jelölt értékeknek.



FIGYELEM! Ha a dobókockákkal kidobott egyik érték sem felel meg a rakétajelölő aktuális helyzete melletti szimbólumoknak, de a parancsnok felhasználja az extra kockákat az utazásra, a rakéta nem zuhan le.



Kocka megtartása: Az aktuális utazási fázisban felhasznált kockákat **nem dobja** el a parancsnok.



Újradobás: A parancsnok egyszer újradobhat **az összes** elérhető kockával. Kötelező az új eredményt használnia.

Az extra képességet **csak egyszer** lehet felhasználni. A képesség felhasználása után dobjátok vissza a lapkát a dobozba. Ha a parancsnokság változik, és az expedíciólapkát még nem használták fel, akkor az új parancsnok felhasználhatja.



Kockák száma

ufó mozgása

extra képesség



Találkozás az ufóval. Ha a rakéta az utazási fázist az ufójelölővel azonos mezőn **fejezi be**, a parancsnok megkapja az ufó kupac legfelső lapkáját (ha még van elérhető). A parancsnok maga előtt tartja a lapkát (képpel lefelé). A lapka extra pontokat fog jelenteni a játék végén (a pontokat hozzá kell adnotok a játék végi pontozás során).

Űrkutatások

Az előkészületek során, a 4-5. oldalon leírt lépéseket követően, keverjétek meg az összes űrkutatáslapkát, és alkossatok belőlük egy kupacot képpel lefelé. Ezután fedjétek fel 5 űrkutatáslapkát, és tegyétek ezeket a kozmikus játékszőnyeg megfelelő mezőire.



Amikor a rakéta egy űrkutatáslapkás mezőn **fejezi be** az utazási fázist, a lapka azonnal aktiválódik.

FIGYELEM! Az aktiválása után távolítsátok el a lapkát, majd húzzatok és helyeztetek el egy újat, hogy mindig öt űrkutatáslapka legyen a kozmikus játékszőnyegen. Ha elfogyott az egész kupac űrkutatáslapka, akkor ne helyeztetek fel többet.

Űrkutatáslapkák típusai:



1, 2 vagy 3 pont: A parancsnok megkapja a lapkát, és képpel lefelé elhelyezi a játékos tábláján. A lapka pontértéke hozzáadódik majd a játékos végső pontszámához a játék végén.



Kocka visszaszerzése: A parancsnok visszakap 1 eldobott kockát. A lapka aktiválása során, ha a parancsnoknál van mind a 6 elérhető kocka, dobjátok el ezt a lapkát anélkül, hogy érvényesülne a hatása. Ha felhasználtátok a hatását, dobjátok el a dobozba.

FIGYELEM! Ne feledjétek, hogy a parancsnok először eldobja a használt kockákat, és utána aktiválja az űrkutatáslapka hatását.



Féreglyuk: A parancsnok azonnal előre mozgatja a rakétát 4 mezővel. Ezután az utazási fázis azonnal befejeződik. Ha a rakéta mozgása után egy űrkutatáslapkás mezőn van, akkor azt is aktiváljátok.

Titkos küldetések

Az előkészületek során, a 4-5. oldalon leírt lépéseket követően, keverjétek meg az összes titkosküldetés-lapkát, és osszátok ki 4 lapkát minden játékosnak. Ezután minden játékos kiválaszt 3 lapkát, amelyeket szeretne megtartani, az utolsó lapkát pedig visszat teszi a dobozba. Minden lapka titkos marad. A titkos küldetés teljesítéséhez a játékosnak le kell helyezni egy űrhajóst a titkosküldetés-lapkán jelzett holdon vagy bolygón. A lapkán olvasható számok jelölik, hogy melyik mezőkhöz tartozik a titkos küldetés célpontja.

A játékosok annál több pontot kapnak (2, 5 vagy 10), minél több titkos küldetést teljesítenek. A teljesített titkos küldetésekért járó pontokat adjátok hozzá a játékos végső pontszámához a játék végén.

Példa a titkos küldetésekre



a titkos küldetés célpontjához kapcsolódó mezők sorszáma

A teljesített titkos küldetésekért járó pontok



Készítők

Tervezte: Reiner Knizia

Illusztrálta: Joanna Rzepecka

Grafikai tervezés: Joanna Rzepecka,
Bartłomiej Kordowski

Játékfejlesztés: Andrzej Olejarczyk,
Michał Szewczyk,
Przemek Wojtkowiak

Szabálykönyv: Studio Rebel

Projektkoordináció: Sławomir Gacal

Eredeti fordítás és szerkesztés: Bryan Gerding, Tabletop
Polish, Russ Williams

Tördelés: Ka Leszczyńska, Artur Mikucki

A tervező megjegyzése:

Szeretnék köszönetet mondani minden tesztelőnek, akik segítettek a játék elkészítésében. Különös köszönet illeti a következő személyeket: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Margret Klinkhammer, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Andreas Stamer, Dominik Volland, Peter Wimmer és Philipp Winter.

A Rebel Studio továbbá háláját fejezi ki a Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski tesztcsoport, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj és Bartosz Wyrwał felé.

© Dr Reiner Knizia, 2023
Minden jog fenntartva!



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

MLEM ASZTRONYAUTÁK



IKONOK JELENTÉSE

Űrhajósok képességei



Ha ezt az űrhajóst helyezed a rakétatáblára, a rakétajelölő a műholddal jelzett (3.) mezőről kezdi az expedíciót.



A landolási fázis során ez az űrhajós kiszállhat a rakétából úgy is, mintha a jelölő egy mezővel feljebb (+1) vagy lejjebb (-1) lenne, mint az aktuális helyzete.



Ha a rakéta olyan helyen zuhan le, ahol van egy bolygó vagy egy szabad hold, akkor ez az űrhajós még kiszállhat ott.



Ha ez az űrhajós egy holdon száll ki, a játékost a holdért járó pontok dupláját kapja meg.



A játékos a pontok dupláját kapja meg azért a bolygóért, amin ez az űrhajós van.



Ha ez az űrhajós a mélyűrben száll ki, a játékos megduplázza az érte járó pontokat (azaz 14 vagy 10 pontot kap).



Amikor ez az űrhajós kiszáll a rakétából, az aktuális parancsnoknak el kell dobnia egy kockát (mintha utazás során használták volna fel). Ne feledjétek, hogy az utolsó dobókocka mindig a rakéta és a parancsnok mellett marad.



Amíg ez az űrhajós a rakétában van, az utazási fázis során a parancsnok felhasználhatja ezt az űrhajóst úgy, mint egy 1-es értékű dobókockát, azon túl, amiket a dobókockákkal dobott. A parancsnok egy expedíció során csak egyszer felhasználhatja ki ennek az űrhajósnak a képességét. Ha több ilyen űrhajós is van a rakétában, a parancsnok eldöntheti, kinek a képességét használja (az 1 utazási fázis alatt többet is felhasználhat). Ha már használtátok a képességét, fordítsátok képpel lefelé az űrhajóslapkát.

Célok



Az első játékos, aki eljuttat 4 űrhajóst 4 különböző bolygóra.



Az első játékos, aki eljuttat 3 űrhajóst 1 bolygóra.



Az első játékos, aki eljuttat 4 űrhajóst 4 holdra.



Az első játékos, aki eljuttat 2 űrhajóst a mélyűrbe (nem számít, hogy a galaxisba vagy az üstökösre).

Ufó – expedíciólapkák



Extra kockák: Az expedíciólapkán ábrázolt extra kockákat a dobás eredményétől függetlenül lehet használni. Ha a parancsnok használja ezt az extra képességet kötelező felhasználnia az összes lapkán ábrázolt kockát, amely megfelel a rakétajelölő aktuális helyzeténél jelölt értékeknek.



Kocka megtartása: Az aktuális utazási fázisban felhasznált kockákat nem dobja el a parancsnok.



Újradozás: A parancsnok újra dobhat egyszerre az összes elérhető kockával. Kötelező az új eredményt használnia.

Űrkutatáslapkák



1, 2 vagy 3 pont: A parancsnok megkapja a lapkát, és képpel lefelé elhelyezi a játékos tábláján. A lapka pontértéke hozzáadódik majd a játékos végső pontszámához a játék végén.



Kocka visszaszerzése: A parancsnok visszakap 1 eldobott kockát. A lapka aktiválása során, ha a parancsnoknál van mind a 6 elérhető kocka, dobjátok el ezt a lapkát, anélkül, hogy érvényesülne a hatása. Ha felhasználtátok a hatását, dobjátok el a dobozba.



Féreglyuk: A parancsnok azonnal előremozgatja a rakétát 4 mezővel. Ezután az utazási fázis azonnal befejeződik. Ha a rakéta mozgatása után egy űrkutatáslapkás mezőn van, akkor azt is aktiváljátok.