

EVACUATION

VLADIMÍR SUCHÝ

SZABÁLYKÖNYV

Napod tágul, felpörköli bolygódat. Hamarosan minden élet kihal.

*De a remény csak egy kőhajításnyira van - egy új bolygó, gazdag
növényvilágban, amely táplálékot és oxigént biztosít majd népének.
Mevannak az eszközeid, hogy odaérsz. Most itt az ideje repülni.*

Az Evakuációban a játékosok arra a küldetésre vezetnek nemzeteiket, hogy civilizációkat alapítsanak az Újvilágon. A játékosok versengenek a legjobb leszállóhelyekért egy versenyen, hogy megtudják, ki építheti fel először új otthonát.

Játékesztelők: Vojta Suchý, Karolína Suchá, Katka Suchá, Jirka Bauma, Láďa Smejkal, Olaf és családja, Kendy, Jindra, Honza Koláček, Michal Peichl, Robert Tuharský, Youda, Pavla, Tom, Oskar, Radka Mužíková, Štěpán, Patrik, Allakdjex, Ládín, Robert, Ross Arnold, Kew, Dan, Koubax, Samson, Monika és Pepa Vavřinovi, Anežka Bělohoubová, Michaela Máslová, Radek Malý, Ondřej Čakloš, Martin Lebduška és a játékesztelők a Cavenből, Svěčch her, Pončýka Kubrtovo hraní, Letní hraní Reoneo és Trachtace Korunka. Külön köszönet Jirka Baumának a sok jegyzetért.



Tervező és fejlesztő: Vladimír Suchý **Grafikai tervezés, illusztrációk:** Michal Peichl
Termelés: Kateřina Suchá **Szabályok:** Jason Holt
Javítások: Mike Poole

ALKATRÉSZEK



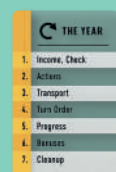
1 főtábla



4 játékos tábla



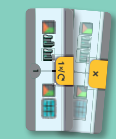
1 szabálykönyv

1 magyarázat
lapot80 akció
kártyát9 év vége
bónusz kártyák21 stadion
kártyát16 gól
kártyát18
infrastruktúra
kártyát

4 sűgőkártya

4 közfeladat
kártyát1 modul
kártya

7 szólókártya

1 pont
lapot4 Régi világ
fedőcsempék21 űrhajó
csempé36 technológia
csempé1 szóló
csempé6 modul
csempé48 gyári csempé
(12 színben)44 helyszínlapka
(11 színben)20 büntetés /
bónusz tokenek12 gyártás
markerek90 db kis kocka (1-es érték), típusonként 30×
25 nagy kocka (3-as érték), 10× acél,
10× energia, 5× élelmiszer100 token
(25 színenként)1 év
számláló

BEÁLLÍT



1 Minden játékos választ egy szint, és a saját színében veszi a darabokat. Helyezze el a webhelycsempéket az Önhöz legközelebb eső kezdő kontinensre. Adjon minden mezőnek egy megfelelő helylapkát. (A két óceáni tér megkapja a megmaradt két lapkát.)

2 Helyezzen 2 jelzőt minden játékosról a haladási pálya kezdőmezőjére.

3 Vegyünk egy játékoslapkát, és helyezzük el úgy, hogy a régi világ és az új világ oldala egy vonalra essen a főtábla oldalával. A többi darabot tartsa mellette, az ábrán látható módon.

4 Minden játékos kap egy véletlenszerű technológiakészletet, az alábbiak szerint: Keverj össze négy technológiakészletet 1-es, 2-es, 3-as és 4-es számokkal képpel lefelé. Válasszon egyet véletlenszerűen. Vegye ki az összes technológiai lapkát a hozzárendelt számmal, és helyezze őket a táblára a jobb felső sarokban lévő pontok szerint. Minden lapkának egy adott sorba kell kerülnie, de azon belül véletlenszerűen helyezze el a lapkákat.

5 Tedd az egyik jelződet az akciópályád kezdő mezőjére.

6 Helyezd el a gyártásjelzőket a táblád Újvilág oldalán lévő pályára. Mindegyik 0-val kezdődik.

7 Tedd a színedben lévő kezdőstadiont a táblád mellé, az Óvilág oldalára.

8 Keverje meg a stadion fedélzetét (de a kezdő stadionok egyikét sem). Helyezze képpel lefelé az alaplap sarkához közel. Ossz ki 3 lapot képpel felfelé a tábla mellett, az ábra szerint.

9 Keverd meg az űrhajó lapkákat. Helyezze képpel lefelé az alaplap széléhez közel. Osszon ki 3 hajót képpel felfelé a tábla mellett, az ábrán látható módon.

10 Válasszuk szét az infrastruktúra kártyákat két címkével ellátott pakliba. Keverje meg az egyes paklit külön, majd helyezze el a paklit a fedélzet tetején. Helyezze képpel lefelé az alaplap sarkához közel. Ossz ki 3 lapot képpel felfelé a tábla mellett, az ábra szerint.

11 Helyezze az évszámlálót a főtábla év első mezőjére.

12 Vedd elő a zászlóval jelölt 2 év végi bónuszkártyát, válassz 1-et véletlenszerűen, és tedd képpel felfelé a főtáblára. Keverje meg azokat, amelyeken nincs zászló, válasszon véletlenszerűen 3-at, és helyezze őket képpel felfelé a már kiválasztott tetejére. Mostantól minden évben 1 bónuszkártyád van. Tegye vissza a többi a dobozba.

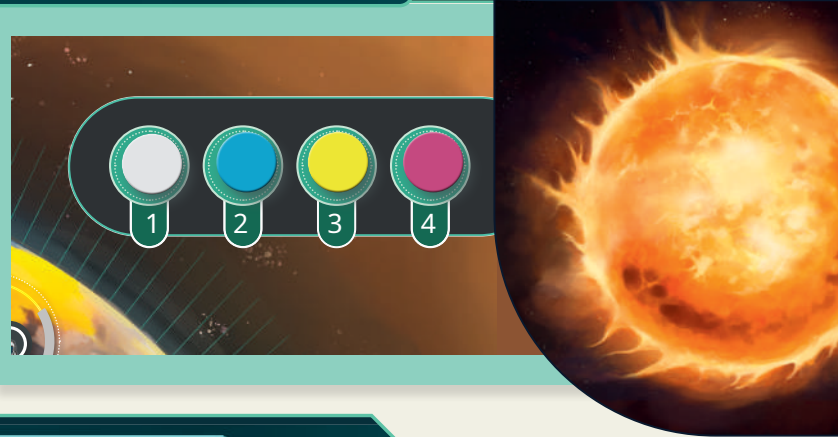


1. szint 2. szint

A JÁTÉK INDÍTÁSA

A játékosok megteszik nemjátsszon az óramutató járásával megegyező irányban az asztal körül. Ehelyett a sorrendjelző által meghatározott sorrendben fognak játszani.

A játék elején minden játékosról tegyél 1 jelzőt erre az indikátorra véletlenszerű sorrendben. A játék során a játékosok versenyezhetnek a sorrendért stadionok építésével és olyan technológiák fejlesztésével, amelyek boldog arcot adnak nekik.



JÁTÉKJÁTÉK

A játéke las ts most 4 évek. (Nem valós évek course. mi vagyunk ju utcaszínlelve . De már csak 4 évad van előtt az Old Világ lakhatatlanná válik.) Minden évben 7 fázisból áll:

- 1. JÖVEDELEM** –A játékosok erőforrásokhoz jutnak, és mindkét világ a lakosság táplálékot eszik. Ellenőrizze, hogy van-e elég stadionja.
- 2. AKCIÓK** –A játékosok felváltva, sorrendben a rendelésjelző mutatja. Minden körben te tegyen 1 műveletet. A játékosok felváltva folytatják, amíg mindenkite van pa ssed.
- 3. SZÁLLÍTÁS** –Űrhajók repülnek oda és onnan Új világ.
- 4. FORDULATREND** –A játékosok több boldogarcok hajrázások hirdetése kevesebbel. (Döntetlen játékosok fordított sorrendben.)
- 5. HALADÁS** –A civilizációk előrehaladnak a haladás nyoma.
- 6. BONFELHASZNÁLÁSOK** –Playe rs az év végi bónuszkártyákon meghatározott bónuszokat kap.
- 7. CLEANU P** –Egyes lehetőségek eltávolítva, tőlük ain board és újakat osztanak ki.

CÉL

Az első játékos, aki eléri a stadiont és a termelési küszöböt, kiváltja a játék végét. Ha senki eléri, a játék a negyedik év után véget ér. A kiüritetlen helyszínekre büntetést kell alkalmazni, és az lesz a győztes, aki a legközelebb van ehhez a nyerési feltételhez. Részletek a 15. oldalon.

Az ilyen győzelem feltétellel rendelkező játékot Verseny módnak nevezik, mert a játékosok versenyeznek, hogy megnézzék, ki éri el először a célt. Alternatív megoldásként négyéves játékot is játszhat a pontokért. A Pontok mód leírása a 16. oldalon található.

A célod egy virágzó civilizáció létrehozása az Újvilágon. Ehhez szükséges:



legalább 3 stadion.



termelése legalább 8 élelmiszer, 8 acél és 8 energia.



Ön is szeretne minél több óvilági helyszínét evakuálni.



ERŐFORRÁSOK

Források a tő tw o a világok különállóak.Ez azt jelenti, hogy:



Az Óvilág által termelt erőforrásokat fenntartják a táblád óvilági oldala. Az Újvilág által termelt források a táblád Újvilág oldalán találhatók.



Amikor épít valamit (vagy előregyárt egy gyárat vagy készíts klónt), csak egy világ erőforrásait fizeted, és ez a világ megkapja azt, amit felépítettél.



Ha egy effektus lehetővé teszi egy erőforrás megszerzését, el kell döntenie, hogy hozzáadja-e az Újvilághoz vagy a Régi Világhoz.



Ha egy effektus lehetővé teszi egy erőforrás cseréjét, akkor az a világ adja az erőforrást a cseréhez, amelyik megkapja az új erőforrást.



Egy nagy kocka 3 erőforrást jelent. Bármikor módosíthat. Csak ügyeljen arra, hogy az erőforrások ugyanazon a világon maradjanak.

Minden évet azzal kezd, hogy figyelembe veszi a bevételét. Az Óvilágnak és az Újvilágnak megvan a maga, különálló termelési bevétele, és erőforrásaikat a táblád külön oldalain tartják.

Minden világ termel.Kezdje a bevételi szakaszt a bevétellel 1 kocka minden, az óvilági kontinensen előállított erőforrás után. Helyezd el ezeket a forrásokat a táblád Old World oldalán. Hasonlóképpen, az Újvilágon előállított erőforrások a táblád Újvilági oldalán maradnak. (A játék elején ez a produkció 0, amint azt a termelésjelzők mutatják.)

A lakosság eszik.Az éves élelmiszeri igényeket az év sávon adjuk meg. Tedd vissza az ételjelzőket a bankba a táblád megfelelő oldaláról. (Ne feledje, hogy az Újvilág csak a 3. évben kezd el az élelmiszerek fogyasztását.)



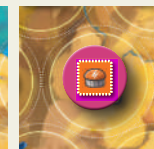
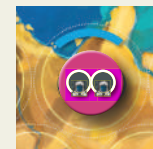
Ellenőrizze a szórakozást.Az emberei azt várják, hogy legyen 1 stadionja az Újvilágon a harmadik év elején, és 2 stadionja a negyedik év elején.

Vegyél büntetést.Vegyen egy büntetés chipet minden egyes elmulasztott ételért. (Nem dönthet úgy, hogy megtartja az ételt, és nem fizet.) Vegyen egy büntetőzsetont minden egyes hiányzó stadionért (a 3. vagy a 4. évben). Ezek a zsetonok számítanak rád a játék végén.

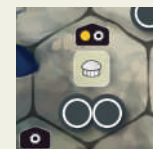
Példa - 1. év:Az 1. év elején 7 élelmiszert, 7 acélt és 7 energiát termelsz az Óvilágon. Nem termelsz semmit az Újvilágon. Öt ételt eszel az Óvilágon, és semmit az Újvilágon. Tehát az első jövedelem fázis végén 2 ételnek, 7 acélnak és 7 energiának kell lennie a táblád óvilági oldalán, és nincs erőforrásod az újvilági oldalon.



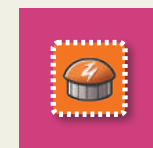
TERMELÉS



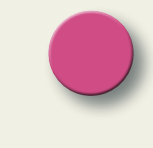
Régi világ helyszíneielőállítani a rajtuk feltüntetett erőforrásokat, amíg ki nem evakuálják őket. Ezt a termelést minden év elején összeszámolja. Például ez a 2 telephely együtt 2 acélt és 1 energiát termel.



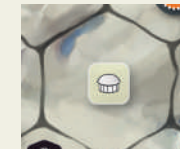
Újvilági oldalakne termeljen, hacsak valaki le nem rendezte őket. Amikor az új világ termelése növekszik, ezt termelésjelzőkkel követheti nyomon.



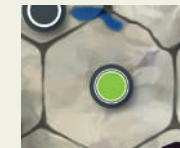
Gyári csempeakkor kezdik meg a gyártást, amikor letelepednek egy újvilági helyszínen. Ha a lapka a táblán van, az egy „előregyártott gyár”, vagyis nem termel, hanem arra vár, hogy egy újvilági helyszínen megépüljön.



Népességjelzőkfelhasználható az újvilági helyszínek megjelölt területeinek letelepítésére és a termelés megkezdésére.



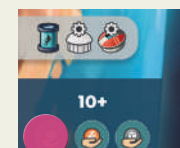
Agyári helyetszőleges típusból 1 gyár fér el. Ha rendeződött, a megfelelő termelésjelzőt 1-gyel feljebb mozgatja.



Alakossági folttarthat 1 népességjelző. Ha rendeződött, a megfelelő termelésjelzőt 1-gyel feljebb mozgatja.



Pontoka lakossági helyen jelezze, hogy egynél többet ér. Ha ezt a helyet rendeznéd, az újvilági élelmiszertermelésed 2-vel növekedne.



Ha egy termelési jelző eléri a 10-et, kövesse ezt úgy, hogy visszaállítja a jelzőt 0-ra, és elhelyez egy tokent a megfelelő +10 mezőre. Az Újvilágnak nincs maximális termelése.

A standard játékban *Evakuálás*, **figyelmén kívül hagyja az akciókártyákra nyomtatott szöveget**. A kártyákon lévő effektusok a 17. oldalon leírt haladó változatra vonatkoznak.



A normál játékban az akciókártyákat csak jelzőként használják. Adj mindegyik játékosnak egy-egy köteget belőlük az első akciófázis elején. (Megemlíthettük volna őket a beállítás során, de nem akartuk, hogy túlságosan izgulj miattuk – ezek csak jelzők.) Valószínűleg játékosonként nem lesz szükséged 8-nál többre.

A játékosok váltják egymást.A játék sorrendjét a sorrendjelző jelzői adják meg. A játékosok ebben a sorrendben játszanak a teljes akciófázisban, többszörös körben. Minden körben egy akciót kell végrehajtania.

- Válasszon egy műveletet a táblára nyomtatva.**Az akciók az 1., 2., 3. és 4. csoportba tartoznak. Csúsztass egy akciókártyát képpel lefelé a választott akciót tartalmazó csoport alá. Ha ebben a körben már negyedszer (vagy többször) választja ezt a csoportot, akkor 1 energia felárat kell fizetnie.



- Hajtsa előre a cselekvésselzőt 1 hellyel, és fizessen minden szükséges energiaköltséget.** Az energiaköltségeket a *Akció pálya* doboz a jobb oldalon.



- Hajtsa végre a műveletet.**

- Ha befejezted az akciót, a következő játékos kerül sorra.**Több kört is kapsz az akciók fázisában.

- Ahelyett, hogy a körödben akciót hajtana végre, passzolhat.**

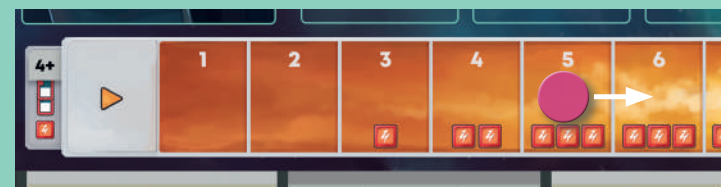
Néha arra kényszerülsz, hogy elfogy az energiád. Máskor előfordulhat, hogy tetszés szerint átmegy. Miután lejárt, nem hajt végre további lépéseket a következő évi cselekvési szakaszig.

- Miután az összes játékos passzolt, az Akciók fázisnak vége.**

AKCIÓSÁNYA

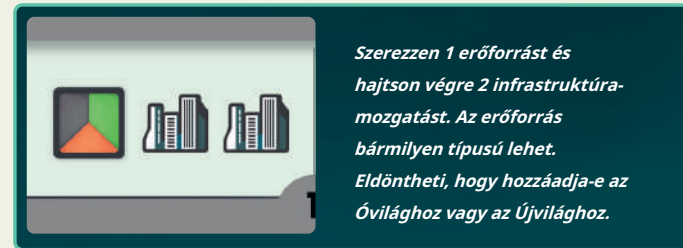
A cselekvésselző minden év elején ennek a számnak a 0. mezőjével kezdődik.

Minden körben 1 akciót hajtasz végre, és lépsz 1 mezőt előre. Ha a hely költséggel van megjelölve, akkor ennyi energiát kell fizetnie. Az energiaköltség az    a hatodik. Ezenkívül 1 energiát kell fizetnie minden alkalommal, amikor egy akciócsoportot több mint 3 alkalommal használ egy körben.



Az 1. évben ezt az energiát az Óvilágból kell fizetni. Ahogy haladsz a haladási pályán, képes leszel arra, hogy ezt az energiát az Újvilágból fizessed. Lásd a 12. oldalt.

Ha nem tudod kifizetni az energiaköltséget a megfelelő világból, akkor nem tudsz cselekedni, és át kell lépned.



Szerezzen 1 erőforrást és hajtson végre 2 infrastruktúra-mozgatást. Az erőforrás bármilyen típusú lehet. **Eldöntheti, hogy hozzáadja-e az Óvilághoz vagy az Újvilághoz.**



Infrastruktúra költözik

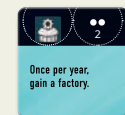
Amikor 1 infrastruktúrát kell mozgatnod, vagy veszel egy infrastruktúra kártyát, vagy kijátszol egyet.

Infrastruktúra kártyát venni, válasszon a főtábla mellett elérhető közül, és vegye a kezébe. Csúsztassa a fennmaradó kártyákat a nyíl irányába, ha szükséges, és ossza ki az újat a kapott üres helyre.

Infrastruktúra kártyával játszani, fizesse ki a költséget a bal felső sarokban az újvilági források segítségével. Tartsa a kártyát a tábla mellett. Ha megfelel az ábrázolt követelménynek, azonnal növelje a termelést a jelzett mennyiséggel. Ellenkező esetben növeli a termelést később, amint teljesíti a követelményt.



Szerezzen 1 erőforrást, és kutasson egy technológiát. Az erőforrás bármilyen típusú lehet. **Ön dönti el, hogy hozzáadja-e a Régi világ vagy új világ.**



Technológiák

Minden játékos technológiai készlete egyedi. Egy technológia nem válik elérhetővé az Ön számára, amíg nem kutatja és nem fejleszti.



A legtöbb technológia olyan különleges képességet ad, amelyet a technológia teljes kifejlesztése után minden alkalmazáskor használhat.



Ha egy technológia hatásának van ez az ikonja, az azt jelenti, hogy egyszeri hatása van, amelyet azonnal felold, amint ráhelyezi az utolsó token.



Példa:A kártya kijátszásához játssz ki 1 acélt az Újvilágból. Tartsa a tábla mellett. Amint rendelkezik lakossági jelzővel legalább 2 különböző sivatagi területen, mozgassa az acéltermelés jelzőjét 2-vel feljebb.

Egy játékos nem játszhat ki két infrastruktúra kártyát ugyanazzal az ábrával. (Még akkor sem, ha a két kártyán különböző ikonok vannak.) A felkiáltójel azt jelenti, hogy van egy másik kártya is a játékban, ugyanazzal az illusztrációval.



Egy technológia kutatása.Ennek a hatásnak a megoldásához válasszon egy oszlopot, és keresse meg a legalacsonyabb fejletlen technológiát abban az oszlopban.

Az első technológia, amelyet kutat, 1. szintű lesz. Egy kutatási művelet elegendő a technológia teljes kifejlesztéséhez. Helyezze a jelölt a jobb sarokban lévő helyre, hogy jelezze, hogy kifejlesztette.

Miután kifejlesztett egy technológiát, lehetségessé válik a következő szint kutatása ebben az oszlopban. A 2. és 3. szintű technológiákhoz két kutatási tevékenységre van szükség. Az első művelet a jelölt a bal mezőre helyezi; a második művelet jobbra mozgatja a jelölt, és fejleszti a technológiát.

Az alábbi ábrán 4 technológiát fejlesztettek ki. A következő kutatási tevékenység vagy a 2. szintű technológiát a bal oldalon, vagy a jobb oldalon lévő 1. szintű technológiát fejleszti teljes mértékben.





Telepítsen egy helyet az Újvilágon. (Ezt a műveletet addig nem használhatod, amíg nincs néhány népességjelző vagy gyárlapka a táblád Újvilág oldalán.)



Beépül

A letelepedés lehetővé teszi, hogy népességjelzőket és gyárlapkákat vigyél el a táblád újvilági oldaláról, és hasznosítsd őket egy újvilági oldalon a fő táblán.

Újvilági életrajzok. Az Újvilág 4 életközösségre oszlik. A játék elején csak a tundrában telepedhet le. A többi életrajz elérhetővé válik az Ön számára, ahogy halad a fejlődési pályán.



tundra



sivatag



erdő



tenger



Webhelyek. Minden újvilági helyszín meg van jelölve a rendezéshez szükséges követelményekkel.

A gyári helyhez 1 gyári lapka szükséges a táblád Újvilági oldaláról.



A népességponthoz 1 népességjelző szükséges a táblád újvilági oldalán. Ezenkívül 1 acélt kell fizetnie a token elhelyezéséért.



Elszámolási szimbólumok. Egyes webhelyek megkövetelik a település szimbólumait is. Ezeket a szimbólumokat általában a folyamatjelző jelölőiből kapja. (Egyes játékosok a technológiáktól is megkaphatják.) Ha egy webhely két szimbólumot ábrázol, mindkettőre szükség van.



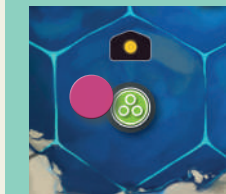
Épít egy űrhajó

Válasszon egy űrhajó lapkát a sorból, és fizesse ki a bal felső sarokban látható költséget. Minden erőforrásnak ugyanabból a világból kell származnia. Helyezd az űrhajót a táblád azon oldalára, ahonnan az erőforrások származtak. (Általában az Óvilágra építed.) Csúsztasd a megmaradt hajólapkákat a nyílak irányába, ha szükséges, és húzz egy új lapkát, amelyet a kapott üres helyre helyezhetsz.



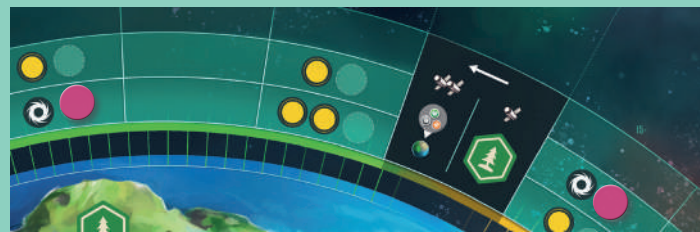
Épít egy stadion

Válasszon ki egy stadiont a sorból, és fizesse ki a felső sorban látható költséget. Minden erőforrásnak ugyanabból a világból kell származnia. Helyezze a stadiont a tábla azon oldalára, ahonnan a források származtak. Csúsztassa a fennmaradó stadionokat a nyílak irányába, ha szükséges, és húzzon egy új kártyát, amelyet a kapott üres helyre helyez.



Példa: Ha ezt a helyet rendezi, az élelmiszertermelése megnő 3-mal.

Példa: Mielőtt letelepíthetné ezt a helyet, át kell esnie az erdőben való letelepedést lehetővé tevő haladási pályán. Ezenkívül egy vagy két előrehaladási sáv mezőben kell lennie, amely mindkét szükséges szimbólumot megadja.



Az oldal rendezéséhez 1 gyárlapkára és 2 népességjelzőre van szükséged a táblád Újvilág oldalán. Vidd át a lapkát és a jelzőket a helyszínre, és fizess 2 acélt (a 2 jelzőért). A tokenek 3-mal növelik az energiatermelést. Ebben a példában a gyár még 1-gyel növeli az energiát, de a telephely bármilyen típusú gyárat fogadhat.

ÚJ INFRASTRUKTÚRA, ŰRHAJÓK ÉS STADIONOK

Az infrastruktúra, az űrhajók és a stadionok ugyanazt az öregedő mechanikát használják. A játék elején 3-as sorban osztják ki őket. Amikor egy játékos elveszi az egyiket, a másik kettőt lehetőség szerint a nyílak irányába csúsztatják, hogy a másik végén üres hely legyen. Csere kerül kihúzásra, és az üres helyre kerül.



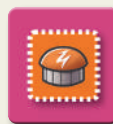
Mielőtt infrastruktúrát, űrhajót vagy stadiont vesz igénybe, fizethet 1 erőforrást (energiát, élelmiszert vagy acélt) bármelyik világból, hogy ezek közül bármelyiket vagy az összeset eldobja. elérhető (csúsztassa le azokat, amelyeket nem szeretne eldobni), és osszon újakat. Ezt követően, ha még mindig nem tetszenek a döntései, befejezheti a műveletet anélkül, hogy bármit is tenne.

A kiselejtezett infrastruktúra, űrhajók és stadionok azonnal visszakerülnek a fedélzetük aljára, bármilyen sorrendben.

Az infrastruktúra, az űrhajók és a stadionok is minden év végén, a tisztítási szakaszban frissülnek. Minden szettben az X-nél lévő visszakerül a pakli aljára, a többit átcsúsztatják, és egy újat osztanak a végére.



Készítsen előre egy gyárat. Fizess be 1 erőforrást a tábla mindkét oldaláról. Ezután vedd elő az egyik fel nem használt gyári lapkát, amelyik megfelel az erőforrásnak, és helyezd a táblád azon oldalára.



Gyári csempe

Felhasználatlan. Az összes gyári lapkáid a táblád közelében lévő tartalékból indulnak, de nem azon, ahol a játékba lépésre várnak.



Klón. Fizess 1 ételt az Újvilágból. Ezután vedd elő 2 népességjelzőt a készletedből, és tedd a táblád újvilági oldalára. (Még akkor is megteheti a klónozást, ha az Újvilág lakossága gyakorlatilag nulla. Csak tegyen úgy, mintha több ezer klónt készítené a felmérési csapatából.)



A klónozás csak az új világ oldalán lehetséges, de bármelyik világra előregyárthat egy gyárat vagy építhet stadiont.



Előregyártott. Ha egy gyárat felhelyeznek a táblára, akkor játékban van, de nem termel semmit. Az óvilági oldalon lévő előregyártott gyárak arra várnak, hogy az újvilági oldalra szállítsák őket. Az újvilági oldalon lévők rendezési akcióval várják, hogy felkerüljenek a fő táblára.

Termelés. Csak a fő játéktábla újvilági helyszínein lévő gyárak termelnek.

Gyári határérték. Minden típusból csak 4 gyári lapkája van. Akkor lépnek játékba, amikor előregyártod őket, vagy amikor kiüríted a régi világ gyárait. Ha mind a 4 játékban van, nem tud előre gyártani egy másik ilyen típusú területet, és nem evakuálhat egy ilyen típusú helyszínt.



A tokenek

Felhasználatlan. Tartsa a fel nem használt jelzőket a táblához közeli készletben, de ne rajta.

Újvilági népességjelzők. A táblád újvilági oldalán lévő zsetonok a rendezésre váró lakosságot jelölik.

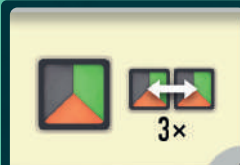
Letelepedett lakossági jelzők. A fő játéktábla újvilági oldalain lévő tokenek az Ön tulajdonát képezik. Termelésüket az Ön termelésjelzői nyomon követik.

Jelölők. A tokenjeit jelölőként is használják különböző pályákon, illetve jelzőként, hogy megmutassák, hogyan halad a technológiai kutatása.

A lakossági tokeneket nem korlátozzák. Ha elfogy, használjon megfelelő helyettesítőt.



Végezzen 2 infrastruktúra-mozgatást. Ez olyan, mint egy másik, a táblára nyomtatott művelet, kivéve, hogy ez nem ad erőforrást. Akkor miért választanád? Nos, mert 3. teljesítményszinttel rendelkezik. A teljesítményszintek fontosak lesznek a Haladás és a Bónuszok fázisban.



Szerezzen 1 erőforrást, majd végezzen legfeljebb 3 cserét. A megszerzett és kicserélt erőforrások bármilyen típusúak lehetnek. A megszerzett erőforrást hozzáadhatod a táblád bármelyik oldalához. A csere pontosan az, aminek gondold – válaszd ki a táblád egyik oldalát, távolítsd el 1 kis erőforráskockát arról az oldalról, majd adj hozzá 1 kis erőforráskockát arra az oldalra. A 3 cserének nem kell mindegyiknek ugyanazon a bolygón lennie.



Kutasson egy technológiát. Ez olyan, mint egy másik, a táblára nyomtatott művelet, kivéve, hogy ez nem ad erőforrást. De vegye figyelembe, hogy ennek a műveletnek a teljesítményszintje 4. Ez az év későbbi szakaszában fontos lesz.

3 – SZÁLLÍTÁS

A szállítási fázis lehetőséget ad arra, hogy az űrhajóid segítségével darabokat vigyél át a régi világból az új világba.

1) Töltsd fel a régi világ hajóit. Indítsa el a szállítási fázist az összes óvilági űrhajó betöltésével. Természetesen csak az óvilági dolgokkal lehet őket feltölteni. A lapka tetején látható korlátok azt mutatják, hogy egy hajó mennyit bír el.

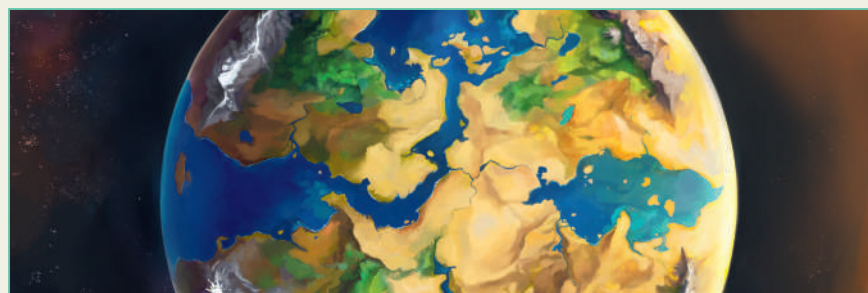
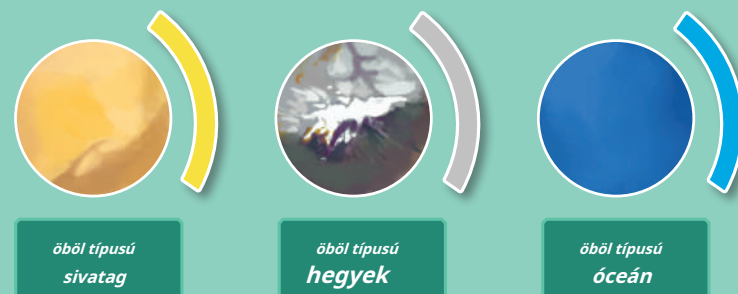
• **Kiürítési öböl** evakuálhat egy helyet az óvilági kontinensen. Tehát 1 telephely gyára vagy lakossága elfér benne. Részletek a következő oldalon.

• **Az épület kapacitás** ahány stadiont és gyárat tudsz betölteni. A stadionokat és az előregyártott gyárat egyszerűen úgy töltheti be, hogy áthelyezi őket a tábláról a hajóra. A kapacitás egy részét egy gyári terület evakuálására is fel lehet használni, amint azt a következő oldalon ismertetjük.

• **Az erőforrás kapacitás** az, hogy hány erőforrást (kis kockát) tudsz betölteni. Vidd át őket a táblád Old World oldaláról a hajóra.

Az újvilági hajók nincsenek berakodva, de visszaküldheted őket üresen.

A lehető legtöbb óvilági helyszínt szeretné evakuálni. A játék végén magas a büntetés a kiürítetlen helyszínekért. A helyszínek evakuálása az óvilági űrhajókra való feltöltéssel történik a szállítási fázisban.



Egy evakuációs öböl betöltésére, válasszon egy óvilági oldalt, amelynek széle színe megegyezik az öböl színével. (Például a jobb oldalon látható hajó csak az óceánnal szomszédos helyszíneket tudja evakuálni.)

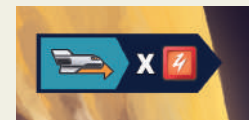
- Ha az adott oldalon lévő lapkán népes körök vannak, minden körhöz tegyen 1 népességjelzőt a hajóra.
- Ha a kiválasztott helyszínen a lapka egy gyárat ábrázol, vedd le a táblád mellől az egyik nem használt, megfelelő gyárlapkát, és tedd a hajóra.

Fordítsa az oldallapkát képpel lefelé, hogy jelezze, hogy evakuálták. Már nem termel semmit, és soha többé nem lehet evakuálni.



A gyártelep 2 módon evakuálható. a megfelelő Ha evakuációs öbölbe rakod, nem számít bele a hajó az építési kapacitásába. Alternatív megoldásként betöltheti a kapacitású részként, és nem használ az épületről evakuációs teret. Bármelyik

A folyamat a fent leírtak szerint történik – fordítsa el a helyszínlapkát képpel lefelé, és helyezzen el egy megfelelő, nem használt gyárat a hajóra.



2) Küldj hajókat. Fizesse ki minden egyes küldött óvilági hajó energiaköltségét. Akkor is küldhetsz egy hajót, ha nincs teljesen megrakva.

Fizess csak 1 energiát minden egyes újvilági hajóért, amelyet visszaküldesz. Ezeket a hajókat mindig üresen küldik.

Az óceánban lévő 2 lapkát nem kell evakuálni. A 12. oldalon leírtak szerint haladnak az Újvilágba.

Az energiaköltségeket abból a világból kell fizetni, ahol a hajó indul. A költségek kifizetése után vigye a hajókat a rendeltetési helyükre – az óvilági hajókból újvilági hajók, az újvilági hajókból pedig óvilági hajókká válnak.

Rendben van, ha úgy dönt, hogy ott hagyja a hajót, ahol van. (Ha igen, ne töltsd be.)

3) Rakodja ki a hajókat. Minden hajóhoz, amely most érkezett az Újvilágba, vedd el az összes kártyáját, jelzőjét és lapkáját, és tedd a táblád újvilági oldalára.

A hajókat nem rakodják ki, amíg az összes hajó be nem fejezte az átkelést, így nem lehetséges energiát szállítani a másik világra, majd azonnal felhasználni egy hajó visszaküldésére. Vedd figyelembe azt is, hogy a gyártási jelzőid nem változnak – az Óvilág termelése később, a következő bevételi szakaszban újraszámításra kerül, és az Újvilág termelése nem növekszik addig, amíg nem lesz lehetséges át helyezni a darabjaidat a főtáblán lévő helyre.



Példa: A betöltési szakaszban a Purple élelmiszergyárat töltött be egy épület/stadion kapacitásához. Dönthetett volna inkább egy stadion megterhelése mellett. Aztán berakott két munkást a tengeri evakuációs öbölbe. Két energia jelzőt is betöltött az erőforrás kapacitására.



4 – FORDULATREND

A fordulási sorrend a szállítási fázis után újraszámításra kerül. Számold meg az összes boldog arcot a stadionjaidon és a teljesen kifejlesztett ec-en t h nológiák. Kinek rhmiat most, előbb megy. A második leginkább megy második, és így o n. Ha some plati rs kötve van, egyszerűen fordítva tő ir sorrendben.



Boldog arc
szimbólum



A játékosok kezdékn th e játékot a feltüntetett sorrendben. Játék közben Blue-nak sikerült vásárolnia 2 boldog arcot produkáló stadion. A Egyébjáték ers stbeteg h ave 0. Fordulás közben Rendelési fázis, a Blue marker átkerült ide th e elől. Aztán a render o f a három kötvé játékosok megfordulnak.

PROBES TRÁK TRANS ÉTIOI

Két orbitális mesterséges énelligences helped kezelsz téged stb. az Óvilágot. És most a y kell m ake th ejmi az új h

Az így létrejövő kommunikáció n lag will újduce képességüket ma nage az óvilág gazdasága, b utas a yn hallgasd meg az Újvilágot, a te újdonságodat gazdaság efi lesz t t-től örökös h ighly sopisztikált da lgoritmusk.

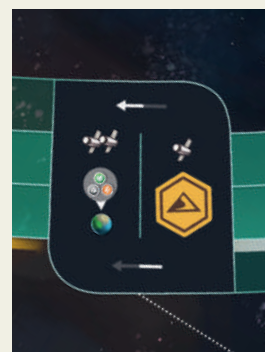
A pro ess magder után az látja az 1 st transitio n pont, te fordulsz egyik p termék ítvásjelzők a Régi Bolygón, így a te az ottani termelés az Új Bolygón. Amint a haladási jeled ers kap közelebb csökken, kommun ícgyorsabb lesz a ndte képes lesz elfoglalni egy magasabb szintű terepet és ugyanazon e idő, a folyamat hatékonysága

These satelit képviseli a p

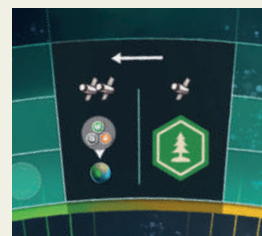
Négy átmenet van ábrázolva, o lépések – amikor a markerek átmenet diagramokat adnak.



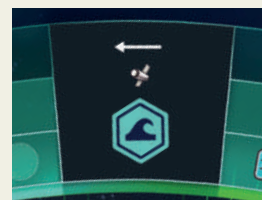
Átmenet 1.Minden alkalommal, amikor egy jelző túllép ezen az átmeneten, fordítsa az egyik óvilági termelékenység jelzőt képpel lefelé. (Ezek azok a csempék, amelyek minden erőforrásból egyet termelnek.) A helyszínt kiürítették, és a továbbiakban nem fog termelni.



2. Átmenet.Ha legalább egy markere túljutott ezen az átmeneten, akkor képes leszel újvilági helyszíneket telepíteni a sivatagi életközösségbe. Amikor a második jelződ túljut ezen az átmeneten, vedd elő az egyik termelékenység jelződet a régi világból, és tedd a táblád mellé az Újvilág oldalára. Ezután minden egyes termelési jelzőt léptessen előre eggyel. Újratelepítette a termelékenység tokent.



Tranzit Énán.Si az előzőhöz hasonló tranhelyzet, y az első jelzőnk az erdő pas is lehetővé teszi megtelepítéséhez a kettőnekem, és második jelző mozog S y második termelékenységünk hogy to az Újvilágba, haladva minden termelési jelzőt egyenként.



Tr 4. álláspont.Elhaladva th wih tranzit bármely jelző lehetővé teszi a tengeri s neked életközösségben való letelepedést.



A második átmenetaz is meghatározza, hogyan fizet energiát a cselekvéseir a Cselekvések szakaszában. Ha egyik jelző sem ment át ezen az átmeneten, akkor az akciópályás energiafizetéseidnek az Óvilágból kell származniuk. Ha mindkét oldalon egy jelző van, az energia származhat bármelyik oldalról vagy a kettő kombinációjából. Miután mindkét jelzője túljutott ezen az átmeneten, a cselekvési pálya energiafizetéseinek az Újvilágból kell származnia.

Átmeneti korlátozás.A vezető jelző nem kerülhet túl messzire. Nem engedélyezett egynél több átmenet a jelölői között.

A pálya vége.Ha az egyik jelölő eléri a pálya végét, a másikat mozgatnia kell a hátralévő lépések kiegyenlítéséhez. Ha mindkét jelző eléri a végét, akkor ott megáll.

5 – HALADÁS

Ebben a fázisban a játékosok előrehaladnak a fejlődési pályán. A játékosok az előző fázisban beállított körsorrendben lépnek tovább. Az általuk előrehozott összeget az általuk lejátszott akciók teljesítményszintje határozza meg.

Számítsa ki a teljesítményszinteket.Az akciók fázisában számos akciót játszottál, és mindegyiket megjelöltél egy kártyával. Az akciók négy csoportra vannak osztva, amelyek 1-es, 2-es, 3-as és 4-es számmal vannak ellátva. Ez a szám az akció teljesítményszintje. Adja össze ezeket a teljesítményszinteket az év teljesítményszintjének kiszámításához.



Törölje a folyamat nyomvonalát.Mielőtt az első játékos előrehaladna, helyezze át az összes haladásjelzőt az elhaladó sávba. Lásd alább.

A játékosok továbbjutnak.A fordulósorrend-jelző által mutatott sorrendben a játékosok előrelépik a jelzőket. Amikor rád kerül a sor, annyi lépést kell előrelépned, ami megegyezik az erőszinteddel. A lépéseket tetszés szerint osztja fel a haladásjelzők között.

A haladási pálya minden lépésében 3 mező van. Egy hely van az elhaladó sávban, és tetszőleges számú jelzővel elfoglalható. A másik két mező egy-egy jelölőt tartalmazhat. (Kivétel: kétjátékos játékban a 3+ sávban nem engedélyezettek a jelzők.) Így az elsőként továbbjutó játékos blokkolja a mezőket, így a többi játékos nem érheti el azokat. Amikor rajtad a sor, hogy továbblépj, bármelyik szabad helyet kiválaszthatod abban a lépésben, ahová végül továbblépsz.

0 lépéssel előre lehet lépni. Ebben az esetben egyszerűen helyezze el a jelölőt bármely rendelkezésre álló helyre az aktuális lépésben.



Ha a jelölő egy effektussal rendelkező szóközön végződik, azonnal oldja fel a hatást. Ha településszimbólummal ellátott mezőn végződik, a szimbólum addig elérhető lesz, amíg ott marad a jelölő.

Ha a jelölő átmegy egy átmeneten, oldja meg az átmenet azonnali hatásait.



Példa:Az akciófázisban Kék ezt a 4 akciót játszotta. Ezek összeadják a 8-as teljesítményszintet, tehát Blue haladásjelzőinek összesen 8 mezőt kell előrelépniük.



Példa:A kéknek 8 lépést kell előrehaladnia a haladási pályán. Az egyik jelzőt 5 lépést, a másikat 3 lépést mozgatja. A technológiai helyszínen befejezve azonnal kutathat egy technológiát (ingyen). Mivel átment egy átmeneti időszakon, most már képes letelepedni az erdőben.

HALADÁSI SZÁNY

Elhaladó sáv.Bármilyen számú marker lehet itt.

3+ sáv.Ne használja ezt a sávot kétfős játékban.

Hely.Helyenként csak egy jelző megengedett, kivéve az elhaladó sávban.

Hatás.Egyes mezők hatást keltenek, ha befejezi a mozgást.

Elszámolási szimbólumok.Egyes mezők szimbólumokat adnak, amelyek bizonyos újvilági oldalakhoz szükségesek.



6 – BÓNUSZOK

SZIGORÚ ÉVVÉGI BÓNUSZOK

Minden évnek megvan a saját év végi bónuszkártyája. A kupac arccal felfelé van, és ha akarsz, előre kukucskálhatsz.

A Bónuszok szakaszban összehasonlíttja teljesítményszintjét az év végi bónuszkártyán látható számokkal. Ha a teljesítményszint pontosan megegyezik az egyik számmal, akkor megkapja a megfelelő bónuszt. Ha fontos a sorrend, a játékosok a bónuszokat a sorrendjelző által mutatott sorrendben oldják meg.

Példa:Ha olyan akciókat játszol, amelyek erejének összege pontosan 7, akkor megkapod a felső bónuszt. A 10-es teljesítményszintnél az alacsonyabb bónuszt kapod. Ha az évi tetteidnek más ereje van, nem kapsz bónuszt.

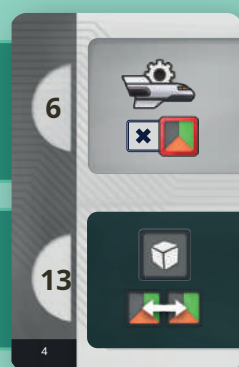


NAGYBÓLÚ BÓNUSZ VÁLTOZAT

Az új játékosoknak sok mindent nyomon kell követniük, ezért amikor megtanítja őket a játékra, beleegezhet a Generous Bonus változat használatába. Ebben a változatban a kisebb számú bónuszt kapod, ha az erőszinted ez a szám vagy az alatti. Akkor kapod a nagyobb számú bónuszt, ha a teljesítményszinted megegyezik, vagy ha a teljesítményszinted a két érték között van. Csak akkor nem kapsz bónuszt, ha az erőszinted meghaladja mindkét számot.

Ha nagylelkűek, a játékosok ezt a bónuszt minden 0 és 6 közötti teljesítményszintre megkapják.

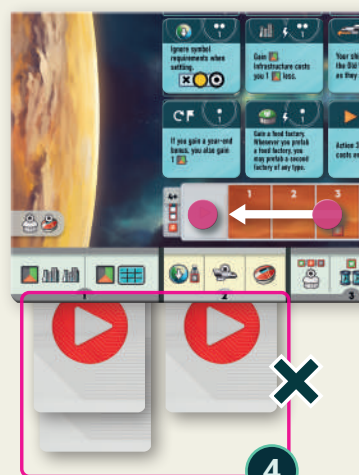
Ha nagylelkűek, a játékosok ezt a bónuszt minden 7-től 13-ig terjedő teljesítményszintre megkapják.



7 – TISZTÍTÁS

A 4. év kivételével az év egy tisztítási fázissal zárul, ami visszaállítja a következő évre.

1. Állítsa az év jelölőt a következő évre.
2. Távolítsa el a régi év végi bónuszkártyát, hogy felfedje az újat.
3. Frissítse fel az infrastruktúrát, az űrhajókat és a stadionokat. Mindegyik készletben tegyük vissza az X-nél lévőket a pakli aljára, csúsztassuk a másik kettőt a nyílak irányába, és osszuk ki az újat a kapott üres helyre.
4. Állítsa vissza a műveleteket az akciókártyák eltávolításával és az akciószámláló visszacsúsztatásával a kezdő mezőre.



A JÁTÉK VÉGE (VERSENY MÓD)

A 4. év végén az Óvilág lakhatatlanná válik, és a játéknak vége. Verseny módban azonban a játék hamarabb véget érhet.

A verseny mód befejezési feltételei

A Race módban – amelyet a szokásos játékmódként ajánlunk, különösen az első játékhoz – a játék vége akkor indul el, ha az egyik játékos **mind a 3 gyártásjelző 8 vagy magasabb és 3 stadion** az Újvilágon.

Ez általában az akciók fázisában történik. Ebben az esetben a későbbi játékrendben lévő játékosok lehetőséget kapnak egy utolsó akció megjátszására (kivéve, ha már passzoltak). Ezután az Actions fázis véget ér, és a játékosok egy utolsó szállítási fázist kapnak, amely után a játéknak vége.

Ha a befejezési feltétel valamelyik másik fázisban teljesül, a játék akkor ér véget, amikor a fázis befejeződik.

Büntetések és bónuszok

A játék végén állítsa be a legalacsonyabb termelési jelzőt:

- - 1 minden egyes büntetés zsetonért, amit játék közben elvett.
- - 1 minden nem evakuált óvilági helyszínre.
- - 1 minden hiányzó stadion után. (Állítólag 3 van az Újvilágon.)
- + 2, ha neked van a legtöbb boldog arcod. (Kétfős játékban csak +1.)
- + 1, ha a második legboldogabb arcod van. (Kétfős játékban semmi.)

Először értékelje a büntetéseket. Ha több termelési jelző a legalacsonyabb, a büntetések értékelése során válassza ki a legalacsonyabbat. Ha a +2 bónusz megszerzésekor két jelző egyenlő a legalacsonyabb értékkel, mozgassa mindegyik jelzőt 1-gyel feljebb.

Ha a legtöbb boldog arc holtversenyben van, akkor mindannyian megkapják a +2 bónuszt, és senki sem kapja meg a +1-et. Ha a játékosok holtversenyben állnak a második helyen, mindannyian megkapják a +1-et.

Nyerő

A bónuszok és büntetések utánha **bármelyik játékos továbbra is teljesíti a nyerési feltételeket, az nyer**. Ha több játékos teljesíti a nyerési feltételeket, szakítsa meg a döntetlent a legboldogabb arcú játékos javára. (A boldog arcok miatt döntetlen játékosok osztoznak a győzelmen.)

Ha senki sem felel meg a nyerési feltételeknek, hasonlítsa össze mindenki legalacsonyabb termelési mutatóját. A legjobb legalacsonyabb termelési marker nyer. Szakítsd meg a köteléket azoknak a játékosoknak a javára, akik 3 vagy több stadionnal rendelkeznek az Újvilágban, és ezek között a játékosok között a boldog arcok megszámlálásával szakítsd meg a kapcsolatokat. Ha a játékosok még mindig holtversenyben állnak, hasonlítsa össze a második legalacsonyabb jelzőt, majd a harmadik legalacsonyabbat, ha szükséges.



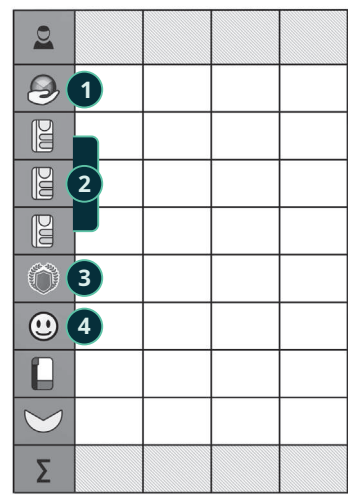
Példa:Még csak a harmadik kör, és az egyik játékosnak már mindhárom termelési jelzője a 7. szint felett van. Ha a játékosnak sikerül 3 stadiont szereznie az Újvilágon, az kiváltja a játék végét.



Beállít

Játék vége

	
5 	 
7 	 
8 	 
9 	 
10 	 
10+ 	
IV 	  



HALADÓ AKCIÓVÁLTOZAT

Beállít

A legtöbb pontot szerző játékos nyer. A döntetlen játékosok döntetlenek maradnak.

Akciófázis

Erőszint

Használd a bőséges bónuszváltozatot a bónusz fázisban.

Tisztítás

Kezdje a következő évet úgy, hogy 3 kártyát húz, hogy 7 legyen.
Válasszon 4-et a megtartáshoz, ahogy a játék elején is tette. (A végső döntés meghozatala előtt megoldhatja az újívi bevételi szakaszt.)

MODULOK

VONAL
TÖBBSÉGEK

Válassza ki a kártya A vagy B oldalát. Jelölje meg az 1, 3, 5 (vagy 2, 4, 6) címkével jelölt helyeket egy sárga modullappal, véletlenszerű oldalukkal felfelé. Ez meghatározza a webhelyek sorát. A játék végén értékelje mind a 3 sort. A sorban a legtöbb oldallal rendelkező játékos 6 pontot, a második 4 pontot, a harmadik 1 pontot szerez. (Kétfős játékban 4 az első, 0 a második.) Az a játékos, akinek 0 helyszíne van a sorban, 0 pontot ér. a nyakkendőkre, mint a boldog arcok pontozásakor.

NYILVÁNOS CÉLKITŰZÉSEK

Példa: Ahhoz, hogy megszerezze ezt a kártyát, egy játékosnak öt, teljesen feltárt technológiával kell rendelkeznie. Akkor képesek lennének kijátszani a kártyát két acélért, és egy lépéssel megnövelhetik élelmiszerbevitelüket az Újvilágon. A játék végén a játékos 5 pontot szerez.



SZÓLÓ JÁTÉK

A szólójátékot pontmódban játsszák. Ha akarja, használhatja az Advanced Action változatot.

Lényegében egy kétjátékos játékot fog játszani egy olyan ellenfél ellen, akinek akciót a szólópakli szimulálja. Ellenfeled stadionokat épít és újvilági helyszíneket gyarmatosít, de nem lesz szüksége játékos táblára.

Sorrendező verseny

A körsorrendért boldog arcok segítségével versenyezhetsz, de a szokásos kétjátékos játékhoz több módosítás is tartozik:

- A fordulósor jelzője és az előrehaladási pálya egy háromjátékos játékhoz van beállítva – a te jelzőid, az ellenfél jelzői és egy harmadik jelzőkészlet a megnövekedett fordulórend versenyhez (extra civilizáció).
- Indítsd el a játékot úgy, hogy a jelölőd először a fordulósor jelzőjén látható.
- Ha vannak olyan stadionok, amelyeken 4 vagy 5 boldog arc látható, távolítsa el őket a fedélzet aljáról. Amikor te vagy a másik civilizáció épít egy stadiont, annak 3 vagy kevesebb boldog arca lesz. Ezt a 2. évben is meg kell csinálni. A 3. és 4. évben a 4 és 5 boldog arcot tartalmazó kártyák a megszokott módon elérhetők az Ön vagy ellenfél számára.
- A rendelés fázisban kezeld a harmadik jelzőt olyan játékosként, akinek 2½-vel kevesebb boldog arccal rendelkezik, mint annak a civilizációnak, amely ellen játszol. Tehát ha lemaradsz 1 vagy 2 boldog arccal, akkor a második helyre lépsz. Ha 3 vagy több boldog arccal lemaradsz, lépj a harmadik helyre. Ha döntetlen vagy, cserélj ellenfeleddel (elsőre vagy másodikra).
- A Haladás fázisban csak az egy sávot használja (nem a középső, 3+ sávot).

A célkártyák kiválasztása

Húzzon gólkártyákat egy szimulált ellenfél ellen, aki véletlenszerűen választ kártyákat.

Vagyis két kupac 4 góllapot osztasz. Nézd meg a kupacodat, és válassz 1-et a megtartáshoz. Véletlenszerűen távolítsd el 1-et ellenfeled paklijából. Ezután váltson cölöpöket.

Újra vázlat, de ezúttal a 3-ból 1-et választasz (és véletlenszerűen eltávolítasz egyet a 3-ból a másik kupacból). Ezután te (és ellenfeled) draftolsz 1-et a 2-ből. És végül 1-et az 1-ből. Ezután az általad draftolt 4 lapból válassz 3-at, hogy megtartsd.

Különleges kártya

A piros 3-as szólókártya csak a 3. évben kerül be a szólópakliba. Keverje meg a szólópaklit minden év elején. Ellenfeled minden akciót meg fog játszani, kivéve azt, amelyik véletlenszerűen alulra kerül.

Műveletek

Az ellenfél körében fordítsd meg a felső kártyát, és tedd a pakli mellé. Hajtsa végre a műveletet az alábbiak szerint.

A pakli új felső lapja az aktuális kör akciójához tartozó számot mutatja, 1, 2 vagy 3. Ha X-et mutat, kezelje 4-esként az elszámolási akcióhoz. De minden más akciónál az X azt jelenti, hogy az ellenfél nem hajt végre akciót abban a körben.

Amikor a szólópakliban maradt 1 kártya, ellenfeled passzol az év hátralévő részében.



Vegye ki a sorból a jelzett számú hajót, és helyezze a fedélzet aljára. Ezután töltsse fel a sort. Az 1 a legrégebbi hajót jelöli (az X-en lévő), a 2 és 3 pedig a többi pontot.



A fentiek szerint vegye elő a jelzett számmal ellátott infrastruktúrát, és tegye a fedélzetének aljára.



Vegye ki a jelzett számú stadiont, és helyezze a főtábla mellé.



Helyezd el az ellenfél egyik jelzőjét egy adott újvilági helyszínre. A szólólapka azt mondja, hogy el kell helyezned. A játék elején helyezd a szólólapkát a tundra szélére. Amikor az ellenfél veszi

rendezés akció, mozgasd a lapkát a tábla széle körül az óramutató járásával ellentétes irányban a pakli által megadott számú mezővel. (Ha az akció száma 3, mozgassa el 3 szóközzel.) Keresse meg a rendezendő helyet úgy, hogy befelé számol ugyanannyi szóközzel. Használja a nyilat A vagy B, a pakli által meghatározottak szerint. Ha az oldal már le van rendezve, az ellenfél nem telepszik le.

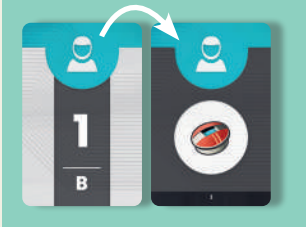


Példa:A kártyán 3 B látható. Mozgasd a szólólapkát három lépéssel (minden hatszögletenként egyet) az óramutató járásával ellentétes irányba a kezdő szóló csempe térből. Ezután keresse meg a harmadik hatszöget B irányban, és rendezze ezt a hatszöget.

Előrehalad

A többi marker mozgásának erejét az év végi bónuszkártyán lévő két érték adja meg.

Páratlan években az ellenfél mozgatja a nagyobb összeget, az extra civilizáció pedig az alacsonyabb összeget. Páros években mindkét civilizáció nagyobb mennyiséget mozgat meg.



Pontozás

Pontos módban játszol, 2 játékos pontozással. (Tehát 4 pontot kapsz, ha legalább annyi boldog arcod van, és 0 pontot, ha a másik civilizációnak több van.) Szerintünk a 60 jó pont kezdetnek, de valószínűleg 80-at is kaphatsz, ha már elsajátítottad a játékot.

Megjegyzés: A szólókártyákat kétjátékos játékokban is használhatod egy harmadik játékos szimulálására, aki blokkolja a helyszíneket, és elfoglalja a hajókat, az infrastruktúrát és a stadionokat.

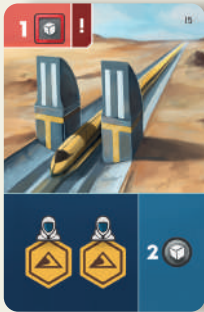
FÜGGELÉK

INFRASTRUKTÚRA KÖVETELMÉNYEK



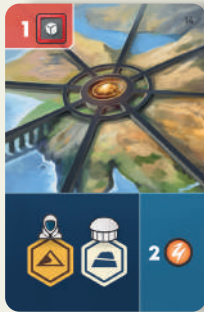
4 tundra kell letelepednie

oldalak.



2 sivatagot kell letelepítened

oldalak mindegyikével legalább 1 populációs token.



1 lakosú sivatagi területet kell telepítenie token és 1 tundra telephely gyárral.

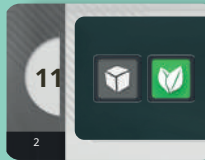


Ebben az irányban 2 erdőterületet kell rendezni. (Jegyezd meg, hogy az irány ugyanaz, ha a kártya fejjel lefelé van. Tehát a kártya ugyanazt jelenti, függetlenül attól, hogy az asztal melyik oldalán áll a tábla.)



Ugyanabban az átlós vonalban 1 erdőterületet és 2 tundra területet kell telepítenie. Az illusztráció két különböző lehetőséget mutat be.

ÉV VÉGI BÓNUSZOK



Szerezze meg az ábrázolt forrásokat. Hozzáadhatja őket különböző világokhoz vagy ugyanahhoz a világhoz.



Szerezze meg az ábrázolt forrásokat a fentiek szerint. Tedd az egyik fel nem használt népszerűjelződet is a táblád újvilági oldalára. (Azaz ingyen kapsz egy klónt.)



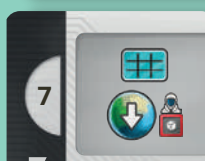
Szerezze meg az ábrázolt erőforrást. 1 technológiát kutathat.



Hajtson végre 2 infrastruktúra-mozgatást, és készítsen előre egy gyárat ingyen. (Valószínűleg szeretnéd készítenie elő a táblája újvilági oldalán.)



Építs hajót ingyen.

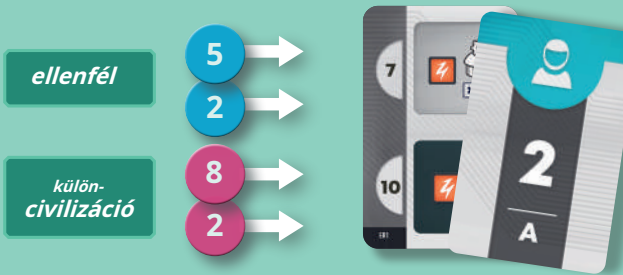


Kutasson egy technológiát. Telepítsen egy újvilági oldalt.



Telepítsen egy újvilági oldalt. A biomája egy átmenet lehet a normálisan letelepedhető biomákon túl.

Példa:Tegyük fel, hogy az év végi bónuszok 10-re és 7-re vonatkoznak. És tegyük fel, hogy a kék civilizáció ellen játszol, a rózsaszínnel az extra civilizációval. És tegyük fel, hogy ez egy páratlan év, tehát a kék a 7-et, a rózsaszín pedig a 10-et mozgatja. És tegyük fel, hogy megfordít egy kártyát, hogy felfedje a 2-t. Ekkor a kék az 5-öt és a 2-t, míg a rózsaszín a 8-at és a 2-t mozgatja. Mindkét esetben a az a jelző távolabb van, amelyik csak 2-vel mozog.



IKONOK

SZABÁLYOK EMLÉKEZTETŐ



Bármilyen erőforrás



Bármilyen erőforrás
Termelés



Étel



Étel
Termelés



Energia



Energia
Termelés



Acél



Acél
Termelés



Új világ



Helyezzen el egy helyet
az Újvilágon



Régi világ



lakossági jelző



Építsd meg
egy űrhajó



Űrhajó



Űrhajó
repülési



Építsd meg
(épít)
egy stadion



stádium



Előre gyártani
bármilyen típusú
gyár



Bármilyen típusú
gyár



Előre gyártani
acélgyár



Acélgyár



Előre gyártani
élelmiszergyár



Élelmiszergyár



Előre gyártani
egy energia
gyár



Energiagyár



Akcio



Populáció hozzáadása
jelzőt a táblád
újvilági oldalára.



Infrastruktúra



Boldogság egység
(Boldog arc)



Fejlesztani
a Technológia



Csere
egy erőforrás
másnak



Pozitív
pontokat



Negatív
pontokat

1. Letelepedéskor 1 acélt fizetsz minden egyes népességjelzőért, amelyet egy újvilági oldalon helyezel el.

2. Amikor előregyárt egy gyárat, 1 erőforrást fizet abból a típusból, amelyet a gyár gyártani fog. Nincs további fizetés, ha a gyárat egy újvilági telephelyre telepíti.

3. A termelékenység jelzőket (azokat, amelyek minden erőforrásból egyet termelnek) nem evakuálják a lakosság hajóra rakásával. Ehelyett abbahagyják a gyártást a Régi Világon, és elkezdnek gyártani az Újvilágon a fejlődési pályán lévő jelzőid szerint.

4. Ha egy gyári területet evakuációs térrel evakuálnak, az nem számít bele a hajó építési kapacitásába, de olyan területről kell származnia, amelynek színe megegyezik az öböl színével. Hasonlóképpen, amikor az épület kapacitását kihasználva evakuálják, akkor nem használ evakuációs teret (és így bármelyik helyszínről lehet).

5. Fizeted az ábrázolt energiaköltséget, ha egy hajót küldesz az Óvilágból az Újvilágba, de ha egy hajót küldesz az Újvilágból az Óvilágba, csak 1 energiát fizetsz.

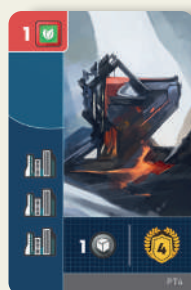
6. A haladási pályán a vezető jelzője nem haladhat olyan messzire, hogy 2 átmenet legyen közte és a zárójelző között.

7. Verseny módban, ha a végét az akciók fázisban váltják ki, azok a játékosok, akik később játszanak a játék sorrendjében, kapnak még egy kört, majd mindenki kap egy szállítási fázist a játék vége előtt. Ha a végét egy másik fázisban váltják ki, a játék a fázis végén ér véget.

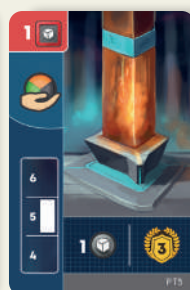
8. Ha egy akciókártya azt mondja, hogy "nyerj meg" valamit, az azt jelenti, hogy ingyenes. Add hozzá az Újvilághoz vagy a Régi Világhoz.

9. Amikor egy akciókártya azt mondja, hogy „építs” vagy „készíts előre” valamit, akkor a szokásos költséget fizeted abból a világból, ahol építed vagy előre gyártod, kivéve, ha a kártya más költséget határoz meg.

KÖZFELADATOK KÁRTYA KÖVETELMÉNYEI



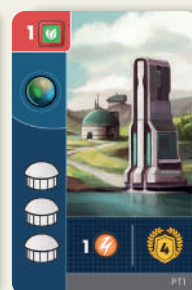
Ennek megfelelni a kártyák célja, legalább hármat kell játszania és elkészült infrastruktúrák.



A kártyák céljának eléréséhez meg kell tennie szinten bármilyen erőforrásból származó bevétele van 5 vagy magasabb az újvilági pályán.



Ennek a kártyának a céljának eléréséhez Ön legalább 7 dolgozónak kell elhelyezkednie bárhol a Új világ.



A kártyák céljának eléréséhez meg kell tennie legalább három gyárat telepítettek bárhol a Új világ.