VLADIMÍR SUCHÝ

PULSAR 2849

REGULAMENT

COMPONENTELE JOCULUI

1 tablă de joc grup de stele cu două fețe

1 tablă cu două fețe pentru zaruri

6 table tehnologie cu două fețe

1 tablă modificatoare zar

1 tablă girodine

24 cartonașe transmițător

1 marcator de timp

6 cartonașe obiectiv cu două fețe

4 table sediu central cu două fețe

17 cartonașe sistem de planete

6 inele de revendicare pulsar × 4 culori

30 jetoane girodină

12 jetoane patru-cuburi

3 cartonașe premiu construcție de 7 puncte

3 cartonașe premiu construcție de 4 puncte

12 cartonașe bonus de explorare

1 jeton 100 de puncte × 4 culori

12 jetoane modificator zar plus-minus

9 jetoane modificator zaruri plus-doi

3 figurine rachetă × 4 culori

30+ jetoane din plastic × 4 culori

1 marcator de mediană

25+ cuburi inginerie

1 zar roșu

regulament

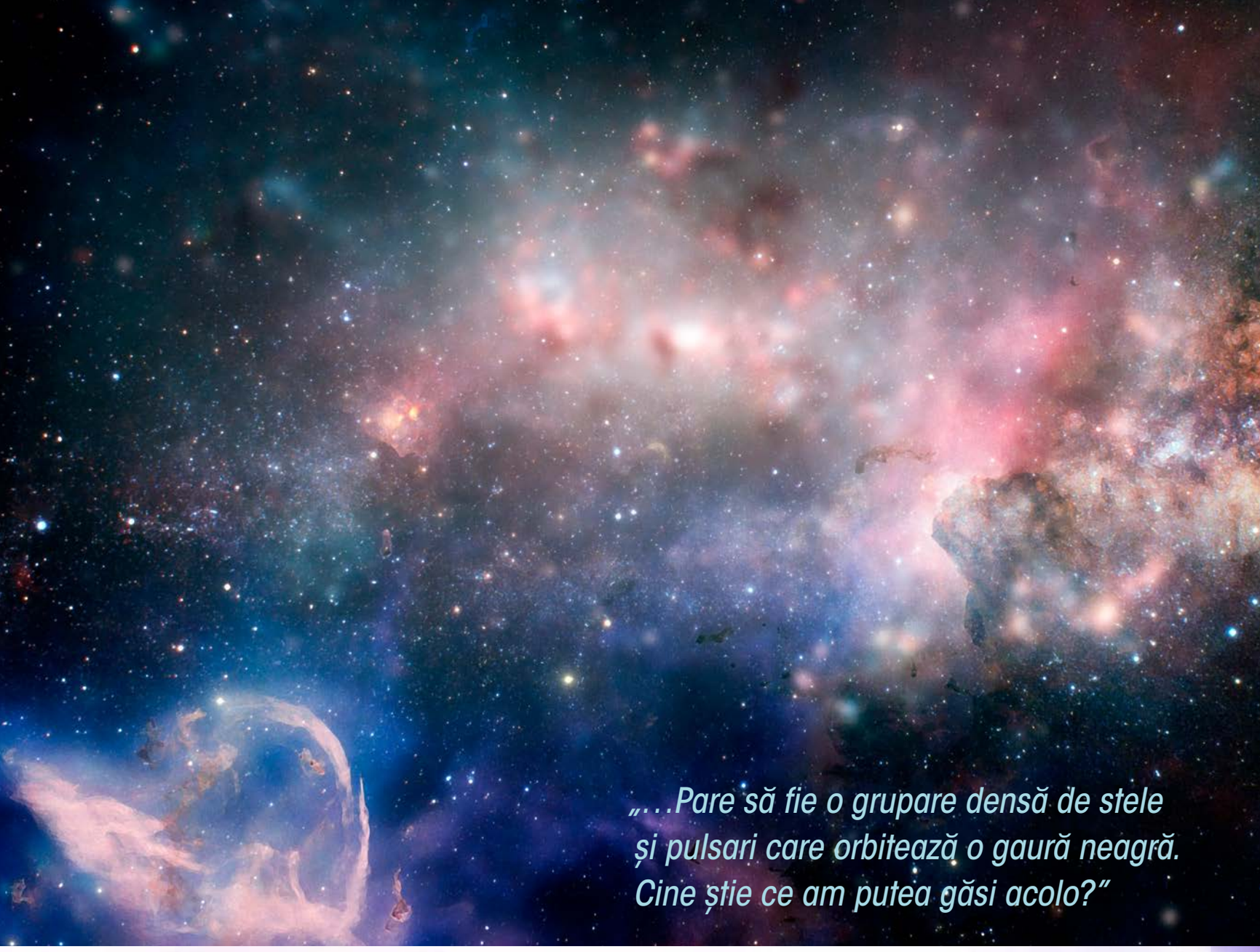
manual de tehnologii

4 fișe rezumat

9 zaruri argintii

Video cu regulile explicate la cge.as/puv

GAMING RULES!



„…Pare să fie o grupare densă de stele și pulsari care orbitează o gaură neagră. Cine știe ce am putea găsi acolo?"

PREZENTARE

SITUAȚIA ACTUALĂ

Este anul 2849 și un boom de energie interstelară e pe cale să erupă. Corporațiile rivale au sonde plasate la marginea unui grup de stele bogat în pulsari, gata să îi exploateze bogățiile.

Jucătorii își dezvoltă corporațiile construind megastructuri enorme în spațiu. Generatori giro-dinamici orbitează pulsarii și transmit putere instantaneu pe distanțe mari. Dispozitivele de transmisie a energiei o redistribuie spre alte planete recent descoperite de sonde. Frontiera este deschisă comerțului!

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul se desfășoară pe parcursul a 8 runde. Fiecare rundă e compusă din următoarele faze:

1. **Faza de zaruri:** Jucătorii își aleg, pe rând, zaruri.
2. **Faza de acțiuni:** Fiecare jucător efectuează pe rând acțiuni plătind cu zarurile alese.
3. **Faza de producție:** Jucătorii obțin puncte și se pregătește următoarea rundă.

Punctele măsoară succesul unei corporații în efectuarea rolurilor alese din industria de distribuire a energiei. La finalul jocului, jucătorii câștigă puncte în plus în funcție de mai multe aspecte ale performanței lor. Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte.

PREZENTARE

Tabla de zaruri: Întoarce-o pe fața corectă și pune-o oriunde lipită de tabla de joc cu grup de stele. Aceasta este singura tablă care se schimbă cu numărul de jucători.

4 Folosiți această față pentru 4 jucători.

2 3 Folosiți această față pentru 2–3 jucători.

Pregătirea figurinelor rachetă și a marcatoarelor e descrisă la pagina 6.

Tabla de joc grup de stele: Pune-o în centrul mesei de joc. Poți folosi orice față. O față are înfundături, fiind nevoie de tactici diferite. Se recomandă fața fără înfundături în prima partidă. Este marcată cu simbolul ❄ pe spațiul 0 puncte.

Zaruri: Numărul de zaruri folosite variază în funcție de numărul de jucători.

9× **Patru jucători:** Folosiți toate cele 9 zaruri argintii și zarul roșu.

7× **Doi sau trei jucători:** Folosiți doar 7 zaruri argintii și zarul roșu.

Puneți zarurile pe gaura neagră de la centrul tablei de joc.

Marcatorul de mediană: Lasă-l lângă tabla de joc pentru moment.

Jetoane sistem de planete: Întoarce-le cu fața în jos, amestecă-le și împarte 16 pe spațiile de sisteme planetare de pe tabla de joc. Pune-l în cutie pe cel rămas fără a-l dezvălui.

Tablă girodine: Pune-o oriunde lângă tabla de joc, lipită de aceasta.

Jetoane girodină: Împarte-le după tip, formează teancuri și pune-le pe spațiile aferente de pe tabla girodine.

Cartonașe premiu construcție: Formează trei teancuri cu cartonașele de 7 și 4 puncte deasupra respectiv dedesubt. Pune-le pe spațiile de pe tabla girodine.

Tabla modificatoare de zar: Pune-o oriunde lângă tabla de joc, lipită de aceasta.

Jetoane modificator zar plus-minus: Dă fiecărui jucător câte un jeton. Formează teancuri din restul și pune-le pe tablă.

Jetoane modificator zar plus-doi: Formează teancuri și pune-le pe spațiile aferente de pe tabla modificatori zar.

Cartonașe bonus de explorare: Amestecă-le și formează un teanc cu fața în jos la îndemâna jucătorilor.

3 din 6 cartonașe obiectiv: Când joci prima oară, le recomandăm pe cele trei marcate cu simbolul: ✿ . Lipește-le de tabla de joc cu fața marcată în sus. Pentru o partidă standard, alege 3 cartonașe și fața lor în mod aleatoriu. Pune-le pe restul înapoi în pachet.

3 din 6 table tehnologie: Există trei tipuri de tehnologii – I, II și III. Este necesară câte o tablă din fiecare categorie. Într-o partidă standard, poți alege în mod aleatoriu categoria fiecărei table. De exemplu, DI, AII și CIII. Însă în prima partidă, e recomandată combinația AI, AII și AIII. Aceste table sunt explicate pe prima pagină a manualului de tehnologii. Pune-le lângă tabla de joc, în ordine, cu tabla I la interior și tabla III spre exterior.

Marcator de timp: Acest marcator indică runda în curs. Pune-l cu vârful spre cel mai interior rând de tehnologii.

Cuburi de inginerie: Păstrează-le la îndemână.

Jetoane patru-cuburi: Fiecare jeton reprezintă 4 cuburi de inginerie. Jucătorii le pot schimba pe durata partidei.

Cartonașe transmițător: Împărțiți-le conform literelor de pe ele – A, B și C. Așezați-le pe fața cu literă în sus și formați un teanc mare cu toate C-urile dedesubt, B-urile la mijloc și A-urile deasupra.

Luați primele 3 transmițătoare și puneți-le lângă teanc. Toți jucătorii trebuie să vadă zarurile argintii inscripționate.

Componentele rămase sunt descrise pe următoarea pagină.

PREGĂTIREA JUCĂTORILOR

COMPONENTELE JUCĂTORILOR

Fiecare jucător alege o culoare. Fiecare culoare are următoarele componente:

1 din 4 sedii centrale

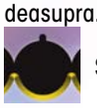
Nu folosiți sediile centrale în prima partidă. Într-un joc standard, fiecare jucător primește o tablă sediu central în mod aleatoriu și decide fața pe care o folosește. Decizia se va lua înainte de aruncarea zarurilor.

Fiecare jucător ar trebui să ia și câte o fișă rezumat. Figurinele tale rachetă, jetonul de scor și alte jetoane se așază pe tablele de joc, cum e descris mai jos. Păstrează celelalte componente pe tabla de joc, în fața ta.

POZIȚIILE INIȚIALE

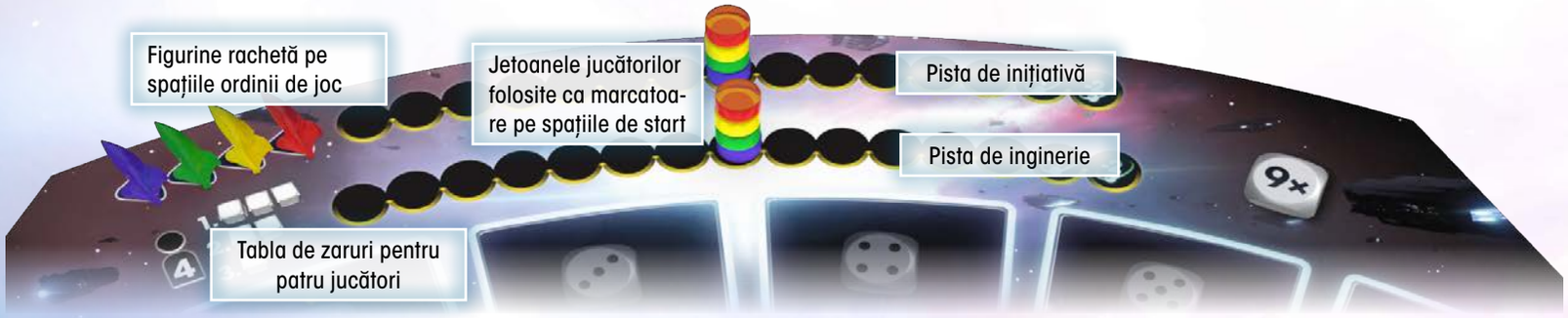
Pune câte o figurină rachetă per jucător pe spațiile de ordine de joc de pe tabla de zaruri în mod aleatoriu, cum e ilustrat mai jos. Astfel se determină ordinea de joc pentru restul pregătirii jocului și în runda 1. Ordinea de joc se poate schimba la sfârșitul fiecărei runde.

Fiecare jucător mai pune câte două jetoane pe tabla de zaruri pentru a marca pistele de inițiativă și inginerie. Aceste marcatoare se stachează în ordine inversă, jetonul primului jucător fiind dedesubt și cel al ultimului jucător deasupra.



Stivele se așază pe spațiile de start, care sunt marcate astfel.

Pregătirea jocului pentru trei jucători e similară. Asigurați-vă însă că folosiți cealaltă față a tablei de zaruri. Pregătirea pentru doi jucători e descrisă la pagina 19.



Tot jetoanele sunt folosite și ca marcatori de scor pe marginea tablei de joc. Primul jucător începe jocul cu 5 puncte. Al doilea jucător începe cu 6 puncte. Dacă sunt mai mulți jucători, al treilea începe cu 7 puncte și al patrulea începe cu 8. Punctele în plus sunt o metodă de a compensa dezavantajele efectuării acțiunilor mai târziu în prima rundă.

Puneți jetoanele de o sută de puncte lângă spațiul 0.

Începând cu ultimul jucător și continuând în sens invers ordinii de joc, fiecare jucător alege o poartă de intrare neocupată și pune pe ea una dintre figurinele sale rachetă.

Notă: *Într-o partidă cu trei sau patru jucători, fiecare jucător are 1 figurină pe spațiul ordinii de joc și una pe o poartă. A treia va fi pusă înapoi în cutie. Se folosește doar în partidele cu doi jucători, descrisă la pagina 19.*

FAZA ZARURILOR

REZUMATUL FAZEI ZARURILOR

Fiecare rundă începe cu o aruncare a zarurilor. Într-o partidă cu patru jucători se folosesc toate cele 9 zaruri. Într-una cu doi sau trei jucători se folosesc doar 7 zaruri argintii.

Fiecare jucător va alege două zaruri pe care le va folosi pentru a efectua acțiuni în faza de acțiuni. Alegerea zarurilor modifică pozițiile jucătorilor pe pistele de inițiativă și inginerie. După alegerea zarurilor, va rămâne un singur zar (sau trei zaruri argintii într-o partidă cu doi jucători). Acest zar poate fi copiat ca zar bonus în timpul fazei de acțiuni.

ARUNCAREA ZARURILOR

Primul jucător (care are figurina rachetă pe primul spațiu al ordinii de joc) ia toate zarurile argintii și le aruncă. Valorile obținute vor fi folosite în această rundă. Fiecare zar trebuie pus pe spațiul cu aceeași valoare de pe tabla de zaruri.

Notă: *Zarul roșu nu se aruncă. Lasă-l pe gaura neagră pentru moment.*

DETERMINAREA MEDIANEI

Valoarea mediană a zarurilor este determinată de zarul de la mijloc.

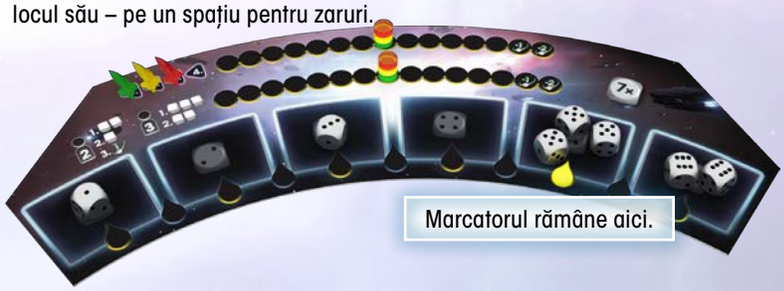
Notă: *Exemplele oferite sunt pentru o partidă cu 3 jucători. O partidă cu 4 jucători folosește toate cele nouă zaruri.*

Când explici valoarea mediană jucătorilor noi, pune toate zarurile în linie în ordine. Zarul median este cel de la mijlocul liniei.

Pune marcatorul de mediană pe spațiul zarului median. Acoperă cu palma toate zarurile de pe acel spațiu.

Cu spațiul zarului acoperit, îți poți da seama cu ușurință dacă sunt mai multe zaruri pe partea stângă sau dreaptă a palmei. Dacă sunt mai multe zaruri în stânga, mută marcatorul cu un spațiu spre stânga. Dacă sunt mai multe zaruri în dreapta, mută marcatorul cu un spațiu spre dreapta. În aceste cazuri, marcatorul va rămâne între două spații pentru zaruri.

Dacă pe ambele părți cantitățile de zaruri sunt egale, marcatorul rămâne pe locul său – pe un spațiu pentru zaruri.



ALEGEREA ZARURILOR

Jucătorii își aleg câte un zar pe rând, începând cu primul jucător. Când iei un zar, muți unul dintre cei doi marcatori proprii spre stânga sau spre dreapta, în funcție de poziția relativă a zarului față de marcatorul de mediană. Tu alegi dacă muți marcatorul de inițiativă sau cel de inginerie.

Mutarea marcatorului ales

Dacă ai luat zarul de pe un spațiu aflat la dreapta medianei, mută marcatorul spre dreapta. Dacă l-ai luat de pe un spațiu aflat la stânga, mută marcatorul spre stânga. Numărul de spații mutate este determinat de numărul de spații pentru zaruri dintre mediană și zarul pe care l-ai ales.

Exemplu:

Verde ia un 2 și decide să mute marcatorul de inginerie. Îl mută cu 2 spații spre stânga.

Dacă marcatorul de mediană este pe un spațiu pentru zaruri, nu trebuie să îți muți marcatorul când iei un zar de pe acel spațiu, cum e descris în acest exemplu:

Notă: *Mutarea spre stânga pe o pistă poate fi la fel de avantajoasă ca alegerea unui zar bun. Pista de inginerie îți poate aduce cuburi de inginerie. Pista de inițiativă determină ordinea de joc pentru următoarea rundă. Aceste beneficii sunt fructificate în faza de producție. Detaliile sunt la pagina 16.*

Stive

Dacă înainte de a muta un marcator, deasupra acestuia se află alte marcatoare, lasă-le pe spațiul inițial în aceeași ordine. Dacă spațiul pe care ajunge marcatorul tău este ocupat, pune marcatorul tău deasupra celorlalte marcatoare. Un marcator este înaintea celor care se află sub acesta.

Situații speciale

Nu este permisă ieșirea de pe pistă prin partea dreaptă. Dacă nici un marcator nu mai are destule spații să fie mutat, trebuie să alegi alt zar.

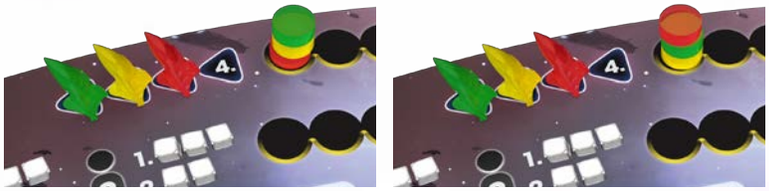
Dacă singurele zaruri rămase sunt cele care ar scoate un marcator de pe pistă prin partea dreaptă, poți alege orice zar și orice marcator. Pune-ți marcatorul pe spațiul cel mai din dreapta, dedesubtul stivei.

Dacă zarul ales de tine te-ar scoate de pe pistă, dar spre stânga, atunci doar mută marcatorul pe spațiul din extrema stângă.

Dacă marcatorul tău este pe capătul stâng al unei piste și alegi să muți spre stânga pe acea pistă, pune-ți marcatorul deasupra stivei formate pe acel spațiu.

Exemplu:

Roșu ia un zar care îi permite să mute cu 1 spațiu spre stânga. Alege să se mute pe pista de inițiativă.



Al doilea zar

După ce fiecare jucător a ales câte un zar, în ordinea de joc, se va alege al doilea zar în ordine inversă. În exemplul de pe această pagină, jucătorii aleg în această ordine: Verde, Galben, Roșu, Roșu, Galben, Verde. Primul jucător va alege ultimul al doilea zar.

Excepție: *Într-o partidă cu doi jucători, fiecare are câte două figurine pe spațiile ordinii de joc și vor alege în acea ordine, cum e descris la pagina 19.*

Într-o partidă cu trei sau patru jucători, va rămâne un zar pe tabla de zaruri. La doi jucători, vor rămâne trei zaruri. Zarul sau zarurile rămase pot fi copiate pentru a fi folosite ca zar bonus la schimb cu 4 cuburi de inginerie în timpul fazei de acțiuni. Detalii la pagina 15.

VARIANTA ÎNCEPUTULUI ECHILIBRAT

Pentru a evita zaruri slabe în prima rundă poți arunca în acest mod doar în prima rundă:

- Într-o partidă cu patru jucători, șase zaruri sunt 1, 2, 3, 4, 5 și 6. Aruncă-le doar pe celelalte trei.
- Într-o partidă cu doi sau trei jucători, patru zaruri sunt 2, 3, 4 și 5. Aruncă-le doar pe celelalte trei.

Determină valoarea mediană conform regulamentului.

FAZA DE ACȚIUNI

REZUMATUL FAZEI DE ACȚIUNI

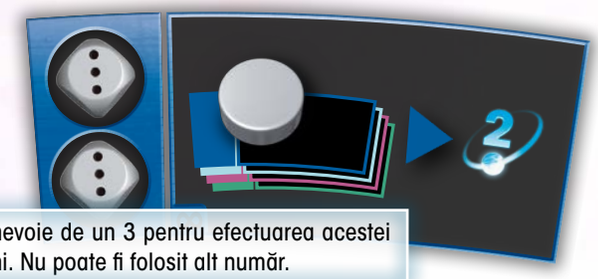
Pe parcursul fazei de acțiuni, fiecare jucător, în tura sa, efectuează acțiuni folosind cele două zaruri pe care le-au luat de pe tabla de zaruri. Jocul permite și folosirea unui zar bonus pentru o acțiune în plus prin varii metode. Zarul bonus poate fi folosit o singură dată pe tură.

Jucătorii își efectuează turele în ordinea figurinelor rachetă de pe spațiile ordinii de joc, începând cu primul jucător al rundei în curs.

COSTUL UNEI ACȚIUNI

Fiecare acțiune din joc necesită un anumit zar. Plătești pentru efectuarea unei acțiuni folosind un zar cu exact aceeași valoare.

Exemplu:



Este nevoie de un 3 pentru efectuarea acestei acțiuni. Nu poate fi folosit alt număr.

Zarul care a fost folosit ca plată pentru o acțiune trebuie pus pe gaura neagră pentru a indica faptul că nu mai poate fi folosit în această rundă.

Modificarea unui zar

Fiecare jucător primește la începutul jocului 1 jeton plus-minus de modificare a zarului. Pe parcursul jocului se mai pot obține alte jetoane prin varii metode. Aceste jetoane pot fi folosite pentru a modifica un zar. Jetoanele folosite sunt puse înapoi pe tabla de modificatoare de zar.

Acest jeton poate modifica valoarea unui zar cu 1. De exemplu, dacă îl returnezi la bancă, poți schimba un 4 într-un 3 sau un 5.

Acest jeton poate adăuga 2 la valoarea unui zar. De exemplu, poți schimba un 4 într-un 6.

Exemplu:

Să presupunem că vrei să patentezi tehnologia din exemplul anterior. Ai nevoie de un 3. Dacă ai un jeton plus-minus, îl poți consuma pentru a obține un 3 dintr-un 2 sau un 4 ca să plătești pentru acea acțiune.

Jetoanele nu se pot combina. Nu poți obține un 6 dintr-un 3. Însă unele tehnologii îți pot permite să efectuezi o acțiune cu un zar mai mare sau mai mic decât costul acesteia. Aceste tehnologii pot fi combinate cu un modificator de zar.

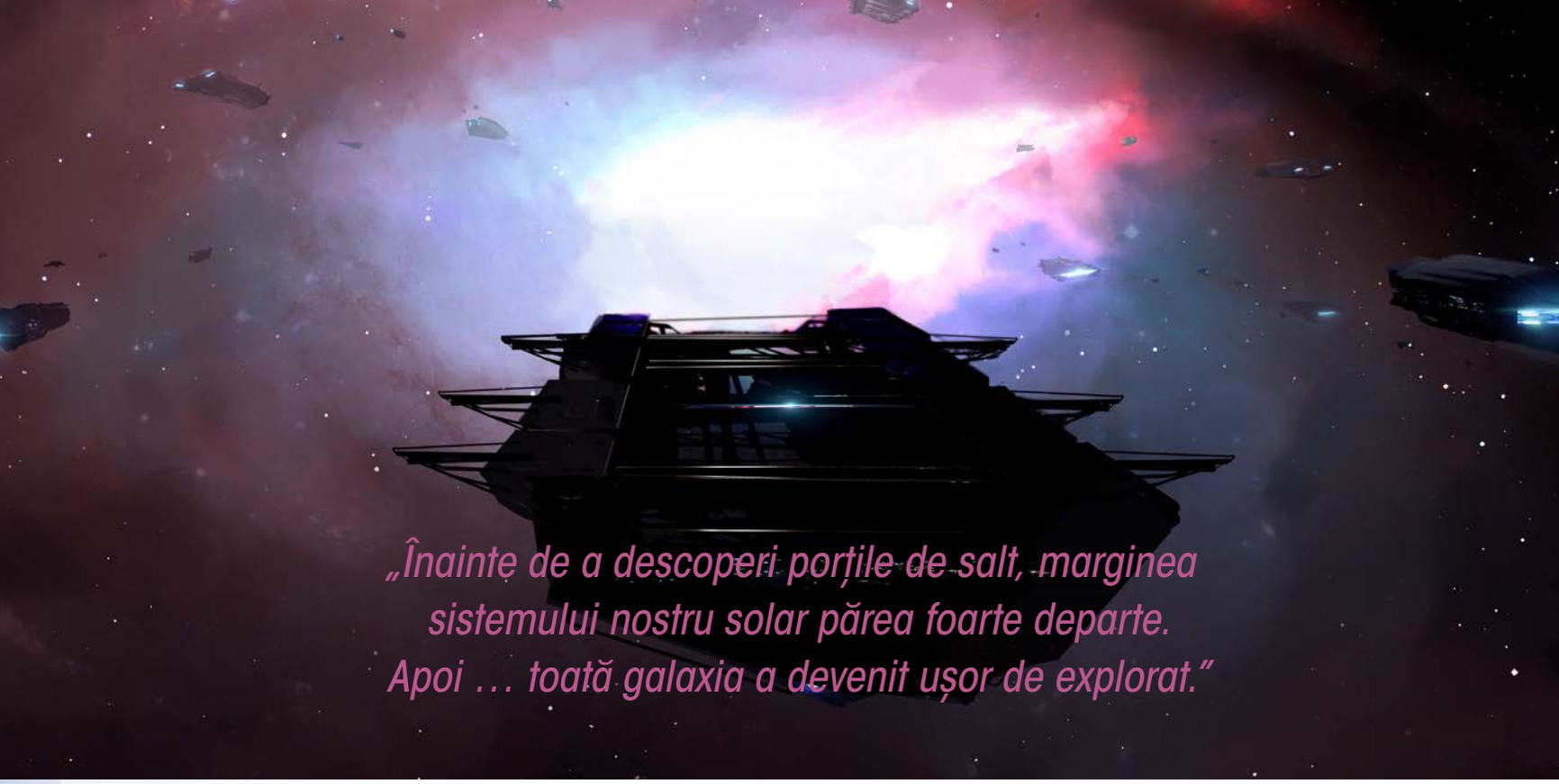
Este posibilă obținerea unei valori mai mare decât 6. Cele mai multe acțiuni nu pot folosi 7 sau 8, dar acestea sunt valori permise pentru zborul navei tale. (Vezi pagina 10.) Nu există nici un motiv pentru a modifica la 0 valoarea unui zar.

REZUMAT ACȚIUNI

În tura ta, poți realiza multe lucruri:

- Zboară la bordul aeronavei.
- Dezvoltă pulsari.
- Construiește-ți rețeaua de transmisie a energiei.
- Patentează tehnologii.
- Lucrează la proiecte speciale la sediul tău central.

Pe fișa ta rezumat este o listă completă a acțiunilor disponibile. Este posibil să alegi aceeași acțiune de mai multe ori. Singura limitare este că ai nevoie de zarul corect ca să plătești pentru fiecare acțiune.



„Înainte de a descoperi porțile de salt, marginea sistemului nostru solar părea foarte departe. Apoi … toată galaxia a devenit ușor de explorat.”

ZBOARĂ LA BORDUL AERONAVEI

Fiecare jucător are o aeronavă de survolare. Cu aceasta vei explora, vei revendica pulsari și vei stabili centrale pe diferite planete.

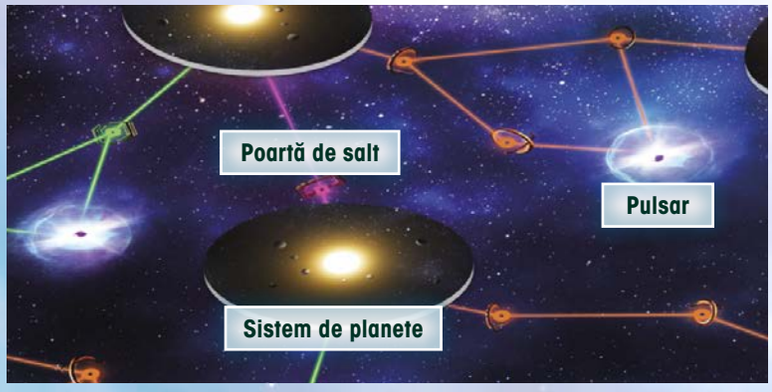
Poarta de start

Fiecare aeronavă începe la o poartă diferită de start. Porțile de început au fost alese de jucători, în ordine inversă, la începutul jocului. Acestea sunt locațiile de pe care pornești la drum o dată la începutul jocului. Nu vei zbura niciodată către o poartă de start.

Zborul

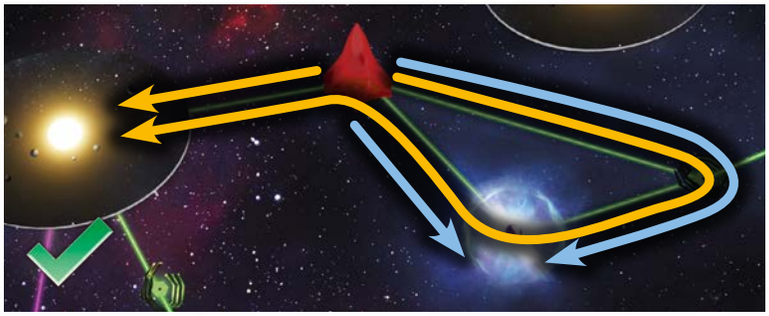
Pentru a zbura, plătești un zar de orice valoare. Valoarea sa determină numărul de segmente din zborul tău. Trebuie să zbori exact atâtea segmente. Folosind un jeton modificator, e posibil să joci un zar cu o valoare de 7 sau chiar 8. (Jetoanele modificatoare sunt descrise la pagina 9.) Nu sunt permise zboruri de distanță zero.

Un zbor este format din segmente. Fiecare segment conectează două locații. Locațiile posibile sunt ilustrate aici:



Notă: *Unii pulsari sunt izolați – nu sunt conectați la nici un segment de zbor. Nu poți ajunge cu aeronava la un pulsar izolat.*

Aceste zboruri sunt permise:



Roșu poate încheia un zbor pe pulsar cu 1 sau 2. Poate încheia un zbor pe sistemul de planete cu 1 sau 4.

Pe parcursul unei acțiuni (un zar, plus alte modificatoare) nu poți folosi un segment de zbor mai mult de o dată.

Aceste zboruri nu sunt permise:

Roșu vrea să își încheie zborul pe pulsar. Nu poate face asta nici cu 3 și nici cu 5. Aceste mutări nu sunt permise deoarece revizitează un segment.

Restricția se aplică doar pentru un zbor – adică un zar. Dacă mai efectuezi un zbor în aceeași tură, poți merge pe segmentele parcurse în zborul anterior.

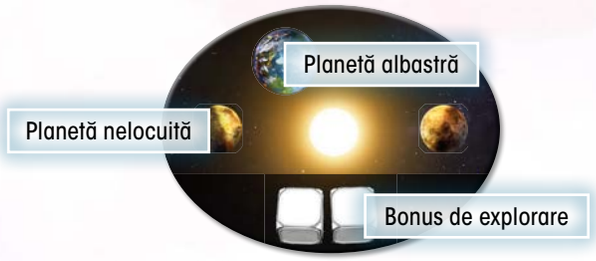
Planete

Nava ta explorează sisteme planetare. După ce ți-ai mutat nava, întoarce pe față orice sistem vizitat. Acest lucru va dezvălui noi planete.

În partidele cu mai puțin de patru jucători, unele planete ar putea fi blocate. Într-o partidă cu doi jucători, pune un jeton de o culoare neutră (nejucată) pe orice planetă care e marcată cu simbolul 3+. Într-o partidă cu doi sau trei jucători, pune un jeton de o culoare neutră pe orice planetă marcată cu 4. Jetonul va face acele planete indisponibile.

Chiar dacă ai descoperit un sistem sau l-ai vizitat mai târziu, poți avea ocazia de a construi o centrală pe una dintre planete. Disponibilitatea planetelor este limitată de următoarele reguli:

- Pe o planetă poate fi pus un singur jeton.
- Planetele cu simbolul 3+ nu sunt disponibile în partidele cu doi jucători, și cele cu simbolul 4 nu sunt disponibile în partidele cu doi sau trei jucători.
- Dacă ai construit o centrală pe una dintre planetele unui sistem, nu mai poți construi o altă centrală pe altă planetă din acel sistem.



Fiecare sistem de planete oferă un bonus de explorare, descris pe cartonaș. Bonusul este disponibil doar dacă zborul tău se încheie în acel sistem și construiești o centrală pe o planetă albastră. Într-un sistem nedescoperit va fi întotdeauna o planetă albastră, așadar merită să ajungi acolo primul. Dacă sunt disponibile atât planete albastre cât și planete nelocuite, poți construi pe o planetă albastră doar dacă zborul tău se încheie acolo. Iată regulile mai detaliate:

- Dacă nu sunt planete disponibile, sau dacă deja ai o centrală construită acolo, nu poți construi o centrală nouă și nu primești bonus.
- Dacă sunt planete disponibile, se verifică dacă zborul tău se încheie acolo sau ești doar în trecere:
  - Dacă ești în trecere, și este disponibilă o planetă nelocuită, trebuie să pui un jeton pe aceasta. Dacă nu este nici una disponibilă, pune un jeton pe o planetă albastră. În ambele cazuri nu primești bonus.
  - Dacă zborul tău se încheie într-un sistem de planete, trebuie să pui un jeton propriu pe o planetă albastră disponibilă. În acest caz, primești un bonus de explorare. Dacă nu sunt planete albastre disponibile, construiești o centrală pe o planetă nelocuită și nu primești bonus.

Caz special: *Este posibil ca uneori să închei zborul într-un sistem pe care l-ai vizitat mai devreme în același zbor. În acest caz, construiește centrala la finalul zborului și ignoră vizita anterioară.*

Bonusuri de explorare

După cum este descris mai sus, când închei un zbor într-un sistem de planete și construiești o centrală pe o planetă albastră, poți primi un bonus. La acel moment, poți să iei bonusul oferit de sistemul de planete sau să tragi un cartonaș bonus de explorare. Majoritatea cartonașelor bonus de explorare oferă un număr aleatoriu de puncte. Unele oferă alte beneficii. Semnificațiile simbolurilor sunt explicate pe ultima pagină din regulament.

Exemplu:

Dacă zborul tău se încheie în acest sistem și construiești o centrală pe o planetă albastră, poți lua jetoanele modificator indicate. Dacă nu alegi această opțiune, poți trage un cartonaș bonus de explorare și să obții beneficiile descrise pe acesta.

Majoritatea cartonașelor bonus de explorare sunt rezolvate și decartate imediat. Dacă trebuie să tragi unul și teancul este epuizat, formează un teanc nou din cele decartate.

Revendicarea pulsarilor

Aeronava ta poate și să revendice pulsari. Dacă zborul tău se încheie pe un pulsar nerevendicat, îl poți revendica punând unul dintre inelele tale în jurul său. După ce a fost revendicat un pulsar, nici un alt jucător nu îl mai poate revendica sau construi.

Caz special: *Dacă deja ai revendicat 6 pulsari, nu mai deții inele, așadar nu mai poți revendica pulsari.*

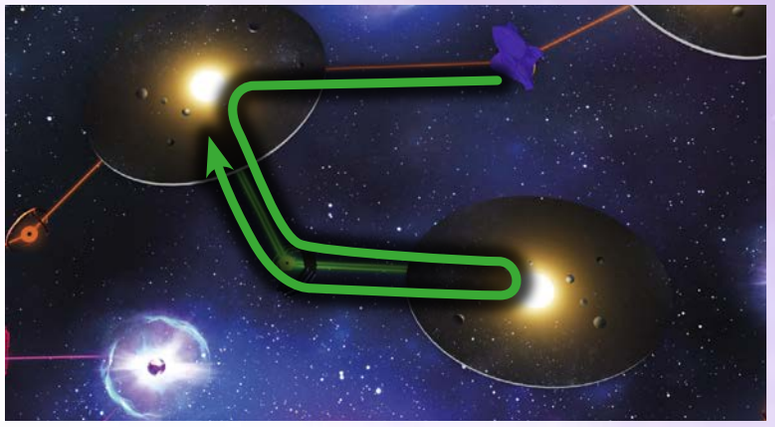
Vizite

Unele tehnologii îți pot da beneficii pentru vizitarea anumitor tipuri de locații. Vizitezi locațiile unde îți închei zborul sau prin care treci. Nu include locația de unde îți începi zborul (decât dacă o vizitezi mai târziu în zborul tău).

Înfundături

Una din fețele tablei de joc conține înfundături. Calea spre o înfundătură este marcată cu segmente duble de zbor. Asta înseamnă că poți parcurge acel segment în ambele sensuri ca parte a unei singure acțiuni – folosești un segment pentru a intra și celălalt segment pentru a ieși.

Exemplu:



Acesta este un zbor corect.

Înfundăturile te deviază de la traseu, dar explorarea lor aduce beneficii. Trage un cartonaș bonus de explorare dacă aeronava ta revendică un pulsar aflat într-o înfundătură sau construiești o centrală într-un sistem aflat într-o înfundătură. (Acest bonus este în plus față de ce obții de la sistemul de planete.)

Exemplu:

În ilustrația de mai sus, dacă Albastru folosește un 3, construiește centrale în două sisteme de planete. În sistemul aflat în înfundătură, trage un cartonaș bonus de explorare pentru că e o înfundătură și poate ori să ia bonusul sistemului ori să tragă alt cartonaș pentru că zborul său se încheie acolo.

Dacă Albastru folosește un 4, construiește centrale în ambele sisteme și trage un cartonaș bonus de explorare deoarece un sistem se află într-o înfundătură.

Dacă Albastru folosește un 5, trage un jeton bonus de explorare pentru construirea unei centrale în sistemul aflat în înfundătură. Apoi când se întoarce la celălalt sistem poate să ia bonusul acestuia sau să tragă încă un jeton pentru că își încheie zborul acolo.

Rezumat aeronavă de survolare

- Mută-te exact cât indică zarul (poate fi modificat).
- Întoarce sistemele nedescoperite pe care le vizitezi.
- Dacă treci printr-un sistem, pune un jeton pe o planetă nelocuită. Dacă nu este una disponibilă, poți pune jetonul pe o planetă albastră.
- Dacă îți închei zborul într-un sistem, pune un jeton pe o planetă albastră și ia un bonus de explorare. Dacă nu sunt planete albastre disponibile, poți construi pe o planetă nelocuită, dar nu primești bonus.
- Dacă îți închei zborul pe un pulsar, revendică-l.
- Dacă revendici un pulsar aflat într-o înfundătură sau construiești pe o planetă aflată în înfundătură, trage un jeton bonus de explorare.

„E simplu. Construiești un inel uriaș. Începe să se rotească în rezonanță cu pulsarul. Apoi, când încearcă să se rotească mai rapid decât viteza luminii, energia sa este forțată într-o extradimensiune.”

DEZVOLTĂ PULSARI

Rezumat pulsari

Sunt trei pași de efectuat pentru a capta energia unui pulsar:

1. Revendică-l.
2. Începe să construiești o girodină.
3. Pornește rotația girodinei.

Revendicarea unui pulsar

Pulsarii sunt revendicați de regulă prin încheierea unui zbor acolo, cum este explicat în secțiunea anterioară.

Unele tehnologii și transmițătoare îți permit să revendici un pulsar. În acest caz, trebuie să alegi un pulsar izolat – adică un pulsar care nu are nici un segment de zbor conectat la el.

După ce un jucător revendică un pulsar, acesta îi aparține pentru restul partidei. Niciun alt jucător nu îl poate revendica sau dezvolta. Poți să revendici 6 pulsari pe parcursul unui joc pentru că ai doar 6 inele de revendicare.

Achiziția unei girodine

Pentru a dezvolta pulsarul revendicat, ai nevoie de un jeton girodină. Ca o acțiune, poți plăti cu un zar pentru a lua un jeton girodină de pe tabla cu girodine. Ai nevoie de 1 pentru o girodină mică, 2 pentru o girodină medie sau 4 pentru o girodină mare. Această informație este ilustrată pe tabla cu girodine.

Însă de cele mai multe ori este mai eficient să efectuezi o altă acțiune care să îți ofere ca beneficiu un jeton girodină. Anumite sisteme de planete, proiecte din sediul central și tehnologii oferă oportunitatea să iei unul sau mai multe jetoane girodină. Uneori alegi mărimea girodinei, alteori aceasta este specificată.

Poți lua un jeton girodină chiar dacă încă nu ai revendicat un pulsar. Păstrează-l la îndemână până când ești pregătit să îl folosești.

Începerea construcției

Poți începe să construiești când ai un pulsar revendicat și un jeton girodină.

Când pui un jeton girodină pe un pulsar revendicat, îl pui cu această față în sus, indicând că e în fază de construcție.

Un pulsar poate avea maximum o girodină și după ce ai pus un jeton girodină pe acesta, nu îl poți înlocui cu un alt jeton. Însă nu ești obligat să începi să construiești imediat după ce iei un jeton girodină. Poți începe să construiești oricând în tura ta (sau alte ture viitoare). Începerea construcției nu este o acțiune.

Premii pentru construcția de girodine

Deoarece girodinele sunt motoarele care conduc industria de distribuție a energiei, există un premiu special pentru aceste proiecte de construcție. Criteriile sunt:

- Ai nevoie de cel puțin două girodine de aceeași mărime.
- Trebuie să fie pe tabla de joc, pe pulsari revendicați de tine. (Dar nu contează dacă încă sunt în fază de construcție sau deja se rotesc.)

Primul jucător care îndeplinește aceste criterii primește 7 puncte. Acesta ia cartonașul premiu de 7 puncte de pe secțiunea aferentă de pe tabla cu girodine. Al doilea jucător care îndeplinește criteriile pentru girodine de acea mărime primește 4 puncte și ia cartonașul premiu de 4 puncte.

Premiile de 7 respectiv 4 puncte pot fi date pentru fiecare mărime de girodine. Poți câștiga premii pentru două mărimi diferite sau chiar pentru toate trei. Este posibil chiar să câștigi ambele premii: dacă ai patru girodine de aceeași mărime pe tabla de joc înainte ca oricare alt jucător să aibă mai mult de una de acea mărime, ia și cartonașul cu 4 puncte.

Păstrează cartonașele premiu pe care le iei. În multe partide, nu vor mai avea un alt efect, dar unele tehnologii îți pot oferi mai multe puncte pentru aceste cartonașe premiu la sfârșitul jocului.

Activarea unei girodine

Dacă deții o girodină în fază de construcție pe un pulsar, o poți activa cu zarul indicat pe jeton. Folosește zarul și întoarce jetonul girodină pe fața cealaltă. Acum captează energie de la pulsar.

- Folosește un 3 pentru activarea unei girodine mici.
- O girodină medie necesită un 5.
- O girodină mare necesită un 6.

După ce ai activat o girodină, aceasta devine „rotativă”. Va continua să se rotească până la sfârșitul partidei, generând puncte. Aceste puncte sunt generate în timpul fazei de producție, conform descrierii de la pagina 16.

CONSTRUIEȘTE-ȚI REȚEAUA DE TRANSMISIE A ENERGIEI

Ia un transmițător

Sistemul tău de transmisie a energiei este compus din una sau mai multe rețele de transmițătoare aflate în stagii diverse ale construcției. Ai nevoie de un cartonaș transmițător pentru a începe o construcție.

În fiecare rundă va fi disponibil un set diferit de trei transmițătoare. Pentru a lua unul, plătește cu un zar care are valoarea egală cu unul dintre zarurile ilustrate pe cartonaș. Așază primul transmițător oriunde în fața ta. Pentru a marca plata acelui zar, acoperă iconița cu unul dintre jetoanele tale de jucător. Acum deții primul transmițător din rețeaua ta.

Conectează transmițătoare

Transmițătoarele pot fi conectate. Unele transmițătoare pot fi conectate la alte două. Conexiunile sunt ilustrate pe marginile cartonașului. Marginile care pot fi conectate conțin un simbol reprezentând jumătate de zar.

Când obții al doilea transmițător, îl poți conecta la primul. Vor forma un zar pe care îl vei putea folosi ca zar bonus după ce ambele transmițătoare sunt complete. Transmițătoarele se conectează, dar nu trebuie să fie orientate la fel. Unele pot fi „cu susul în jos", dacă așa dorești.

Când iei un transmițător nou, trebuie să decizi imediat dacă vrei să îl conectezi cu altul sau dacă vrei să devină primul transmițător dintr-o nouă rețea. Transmițătoarele care sunt conectate nu mai pot fi desprinse. Și un transmițător pe care ai decis să nu îl conectezi nu mai poate fi conectat ulterior la o altă rețea.

Transmițătoare active

Pentru activarea unui transmițător, trebuie să plătești fiecare cost ilustrat pe cartonaș. Unul dintre acele zaruri a fost deja plătit când l-ai luat, așadar acel cost este acoperit (la propriu, ar trebui acoperit cu unul dintre jetoanele tale). Costurile pot fi plătite în orice ordine, chiar și în runde diferite. De fiecare dată când plătești un cost, acoperă-l cu un jeton.

După ce s-a efectuat plata integral, transmițătorul produce beneficiul imediat, promis pe față. Apoi îl întorci pe spate. (Ia-ți înapoi jetoanele.) La sfârșitul fiecărei runde, va produce beneficiile ilustrate pe spate. Acum este activ – captează și distribuie energie în rețea.

Când întorci un jeton transmițător, conexiunile de pe spate trebuie să fie la fel ca pe fața din construcție. Marginile nu pot fi schimbate. Jumătățile negre de zar de pe fața de construcție vor deveni jumătăți roșii de zar pe partea activă.

Unele transmițătoare costă doar un zar. Dacă iei un astfel de transmițător, l-ai plătit integral și îl activezi imediat.

Beneficiile ilustrate pe cartonașele transmițătoare sunt explicate pe ultima pagină din regulament.

Zarul bonus de la transmițător

Dacă ai activat două transmițătoare conectate, obții zarul roșu format de cele două. Poate fi folosit ca zarul tău bonus în această tură, cum este descris la pagina 15. Dacă nu îl folosești în această tură, îl pierzi la sfârșitul turei.

Poți folosi un zar care are valoare zero, dar probabil vei avea nevoie de un jeton modificator pentru a-l valorifica. Nu poți folosi un zar cu valoare zero într-un zbor, de exemplu. Însă unele tehnologii îți pot permite să folosești un zar cu valoarea zero pentru a plăti anumite acțiuni.

SEDIILE CENTRALE

Jocul conține patru table de jucător (sedii centrale) cu două fețe care oferă o varietate de acțiuni adiționale. Jucătorii pot învăța jocul mai ușor fără sediile centrale, așadar nu se recomandă folosirea lor în prima partidă. Când joci fără sediul central, ar trebui să folosești tablele de tehnologie AI, AII și AIII.

Într-o partidă standard, primești o tablă sediu central în mod aleatoriu la începutul jocului. Sediul central e unic corporației tale și numai tu îl poți folosi.

Două fețe

Tabla sediu central primită are două fețe. La începutul partidei, înainte să fie aruncate zarurile prima oară, trebuie să decizi ce față vrei să folosești. Fața 1 este un pic mai bună pentru dezvoltarea girodinelor. Fața 2 este un pic mai orientată spre survolare.

Piramida proiectelor

Proiectele sunt organizate în sistem piramidal. La începutul jocului, sunt disponibile doar cele de pe ultimul rând. Al doilea rând de proiecte devine disponibil când cele două proiecte de la nivelul inferior au fost completate. Un proiect de pe al treilea rând devine disponibil când proiectul de sub el a fost completat.

Proiectul din vârf este disponibil doar dacă au fost completate toate celelalte proiecte. Este o oportunitate pentru multe puncte, așadar jucătorii care investesc mult în sediul central propriu vor fi recompensați.

Completarea unui proiect

Fiecare proiect poate fi completat o dată pe joc. Pentru a completa un proiect, plătește cu zarul indicat și marchează-l cu un jeton de culoarea ta.

Tipuri de proiecte

Cele mai multe proiecte oferă un beneficiu imediat obținut o dată. Acestea sunt similare bonusurilor oferite de planete aeronavei tale. Sunt explicate pe ultima pagină a regulamentului.

Acest tip de proiect îți oferă oportunitatea unei goane printre stele. Dacă un proiect de acest tip oferă și alte beneficii, le obții imediat. Însă punctele de la zbor pot fi obținute doar când efectuezi un zbor cu aeronava de survolare.

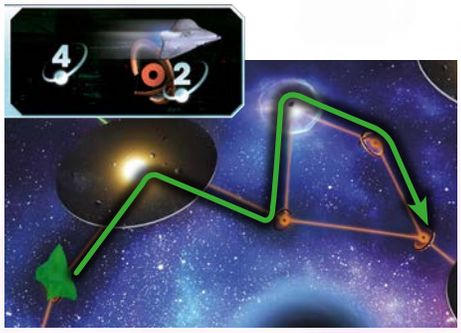
Goana printre stele

Un astfel de zbor reprezintă o șansă de a obține puncte vizitând mai multe porți de salt de o singură culoare. Poți efectua o goană printre stele doar dacă ai completat un proiect care îți permite acest lucru. Poți efectua zborul unui anumit proiect o dată pe joc, dar poți alege în ce zbor vei folosi acest beneficiu.

Pentru a efectua un astfel de zbor, declară ce proiect completat folosești când zbori. (Beneficiul se aplică unui singur zar, chiar dacă alegi să mai zbori o dată în această tură.) Dacă ai mai multe proiecte de acest tip completate și nefolosite, tu alegi pe care îl folosești (dar nu mai mult de unul).

Obiectivul tău ar trebui să fie să vizitezi cât mai multe porți de salt indicate. Nu se numără și poarta de pe care pornești, dar se numără porțile prin care treci sau pe care închei zborul. Fiecare poartă se numără o dată, chiar dacă o vizitezi de mai multe ori. Pentru fiecare poartă de culoarea respectivă, obții numărul de puncte determinate de proiect.

Exemplu:



Verde completează acest proiect și obține imediat 4 puncte. Pe parcursul jocului, ea decide să efectueze goana printre stele. Plătește un 5 pentru a muta aeronava.

Vizitează 3 porți portocalii de salt și obține 6 puncte. (Nici un punct pentru punctul de pornire, chiar dacă acesta e tot o poartă portocalie.)

Dacă folosea un 6, ar fi putut vizita o poartă portocalie de două ori, dar acest lucru nu i-ar fi adus nici un punct în plus pentru că fiecare poartă este punctată o singură dată.

După ce ai folosit un proiect completat de acest tip, pune un jeton pe iconița cu goana printre stele pentru a nu o utiliza din nou.

Când folosești acest proiect, alegi ce culoare îți va da punctele în acea goană printre stele. Punctele se obțin doar pentru o culoare.

PATENTEAZĂ TEHNOLOGII

Progresul tehnologic

Fiecare partidă folosește 3 table de tehnologie (câte una alesă în mod aleatoriu din fiecare grup I, II și III). Tehnologiile sunt vizibile de la începutul jocului.

În prima rundă sunt disponibile doar tehnologiile din primul rând. (Arcul cel mai interior, cel mai apropiat de tabla de joc.) Marcatorul de timp ar trebui plasat în dreptul acestui rând.

Rândurile aflate deasupra acestuia încă nu sunt disponibile. La sfârșitul fiecărei runde, marcatorul de timp se mută spre exterior, pe următorul rând pentru a indica disponibilitatea unui nou rând de tehnologii. Toate rândurile anterioare continuă să fie disponibile.

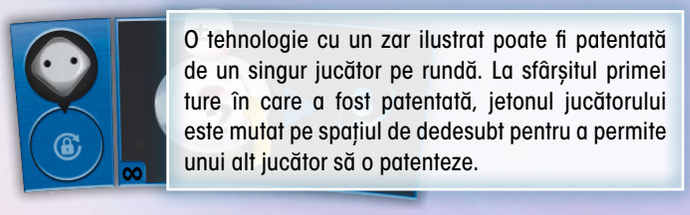
Costul unui patent

În tura ta, poți folosi un zar pentru a patenta o tehnologie disponibilă. Costul este ilustrat în dreptul tehnologiei. Pune-ți jetonul pe iconița costului pentru a indica patentarea acestei tehnologii.

Două patente

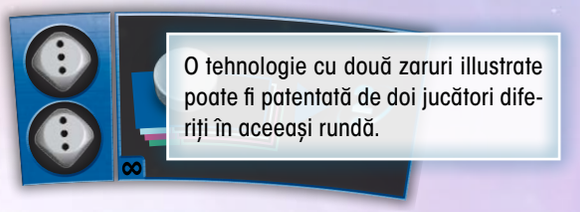
De dragul competiției, fiecare tehnologie poate fi patentată de doi jucători diferiți. După ce doi jucători au patentat o tehnologie, nimeni nu va mai putea avea acces la aceasta pentru restul partidei. Nu este permis ca un singur jucător să patenteze de două ori aceeași tehnologie.

Sunt două tipuri de procese de patentare:



O tehnologie cu un zar ilustrat poate fi patentată de un singur jucător pe rundă. La sfârșitul primei ture în care a fost patentată, jetonul jucătorului este mutat pe spațiul de dedesubt pentru a permite unui alt jucător să o patenteze.

Notă: *Într-o partidă cu doi jucători, tehnologiile cu un singur zar ilustrat pot fi patentate de un singur jucător pe parcursul jocului.*



O tehnologie cu două zaruri illustrate poate fi patentată de doi jucători diferiți în aceeași rundă.

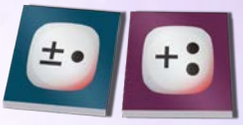
Efectele patentelor

Unele patente oferă bonusuri imediate. Altele îți oferă o abilitate specială pe care o poți folosi pentru tot restul partidei. Toate tehnologiile sunt explicate în manualul de tehnologii.

CUMPĂRĂ UN MODIFICATOR DE ZAR

Anumite proiecte din sediul central, sisteme de planete și patente îți pot oferi un modificator de zar. E posibil și să cumperi unul. Poți cumpăra un modificator plus-minus cu un zar cu valoare 1 sau 2. Un jeton modificator plus-doi costă un zar cu valoarea 2.

Jetoanele modificatoare de zar nu trebuie să fie limitate. Dacă sunt epuizate, folosiți monede sau alți înlocuitori adecvați.



ZARUL BONUS

Zarul roșu

În fiecare rundă, poți folosi un singur zar bonus. Dacă ai acces la mai mult de unul, poți alege pe care vrei să îl folosești.

Zarurile bonus sunt reprezentate ca zaruri roșii în ilustrații. Când folosești unul, poți lua zarul roșu din gaura neagră și să alegi valoarea zarului bonus pe care îl folosești. După ce l-ai folosit, pune-l înapoi pe gaura neagră.

Zarul tău bonus poate fi folosit ca oricare alt zar. Poate fi folosit cu un modificator de zar. Nu sunt restricții legate de ordinea în care îți folosești zarurile.

Copiază un zar ne-ales

După ce jucătorii au ales zaruri, rămâne unul (sau trei în partidele cu 2 jucători). În timpul fazei de acțiuni a turei tale, e posibil să copiezi un zar neales și să îl folosești ca zarul tău bonus. Plătește 4 cuburi de inginerie către bancă și folosește zarul roșu cu valoarea pe care o copiezi. Zarul argintiu trebuie să rămână pe tabla de zaruri. Dacă e folosit de un jucător nu devine indisponibil celorlalți jucători.

Folosește un zar bonus din rețeaua ta de transmisie

Când activezi un cartonaș transmițător, se poate forma un zar roșu dacă acesta e adiacent unui transmițător deja activ. Poți folosi acest zar ca zarul tău bonus în această tură. (Nu poate fi păstrat pentru mai târziu.) Dacă formezi mai multe zaruri de acest tip, poți alege unul dintre ele.

Dublarea unui zar

Anumite patente și proiecte din sediul central îți permit să plătești un zar pentru a obține două. Primul zar este un zar argintiu. Când plătești pentru o astfel de acțiune, în loc să pui zarul pe gaura neagră, schimbă-i valoarea cu noul număr.

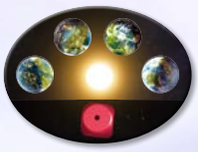
Zarul roșu este un zar bonus. Nu ai voie să efectuezi această acțiune dacă nu folosești zarul roșu indicat.

Patentează un zar

Când patentezi această tehnologie, trebuie să plătești un cub de inginerie și să folosești zarul ilustrat ca zarul tău bonus. Dacă nu poți, atunci nu ai voie să o patentezi.

Notă: *În general, ai voie să patentezi o tehnologie sau să completezi un proiect din sediul central chiar dacă nu poți folosi beneficiul complet. Excepție fac cele care îți oferă zaruri roșii.*

Bonus de explorare



Unele sisteme de planete oferă un zar bonus. Dacă primești acest bonus de explorare și nu vrei să îl folosești (de exemplu, pentru că deja ai folosit un alt zar bonus), amintește-ți că poți oricând să alegi în schimb să tragi un cartonaș bonus de explorare.

FAZA DE PRODUCȚIE

Sfârșitul rundei

După ce fiecare jucător și-a efectuat tura în faza de acțiuni, e timpul pentru faza de producție. Jucătorii primesc cuburi de inginerie, obțin puncte și se pregătesc pentru următoarea rundă. Pașii specifici sunt efectuați în această ordine:

1. Determină noua ordine de joc.
2. Împarte cuburi de inginerie.
3. Aplică penalizări de inițiativă și inginerie.
4. Obține puncte și cuburi de la transmițătoarele active.
5. Obține puncte pentru girodinele active.
6. Obține puncte pentru unele tehnologii.
7. Pregătește următoarea rundă.

Determină ordinea de joc

Rearanjează figurinele rachetă pe spațiile pentru ordinea de joc conform pozițiilor de pe pista de inițiativă. Jucătorul cel mai apropiat de marginea stângă va fi primul în următoarea rundă. Jucătorul cel mai din dreapta va fi ultimul. Dacă se află mai multe jetoane pe același spațiu, fiecare jeton este înaintea (la „stânga") jetoanelor de sub el. Această nouă ordine de joc se aplică în următoarea rundă.

Ar trebui să rearanjezi figurinele rachetă chiar dacă e finalul ultimei ture din joc. Ordinea de joc rezultată va produce puncte de victorie la final.

Notă: *Figurinele rachetă nu se potrivesc cu jetoanele de pe pistă la începutul rundei 1, dar se vor potrivi la începutul fiecărei runde ulterioare.*

Obține cuburi de inginerie

Jucătorii primesc cuburi de inginerie conform ilustrațiilor de lângă pista de inginerie. Dacă jetoanele jucătorilor se află pe același spațiu, egalitățile se rezolvă în favoarea jetonului aflat cel mai sus.

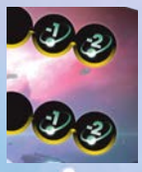
Beneficiile depind de numărul de jucători.

Exemplu:

Roșu e înainte, așadar primește 3 cuburi de inginerie. Verde este al doilea pentru că jetonul său e deasupra celui galben. Verde primește 2 cuburi de inginerie. Galben nu primește nimic.

Cuburile de inginerie pot fi folosite pentru varii motive – cumpărarea unui zar bonus, cumpărarea de puncte de la anumite transmițătoare active și cumpărarea de puncte bonus din obiectivele de final de joc.

Penalizări



Pistele de inițiativă și inginerie au spații în extremitatea dreaptă cu simbolurile –1 și –2. Un jucător al cărui jeton este pe unul dintre aceste spații pierde numărul indicat de puncte acum. (Dacă ambele jetoane sunt pe spațiile de penalizare, jucătorul este penalizat de două ori.) Punctajul nu poate să scadă sub zero.

Transmițătoare active

Un transmițător care a fost întors pe spate după ce s-au plătit toate zarurile este activ. Aceste transmițătoare pot produce puncte sau cuburi de inginerie în această fază.

Notă: *Transmițătoarele care produc cuburi de inginerie pot fi rezolvate primele. Apoi poți folosi cuburile pe cele care îți permit să cumperi puncte.*

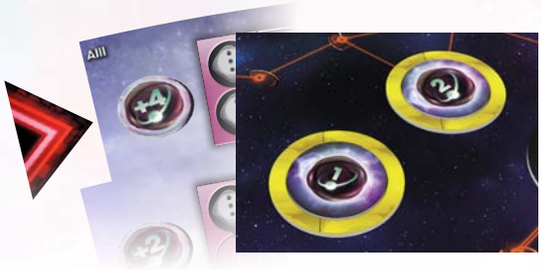
Punctează girodinele active

O girodină care a fost pusă pe un pulsar revendicat și a fost întoarsă este activă. Toate girodinele active produc puncte în această fază.

Fiecare girodină activă produce punctele ilustrate pe aceasta plus numărul de puncte indicat în partea stângă a rândului de tehnologie al rundei în curs. (Marcatorul de timp ar trebui să fie orientat spre această valoare.)

Exemplu:

Girodina medie va produce 6 puncte. Cea mică va produce 5. Totalul producției din girodine a lui Galben în această tură va fi 11 puncte.



Notă: *Chiar dacă rândul de tehnologie oferă 0 puncte, girodinele active tot produc punctele ilustrate pe față.*

Acest simbol indică faptul că numărul de puncte e schimbat de rezultatul zarurilor. Dacă marcatorul de mediană este pe un spațiu pentru zaruri, valoarea este echivalentă cu cea a zarului respectiv. Dacă e între două spații, folosește valoarea mai mare.

Exemplu:

Fiecare girodină produce 5 puncte pe lângă valoarea ilustrată pe aceasta.

Punctează tehnologiile

Tehnologiile verzi, marcate cu ⟲ simbolul, îți pot genera puncte la sfârșitul fiecărei runde. Obține acum punctele indicate.

Pregătește runda următoare

Dacă nu e runda a opta, fă următoarele pregătiri pentru runda următoare:

- Decartează transmițătoarele care nu au fost luate în timpul rundei. Așază-le pe următoarele 3 din teanc. (Literele de pe cele 3 transmițătoare noi nu se vor potrivi întotdeauna. La începutul rundei 3, de exemplu, vei avea doi de A și un B.)
- Pentru fiecare tehnologie care a fost patentată pentru prima oară în această rundă, mută jetonul în jos pentru a face posibilă patentarea acestei tehnologii de către alt jucător. (Fă asta chiar și pentru tehnologiile care pot fi patentate de două ori în aceeași rundă – e mai ușor să vezi că este un spațiu liber.) Pe tehnologiile cu două jetoane nu e nevoie de nici o acțiune deoarece nu mai pot fi patentate.
- Mută marcatorul de timp spre exterior pe următorul rând de tehnologii. Acest rând nou va intra în joc pentru prima oară în runda următoare.

REZUMAT PUNCTAJ

Sunt multe căi pentru a obține puncte pe parcursul unei partide.

În timpul fazei de acțiuni:

- Poți obține un bonus pentru că ești primul sau al doilea jucător care începe construirea a două girodine de același tip.
- Poți obține puncte pentru activarea unor transmițătoare.
- Când închei zborul într-un sistem de planete cu o planetă albastră disponibilă, poți obține puncte cu un cartonaș bonus de explorare.
- Anumite patente oferă puncte ca beneficiu imediat.
- Unele patente oferă puncte pentru anumite acțiuni.
- Anumite proiecte la sediul central oferă puncte ca beneficiu imediat.
- Unele proiecte la sediul central îți oferă șansa de a obține puncte când efectuezi un zbor care vizitează porți de salt de o anumită culoare.

În timpul fazei de producție:

- Unele transmițătoare active produc puncte sau îți oferă șansa să cumperi puncte.
- Toate girodinele active produc puncte.
- Anumite patente produc puncte.
- Poți pierde puncte dacă te afli pe extremitatea dreaptă a pistei de inițiativă sau de inginerie.
- Într-o partidă cu doi jucători, primești 1 punct dacă ești al treilea pe pista de inginerie.

La finalul jocului:

- Obține puncte de victorie conform descrierilor de pe fișa rezumat. Mai multe detalii în secțiunea următoare.

Notă: *Când ajungi la 100 de puncte sau mai multe, ia jetonul o-sută-de-puncte și pune-l în fața ta. Dacă ajungi la 200 de puncte, întoarce-l pe fața cu 200.*

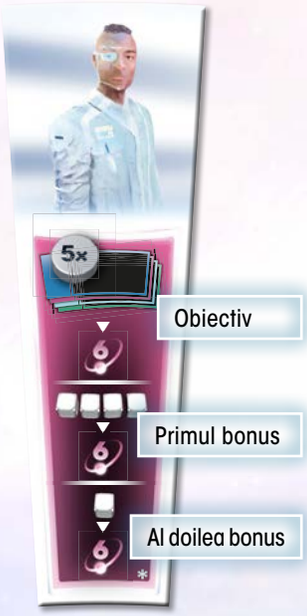
FINALUL JOCULUI

Jocul se încheie după runda a opta. La finalul jocului, vei primi puncte pentru varii realizări.

Cartonașele obiectiv

Fiecare partidă are trei obiective, descrise pe cartonașele obiectiv. Când joci prima oară, ar trebui să folosești cartonașele obiectiv cu simbolul ✿. Într-o partidă standard, cele trei cartonașe se aleg aleatoriu. (Celelalte trei sunt puse înapoi în cutie.)

Un cartonaș obiectiv oferă moduri de a obține puncte la finalul jocului:



Dacă realizezi obiectivul descris, vei obține numărul indicat de puncte la finalul jocului. Apoi vei avea oportunitatea de a cumpăra primul bonus plătind cu numărul indicat de cuburi de inginerie. Dacă plătești pentru primul bonus, ai oportunitatea să cumperi și al doilea bonus.

Exemplu:

Dacă ai patentat cel puțin cinci tehnologii, obții 6 puncte la finalul jocului. În plus, ai opțiunea să mai cumperi 6 puncte pentru patru cuburi de inginerie. Dacă cumperi acest bonus, ai opțiunea să mai cumperi încă 6 puncte pentru un cub. Bonusurile sunt disponibile doar dacă ai patentat cel puțin cinci tehnologii.

Obiectivele sunt descries pe pagina următoare.

Punctarea finală

Jucătorii primesc puncte la finalul jocului, conform descrierii de pe fișele rezumat:

1. Patentele violet îți aduc puncte la finalul jocului. Majoritatea pot fi punctate în această fază. Unele îți vor crește punctajul într-un pas ulterior.
2. Obține puncte pentru cartonașele obiectiv.
3. Obține câte 1 punct pentru fiecare pulsar revendicat și care nu are o girodină sau are una în construcție.
4. Obține câte 1 punct pentru fiecare cartonaș girodină care se află încă în construcție sau pe care îl mai ai în fața ta.
5. Obține câte 1 punct pentru fiecare pereche de cuburi de inginerie neconsumate. (Un singur cub nu valorează nimic.)
6. Obține puncte pentru pozițiile finale de pe pista de inițiativă. Primul primește 7 puncte iar al doilea 4 puncte. În doi sau patru jucători, primește și al treilea jeton 2 puncte. Într-o partidă cu trei jucători, al treilea nu primește nimic.
7. În final, fiecare jucător primește puncte pentru numărul de centrale pe care le-a construit în sistemele de planete, conform descrierii de pe fișa rezumat. Primești 50 de puncte pentru 13 centrale cu un bonus de +3 pentru fiecare stație pe lângă cele 13.

Notă: *Cartonașele bonus de explorare și tehnologiile cu acest simbol se aplică la pasul 7 de mai sus. Nu se aplică altor situații în care numeri centralele.*

Victorie

După ce se însumează punctele, câștigă jucătorul care deține cele mai multe puncte. Egalitățile se rezolvă în favoarea jucătorului aflat cel mai în față pe pista de inițiativă.

CARTONAȘE OBIECTIV

Obiectiv: Să ai cel puțin 2 girodine active de același tip.

Obiectiv: Să ai cel puțin 3 girodine active de același tip.

Obiectiv: Să ai cel puțin două tipuri diferite de girodine active.

Obiectiv: Să ai cel puțin 3 girodine active indiferent de ce tip.

Obiectiv: Să ai cel puțin 3 transmițătoare active.

Obiectiv: Să ai cel puțin 4 transmițătoare active.

Notă: *Într-o partidă cu două cartonașe obiectiv care necesită girodine active, cele care îndeplinesc un obiectiv nu pot fi folosite și pentru celălalt obiectiv.*

Obiectiv: Să ai cel puțin 9 jetoane pe planetele de pe tabla de joc.

Obiectiv: Să ai cel puțin 11 jetoane pe planetele de pe tabla de joc.

Obiectiv: Să ai cel puțin 5 tehnologii patentate.

Obiectiv: Să ai cel puțin 6 tehnologii patentate.

Obiectiv: Să ai cel puțin 5 proiecte completate la sediul central. (Proiectele cu zboruri prin porți se numără chiar dacă nu ai folosit zborul.)

Obiectiv: Să ai cel puțin 3 proiecte cu zboruri prin porți completate la sediul central. (Se numără și cele folosite pe un zbor care a generat 0 puncte.)

Notă: *Tehnologiile și cartonașele bonus de explorare care pot fi numărate ca centrale adiționale la finalul jocului nu se aplică acestui cartonaș obiectiv.*

VARIANTA PENTRU DOI JUCĂTORI

Pregătirea jocului

Folosește fața tablei de zaruri pentru doi sau trei jucători. Toate celelalte table rămân la fel pentru orice număr de jucători.

Într-o partidă cu doi jucători, se folosesc câte două figurine rachetă ca marcatoare de ordine de joc.

Decide în mod aleatoriu cine începe. Pune figurina rachetă a acelui jucător pe spațiile 1 și 3 de pe ordinea de joc. Al doilea jucător pune figurinele rachetă pe spațiile 2 și 4. (Racheta rămasă fiecărui jucător reprezintă aeronava de pe tabla de joc.)

Fiecare jucător are câte 2 jetoane pe pistele de inițiativă și inginerie. Se suprapun în ordine inversă celei de joc.

Exemplu:

Dacă Verde e primul jucător, marcatoarele ordinii de joc, figurinele rachetă și jetoanele de pe piste ar trebui să arate astfel:

Faza zarurilor

Primul jucător aruncă cele 7 zaruri argintii. Jucătorii aleg câte două zaruri. Alegerile se fac în ordinea descrisă pe spațiile ordinii de joc. Așadar e posibil ca primul jucător să aleagă și al doilea, al treilea sau al patrulea, conform ordinii figurinelor rachetă.

Jucătorii pot alege ce marcatoare vor muta când iau zaruri, cu excepția celor care ar părăsi oricare din cele două piste în partea dreaptă ca urmare a mutării.

Faza de acțiuni

Vor rămâne trei zaruri nealese. Un jucător poate plăti cu patru cuburi de inginerie pentru a copia unul dintre zaruri ca zar bonus.

Primul jucător pe spațiul ordinii de joc își efectuează primul tura și celălalt jucător efectuează tura după acesta. (Pozițiile celorlalte rachete nu contează în faza de acțiuni.)

Jetoanele de culoare neutră (a nici unui jucător) sunt folosite pentru a ocupa planetele cu simbolul 3+ sau 4.

Tehnologiile cu un singur simbol de zar pot fi patentate doar de un jucător pe parcursul partidei.

Restul rămâne neschimbat. Chiar și premiul de 4 puncte pentru construcția de girodine încă rămâne în joc.

Faza de producție

Rearanjează toate cele patru figurine rachetă conform pozițiilor marcatoarelor de pe pista de inițiativă. (În pregătirea pentru runda 1, marcatoarele sunt așezate în ordine inversă. Dar la începutul rundelor următoare rachetele ar trebui să se potrivească cu pista de inițiativă.) Astfel se definește noua ordine de joc.

Recompensele pentru pozițiile de pe pista de inginerie sunt ilustrate pe tabla de zaruri la secțiunea pentru doi jucători:

- 2 cuburi de inginerie pentru jucătorul cu marcatorul aflat cel mai în față.
- 1 cub pentru jucătorul cu al doilea marcator.
- 1 punct pentru jucătorul cu al treilea marcator.

Dacă un jucător are primele două poziții ocupate pe pista de inginerie, va primi 3 cuburi.

Jucătorii cu jetoane poziționate pe extremitatea dreaptă a oricărei piste vor fi penalizați.

Punctarea finală

Această etapă nu se schimbă. Când punctezi inițiativa, punctează la fel cum ai face-o pentru o partidă cu patru jucători. Un jucător va primi puncte pentru două poziții.

VARIANTA PENTRU TREI JUCĂTORI

Acestea sunt diferențele dintre o partidă cu 3 jucători și una cu 4 jucători:

- Varianta cu 3 jucători folosește cealaltă față a tablei de zaruri, oferind recompense diferite pe pista de inginerie.
- Varianta cu 3 jucători folosește doar 7 din cele 9 zaruri argintii.
- Jetoanele de culoarea nealeasă sunt folosite pentru acoperirea planetelor cu simbolul 4.
- La punctarea finală nu se acordă puncte pentru al treilea loc.

SEMNIFICAȚIILE SIMBOLURILOR

Beneficii imediate

Obține numărul indicat de puncte.

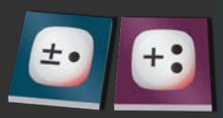
Ia tipul indicat de jeton girodină de pe tabla de girodine.

Ia de pe tabla de girodine un jeton girodină care să fie de unul din cele două tipuri indicate.

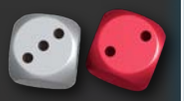
Ia de pe tabla de girodine un jeton girodină de ce tip vrei tu.

Ia două jetoane girodină de tipuri diferite de pe tabla de girodine.

Trage un cartonaș bonus de explorare (și evaluează-l). Cele mai multe cartonașe se decartează imediat. Dacă nu mai sunt cartonașe în teanc, amestecă-le pe cele decartate pentru a forma un teanc nou.



Obține jetoanele modificatoare de zar indicate. (Dacă nu mai sunt jetoane, folosește alte obiecte pentru a le substitui.)



Obține zarurile indicate. Trebuie să folosești zarul roșu ca zar bonus în această tură. Dublarea zarurilor este explicată la pagina 15.

Obține numărul indicat de cuburi de inginerie. (Cuburile de inginerie nu trebuie să fie epuizate. Jetoanele patru-cuburi reprezintă 4 cuburi de inginerie. Le poți schimba oricând vrei.)

Obține un zar roșu cu valoarea indicată pe care îl poți folosi ca zar bonus în această tură. (Amintim că dacă nu vrei sau nu poți să folosești bonusul de explorare a unui sistem de planete, poți să alegi să tragi un cartonaș bonus de explorare.)

Alte beneficii

Acest proiect îți permite să efectuezi o goană printre stele. Acest tip de zbor este explicat la pagina 14.

Acest tip de proiect îți permite să efectuezi o goană printre stele bazată pe o culoare la alegere, conform explicațiilor de la pagina 14.

Dacă tragi unul dintre aceste cartonașe bonus de explorare, păstrează-l pe durata jocului. (Acesta este singurul cartonaș bonus de explorare care nu e rezolvat și decartat imediat.) La finalul jocului, când numeri centralele de pe planete, fiecare cartonaș de acest tip reprezintă o centrală în plus. Se aplică doar la punctarea centralelor, nu și la cartonașele obiectiv.

Transmițătoare

Obține imediat numărul indicat de puncte.

Poți revendica imediat un pulsar izolat.

Teleportează-ți imediat aeronava pe un pulsar și continuă ca și cum ai fi încheiat un zbor la acea locație.

Teleportează-ți imediat aeronava pe un sistem de planete și continuă ca și cum ai fi încheiat un zbor la acea locație.

Teleportează-ți imediat aeronava pe orice locație și continuă ca și cum ai fi încheiat un zbor la acea locație.

***Notă:** Nu te poți teleporta pe un pulsar izolat.*

În fiecare fază de producție, obține numărul indicat de puncte.

În fiecare fază de producție, obține numărul indicat de cuburi de inginerie.

În fiecare fază de producție, poți plăti 1 cub de inginerie pentru a cumpăra numărul indicat de puncte. Poate fi folosit o dată pe tură. Poți folosi un cub care a fost produs de un transmițător.

Un joc de **Vladimír Suchý**
Ilustrații: **Sören Meding**
Artă: **Filip Murmak**
Manager de proiect: **Petr Murmak**
Manager de producție: **Vít Vodička**
Regulament: **Jason Holt**
Traducere: **Alexandru Ilie**
Testare principală: **Michal „Elwen" Štach**

Testare: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Brouthers, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines și mulți alți membri din varii cluburi de gaming din Cehia și toți oamenii minunați din Czechgaming, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydské zimní hrátky, Herní víkend și alte evenimente din sistemul nostru solar.

Mulțumiri către Radim „Finder" Pech pentru minunatele ilustrații din regulament.
Mulțumiri special către Katka Suchá, pentru tot.

Lex games
www.lexshop.ro

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
October 2017
www.CzechGames.com