

GALAXIS ÚTIKALAUZ FUVAROZÓKNAK

EGYENLŐSDIKÁRTYÁK

Gondolom, neked is ismerősek ezek a játékosok. Úgy építkeznek, mintha négy karjuk lenne - te még félig sem vagy kész, ők meg már a homokórát forgatgatják. Utána ott száguldanak elől, leföložnek minden jó lehetőséget, neked meg csak meteorviharok meg háborús zónák jutnak. És az űrhajóik sosem esnek szét, a vidámságot mindig a te szerencsétlenséged biztosítja. No és ha egy új fuvarozónak mutatnátok meg a játék szépségét, ő valamiért nem nagyon szokta élvezni, hogy egy ronccsal kell repülnie.

És itt jönnek képbe az egyenlősdikártyák. Mert a játék előtt azok a fuvarosok, akikről ismert, hogy jobban ismerik az űr és az alkatrészraktárak titkos útjait, önként és dalolva magukra vállalhatnak valamilyen hátrányt, kiegyenlítve így a többiek esélyeit.

Vagy épp ellenkezőleg, közösen úgy is dönthettek, egy némelyikötöket valamilyen előnyben részesítitek. Persze csak akkor, ha ebbe ők is beleegyeznek.

Fontos, hogy senkire se kényszerítsetek se előnyt, se hátrányt. Az egyenlősdikártyák valójában felborítják a játékegyensúlyt - akkor használjátok ezeket, ha csak így tudjátok biztosítani mindannyiötök szórakozását.

Az 1. forduló előtt mindenkinek, akit előnyben vagy hátrányban akartok részesíteni, adjatok egy egyenlősdikártyát a megkevert pakliból. Aki ilyen kártyát kap, az azt képpel felfelé lerakja maga elé úgy, hogy a rá vonatkozó szöveg nézzen felé. Aki előnyt érdemel, arra a kártya sötét része vonatkozik, aki hátrányt vállal, arra pedig a világos. Mind olvassátok fel a rátk vonatkozó szabályváltozást. A kártya csak erre a fordulóra érvényes.



Minden forduló előtt keverjétek össze az összes egyenlősdikártyát és oszszatok minden érintettnek egy újat. Persze az 1. forduló tapasztalatai alapján dönthettek úgy is, hogy nincs erre szükségetek, de alapvetően azt ajánljuk, hogy ugyanolyan kondíciókkal játsszátok végig az egész játékot.

Szóval, rajtatok áll az egész. Ti döntitek el, hogy a túl jókat gátoljátok vagy a túl gyengéteket erősítitek - vagy mindkettőt, ha tényleg túl nagyok a tudásbeli különbségek. De semmiképp se vigyétek túlzásba: csak az kapjon hátrányt, akinek így is jó esélye van nyerni (így legalább neki is kihívás lesz a játék), és csak azt segítsétek, aki valószínűleg így sem fog nyerni (de ha nem is nyer, legalább nem fog annyira lemaradni tőletek).

Réméljük, jól fogtok szórakozni e kártyákkal játszva; mi kétség kívül élveztük a tesztjátékokat.

GALAXIS ÚTIKALAUZ FUVARÓZÓKNAK

EGYENLŐSDIKÁRTYÁK

Engedmény (Discount): Miután kiszámoltad, mennyit kell fizetned az út során elveszített alkatrészekért, ennek csak a **felét** kell kifizetned.

Túllárzás (Surcharge): Miután kimászoltad, mennyit kell fizetned az út során elveszített alkatrészekért, ennek a **dupláját** kell kifizetned.

Erő (Strength): A repülés közben:

- Amikor hajtóműveid vagy ágyúid erejét kiszámolod, az összeghez +1 járul.
- Amikor összeszámolod a legénységed, az összeghez +1 járul.

(A nulla összeg nulla marad; a bónushoz az összegnek legalább 1-nek kell lennie.)

Gyengeség (Weakness): A repülés közben:

- Amikor hajtóműveid vagy ágyúid erejét kiszámolod, az összeghez -1 járul.
- Amikor összeszámolod a legénységed, az összeghez -1 járul. (Ha humanoid legénységed 1 főre csökken, fel kell adnod a repülést.)

Dicsőség (Glory): Az utolsó kalandkártya végrehajtása után:

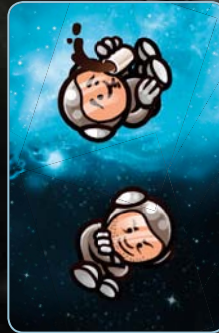
- Előrehaladsz annyi napnyi utat, ahányadik ez a forduló.
- A nyitott csatlakozóidnak csak a fele számít (lefelé kerekíts).
- A legértékesebb áruajtából kapsz még 1 árukockát.

Megszégyenlítés (Disgrace): Az utolsó kalandkártya végrehajtása után:

- Veszítesz annyi napnyi utat, ahányadik ez a forduló.
- Minden nyitott csatlakozód kettőnek számít.
- A legértékesebb áruajtából elveszítesz 1 árukockát.

Korábbi kezdés (Head Start): Miközben te már elkezded építeni az űrhajódat, az összes többi játékos - szinkronban, közösen számolva - felfed 9-9 alkatrészt, és csak azután kezd el építeni. Ez az 1. fordulóra igaz; a 2. fordulóban mind 12-12, a 3. fordulóban 15-15, a 4. fordulóban 18-18 alkatrészt fednek fel.

Megkésett kezdés (Slow Start): Miközben a többiek már megkezdik űrhajójuk építését, te csak azután kezdhetsz neki, hogy felfordítottál (a forduló függvényében) 15/20/25/30 alkatrészt.



Pluszelemek (Source): Annyi E-cellát kapsz, ahányadik forduló ez éppen; az E-cellákat erre a lapra tedd. A repülés során ezeket éppúgy elköltheted, mintha csak az űrhajódon lennének. Ezeket az E-cellákat semmi módon nem veszítheted el, csakis elhasználhatod. Az

utazás végén minden ilyen megmaradt E-cellát eladhatsz 1 kozmikus pénzért.

Energiahiány (Drain): Minden akkumulátoron eggyel kevesebb E-cellával indulsz útnak, mint amennyit amúgy rá kellene tenned. Ezenfelül az utazás végén annyiszor 1 kozmikus pénzt kell fizetned, ahány napelem van az űrhajódon.