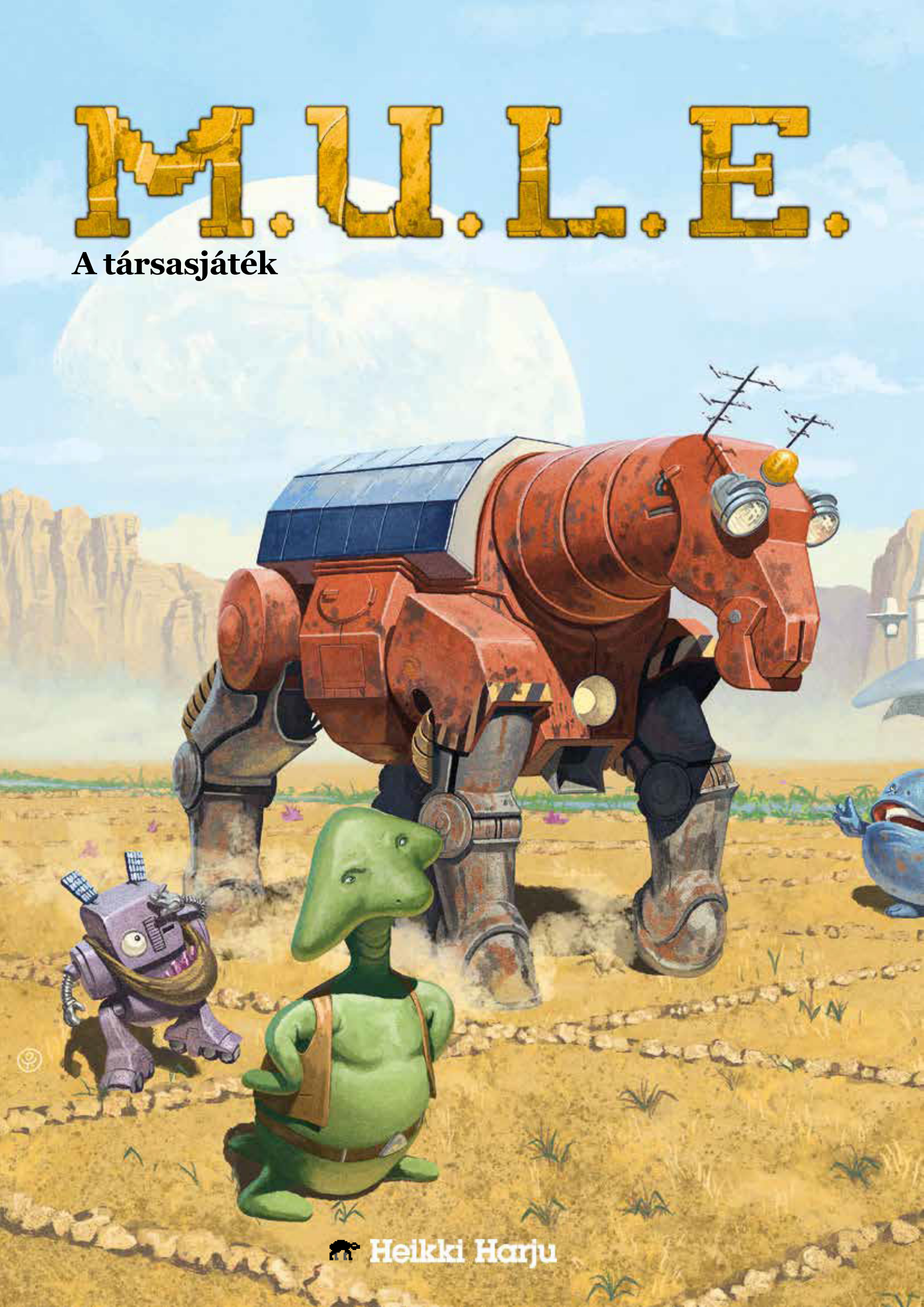
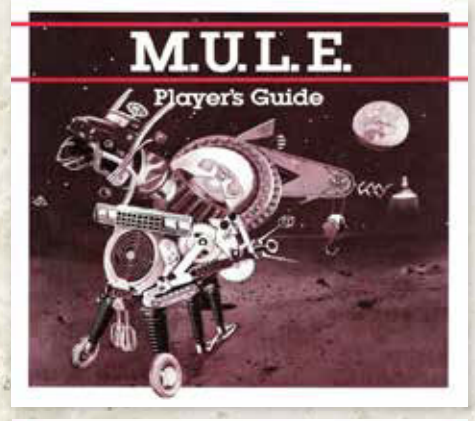
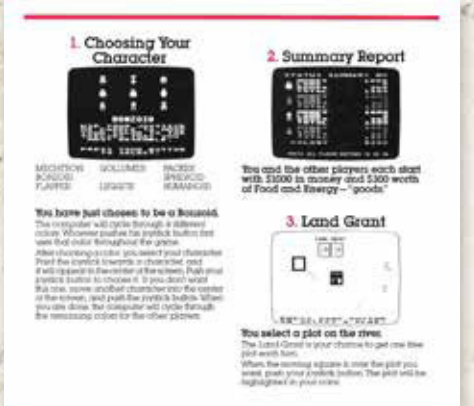
M.U.L.E.

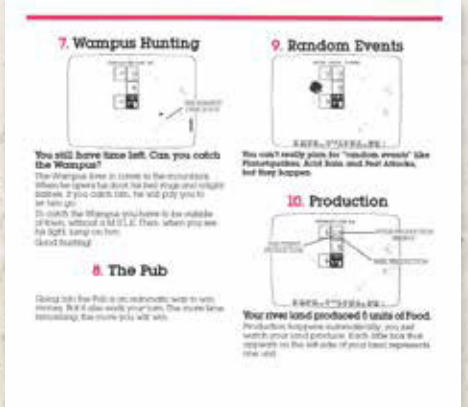
A társasjáték



Heikki Harju







ELŐSZÓ: Landolás Iratán!

1983-ban egy aprócska cég, az Ozark Softscape, amit Dan "Dani" Bunten irányított, kiadta a társasjáték-inspirálta, forradalmi többjátékosos programját. Harminc év telt el azóta, de sokak szerint máig ez a valaha megjelent legjobb játékprogram. Bunten víziójában a játékosok együtt játszottak - mármint fizikailag is egy helyen -, és valóban a M.U.L.E. úgy volt a legjobb, amikor barátok gyűltek össze közös játékra.

Amikor gyerekkori barátommal, Tuomo Mattilával elkezdtünk dolgozni ezen a társasjátékon, azért csináltuk, hogy a M.U.L.E. valódi társasjátékként materializálódhasson. Számunkra, mint sokak mások számára is, a M.U.L.E.-nak mindig is társasjátékérzete volt; és most már egy teljesen elavult számítógép is szükségeltetett a futtatásához. A M.U.L.E. gyakorlatilag könyörgött a társasjátékosításáért.

Nagyon fontos volt, hogy az eredmény minnél többet megőrizzen az eredeti M.U.L.E.-ból, a speciális tematikus elemein át egész a kompetitív, de mégis vidám atmoszférájáig. De ugyanilyen fontos volt az is, hogy az eredmény a saját jogán is remek társasjáték legyen. Tudtuk, hogy az nem megoldás, hogy visszafejtjük a szoftver algoritmusait, és azokat egy az egyben átültetjük a társasjátékunkba. Ehelyett megpróbáltuk a M.U.L.E. minden egyes eleménél meghatározni, pontosan mi is volt a célja, a szerepe, és ezt a szándékot probáltuk társasjátékos mechanikákkal megidézni.

Nagyon jó volt együttdolgozni az olyan kiváló illusztrátorokkal, mint Tuuli Hypén, Jere Kasanen és Ossi Hiekkala. Sikerült megragadniuk a fantáziámban élő Irata bolygót, a lakóit, és a végeredmény messze felülmúlta szegényes álmaimat. Rajtuk kívül még rengetegen segítettek nekünk, sokuk neve a köszönetnyilvánításoknál olvasható.

Végül köszönöm neked, Olvasóm, hogy vetted a fáradságot az előszó átolvasására és - feltehetően - a játék megvásárlására. Remélen, remekül fogsz szórakozni!

Heikki Harju

Közreműködők

Tervezés

Heikki Harju *(tervező, szerkesztő)*, Tuomo Mattila *(segédtervező)*

Grafika

Jere Kasanen *(művészeti vezető, tördelő, grafikus)*
Tuuli Hypén *(kártya-, térkép- és karakterillusztátor)*, Ossi Hiekkala *(borítóillusztrátor)*

Gyártás

Toni Nittymäki *(gyártásvező)*, Jere Kasanen *(segítő)*

Köszönet

Az Ozark Softscape csapatának a remek számítógépes játék megalkotásáért; Janne Hirvonennek a tinédzserként közösen játszott megannyi M.U.L.E.-alkalomért; Melanie Buntennek a tanácsaiért, Jussi Autionak, Mikko Lapinlahtinak és mindenki másnak a Tuonela Productionsnél, valamint Sean Brownak a Mr. B Gamestől, amiért hittek bennünk; a játéktesztelőinknek, Tatu Koskelának, Eija Myöryrinek, Jussi Pakanennek, Juhani Simolának, valamint a Ropecon, a Spiel, a Maracon, a Grand Cru Games és a többi találkozó résztvetőinek; egyszóval mindenkinek, aki bármi módon kivette a részét e játék megszületéséből.

M.U.L.E. The Board Game is © 2015 Lautapelit.fi

The original M.U.L.E. computer game that inspired this board game was designed and developed by Dan Bunten with Steve Bunten, Jim Rushing and Alan Watson.

M.U.L.E. is a trademark of Ozark Softscape.

A JÁTÉK CÉLJA

A M.U.L.E. (eredetileg Multiple Use Labor Element) könyörtelen kapitalizmuson alapuló, szívmelengető játék, ahol a játékosok (azaz a kolonisták) a Galaktikus Szövetség megbízásából megtelepednek a távoli Irata bolygón. Ott aztán mind kiszakítják maguknak a saját parcelláikat, hogy mechanikus robotjaikkal (ezek a M.U.L.E.-ok) begyűjtsék és legyártsák mindazon árukat, amiket majd elhasználnak, elraktároznak és - reményeik szerint - nagy haszonnal értékesítenek. Persze lesz hiány meg lesz túlkínálat, és az árak össze-vissza hullámvasutaznak majd. A játékosoknak előre kell tervezniük, de készen kell állniuk arra, hogy bármikor megváltoztassák terveiket. A játékot az nyeri, akinek a végén a legtöbb galaktikus dollár lesz a zsebében, ő lesz a kolónia Alapító Atyja.

A HÁROM JÁTÉKMÓD

Alapjáték

Az első játékokhoz ezt ajánljuk. Majdnem ugyanaz, mint a bajnokság (igen, még kriszticíum is van benne), de megbocsátóbb, és hiányzik belőle pár a legbonyolultabb szabályok közül. Az alapjáték előkészületeit a 6-7. oldalon találjátok.

Bajnokság

Ez a teljes játék, az összes szabállyal, meg a változó kezdéssel: csak tapasztalt, haladó kolonistáknak ajánljuk. A csak a bajnokságra vonatkozó szabályokat külön szövegdobozban *(l. jobbra)* olvashatjátok. A bajnokság előkészülteit a 8-9. oldalon találjátok.

Variánsok

A bajnokságot még mindenféle opcinális szabállyal is megbonyolíthatjátok - célszerűen akkor, ha már veretán kolonisták vagytok. A variánsokat a 22-23. oldalon találjátok.

Megjegyzés

Az ilyen szövegdobozokban találjátok a csak a bajnokságra érvényes szabályokat; ha az alapjátékkal játszotok, a szövegdobozokban lévő szabályokat hagyjátok figyelmen kívül.

Tartozékok

Nagy tartozékok

játékszabály	1
játéktábla	1
kolóniatábla	4

Kártyák

szerencsekártya	12
balszerencsekártya	9
termeléskártya	24
parcellakártya	8
kolonistakártya	8
pakk-kártya	6

Fa tartozékok

1 adag élelem	40
5 adag élelem	4
1 adag energia	40
5 adag energia	8
1 adag smithium/1 M.U.L.E.	70
5 adag smithium	8
1 adag krisztícium	30
5 adag krisztícium	12
aukcióhenger	1

Kinyomkodós tartozékok

egydolláros	32
ötdolláros	24
tízdolláros	24
ötvendolláros	24
kétszázötven dolláros	2
összefoglalólap	4
folyólap	4
síkságlap	24
dombságlap	8
hegységlap	8
kráterlap	2
sorrendlapka	8
eladó/vásárlólapka	4
matricás lap	1

játéktábla

kolóniatábla

kétoldalas területlapok

síkság előoldal hátoldal

dombság előoldal hátoldal

hegység előoldal hátoldal

folyó

kráter

termelési értékek

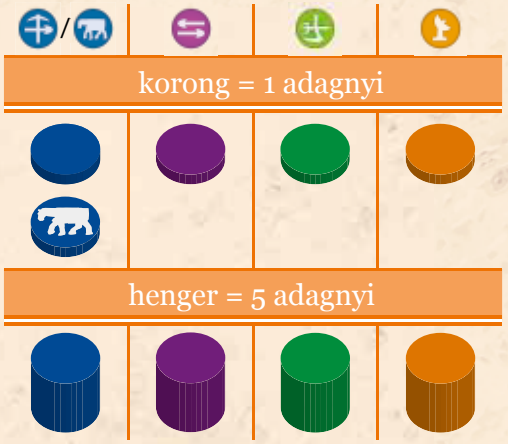
ismeretlen (?) krisztícium

nulla (0) smithium

kettő (2) étel

három (3) energia

árujelzők



TARTOZÉKOK

A játéktábla

A játéktábla két részből áll: az egyik az Irata felszíne, a másik pedig a Raktár. Az Irata afféle térképe a bolygónak, ide kerülnek majd a területlapok. A közepső kocka a Raktár tényleges helyszíne. A játéktábla jobb oldala a Raktárra fókuszál, itt vannak a négy áru boltjai, itt az ársáv, valamint a kolonisták értékelésére szolgáló négy kis ház, másnéven az értékelősáv.

A kolóniatáblábák

Mind kaptok egy ilyet, ezen tartjátok nyilván azt, hogy éppen mivel is rendelkeztek. Ezen is találtok egy kisebb térképet a területlapoknak, négy kis raktárat az áruitoknak, valamint egy képet a saját fajtátok egy tipikus egyedéről.

A területlapok (parcellák)

Ezek a megszerezhető parcellák, ahol azután árukat gyűjthettek és termelhettek. Az alapjáték elején négyfajta tereptípussal találkoztok: folyóval, síksággal, dombsággal és hegységgel. Utóbb, a termeléskártyák révén, kráterrekkel is összefuthattok.

Minden parcella négy termelési értékkel bír, ami nullától (✕) háromig (● ● ●) terjedhet; a folyók kivételek, mert ott csak kétféle áru (étel és energia) fordulhat elő. A termelési ikonokat a területlapok négy szélén találjátok. Egy parcella egyidőben csak egyféle árut tud termelni, de azon változtathattok, hogy ez éppen micsoda. Csak olyan parcella tud termelni, amin van egy elegendő energiával ellátott M.U.L.E.

A síkság-, dombság- és hegységlapok kétoldalasak: az előoldaluk nyilvános, a hátoldaluk titkos. A **krisztícium** mennyiségét az előoldalon egy kértdőjel (?) jelzi; a ténylegesen kitermelhető mennyiség csak a hátoldalon szerepel. A megnézéséhez meg kell próbálkoznotok a kitermeléssel, vagy meg kell vizsgálnotok a területet. A folyó- és kráterlapoknak üres a hátoldaluk.

Az árujelzők

Ezek jelölik a játék négy árufajtáját: a smithiumot, a krisztíciumot, az ételt és az energiát. Minden árufajtának más a szerepe:

Smithium

A smithium speciális fém, amit közvetlen nem tudtok használn, de eladhattok a Raktárnak, hogy az azután M.U.L.E.-okat gyártson belőlük. Mivel az áruk kitermeléséhez M.U.L.E.-okra van szükségetek, smithiumokat a saját termelékenységetek növeléséért el kell adnotok a Raktárnak. Smithium főleg a hegyekben és a kráterekben található, de kisebb mennyiségben a dombok alatt is előfordul.

Krisztícium

A krisztícium különleges drágakő, aminek folyamatosan hullámvasutazik az ára. Az Iratán semmire sem jó, de más világokba exportálva óriási haszont lehet rajta bezsebelni (hacsak el nem kapják a kalózok a szállítmányt). Krisztícium található síkságon, ahogy a dombok és a hegyek mélyén is, de kezdetben nem könnyű felbecsülni, mennyi is bányászható ki egy adott parcellán.

A tényleges krisztíciumtartalom kideríthető talajminta megvizsgálásával, illetve a kitermelés megkezdésével, a vakszerencsére bízva a dolgot. A kráterekben mindig sok a krisztícium, de a folyóvölgyekben sosem található belőle.

Étel
Étel a fejlesztésakciókhoz kell (pl. talajminta megvizsgálása, M.U.L.E.-ok telepítése). Ételt leghatékonyabban a folyók mentén lehet termelni.

Energia
A M.U.L.E.-ok működtetéséhez energia szükséges - kivéve az energiát termelő M.U.L.E.-okat, amelyek ellátják saját magukat. Energiát leginkább a síkságokon érdemes termelni.

Esemény- és termeléskártyák
Ilyeneket minden fordulóban húztok: személyes híreket, az egész kolóniát érintő eseményeket és kedélyes katasztrofákat egyaránt tartalmazhatnak. Néhány kifejezetten a játék kiegyensúlyozására szolgál, nehány valaki túlságosan elhúzva elvegye a többiek szórakozását.

Kézben tartott kártyák
Ezeket a kezetekben tartjátok, nem mutatva meg a többieknek. Kétféle ilyen lap van: a távoli otthoni bolygóról küldött **pakk-kártyák** és az eladó **parcellák kártyái** (ez utóbbi csak a bajnokság során).

Kolonistakártyák
Csak a bajnokság egy variánsánál, speciális képességeket biztosítanak kolonistáitoknak. Minden faj két színben fordul elő, így egyszerre ketten is játszhattok egy adott fajjal.

Sorrendlapkák
Ezzek jelölitek az értékelősávon, mennyire vagytok gazdagok. A játék több fázisában a vagyon határozza meg a sorrendet, de bizonyos események kimenetelét is befolyásolja - általában a szegényebbek járnak jobban. Minden kolonistakártyához tartozik egy sorrendlapka.

Eladó/vásárlólapkák
Ezekkel jelölhetitek, hogy már vásároltatok vagy eladtatok egy áruból egy aukció során, így ennek ellenkezőjét már nem tehetitek.

Aukcióhenger
A piacfázis során ezzel tartjátok számon az aukciókat. A bajnokságnál emellett ezzel jelölitek, hogy éppen melyik parcella vásárolható meg a földárverésen.

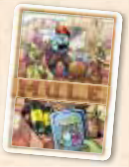
Galaktikus dollár (pénz)
A különféle adásvételekhez kell. A játékot az fogja megnyeri, akinek a játék végén a legtöbb galaktikus dollár nyomja a zsebét!

Összefoglalólapok
Ezeken megtaláljátok a fordulók fázisait. A lap átforgatásával kifejezhetitek, hogy végeztetek egy fázissal (például a fejlesztéssel), aukcióval.

kártyák

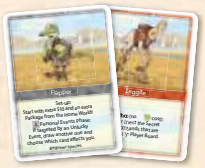
szerencse- és balszerencsekártyák

kézben tartott kártyák



termeléskártyák

kolonistakártyák



mindenféle jelzők

sorrendlapkák

eladó/vásárlólapkák

aukcióhenger

pénz

összefoglalólap

ELŐKÉSZÜLETEK

ALAPJÁTÉK

Az első néhány M.U.L.E.-játékotokhoz.

1) Táblák, összefoglalólapok
A játéktáblát kinyitva rakjátok ki az asztal közepére. Mind vegyetek el egy kolóniatáblát magatoknak (ha azt akarjátok, hogy egyenlőek legyetek, **ne** humanoidost vagy flapperest), valamint egy összefoglalólapot.

2) Az Irata
A területlapok közül véletlenszerűen válasszatok ki ennyit:

tereptípus	mennyiség
síkság	18
dombság	6
hegység	6

Maradnak ki ilyen területlapok, ez szándékos. A folyók és a kráterek kivételével az összes többit rakjátok vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek, mennyi krisztícium található rajtuk. A kiválasztott területlapokat előoldalukkal felfelé (ezen van a "?") keverjétek meg, és rakjátok le a játéktábla bolygórészére, minden lapot a neki megfelelő terepre. Az alapjátékban a folyóvölgy üresen marad - mivel mind már egy-egy folyómenti parcella birtokosaként kezdtek. A középső parcella (a Raktár) is üres marad.

Ügyeljetek rá, hogy az összes területlap az előoldalával felfelé legyen lerakva.

3) Eseménykártyák
Keverjétek meg külön a szerencse- és külön a balszerencsekártyákat, és a paklikat képpel lefelé rakjátok le a játéktábla mellé.

4) Termeléskártyák
Keressétek ki a négy **"A hajók visszatértek!"** -kártyát, egyet rakjatok le képpel lefelé az asztalra (ne nézzétek meg), a többit rakjátok vissza a dobozba (ezeket se nézzétek meg).

A maradék húsz termeléskártyát keverjétek meg, majd képpel lefelé rakjatok **ötöt** a kirakott visszatérős lapra (ne nézzétek meg őket). Ez a hat kártya alkotja a termeléspaklit, amit képpel lefelé rakjatok le a játéktábla mellé.

A maradék termeléskártyákat (szintúgy megnézés nélkül) rakjátok vissza a dobozba.

5) Az ársáv

Minden árufajtából rakjatok egy hengert az ársávra, a legalsó sorba (smithium 5/3, krisztícium 6/4, étel 3/1, energia 3/1).

6) A Raktár

A boltokra rakjatok ennyit a megfelelő árukból:

áruk/M.U.L.E.-ok	3 játékos	4 játékos
M.U.L.E.	12	
smithium	4	8
étel	6	8
energia	6	8

Megjegyzés: Balra az ábrán négy játékosnak megfelelően vannak feltöltve a boltok.

7) Kezdőkolóniák

Keressétek ki a kolonistáitoknak megfelelő sorrendlapkákat, ezeket keverjétek meg, és rakjátok le a sorrendsávra: ez lesz a kezdősorrend.

Mind kaptok kolóniatáblátokra egy-egy folyólapot valamelyik folyós parcellátokra (mindegy, melyikre rakjátok). A zöld ikonok nézzenek felfelé. Egy M.U.L.E.-t is rakjatok rá: ez a parcella ételt fog termelni.

Ezenkívül mind kaptok:

dolog	mennyiség
étel	4
energia	3
pénz	$30
pakk-kártya	1
eladó/vásárlólapka	1

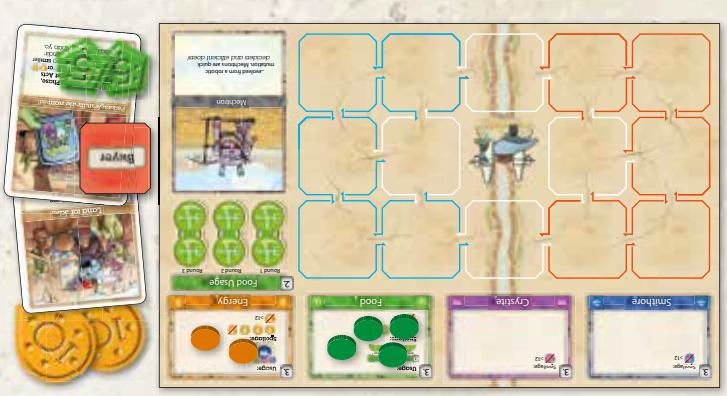
8) Pénz, egyéb jelzők

A ki nem osztott pénzt, az aukcióhengert, a kráterlapokat, a megmaradt árujelzőket mind kupacoljátok a játéktábla mellé.

ELŐKÉSZÜLETEK

BAJNOKSÁG

A M.U.L.E. a maga teljességében.



1) Táblák, összefoglalólapok
A játéktáblát kinyitva rakjátok ki az asztal közepére. Mind vegyetek el egy kolóniatáblát magatoknak (ha azt akarjátok, hogy egyenlőek legyetek, **ne** humanoidost vagy flapperest), valamint egy összefoglalólapot.

2) Az Irata
A területlapok közül véletlenszerűen válasszatok ki ennyit:

tereptípus	3 játékos	4 játékos
folyó	3	4
síkság	18	
dombság	6	
hegység	6	

Maradnak ki ilyen területlapok, ez szándékos. A kráterek kivételével az összes többit rakjátok vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek, mennyi krisztícium található rajtuk. A kiválasztott területlapokat előoldalukkal felfelé (ezen van a "?") keverjétek meg, és rakjátok le a játéktábla bolygórészére, minden lapot a neki megfelelő terepre. A középső parcella (a Raktár) üres marad.

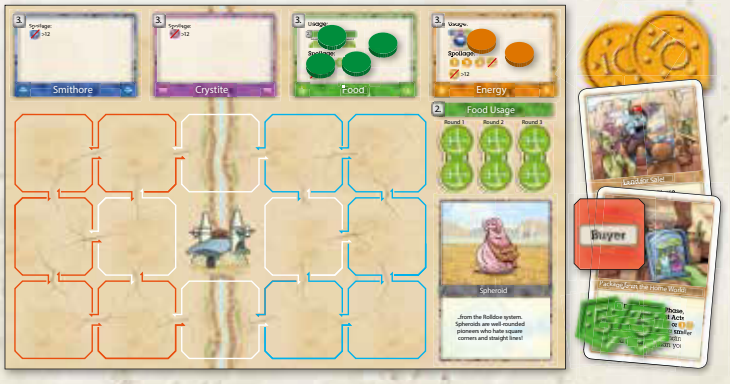
Ügyeljetek rá, hogy az összes területlap az előoldalával felfelé legyen lerakva.

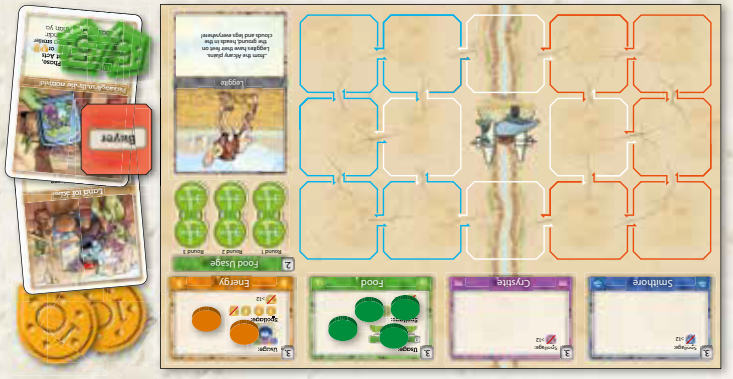
3) Eseménykártyák
Keverjétek meg külön a szerencse- és külön a balszerencsekártyákat, és a paklikat képpel lefelé rakjátok le a játéktábla mellé.

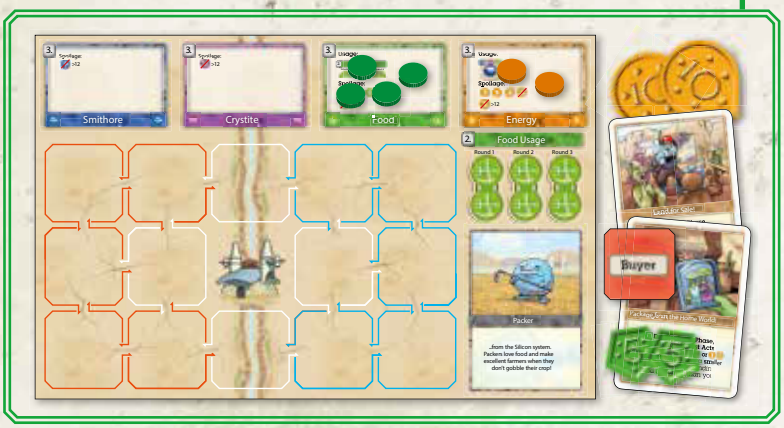
4) Termeléskártyák
Keressétek ki a négy **"A hajók visszatértek!"** -kártyát, egyet rakjatok le képpel lefelé az asztalra (ne nézzétek meg), a többit rakjátok vissza a dobozba (ezeket se nézzétek meg).

A maradék húsz termeléskártyát keverjétek meg, majd képpel lefelé rakjatok **hatot** a kirakott visszatérős lapra (ne nézzétek meg őket). Ez a hét kártya alkotja a termeléspaklit, amit képpel lefelé rakjatok le a játéktábla mellé.

A maradék termeléskártyákat (szintúgy megnézés nélkül) rakjátok vissza a dobozba.







5) Az ársáv
Minden árufajtából rakjatok egy hengert az ársávra, a legalsó sorba (smithium 5/3, krisztícium 6/4, étel 3/1, energia 3/1).

6) A Raktár
A boltokra rakjatok ennyit a megfelelő árukból:

áruk/M.U.L.E.-ok	3 játékos	4 játékos
M.U.L.E.	12	
smithium	4	8
étel	5	6
energia	5	6

Megjegyzés: Balra az ábrán négy játékosnak megfelelően vannak feltöltve a boltok.

7) Kezdőkolóniák
Keressétek ki a kolonistáitoknak megfelelő sorrendlapkákat, ezeket keverjétek meg, és rakjátok le a sorrendsávra: ez lesz a kezdősorrend. Ezenkívül mind megkapjátok az alábbiakat (de induláskor nincs parcellátok, M.U.L.E.-otok):

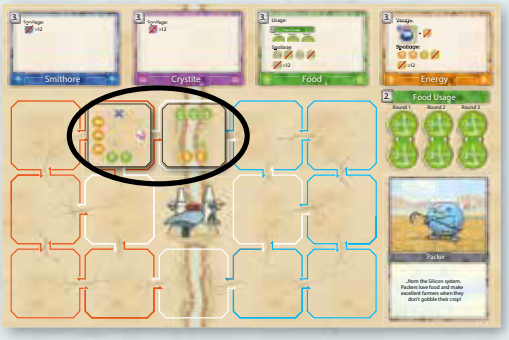
dolog	mennyiség
étel	4
energia	2
pénz	$30
pakk-kártya	1
parcellakártya	1
eladó/vásárlólapka	1

Van olyan variáns, hogy kaptok egyedi kolonistákat: ekkor mind választotok egy kolonistakártyát, letakarva vele kolóniatáblátokon a rányomtatott kolonistát. Javasolt, hogy aki először választ, az lesz elöl a sorrendsávon, és így tovább.

8) Pénz, egyéb jelzők
A ki nem osztott pénzt, az aukcióhengert, a kráterlapokat, a megmaradt árujelzőket mind kupacoljátok a játéktábla mellé.

Példa a földadományra (alapjáték)

Az első földadományos fázisban a sorrend: packer, leggite, spheroid, mechtron. Mivel a mechtron van leghátul, ő választ először területlapot, amit lerak kolóniatáblájára; őt a shperoid követi, majd a leggite jön, és végül a packer. Ő egy síkságot választ a vörös zónából, így saját tábláján is vörös keretű üres parcellára kell leraknia. Már van egy fehér zónás folyója; úgy dönt, e mellé rakja le új parcelláját.



A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókból áll, és minden forduló nyolc fázisból. Ez a fejezet sorra ismerteti a fázisokat; a lapok szélén pedig példákat találhattok. A fázisok rövid ismertetését megtaláljátok az összefoglalólapokon.

Megjegyzés: Efféle vörös keretben az olyan fontos szabályokat ismételjük meg, amelyeket kezdetben könnyen eltéveszthettek.

1. TERJESZKEDÉS

A terjeszkedés a földadománnyal kezdődik, ennek során mind szereztek magatoknak egy új parcellát. Az első fordulóban a földadomány megismétlődik. Bajnokság során a földadomány után még földaukcióra is sor kerülhet, hogy több parcellához jussatok *(l. lentebb)*.

Földadomány

Fordított játéksorrendben mind elvesztek egy-egy területlapot a játéktábláról, ingyen, lerakva azt saját kolóniatáblátokra. Az így kapott területlap hátoldalát nem nézhetitek meg.

Ne nézzétek meg az elvett területlap hátoldalát.

Az Irata három zónára van osztva: a fehérre, a vörösre és a kékre. A zónákat a parcellahelyek keretének színe mutatja. Egy földadomány során szerzett területlapot mindig olyan keretű parcellahelyre kell leraknotok kolóniatáblátokon, amilyen keretű parcellahelyen volt a játéktáblán. Nem vehettek el a játéktábláról olyan területlapot, amelyet a zónája miatt nem tudtuk lerakni kolóniatáblátokra.

Emellett folyólap csak a két folyós helyre rakható le, a raktár fölé és alá. Ezek ettől még nem dedikált folyóhelyek: lerakhattok ide fehér zónás síkságokat, dombságokat, hegységeket is. A kolónitáblák közepén található mezőre, a Raktárra nem rakhattok le területlapot.

Ha egyszer leraktok egy területlapot, az ott is marad, nem mozdíthatjátok el tetszésetek szerint. Az, hogy hogyan forgatjátok el (milyen színű ikonok néznek felfelé), most még mindegy - a 2. fázis során fogjátok majd ténylegesen elforgatni.

A játék vége felé előfordulhat, hogy egyes kolonisták kifogynak az üres parcellahelyekből - nincs ezzen semmi gond, de persze ők nem részesülnek majd újabb földadományokban.

Második földadomány az első fordulóban

Az első fordulóban - és csakis ebben a fordulóban - az 1. fázis, vagyis a földadományozás megismétlődik. Ez ténylegesen azt jelenti, hogy először fordított játéksorrendben mind elvesztek magatoknak egy új területlapot, majd pedig, továbbra is fordított játéksorrendben, elvesztek még egyet.

Tipp: Területlap választásánál ezekre érdemes figyelnetek:

- A fehér zónában lévő parcellák fejlesztése kevesebb ételbe kerül, mint a vörösvag a kék zónában lévő parcellák fejlesztése.
- Két, egymással szomszédos parcellék lévő M.U.L.E. átprogramozása olcsóbb (a zónáktól függetlenül).
- Bajnokság során növeli a hozamot, ha azonos dolgot termelő parcellák vannak egymás szomszédságában.

Földaukciók (bajnokság)

A földadományozás befejezése után játéksorrendben mind kijátszhattok a kezetekből egy-egy **parcellakártyá**t (ha még van ilyenetek). A kijátszott kártyák a dobott lapokhoz kerülnek.

Aki kijátszik egy kártyát, az lerakja az aukcióhengert a játéktáblán lévő bármelyik területlapra, és utána megkezdi a licitet, ami mindig kötelezően 8$-os ajánlatot jelent. A licitálás az óramutató járása szerint halad, és aki soron vagy, az vagy emeli a tétet 2$-ral, vagy visszalép az aukciótól. Aki visszalép, az ezen aukció során már nem licitálhat.

Az aukció addig tart, amíg egyvalaki nem marad licitjével. Ő ezt befizeti a bankba, a liciten elnyert területlapot pedig lerakja kolóniatáblájára, a földadománynál írt lerakási szabályok betartásával.

Példa a földadományra (bajnokság)

Az alapjáték példájától a különbség csak annyi, hogy a packernek nem lenne eleve egy folyója kolóniatábláján. Az első fordulóban a packer két területlapot szerez magának; a későbbi fordulókban mindig csak egy területlapot kap adományba.

Példa földaukcióra (bajnokság)

Miután vége a földadományozásoknak, a játéksorrendben első mechtron dönt, játszik-e ki parcellakártyát. Így tesz, és az aukcióhengert lerakja a játéktáblára, egy kék zónás területlapra. 8$-os ajánlatával meg is nyitja a licitálását.
A játékosok az óramutató járása szerint licitálnak, mindig 2$-ral emelve a tétet. Végül a mechtron marad egyedül, 22$-os tétjével. Ezt befizeti a bankba, és a kiválasztott területlapot lerakja kolóniatábláján egy kék zónás parcellahelyre. Most a játéksorrendben második kolonista dönt, játszik-e ki parcellakártyát, és utána sorban a többiek.

1. példa a fejlesztésfázisra: az akciókörök

Hárman játszanak. A feljesztési fázis kezdetén 10 M.U.L.E. álldogál a Raktárban, vagyis az istálló nem különösebben üres - ennélfogva a játéksorrend szerint fognak a játékosok akciókat végrehajtanai.

1. akciókör

A játéksorrendben első a gollumer, ő **megvizsgál 2 talajmintát**. Megnézi egy saját területlapja hátoldalát, majd megnézi egy olyanét, ami még a játéktáblán van. Ez 1 ételébe került. Második akciójaként **vásárol egy M.U.L.E.-t** a fehér zónájába - ez is 1 ételbe, valamint 7 $-ba kerül. A robotot élelmiszertelmelésre programozza, vagyis a területlapot úgy forgatja, hogy a ikon legyen a lap tetején.
A második a mechtron, ő **wampukra vadászik** - ez 1 ételbe kerül. Húz egy eseménykártyát, és annak a jobb felső sarkán ott egy wampu, így kap 10 $-t. A mechtron nem kíván újabb akciót végrehajtani ebben az akciókörben.
A harmadik a packer, ő **M.U.L.E.-t vásárol** a kék zónájába. Ez az akció 2 ételbe kerül. Elvesz a Raktárból egy M.U.L.E.-t, kifizetve annak árát $-ban, és lerakja egy kék zónás területlapjára. Ez utóbbit úgy forghatja, hogy a ikon legyen a lap tetején: a M.U.L.E. smithiumot fog bányászni.

2. akciókör

A gollumer **átprogramoz 2 szomszédos M.U.L.E.-t** 2 ételért. Egy síkságon dolgozó M.U.L.E.-ja mostantól energia helyett ételt fog előállítani (a területlapot úgy forgatja, hogy a ikon legyen felül), és egy szomszédos lapon az ottani M.U.L.E. mostantól krisztíciumot fog termelni (a területlapot úgy forgatja, hogy a ? legyen felül). Csak a termelési fázisban fogja ezt a területlapot átforgatni.
A mechtronnak még van étele, de úgy dönt, tartalékolja azt, ezért **passzol**.
A packernek nem maradt étele raktárában, ezért kénytelen **passzolni**.

3. akciókör

A gollumer **pókerezik** a helyi italmérésben, 5 $-t kapva.
Mivel mindenki vagy passzolt, vagy pókerezett, a fejlesztési fázis befejeződött (bár a 3. akciókör végén amúgy is befejeződött volna).

2. FEJLESZTÉS

A fejlesztési fázis során M.U.L.E-okat vásárolhattok, mozgathattok és programozhattok át, talajmintákat vizsgálhattok át krisztícium-lelőhelyek után kutatva, vadászhattok a wampukra, vagy pedig pókerezhettek a helyi italmérésben. A fázis kezdetén, **még mielőtt bármelyikőtök akciókat hajtanak végre**, alkalmasint kijátszhattok pakk-kártyákat. Mivel a feltételt (nincs senki, akinek üresebb lenne a raktára) az első ilyen kártya kijátszása előtt kell ellenőriznetek, meglehet, hogy többen is kijászhattok pakk-kártyát a kezetekből.

Akciók és akciókörök

A fejlesztési fázisban legfeljebb 3 akciókörre kerülhet sor, és minden körben játékosonként legfeljebb 2 akcióra kerülhet sor. Egy akciókörben mind sorra kerültök, méghozzá játéksorrend szerint - kivéve, ha a fejlesztési fázis kezdetén csak 6 vagy kevesebb M.U.L.E. van a Raktár istállórészében, mert ha így van, úgy fordított játéksorrendben fogjátok az akciókat végrehajtani a fázisban.

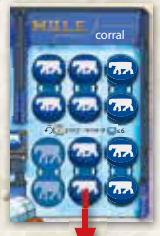
Ahhoz, hogy végrehajtsatok egy akciót, előbb ki kell fizetnetek annak **ételköltségét**, saját raktáratokból a megfelelő számú ételt az "elhasznált étel" dobozára rakva. Egy akciókörben egy játékos legfeljebb 2 ételt költhet. Akinek nincs étele, az kénytelen passzolni.

Egy akciókörben az alábbiak közül mind egyet végrehajthattok:

- **egy vagy két 1 ételbe kerülő akció végrehajtása**
- **egy 2 ételbe kerülő akció végrehajtása**
- **passzolás (0 ételbe kerül, de a játékos számára a fázisnak vége)**

A fentiek betartásával szabadon eldönthetitek, mely akciókat hajtjátok végre és milyen sorrendben. **A fejlesztési fázis a 3. akciókörrel ér véget, vagy előbb, ha már mind pókereztetek a helyi italmérésben/passzoltatok.**

M.U.L.E. vásárlása a fehér zónába



Először is fizessétek ki a M.U.L.E. aktuális árát $-ban (ez mindig az smithitum eladási ára) és az akció 1 ételes költségét. Ezután vegyetek el a Raktárból egy M.U.L.E.-t, és **rakjátok le kolóniatáblátokra, egy olyan fehér zónás területlapotokra, amin még nincs M.U.L.E.**

Végül **forgassátok el ezt a területlapot** úgy, hogy annak az árunak az ikonja nézzen felfelé (a saját konóniatáblátok teteje felé), amit ezen a parcellán termelni szeretnétek. M.U.L.E.-t csak területlapra rakhattok, és egy lapon csak egy M.U.L.E. dolgozhat. Nem tudtok "nem dolgozó" M.U.L.E.-okat eltárolni.

- **A M.U.L.E. ugyanannyiba kerül, mint a smithium.**
- **Ti magatok nem tudtok M.U.L.E.-okat előállítani.**

M.U.L.E. átprogramozása a fehér zónában

Az átprogramozás azt jelenti, hogy a M.U.L.E. mást fog termelni, mint amit eddig termelt. Az átprogramozás nem kerül pénzbe - csupán **el kell forgatni a területlapot** úgy, hogy annak az árunak az ikona nézzel felfelé, amit ezen a parcellán termelni szeretnétek.

M.U.L.E. vásárlása a vörös/kék zónába

Ez megegyezik a “M.U.L.E. vásárlása a fehér zónába” akcióval, azonban az akció költsége nem 1, hanem 2 étel.

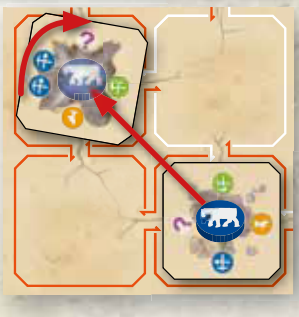
M.U.L.E. átprogramozása a vörös/kék zónában

Ez megegyezik a “M.U.L.E. átprogramozása a fehér zónában” akcióval, azonban az akció költsége nem 1, hanem 2 étel.

Két szomszédos M.U.L.E. átprogramozása

Ez megegyezik a “M.U.L.E. vásárlása a fehér zónába” akcióval, azonban az akció költsége nem 1, hanem 2 étel, valamint 2 **szomszédos** M.U.L.E. programozható át - a zónák nem számítanak, ahogy azt sem, hogy milyen árut fognak termelni (nem kell ugyanazt termelniük sem előtte, sem utána)

M.U.L.E. átmozgatása másik parcellára



Egy M.U.L.E.-otokat átmozgatjátok egy másik, M.U.L.E. nélkül területlapotokra. Az új helyen megmondhatjátok, mit termeljen a M.U.L.E. (vagyis elforgathatjátok azt a területlapot). A ételköltség mindig 2, függetlenül a területlapok zónáitól.

Két talajminta megvizsgálása

Nézzétek meg (úgy, hogy a többiek ne lessák) két területlap hátoldalát. A területlapok lehetnek a **saját kolóniatábla**tokon vagy pedig a **játéktábla** Iratarészén. Az első területlap megnézése után is ráértek eldönteni, melyik lesz a második. A megnézett lapot rakjátok vissza a helyére, előoldalával felfelé. Jól jegyezzétek meg, mit láttatok, mert utóbb csak újabb talajminta-vizsgálós akcióval nézhetitek meg ezeket is. Az ételköltség mindig 2, függetlenül a területlapok zónáitól.

Wampuvadászat (10$, ha sikerül)

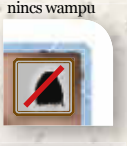
Aki kimegy a hegyekbe wampura vadászni, az **felhúz egy szerencsekártyát**. Ha a lap jobb felső sarkában látható egy wampu, a wampu az elengedéséért cserébe beszolgáltatja kincsesládikája tartalmát, ami **10 $-t** ér! Ha viszont a felhúzott szerencsekártya jobb felső sarkában a “nincs wampu” ikonja látható, a vadászat sikertelen volt, nem jár pénz.

van wampu

A szerencsekártya szövege nem számít, a lapot dobjátok el.

Akinek sikerül elkapnia egy wamput, az ebben a fordulóban már **nem** vadászhat megint wampura.

nincs wampu



Pókerezés (5$, vége a fázisnak)

Pókerezéssel töltitek a napot a helyi italmérésben - de legalább nyertek! **Kaptok 5 $-t.**
Azonban ezzel számotokra véget ért a fejlesztési fázis. (Passzolással is befejezhetitek a fejlesztési fázist: ugyan nem kaptok 5 $-t, ellenben nem költötök el 1 ételt.)

2. példa a fejlesztésfázisra: ételköltség

Ez a példa azt mutatja hogy, hogy az 1. példában a gollumer hogyan költött ételt, hogyan rakta azokat az “elhasznált étel” dobozára.

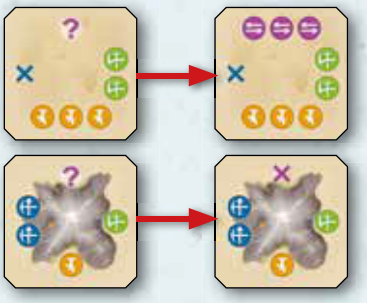
1. akciókör:
1. **vásárlása a fehér zónába**
2. **2 talajminta megvizsgálása**

2. akciókör:
3. **két szomszédos** **át-programozása**

3. akciókör:
4. **pókerezés**

3. példa a fejlesztésfázisra: talajminták megvizsgálása

előoldal hátoldal



4. példa a fejlesztésfázisra: M.U.L.E.-előállítás

Alul a képen az látható, mi történt a Raktárban a 1. példa során. A fázis kezdetén, emlékszünk, 10 M.U.L.E. volt az istállóban, a Raktár smithium-depójában pedig 5 adagnyi smithium.

A. Még az első akció előtt a Raktár azonnal legyárt 2 smithiumból 2 M.U.L.E.-t, feltöltve az istálló üres állását.

B. Az 1. akciókörben, a packer vásárlása után a Raktár 2 smithiumból legyárt 2 M.U.L.E.-t, pótolva ezt meg a gollumer által megvásároltat.

C. A fázis végéig nem vesznek újabb M.U.L.E.-t, így a fázis végén az istállóban 12 M.U.L.E. van, a depozitban pedig 1 adag smithium.

M.U.L.E.-előállítás a Raktárban

Ha a feljesztési fázis során bármikor üres állások lesznek a Raktárban, a M.U.L.E.-ok istállójában, a fázis egy pillanatra félbeszakad, és a Raktár a rendelkezésére álló smithiumot felhasználva feltölti az összes állást - kivéve persze, ha a Raktár kifogy a smithiumból.

A Raktár a benne tárolt smithium-korongokat átforgatva M.U.L.E.-okat gyárt, feltöltve azokkal az istálló üres állásait. Egy állásba mindig két M.U.L.E. fér, és az üres állást - ha lehet - mindig teljesen fel kell tölteni. **Egy adagnyi smithiumból lesz egy M.U.L.E.**, ellenben M.U.L.E. sosem alakítható vissza smithiummá.

3. ELHASZNÁLÁS, RAKTÁROZÁS

Ebben a fázisban egyrészt eltávolítjátok kolóniatáblátokról a fejlesztési fázisban elköltött ételt, másrészt beadjátok azt az energiát, ami a következő, termelési fázisban szükséges lesz a M.U.L.E.-jaitok üzemeltetéséhez. Végül elraktározzátok, amit tudtok, elveszítve a többletet.

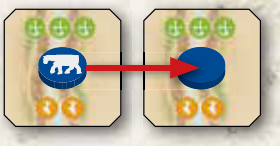
> **Tipp: Az elhasználást és raktározást egyszerre végzitek el, nem kell egymásra várnotok - de amíg tanuljátok a játékot, célszerű, ha egymás után csináljátok, figyelve és segítve egymást.**

Elhasználás

Annyi ételt használtok el, amennyit a fejlesztési fázisban leraktatok kolóniatáblátok "elhasznált étel"-dobozára. Most innét az ételt visszarakjátok a közös készletbe.

Annyi energiát használtok el, ahány olyan nem energiát termelő, de üzemelő M.U.L.E.-otok van. Saját raktáratokból rakjatok vissza ennyi energiát a közös készletbe.

> **Tipp: Az elején előbb rakjatok egy-egy energiát a M.U.L.E.-jaitokra, és csak onnét rakjátok a közös készletbe.**



Akinek nincs elegendő M.U.L.E.-ja, annak **minden hiányzó energiáért egy M.U.L.E.-ját át kell forgatnia**. Ti döntitek el, mely M.U.L.E.-jaitokat forgatjátok át, de ezek nem lehetnek energiát termelők. Az így átforgatott M.U.L.E. egyáltalán nem fog termelni az elkövetkező termelési fázisban, és bajnokság során a nagyüzemért járó bónusznál sem vehetitek figyelembe ezeket. **Nem tartalékolhattok energiát úgy, hogy szándékosan átforgattok M.U.L.E.-okat; annyi energiát kell költenetek, amennyit csak tudtok.**

> **Az energiát termelő M.U.L.E.-ok nem fogyasztanak energiát.**

Raktározás

Az elhasználás után **a raktáraitokban marad étel fele (lefelé kerekítve) megromlik - rakjátok vissza ezeket a közös készletbe.** (Például ha valamelyikőtöknek 5 étele van a raktárában, 2 étele fog megromlani.)

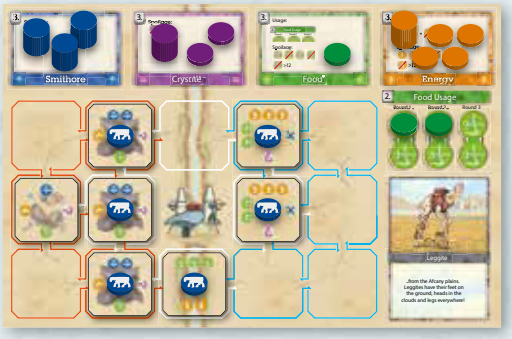
Az elhasználás után a **raktáraitokban maradt energia negyede (lefelé kerekítve) elszivárog - rakjátok vissza ezeket a közös készletbe.** (Például ha valamelyikőtöknek 3 energiája van a raktárában, nem szivárog el energiája.)

Raktári kapacitás: Végül minden árufajtánál (étel, energia, smithium, krisztícium) 12 adagot tudtok elraktározni, a "fölösleget" rakjátok vissza a közös készletbe. Előbb történik az étel megrohadása és az energia elszivárgása, utána ellenőrzitek raktári kapacitásaitokat.

- **Az elhasználás és a raktározás során visszaadott áruk mindig a játéktábla melletti közös készletbe kerülnek, nem a Raktárra.**
- **A Raktárban tárolt áruk nem romlanak meg/szivárognak el.**

Példa az elhasználásra és a raktározásra

A leggite-nek 2 étel van az "elhasznált étel"-dobozán, a raktáraiban pedig 15 smithium, 7 krisztícium, 1 étel és 9 energia van.



Elhasználás

Étel: A leggite az "elhasznált étel"-dobozán lévő 2 ételt rakja vissza a közös készletbe.

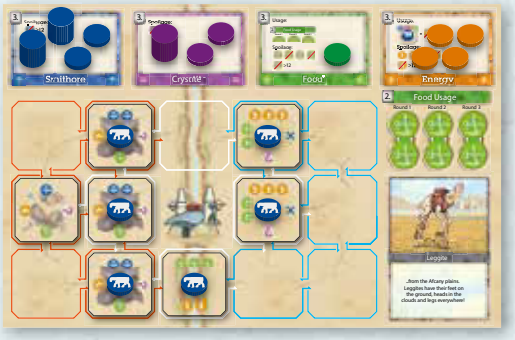
Energia: A leggite-nek 6 M.U.L.E.-ja dolgozik, ebből 2 termel energiát, így 4 energiát kell visszaraknia a közös készletbe.

Raktározás

Megromlás: A leggite-nek 1 étele maradt raktárában, így nem romlik meg étele.

Elszivárgás: A leggite-nek 5 energiája maradt raktárában, ebből 1 szivárog el.

Raktári kapacitás: A leggite-nek 15 smithiuma van raktárában, vagyis 3-at kell visszaadnia.



Az elhasználás és raktározás végén a leggite-nek 12 smithiuma, 7 krisztíciuma, 1 étele és 4 energiája van raktáraiban.

1. példa a termelésre: alaptermelés

A ***savzivatar***t csaptátok fel, ami minden étel termelési értékét megnöveli 2-vel, de minden energiáért lecsökkenti 2-vel.

Smithium: Egy M.U.L.E. sem termel ki smithiumot, így az alaptermelés 0.

Krisztícium: A leggite négy M.U.L.E.-ja bányászik krisztícimot, az alaptermelés 1+0+1+3, azaz 5.

Étel: A folyóvölgyben a 3-as termelési értékhez +2 járul, az alaptermelés tehát 5-ös. A leggite másik ételtermelő M.U.L.E.-ja át van forgatva, nem termel. *(A képen rossz M.U.L.E. van átforgatva.)*

Energia: Mindkét energiás parcella termelési értékez -2 járul, vagyis az alaptermelés energiából csak 1+1, azaz 2.

2. példa a termelésre: nagyüzemi termelés

A nagyüzemi termelés bónuszai:

Krisztícium: 4 út van a krisztíciumtermelő parcellák között, így az 5-ös alaptermeléshez 4-es bónusz járul.

Étel: Mivel az egyik M.U.L.E. át van forgatva, nincs út ételtermelő parcellák között, így bónusz sincsen.

Energia: 1 út van a 2 energiatermelő parcella között, így a 2-es alaptermeléshez 1-es bónusz járul.

4. TERMELÉS

Ebben a fázisban árukat termeltek azokon a parcelláitokon, ahol dolgoznak a M.U.L.E.-jaitok - amennyiben energiahiány vagy pedig termeléskártya hatása miatt nem fordultak át.

Tipp: Egyszerre termeltek, nem kell egymásra várnotok - de amíg tanuljátok a játékot, célszerű, ha egymás után csináljátok, figyelve és segítve egymást.

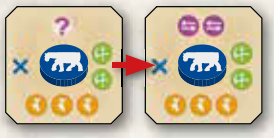
Termeléskártya felcsapása

A fázis elején felcsaptok egy terméskártyát - ez az egész kolóniára hat, nem csak egy-egy játékosra. A kártya szövegét olvassátok fel és hajtátok végre (a hatás csak erre a fordulóra érvényes). Ha a hatás miatt egy parcella termelési értéke lecsökken, az semmiképp sem csökkenhet 0 alá.

Alaptermelés

Minden árunál számoljátok össze, mennyit termeltek, összegezve saját, ilyen árut termelő parcelláitok módosított termelési értékeit (csak az a területlap termel, amin átfordítatlan M.U.L.E. van).

Ha valahol most először termeltek ki krisztíciumot (és van a területlapon átfordítatlan M.U.L.E.), a területlapot forgassátok át a hátoldalára; mostantól mindvégig így fog maradni.



Miután kiszámoltátok a termeléseteket, a játéktábla melletti közös készletből vegyétek el a nektek járó árukat, lerakva azokat saját raktáraitokra.

A termelési fázis végén az átforgatott, képpel lefelé lévő M.U.L.E.-jaitokat forgassátok vissza.

Nagyüzemi termelés (bajnokság)

Minden árunál az alaptermeléshez még hozzájön a nagyüzemi termelés bónusza: minden olyan **út**, ami két, ugyanolyan árut termelő (és nem átforgatott) szomszédos M.U.L.E.-t köt össze, plusz egy adag árut jelent. A nagyüzemi termelést nem befolyásolják a zónák, sem a termelési értékek (módosítatlanul vagy módosítva) - ez utóbbiak még akkor sem, ha az érintett parcellák közül egy vagy több termelési értéke 0.

A nagyüzemi termelés +1 árut ad minden két szomszédos, ugyanolyan árut termelő területlap után (vagyis a bónusz nem területlaponként jár).

***A hajók visszatértek!*-termeléskártya felcsapása azt jelzi, hogy ez a forduló az utolsó, a sorrendfázisával a játék is véget ér.**

5. ÁRAZÁS

A Raktár bal szélén található az ársáv. Itt látható, hogy éppen mennyi az egyes áruk ára, és az is, hogy ez az ár mekkora lehet. Az előkészületek során minden ároszlop legaljára felkerült egy árukorong, megszabva így a kezdőárakat. Az ársáv minden oszlopához két ár tartozik:

A **magasabb** ár az **eladási ár**: a Raktár ennyiért adja a kolonistáknak az áruit és M.U.L.E.-jait.

Az **alacsonyabb** ár a **vásárlási ár**: a Raktár ennyit ad a kolonistáknak azok áruiért.

Az árazási fázis során (és csakis ekkor) a Raktár ellenőrzi, hogyan változnak az egyes árufajták árai, az alábbi szabályok szerint (amelyek összegzését magán a játéktáblán, az egyes árufajták depozitjain is megtaláljátok, emlékeztetők gyanánt):

A **smithium** és a **M.U.L.E.**-ok közös ára annyival nő, ahány teljesen üres állás található található a M.U.L.E.-ok istállójában. Minden állásba két M.U.L.E. fér. Félig üres állás nem befolyásolja az árat. Másrészt az ár annyival csökken, ahány adag smithium található a Raktár depozitjában (ez csak akkor lehetséges, ha nincs üres állás a M.U.L.E.-ok istállójában.

A **krisztícium** ára össze-vissza ugrál. Nézzétek meg a forduló termelési fázisában felcsapott termeléskártya jobb alsó sarkát, hogy kiderüljön, mennyit fizet a Raktár a krisztíciumért. (Ha a felcsapott kártya ***kalózhajó***, a krisztícium ára nem változik.)

Az **étel** ára annyival nő, amennyivel kevesebb ételetek van 4-nél. A hiányaitok összeadódnak. Másfelől az étel ára annyival csökken, amennyi étel van a Raktárban, így jön ki az étel végső ára.

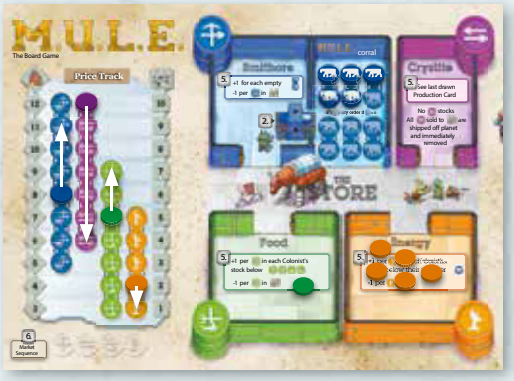
Az **energia** ára annyival nő, amennyivel kevesebb energiátok van, mint M.U.L.E.-otok. A hiányaitok összeadódnak. Az nem számít, mit termelnek a M.U.L.E.-jaitok. Másfelől az energia ára annyival csökken, amennyi energia van a Raktárban, így jön ki az energia végső ára.

Az ételnél és az energiánál pozitív és negatív módosítók összege határozza meg, végül hogyan változik az ár.

Ténylegesen csak a növekvés és a csökkenés különbségét lépjétek le az ársávon: ha a pozitív módosító nagyobb, az ár nő, ha a negatív módosító a nagyobb, az ár csökken.

Példa az árazásra

A képen a Raktár látható az árazási fázis kezdetén.



Smithium: Mivel a M.U.L.E.-ok istállójában három állás is teljesen üres, a smithium (és a M.U.L.E.-ok) ára 3-mal megnő, 8/6-ról 11/9 $-ra. A félig üres állás nincs befolyással az árra.

Krisztícium: A termelési fázisban felcsapott termeléskártya jobb alsó sarkában a szám 4-es, így a krisztícium vásárlási ára mostantól 4 $.

Étel: A játékosok saját raktáraiban 1, 2, 3 és 7 étel van, a hiányok összege tehát 6 (3+2+1+0). Az, hogy valakinek 4-nél több étele van raktárában, nem csökkenti az árat. Másfelől a Raktárban összesen 1 adag étel van, ami 1-gyel csökkenti az árat. A változás tehát 5 (6-1) lenne; azonban a jelenlegi ár már közel volt a maximumhoz, így az étel ára csak 2-vel nő, a maximumig, ami 9/7 $.

Energia: Minden játékosnak több energiája van saját raktárában, mint ahány M.U.L.E. dolgozik a parcelláin, így az energia ára nem nőne. A Raktárban 5 adag energia van, a változás tehát -5 lenne. De mert a jelenlegi ár közel volt a minimumhoz, az energia ára csak 1-gyel csökken, a minimumra, ami 3/1 $.

Példa a piacra

Az alábbi példa a teljes piacfázist bemutatja, a smithiumaukciótól az energiaaukcióig.

Smithium

A leggite bejelenti, hogy el kíván adni a Raktárnak 3 adag smithiumot a vásárlási áron (ami 3 $ adagonként). Azonban a packer felajánlja, hogy 2 adagot megvásárol 4 $-os áron. Az üzlet megkötttetik, és a leggite úgy dönt, a harmadik adag smithiumát mégse adja el. Más nem akar sem eladni, sem vásárolni smithiumot.

Krisztícium

Senkinek nincs krisztíciuma (a Raktárnak pláne nem, neki csak úgy lehet, hogy egy játékos elad neki). Nincs se eladó, se vásárló, az aukció véget is ért.

Étel

A spheroid 6 $-os áron elad 2 adag ételt a packernek, majd eladási áron (5 $) még 1 adagot a Raktárnak. A leggite és a mechtron hiába ajánlott 6 $-t ezért az 1 adag ételért. Most viszont mindketten megvennék a Raktártól azt az 1 adag ételt, amit épp most adott el a spheroid. A leggite-nek van elsőbbsége, mivel hátrébb van a játéksorrendben, így ő fizeti ki a vásárlási árat (7 $-t), elvéve az 1 ételt a Raktárból. A Raktárban nincs több étel. A spheroid 14 $-ért felkínál 1 adag ételt a mechtronnak, aki a fogait csikorgatva belemegy. A spheroid nem akar több ételt eladni, a többiek így, ha akarnának, sem tudnának többet venni - az aukció befejeződik.

Energia

A Raktárban rengeteg az energia, de hiába, senki nem akar se venni, se eladni. Az aukció és vele a piacfázis ezzel véget ér.

6. PIAC

A piacfázis során kereskedhettek egymással, illetve a Raktárral.

A négy aukció

A piacfázis négy aukcióból áll, ezek sorrendje kötött: smithium, krisztícium, étel, energia. Az aukcióhengert az ársáv alatti részen mozgatva mindig jelezhetitek, hogy éppen melyik áru aukciója következik.

Vásárlás vagy eladás?

Az éppen aukcióra bocsátott áruval kereskedhettek egymással, illetve a Raktárral. Kereskedni sosem kötelező, és szabadon eldönthetitek, kivel teszitek. Az eladás és a vásárlás egyszerre történik, egyszerre cselekedtek. Miután az áruk gazdát cseréltek, az üzletek véglegesek, nem gondolhatjátok meg magatokat.

Egy aukció során egy kolonista vagy vásárol, vagy elad - mindkettőt nem teheti. Mindig deklarálnotok kell, hogy eladók vagytok-e, vagy vásárlók - ezt az eladó/vásárlólapka megfelelő oldalra forgatásával célszerű jeleznetek, lerakva a lapkát az adott áru depozitjára.

A Raktár mindig az eladási áron ad el árut nektek (persze csak annyit, amennyivel rendelkezik), és a vásárlási áron vásárol tőletek. Ha egymással kereskedtek, szabadon egyezkedhettek az árról, ami akár több is lehet, mint az adott áru ármaximuma, vagy kevesebb, mint az adott áru árminimuma.

A Raktárnak eladott krisztícium az aukciót követően azonmód útra kél a távoli bolygók felé, azokat vegyétek le a Raktárról - a Raktár sosem tárol krisztíciumot.

Elsőbbség

Az üzletek egyszerre hajtódnak végre, de ha felmerül, hogy ki vásárolhat előbb a Raktárból, akkor aki az érintettek közül hátrébb van a játéksorrendben, az annyit vásárol, amennyit tud és akar, majd az, aki még érintettek közül hátrébb van, és így tovább. Eladásnál nem számít az elsőbbség, nincs semmi értelme tudniillik.

Tipp: Ha mind egymás bejelentésére vártok, eszerint cselekedjetek: az aukció során bárki elkezdhet 10-től visszafelé számolni, nagyjából másodpercenként kimondva egy számot. Ha 0-áig érve senki sem köt üzletet, az aukció befejeződött; ha legalább egy üzletet kötöttetek, a visszaszámolást fejezzétek be - de megint bárki elkezdheti újra, 10-zel kezdve.

Egy aukció során egy kolonista vagy elad, vagy vásárol, nem teheti meg mindkettőt.

Ha eladtok a Raktárnak, az eladott árukat rakjátok a Raktár megfelelő depozitjára; ha vásároltok a Raktárból, onnét a megvett árukat rakjátok saját raktáratok megfelelő depozitjára.

7. SORREND

A sorrendfázisban mind összeszámoljátok, mennyi galaktikus dollárotok van, és az összeget hangosan bejelentitek. Ezután a sorrendsávon vagyonotok szerint rendezitek át sorrendlapkáitokat: a legelső helyre az kerül, aki a legvagyonosabb közületek, a legutolsóra pedig az, aki a legszegényebb. Vagyonegyenlőségnél az lesz előrébb a sorrendsávon, aki az előző fordulóban előrébb volt.

Ha a forduló termelési fázisában a felcsapott termeléskártya *A hajók visszatértek!* volt, a játék e fázis végén befejeződik: a sorrendsáv első helyén lévő játékos a győztes.

8. ESEMÉNYEK

Az eseményfázisban szerencsés vagy balszerencsés dolgok történnek veletek, segítve vagy akadályozva titeket.

Szerencsés esemény

A fázist a játéksorrendben legelöl lévő kolonista kezdi, felhúzva egy szerencsekártyát; a kártyát megnézi, majd átadja egy általa kijelölt másik játékosnak. Az illető felolvassa a kártya szövegét és végrehajtja annak hatásait. Ha pénzt, árukat kap, azt mindig a játéktábla mellett lévő közös készletből veszi el, sosem a Raktárból vagy más játékosoktól.

Egyes eseménykártyák hatása változik annak függvényében, a játékosnak hány területlap van kolóniatábláján: kisebb/semmilyen hatás 1-4 területlapnál, nagyobb hatás 5 vagy több területlapnál.

Balszerencsés esemény

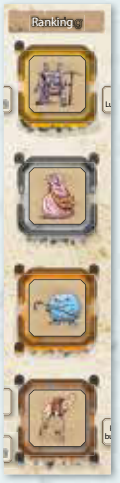
A játékos, aki a szerencsekártyát kapta, húz egy balszerencsekártyát; a kártyát megnézi, majd átadja egy általa választott másik játékosnak. Az illető felolvassa a kártya szövegét és végrehajtja annak hatásait. Ha pénzt, árukat veszít, azok mindig a játéktábla melletti közös készletbe kerülnek, sosem a Raktárba vagy más játékosokhoz.

A két eseménykártyát végrehajtásuk után képpel felfelé rakjátok saját dobott paklijukra. Ha egy eseménypakli kifogy, a dobott lapokat megkeverve alkossatok új paklit.

Tipp: A szerencse- és balszerencsekártyák nem csupán a vakszerencse befolyása alatt állnak; a sorrend és a taktika legalább ilyen fontos. A sorrendmechanikával együtt igazából a játék kiegyensúlyozására szolgálnak.
Azonban:

- **Ha nem tetszik nektek a kipécézősdi, használjátok a variánsoknál leírt módszert, amikor a felcsapott kártyák bal felső sarkában lévő ikonok határozzák meg, kire hatnak az események.**
- **Vagy úgy is dönthettek, hogy teljesen kihagyjátok az eseményfázisokat.**

A felhúzott eseménykártyát mindig át kell adni valaki másnak.



Példa a sorrendre

A játékosok most értek az első forduló sorrendfázisához. Mind megszámolják a pénzüket: a mechtronnak 30, a packernek 25, a spheroidnak 25 és a leggite-nek 8 $-a van.

A sorrendsáv első helyére a mechtron kerül. A packer és a spheroid közül az előbbi volt előrébb a sorrendsávon, így övé a második, az utóbbié a harmadik hely; a leggite lesz az utolsó.

Példa a

Szerencsés esemény
A packer van legelöl a játéksorrendben, így ő húz egy szerencsekártyát - ezt itt.

Ki kell jelölnie, kire hat az esemény - ez nem lehet saját maga. A mechtront választja, hosszan ecsetelve saját nagylelkűségét. A mechtronnak csak 4 területlapja van, ezért 5 $-t kap a készletből, miközben kötelességtudóan hálát színlel.

Balszerencsés esemény
Mivel a szerencsés esemény célpontja a mechtron volt, ő húz egy balszerencsekártyát - ezt itt -, kijelölve annak célpontját.

A kártya azoknak árt igazán, akiknek sok bányászó M.U.L.E.-juk van. Mivel ez még csak a játék eleje, sok nincs senkinek, de a leggite-nek és a spheroidnak is van 1. A mechtron a leggite-et választja, mert úgy gondolja, neki jobban hiányzik majd ez az 5 $. És persze reméli, hogy egyhamar nem szorul majd rá a leggite jóindulatára...

Balszerencsé

a kolónia vagyona (4 kolonista)	a kolónia vagyona (3 kolonista)	a várható nyugdíj
1800 $ vagy több	***1350 $ vagy több***	A Szövetséget lenyűgözte kolóniátok sikeressége. Számodra az arany alkony valóság lesz.
1550-1779 $	***1162-1349 $***	Végül is, a kolónia... nagyon is sikeres! Nem lesznek anyagi problémáid.
1300-1549 $	***975-1161 $***	A kolónia sikeres volt, a Szövetség elégedett. Kényelmes élet vár rád.
1050-1299 $	***787-974 $***	A kolónia sikeres volt.. fogjuk rá. Végül is, a Szövetség minimumkövetelményei teljesültek. Beosztónak kell lenned.
800-1049 $	***600-786 $***	A kolónia legalább megmaradt, de kevés kereskedőhajó jár majd erre. Sátorban fogsz élni.
550-799 $	***412-599 $***	A kolónia elbukott, a Szövetség többé nem küld erre hajókat. És egy fityinget se kapsz!
499 $ vagy kevesebb	***441 $ vagy kevesebb***	A kolónia elbukott... látványosan! Irány a Szövetségi Adósok Börtöne!

A JÁTÉK VÉGE

Ha felcsaptátok ***A hajók visszatértek!*** termeléskártyát a termelési fázisban, e forduló sorrendfázisával a játék véget ér. A termelési és az árazási fázisokat a szokott módon hajtsátok végre, viszont az utolsó piacfázisban adjátok el az összes árutokat a Raktárnak vásárlási áron.

Aki a sorrendfázisban legelőre kerül, vagyis akinek a legtöbb pénze van, az lesz az Alapító Atya, ő nyeri a játékot!

Azok a boldog nyugdíjasévek (bajnokság)

Az, hogy jobb vagy a többieknél, még kevés ahhoz, hogy életed végét boldog semmittevésben tölthesd. Ehhez az is kell, hogy a kolónia egésze is prosperáljon.
Hogy kiderüljön, milyen nyugdíjra számíthatsz, adjátok össze az összes kolonista vagyonát, és a bal oldali táblázatról olvassátok le, mi a jutalmad. (A táblázat a hétfordulós bajnokságon alapszik.)

EGYÉB ELVEK ÉS SZABÁLYOK

Az alábbi elvek - hacsak külön nincs leírva valahol az ellenkezője - mindig érvényesek:

Ha a játék valamire felszólít, annyira tegyétek meg, amennyire lehet - a maradék nem számít

Példa: Ha valaki 10 $-t veszítene, de csak 5 $-ja van, 5 $-t veszít; a másik 5 $-ral nem kell törődni.

Ha a sorrend nincs külön meghatározva, a játéksorrendben utolsó játékos dönt róla

Példa: Elhasználás és raktározás során két játékos is arra vár, a másik melyik energiával nem ellátott M.U.L.E.-ját forgatja át, mielőtt maga is döntene. A játéksorrendben utolsó játékos mondja meg, melyiküknek kell előbb nyilatkoznia.

Lefelé kell kerekíteni

Példa: L. a ***bajkeverő glakk-tündérek*** balszerencsekártyát.

A vagyonnyilatkozatok nyilvánosak

Példa: Ha valakit megkérdeznek, mennyi pénze van vagy milyen és mennyi adag áruval rendelkezik, meg kell mondania az igazat.

KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Általános

Mit tegyünk, ha kifogy a készletből valami?
Elméletileg végtelen a készlet, megkapjátok, ami jár. Írjátok fel például papírra, mennyitek van még.

Terjeszkedés

Kötelező elvenni egy területlapot?
Igen. Ha képes vagy rá, el kell venned egy területlapot, hogy lerakd kolóniatábládra, a megfelelő zónára.

Tényleg, van valami különbség a kék és a vörös zónák között?
Leszámítva, hogy a táblák két eltérő oldalán vannak, nincs.

Fejlesztés

Eladhatok területlapot másnak, vagy a Raktárnak? És M.U.L.E.-t?
Nem. (Kivéve persze, ha saját variánst dolgoztok ki, amiben megengeditek ezt.)

Hogyan tudok átforgatni egy területlapot, hogy mostantól a hátoldala legyen felül?
Egy módszer van rá: megszerzed a területlapot, és egy M.U.L.E.-oddal ott krisztíciumot bányászol.

Mekkora a már elég jó krisztícium-bánya?
A krisztícium termelési értéke 0 és 3 között lehet, az átlag 1,25, szóval a 2-es érték elég, a 3-as nagyon jó. A síkságok, dombságok és hegységek ugyanakkora esélyt kínálnak sok és kevés krisztíciumra.

Mi a különbség a 0-s termelési érték meg aközött, hogy egy árunak nincs is termelési értéke?
A folyóvölgyekben a smithiumnak és a krisztíciumnak nincs termelési értéke, így ott nem is bányászhatnak ilyesmit a M.U.L.E.-ok. Ellenben 0-s termelési értéknél a M.U.L.E. beprogramozható erre az árufajtára, elvégre termeléskártya vagy nagyüzemi termelés miatt így is termelhettek ott árut.

Mekkora az esély a wampu elcsípésére?
Egy a háromhoz. 12 szerencsekártya van, ebből 4-nek a sarkában van wampu.

Elhasználás, raktározás

Kell energiát költenem, ha a M.U.L.E.-om olyan árut termelne, aminek termelési értéke 0?
Igen. A termelésre programozott M.U.L.E. mindenképp energiát fogyaszt (kivéve, ha energiát termel, ugyebár).

Termelés

Amikor először bányászok krisztíciumot egy területlapon, átforgatom azt akkor is, ha a *Sugárzás!* termeléskártya miatt elveszítem vagy átforgatom az ott dolgozó M.U.L.E.-omat?
Nem, nem forgatod át a területlapot.

Megkapom a nagyüzemi termelés bónuszát, ha *Sugárzás!* vagy *Rágcsálók!* vagy más efféle termeléskártyák miatt a szomszédos parcellán dolgozó M.U.L.E.-om elveszik vagy átfordul?
Nem, nem kapod meg.

Megkapom a nagyüzemi termelés bónuszát, ha a két szomszédos parcella más tereptípusba tartozik - például síksák és hegység?
Ez lényegtelen. Ha van út a két parcella között, és a M.U.L.E.-ok ugyanazt az árut termelik a két parcellán, jár a nagyüzemi bónusz.

A *Rágcsálók!* termeléskártya hat a harmadik játékosra, ha sem az elsőnek, sem a másodiknak nincsenek ételtermelő parcellái?
Nem. Az első termelésfázis után a *Rágcsálók!* csak a játéksorrendben első és második játékosra hathatnak.

Árazás

A M.U.L.E.-ok és az áruk ára azonnal megváltozik, amint megváltozik a mennyiségük a Raktárban?
Nem. Az árak kizárólag az árazási fázisban változnak, a fejlesztési fázisban vagy a piacfázisban nem.

Események

Ha a felhúzott esemény- vagy termeléskártyának nincs hatása, attól még ki kell játszani?
Igen. A felhúzott esemény- vagy termeléskártyát ki kell játszani, akkor is, ha nem hat a kolonistákra - ettől még úgy számít, mintha végrehajtódott volna.

A játék vége

A győztes eldöntésénél a M.U.L.E.-ok és a területlapok nem számítanak?
Nem. Persze lentebb olvashattok egy olyan variánst, aminél igenis számítanak.

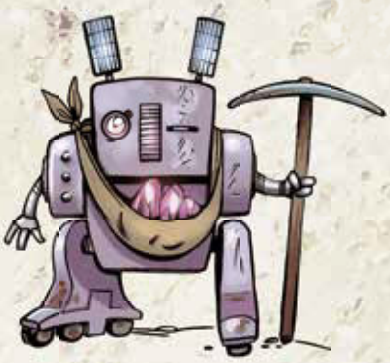
STRATÉGIAI TANÁCSOK

- Minél korábban tesztek szert egy parcellára, annál értékesebb, mivel annál többször tudtok termelni rajta - feltételezve, hogy van elég ételetek és pénzetek a M.U.L.E. odaküldésére.
- A parcellákat igyekezzetek négyzetformán lerakni, mivel így tudjátok legjobban kiaknázni a nagyüzemi termelés bónuszát: négy, négyzet alakban lerakott, ugyanazon árut termelő parcelláért bónuszként 4 adag jutalomárut kaphattok.
- Próbáljatok arra törekedni (szinte bármi áron), hogy a raktáratokban a piacfázis végén maradjon 2 adag étel, hogy a következő fordulóban megszerzett területlapra nyomban tudjatok M.U.L.E.-t küldeni. Ha van ételtartalékotok, az azt is jelenti, hogy ha valami váratlan történik, a stratégiátokat rugalmasan a valósághoz tudjátok alakítani.
- Ha van elég ételetek, de nincs elég pénzetek M.U.L.E. vásárlásához, próbára tehetitek a szerencsétek wampuvadászattal.
- Amikor megtervezetik, mit fogtok csinálni a fejlesztési fázisban, arra is figyeljetek, mit termelnek és mit fogyasztanak el a többiek. Próbáljátok előre kitalálni, hogyan fognak változni a Raktár árai, és ehhez mérten cselekedjetek.
- Ha nincs égető szükségetek a pénzre, ne adjatok el akkor, amikor alacsonyan vannak az árak - a pénz miatt csak előrébb kerültök a játéksorrendben. Az árak előbb-utóbb feljebb mennek, mert elhasználjátok a Raktár áruit, vagy tűzvész tör ki ott.
- A jól álló ellenfeleiteknek adjátok a balszerencse-, a lemaradóknak a szerencsekártyákat. Ha balszerencsekártyát kaptok, tekintsétek bóknak.

VARIÁNSOK

Kolonistakártyák, egyedi képességek (erősen ajánlott)

A bajnokság előkészületeinél olvashatjátok ezt a variánst *(l. a 9. oldalon)*. A kolonisták egyedi képességei változatosságot jelentenek, valamint szerepjáték elemet visznek a játékba - ha nem zavar titeket az, hogy a képességek nem tökéletesen kiegyensúlyozottak.



A változatos bolygó (erősen ajánlott)

Az előkészületek során az előírt területlapokat véletlenszerűen rakjátok le az Irata üres területeire - akár az összes parcellát, akár az összeset a folyók kivételével. Így sokkal változatsabbak lesz az, hogy az első fordulók során milyen parcellákkal bővítitek majd kolóniátokat.

Változó hosszúságú játék (erősen ajánlott)

Ha nem akarjátok előre tudni, mikor fog véget érni a játék, tegyetek így: az előkészületek során eggyel kevesebb termeléskártyából (pl. 6 helyett 5-ből) alkossátok meg a termeléspaklit. Utána ahelyett, hogy ***A hajók visszatértek!***-kártyát simán e pakli aljára raknátok, e lapot keverjétek össze két termeléskártyával, és a három megkevert lapból álló kis paklit rakjátok a termeléspakli aljára.

Hosszabb játék (erősen ajánlott)

Ha úgy érzitek, túl hamar vége a játéknak, az előkészületeknél 1 vagy 2 plusz termeléskártyát keverjetek a termeléspakliba: vagyis a 6+1 termeléskártya (a +1-es ***A hajók visszatértek!***) helyett a pakli 7+1, vagy akár 8+1 lapból álljon.

Titkos licit a földárveréseken (erősen ajánlott)

Aki parcellakártyát játszik ki, eldönti, hogy a licitálás a normál szabályok szerint fog-e zajlani, vagy pedig az alábbi módon: mind a markotokba rejtitek azt a pénzt, amivel licitálni szeretnétek, és egyszerre mutatjátok meg, mennyi az annyi. Licitegyenlőség esetén azé a parcella, aki hátrébb van a játéksorrendben.

Földaukciók a földadományozás előtt (erősen ajánlott)

E variánsnál a földadományozás előtt kell kijátszanotok a parcellakártyákat. E variánsnál az első fordulóban nem játszhattok ki parcellakártyát. Így aukcióra kényszeríthetitek a legizgalmasabb parcellákat (például krátereket), mielőtt a játéksorrendben hátul lévő játékosok csak úgy elvennék azokat maguknak.

Több kiszámíthatóságot!

A M.U.L.E. részben egy piacszimulációs játék, ahol a kockázat nagy jutalommal járhat. Ha azonban jobb szeretitek a kiszámíthatóságot, az alábbiak szerint játsszatok:

Fejlesztési fázis: Már most csapjátok fel a termeléspakli legfelső lapját, méghozzá a 3. akciókör kezdetén. Ettől még a felcsapott termeléspakli hatása csak a termelési fázis kezdetén fog létrejönni.

Termelési fázis: Ha egy termeléskártyának van 1. fordulós hatása is (a ***Rágcsálók!*** vagy a ***Sugárzás!*** ilyen), akkor bármelyik forduló legyen ez éppen, az 1. fordulós hatását hajtsátok végre.

Eseményfázis: Az eseményfázist felejtsétek el úgy, ahogy van. Balszerencsekártyát nem húztok, szerencsekártyát is csak wampura vadászva.

Több földaukció

Ha szeretitek azt, hogy a földaukciók miatt felgyorsul a terjeszkedésetek és elveszik a pénzetek, megegyezhettek abban, hogy mindenkinek osztotok még egy parcellakártyát - különösen, ha amúgy is a **hosszabb játék** variánst használjátok. Ha nincs elég ilyen kártyátok, találjatok ki valamiféle helyettesítést.

Egy akció fordulónként

A fejlesztési fázisban egyetlen akciókör lesz, és annak során egy kolonista legfeljebb 6 adag ételt költhet.

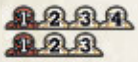
Eladók és vásárlók bejelentése

Minden piaci aukció (de minimum az étel- és az energiaaukció) előtt be kell jelentenetek, hogy ti eladók vagy vásárlók lesztek. Ezt egyszerre teszitek, felfedve, melyik oldalával felfelé forgattátok eladó/vásárlólapkátokat: ezen aukció során vagy a lapka szerint adtok el/vásároltok az adott áruból, vagy nem csináltok semmit (vagyis, ha vásárlóként deklaráltad magad, nem kötelező vásárolnod, azonban semmiképp sem adhatsz el árut ezen aukció során).

Aukciók: előbb a kolonisták, azután a Raktár

Ha valaki olyan eladási vagy vásárlási árat kínál, ami legalábbis eléri a Raktár megfelelő áruit, a többiek nem kereskedhetnek helyette a Raktárral: a Raktárral csak úgy kereskedhettek, ha nincs jobb ajánlat. A jobb ajánlatok közül szabadon választhattok, és persze kereskednetek sem kötelező.

Irányított sorsolás



Ha nem tetszik nektek az, hogy egymásnak osztjátok ki az eseménykártyákat, használjátok ezt a variánst. Minden eseménykártya bal felső sarkában látható egy ilyen diagramm, amin a sötétebb szám azt mutatja meg, hogy kinek jár az eseménykártya (az illusztráción mind 3, mind 4 játékosnál a játéksorrendben legelöl lévő játékos kapja ezt a kártyát). Csapjatok fel egy-egy szerencse- és balszerencsekártyát, nézzétek meg a bal felső sarkukat, és adjátok oda azoknak, akik jár - ők felolvassák és végrehajtják a nekik jutott eseménykártyákat.

Sorrend: a parcellák és a M.U.L.E.-ok is számítanak

A készpénzetekhez még minden parcellátok után adjatok 10 $-t, valamint minden M.U.L.E.-otok után 5 $-t. Megegyezésetek szerint vagy minden sorrendfázisban így jártok el, vagy pedig csak a legutolsóban, vagyis a játék győztesének eldöntésénél.

Előkészületek

Alapjáték

dolog	játéktábla 3 fő	játéktábla 4 fő	játékosok
folyó	–		1
síkság	18		–
dombság	6		–
hegység	6		–
M.U.L.E.	12		1
smithium	4	8	–
étel	6	8	4
energia	6	8	3
pénz	–		$30
pakk-kártya	–		1
eladó/vásárlólapka	–		1

Ársáv: Egy-egy áruhenger minden oszlop legalsó mezőjére.

Termeléspakli: Egy ***A hajók visszatértek!*** a pakli legaljára, képpel lefelé; a többi kikerül a játékból. 5 egyéb termeléskártya, képpel lefelé, az előző lap tetejére; a többi kikerül a játékból.

Eseménypaklik: Az összes szerencsekártya megkeverve egy pakliba, egy másikba a balszerencsekártyák.

Bajnokság

dolog	játéktábla 3 fő	játéktábla 4 fő	játékosok
folyó	3	4	–
síkság	18		–
dombság	6		–
hegység	6		–
M.U.L.E	12		–
smithium	4	8	–
étel	5	6	4
energia	5	6	2
pénz	–		$30
pakk-kártya	–		1
parcellakártya	–		1
eladó/vásárlólapka	–		1

Ársáv: Mint az alapjátéknál.

Termeléspakli: Mint az alapjátéknál, de ***A hajók visszatértek!***-re nem 5, hanem 6 másik termeléskártya kerül.

Eseménypaklik: Mint az alapjátéknál.

A fordulók menete

1. Terjeszkedés játéksorrendben

Földadomány: Parcella elvétele. Az 1. fordulóban 2x

A földadományozás után (csak bajnokság)
- **Földakciók:** Kijátszhatsz egy parcellakártyát.
- **Kijátszási sorrend:** Játéksorrendben.

2. Fejlesztés játéksorrendben - de fordítva, ha ≤ 6

Az akciók előtt: Kijátszhatsz egy pakk-kártyát.

Legfeljebb 3 akciókör
Minden akciókörben ezt teheted:
- egy vagy két 1 ételbe kerülő akció végrehajtása
- egy 2 ételbe kerülő akció végrehajtása
- passzolás - nem kerül ételbe, de vége a fázisodnak

M.U.L.E. vásárlása/átprogramozása a fehér zónában
M.U.L.E. vásárlása/átprogramozása a kék/vörös zónában
Két szomszédos M.U.L.E. átprogramozása
M.U.L.E. átmozgatása másik parcellára
Két talajminta megvizsgálása
Wampuvadászat (10 $, ha sikerül)
Pókerezés (5 $, vége a fázisnak)

3. Elhasználás, raktározás egyszerre

Elhasználás: Az "elhasznált étel" dobozra lerakottak.
Elhasználás: Minden nem -t termelő -ér 1 .
Raktározás: Az étel fele megromlik.
Raktározás: Az energia negyede elszivárog.
Raktári kapacitás: Max. 12 adag minden áruból.

4. Termelés egyszerre

Termeléskártya felcsapása, végrehajtása
Alaptermelés kiszámítása

Nagyüzemi termelés bónusza (bajnokság)

5. Árazás egyszerre

Árukongok mozgatása az ársávon

6. Piac egyszerre

Aukció minden árunál - ez a sorrend
Minden aukció során az vehet előbb a Raktárból, aki hátrébb van a játéksorrendben.

7. Sorrend egyszerre

Akinek több pénze van, előrébb lesz a sorrendben.

8. Események speciális sorrendben

Szerencsekártya: Az 1. játékos választ célpontot.
Balszerencsekártya: A szerencsekártya célpontja választ.