ONWARD TO VENUS

RULE BOOK

A STRATEGIC BOARD GAME OF INTER-PLANETARY CONQUEST

FOR BOYS, GIRLS AND FULLY GROWN HUMANS

DR. GRORDBORT'S

Dr. E. Grordbort
előszava

Drága embertársaim!

Habár általában tartózkodok a játékoktól és más efféle frivol és felesleges időtöltésektől, tanácsadóim révén mégis arra jutottam, hogy ez a "társasjáték" kiváló eszköz lehet arra, hogy egyszerre tanítsa és gyönyörködtesse társadalmuk legintelligensebb elméit.

Ezért hát semmi költségtől nem riadtunk vissza e kiváló minőségű termék megalkotása közben, és sikerült is az egész földkerekség harmadik legkevésbé rossz tervezőjét rábírnunk arra, hogy alkossa meg ezt a játékot, amit most maguk előtt látnak.

Semmi kétség afélől, hogy e játék ismételt használata segít abban, hogy agytérfogatunk mind nagyobb részét használatba vegyük, valamint megtanít a sugárfegyverek megfelelő kezelésére is - hasznos képesség, amikor arról van szó, hogy távol tartsuk a mindenféle gyanús népségeket Naprendszerünktől.

Sejtésem sincs, hogy ez hasznos, haszontalan, vagy alkalmasint ártalmas termék, ám biztosíthatom Önöket, hogy Dr. Grordbort's Industries nem veszi vissza a már kibontott példányokat.

Jó szórakozást!

DR. GRORDBORT'S

PRODUCTION APPROVED
REF. 3-84/24

Áttekintés

Az ***Irány a Vénusz!*** Greg Broadmore retro-scifi világában játszódik. Ez egy alternatív, a mi 19. századunk végére hajazó valóság, ahol az űrutazás közönséges dolog. A bolygók és a holdak csak arra várnak, hogy betelepítsük és a saját céljainkra kihasználjuk őket - bár a bennszülött lakosságuk ezt nem feltétlen nézi majd jó szemmel. Szerencsére a földlakók rendelkezése állnak dr. Grordbort termékei, a különféle sugárfegyverek egész arzenálja, hogy helyükre tehessük az izgága idegeneket. A jó doktor termékeinek leghíresebb használója, mondhati reklámarca Lord Cockswain, aki sokak szerint az emberiség legkiválóbb férfiúja.

Minden játékos egy nagy, eredetileg földi birodalmat irányít: Nagy-Britanniát, Franciaországot, Németországot, Oroszországot és a feltörekvő Amerikai Egyesült Államokat. A cél a Naprendszer bolygóinak megszerzése.

A játéknak nincs valódi táblája, hanem a nyolc planétát kell az asztalra kirakni, az alábbi módon:

A játék három periódusból áll. Minden periódus elején véletlenszerűen kihúzott lapkákat kell felcsapni a planétákra; utána a játékosok felváltva akciókat hajtanak végre.

A leggyakoribb akció egy lapka elvétele, mert ezekkel lehet gyárakat alapítani, bányákat nyitni, kártyákat húzni, érdekes és különös lényeket szitává lyuggatni, pénzt szerezni, valamint megtámadni a többi játékost.

Háromféle katonai egység van a játékban: gyalogság, tank, űrcirkáló. A gyalogság olcsó, így ágyútölteléknek kiváló. Az űrcirkálók drágák, de bárhová eljutnak a Naprendszerben, szükség esetén gyalogsággal megrakodva. A tankok rendkívül erősek, de csak azon a planétán vethetők be, ahol megépültek.

A katonai egységeket azon planéta köré kell rakni, ahol felállították őket. Amíg orbitális pályán vannak, mozoghatnak. Ha egy egység megszerez egy lapkát vagy csatába megy, le kell rakni a planéta felszínére. A már egy bolygó felszínén lévő egység ebben a periódusban nem vehet részt újabb akcióban. Ennélfogva minél több egysége van valakinek, annál több akciót tud végrehajtani. A periódusok végén minden egység újra orbitális pályára áll.

Fontos, hogy a játékosok csak akkor támadhatják közveletnül egymást, ha feszültséglapkák vannak játékban, és még akkor is korlátozott az, hogy hol ronthatnak egymásnak.

A kártyák fontos részei a játéknak. Többféleképpen lehet kártyához jutni, leginkább mégis kártyahúzást biztosító lapkák megszerzésével. A kártyákat a pakli tetejéről kell húzni, így senki se tudhatja biztosan, mit szerez majd. A legtöbb kártya harci pontokat ad; mások valamiféle segítséget biztosítanak. Minden kártya "egyszer használatos", így a kijátszott kártyát utána a dobott lapokhoz kell tenni.

Minden periódus végén meg kell nézni, sor kerül-e krízisekre. A periódusok elején lehet, hogy sikerül felcsapni egy-több krízislapkát: ezek jól jelzik, hogy nagy válság közeleg.

A krízis milyensége attól függ, melyik planétán kerül rá sor. A Földön robotlázadásban manifesztálódik, míg például a Vénuszon a hálátlan és idolens bennszülöttek függelenségi harcában.

A harmadik periódus után a játékosok összeszámolják győzelmi pontjaikat - leginkább a planétákon nyitott bányákért és gyárakért járnak győzelmi pontok.

Emellett még a kapitális trófeákért és a legyőzött krízisekért is győzelmi pontok járnak.

A játékot kétten, hárman, négyen, vagy akár öten is játszhatják, és nagyjából másfél órát vesz igénybe. Nagyjából.

Tartozékok

A 8 planéta

A téglalapban lévő kép a lehetséges krízisre utal. A hatszögekben lévő számok győzelmi pontok.

Nómenklatúra

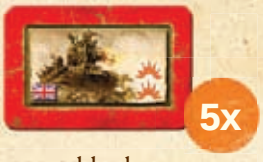
A tervező pontosan tudja, hogy e planéták egy része csupáncsak hold; a “bolygó/hold” kifejezés állandó használata azonban meglehetősen nehézkessé tenné a szöveget. Egyszóval, itt és most a “planéta” bolygót és holdat is jelent.

A játékosok lapkái

Öt készlet van ezekből a lapkákból: vörös, kék, zöld, sárga és lila.

gyalogságlapka

űrcirkálólapka



tanklapka

A gyalogság, űrcirkálók és tankok közös neve katonai egységek. Minden lapkán láthatók a harci pontok jelzései.

bányalapka

gyárlapka

Az ezeken a lapkákon látható szám - az érmén - nem a lapka ára, hanem az, hogy mennyi bevételt termel periódusonként.

A planétalapkák

gyárlapka

laphúzólapka

trófealapka

szerencselapka

Ezt a négy lapkafajtát úgy lehet megszerezni, hogy egy katonai egység leereszkedik értük a planéta felszínére.

28x

bányalapka

13x

krízislapka

6x

feszültséglapka

E három lapkafajtának védelmi értéke van (a jobb alsó sarokban, az acélnégyzetben látható). A feszültséglapkák védelmi értéke változó.

A kártyák

5x

Öt készlet kezdőkártya, minden birodalomnak négy lap.

111x

húzókártyák

1x

passzkártya

A kártyák típusai:

Az **akció (Action)** azt jelenti, hogy a kártya kijátszása egy akcióba kerül.

A **mellékakció (Free Action)** azt jelenti, hogy a kártya kijátszása nem kerül akcióba.

A **haszon (Benefit)** azt jelenti, hogy a kártya egy másik akció során játszandó ki, azt az akciót módosítja.

A harci pontokat ez a szimbólum jelöli: Minden szimbólum 1 harci pont. Ez a szimbólum ☠ pedig a kockákhoz kapcsolódik.

A passzkártyát külön kell kezelni a többi laptól.

Miegymások

45x

egyfontos

25x

ötfontos

3x

idegenlapka

- 7x passzjelző
- 3x dobókocka
- 1x kezdőjátékos-jelző
- 1x vászonzsák
- 1x áttekintőlap

Előkészületek

1. lépés: A planéták kirakása

A nyolc planétát az alábbi módon ki kell rakni az asztal közepére.

2. lépés: A birodalmak

Minden játékos elvesz egy készlet lapkát és kártyát választott színében. A színek a birodalmakra utalnak:

Brit Birodalom	vörös (természetesen)
Francia Birodalom	kék (mi más?)
Orosz Birodalom	lila
Német Birodalom	sárga
Amerikai Egyesült Államok	zöld

3. lépés: Kezdőlapkák

Minden játékos lerakja a Föld köré, orbitális pályára 4 gyalogságát és 2 űrcirkálóját. Az orbitális pálya azt jelenti, hogy a planéta köré, közel annak széléhez, de úgy, hogy semmiképpen se lógjon a lapka a planétára.

Emellett minden játékos lerakja egy gyárlapkáját magára a Földre.

A játék során mindig úgy kell lerakni a katonai egységeket, hogy egyértelmű legyen, orbitális pályan vannak-e éppen, vagy lent a planéta felszínén.

4. lépés: Kezdővagyon

A pénzeket az asztal szélére kell készíteni: ez lesz a bank. Mindenki kap 12 fontot a bankból.

5. lépés: Kezdőkártyák

Mindenki kezében ott van 4 kezdőkártyája. A többi húzókártyát össze kell keverni, és mindenkinek ki kell osztani 2-t: mindenki 6 lappal a kezében kezd. A többi kártyát húzópakliként képpel lefelé le kell rakni az asztalra.

Fontos: Innentől a valódi kezdőkártyák pont úgy kezelendők, mint a többi húzókártya, használatukban nincs különbség.

6. lépés: A passzkártya

A passzkártyát ki kell rakni az asztalra, és mellé kell készíteni a passzjelzőket.

7. lépés: A lapkák

Az összes planétalapkát bele kell szórni a vászonzsákba.

Az idegenlapkákat egyelőre félre kell tenni; akkor lesz rá szükség, amikor krízis tör ki a Kuiper-övben.

8. lépés: A kezdőjátékos meghatározása

Mindenki dob a három speciális kockával. Akinél az összeg a legnagyobb, az lesz a kezdőjátékos, ő kapja meg a kezdőjátékos jelzőjét. (Egyenlőségnél az érintettek újra dobnak.)

9. lépés: A csillagokig és tovább!

Kezdődhet a játék!

A játék menete

A játék három periódusból áll, a periódusok pedig az alábbi fázisokból:

1. **fázis: Passzjelzők**
2. **fázis: Planétalapkák húzása és lerakása**
3. **fázis: Akciók**
4. **fázis: Krízisek**
5. **fázis: Bevétel**
6. **fázis: Katonai egységek visszahelyezése**

Minden fázist teljesen végre kell hajtani, mielőtt elkezdődne a következő fázis. A fázisok részeletei alant olvashatók:

1. fázis: Passzjelzők

A passzkártyára kettővel több passzjelzőt kell rakni, mint amennyi a játékosok száma - így például három játékosnál öt passzjelző kerül a passzkártyára *(l. oldalt a képen).*

A passzjelzők jelzik, hogy mikor ér véget az akciófázis: akkor, amikor az utolsó passzjelző is lekerül a passzkártyáról.

2. fázis: Planétalapkák húzása és lerakása

A planétalapkákkal teli vászonzsákból ki kell húzni és fel kell csapni minden planétára bizonyos számú lapkát (hogy pontosan mennyit, az az áttekintőlapról, illetve a szabályfüzet utolsó oldaláról leolvasható).

Az egyes planétákra felcsapandó lapkák száma függ a játékosok számától - így például három játékos esetén a Merkúrra két lapkát kell felcsapni, négy játékos esetén viszont hármat.

A planétalapkák képpel felfelé vannak a planétákon, így azokat mindenki jól láthatja. Ha az előző periódusból-periódusokból maradt egy vagy több lapka planétán, azok is ottmaradnak.

Ha a Ganümédészre krízislapka lett felcsapva, azt onnét nyomban a dobott lapkákhoz kell tenni.

A játék előrehaladtával egyre több planétalapka kerül le a planétákról a dobott lapkákhoz.

3. fázis: Akciók

Ez a legfontosabb fázis, a játék szíve: a játékosok ekkor cselekednek.

Először a kezdőjátékos hajt végre egy akciót, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. Ez addig ismétlődik, amíg valaki el nem veszi az utolsó passzjelzőt a passzkártyáról. Így mindenki több akciót is végrehajthat, de a végrehajtható akciók mennyisége korlátozott.

Aki épp soron van, annak az alábbi lehetőségek közül **kell egyet végrehajtani**a:

- **Katonai egységek mozgatása (alkalmasint planétalapka megszerzésével)**
- **Planétalapka megszerzése**
- **Katonai egységek felállítása**
- **Kártyaakció végrehajtása**
- **Passzjelző elvétele**

Akció: Katonai egységek mozgatása

A játékos egy katonai csoportosítását legfeljebb két planétányit mozgatja. Csak egyetlen planétányi mozgatás után lehetőség van planétalapka megszerzésére is.

Planéták között kizárólag űrcirkálók képesek mozogni, azonban egy űrcirkáló bármennyi gyalogságot képes szállítani.

Tankok (hacsak kártyahatás külön lehetővé nem teszi) nem mozoghatnak planéták között; a tankok általában végig azon a planétán maradnak, ahol legyártották őket.

A játékos egy planétánál kiválasztja tetszőleges számú űrcirkálóját és gyalogságát, hogy egy csoportosítást hozzon létre belőlük. A csoportosításban kell lennie legalább egy űrcirkálónak. Csak orbitális pályán lévő egységek választhatók.

A csoportosítás a mozgás végén egy másik planéta körüli orbitális pályára fog érkezni. Az egész csoportosítás együtt mozog, útközben nem szakadhatnak le róla egységek és nem is csatlakozhatnak hozzá.

A csoportosítás a lerakott planéták szerint halad. A Vénusztól a Mars (és megfordítva) két planétányira van. A Földről a Holdra (vagy megfordítva) mozogni egy planétányit jelent.

Ha a csoportosítás csak egy planétányit mozgott, a célplanétánál a játékos megszerezhet egy planétalapkát. Ebben nem kell kötelezően résztvennie olyan egységnek, ami most érkezett oda a csoportosítással - olyan egységgel is végrehajtható, amelyik már a mozgás előtt e planéta körüli orbitális pályán volt.

Példa:
A Föld körüli pályán lévő egységek a Nap felé haladva a Merkúrig, a Naprendszer pereme felé haladva a Ganümédészig juthatnak. Ha a vörös játékos lapkát is szeretne szerezni, célként ezek a planéták jöhetnek szóba: Vénusz, Hold, Mars.

Ha a játékos mozgását egy kártya megnöveli, akkor azt is jelenti, hogy lapkaszerzéshez is többet mozoghat. Ha például a játékos kijátszik egy kártyát, ami eggyel megnöveli mozgását, két planétányiról háromra, akkor egy vagy két planétányi mozgás után van lehetősége a célnál lapka megszerzésére.

Akció: Planétalapka megszerzése

Alapvetően kétféle lapka szerezhető meg: védelmi értékes és védelmi érték nélküli. Ha egy lapkának van védelmi értéke, az a lapka jobb alsó sarkában, acélalapon látható.

Gyár- vagy bányalapka megszerzéséhez az is kell, hogy a játékos a planétalapkát ki tudja cserélni egy saját lapkájára - ha nem képes rá, nem szerezheti meg a lapkát. Ez a szabály akkor is érvényes, amikor a játékosok egymástól szereznének meg lapkákat nemzetközi feszültség esetén.

Védtelen lapkák

Védtelen planétalapka megszerzéséhez a játékosnak csupán le kell szállnia a planéta felszínére egy, a planéta körül orbitális pályán lévő katonai egységével.

Ez az egység lehet gyalogság, tank vagy űrcirkáló is. A felszínre leereszkedés nem számít mozgásnak.

Példa:
A vörös játékos meg akarja szerezni a kártyahúzós lapkát. Úgy dönt, a tankját használja, így azt lemozgatja a Mars felszínére. A lapka elvétele után húz két kártyát a pakli tetejéről. A tank a továbbiakban nem mozoghat és nem támadhat (védekezni viszont, ha kell, védekezhet).

A játékos elveszi a planétáról a lapkát, és végrehajtja a lapka hatását:

Gyár: A játékos az elvett planétalapka helyére, a planéta felszínére lerakja egy saját gyárlapkáját. Az elvett planétalapkát a dobott lapkákhoz rakja.

Laphúzás: A játékos a planétalapkát a dobott lapkákhoz rakja, maga pedig felhúzza és a kezébe veszi a húzópakli tetejéről a legfelső két kártyát. A játékos akár most azonnal ki is játszhatja ezeket a kártyákat.

Fontos, hogy egy játékosnak legfeljebb kilenc kártya lehet a kezében; akinek több van, annak el kell dobnia annyit, hogy csak kilenc maradjon. Az eldobott káryák a dobott lapokhoz kerülnek.

Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit kell alkotni.

Szerencse: A játékos a planétalapkát a dobott lapkákhoz rakja, majd elvesz a bankból 3 fontot.

Trófea: A játékos az elvett trófealapkát a játék végéig maga előtt tartja. A játék végén minden trófea-lapkáért 1 győzelmi pont jár majd.

Védekező lapkák

Az ilyen lapkáknak védelmi értéke van: hogy mekkora, azt a lapka jobb alsó sarkában, acél négyzet-ben látható szám jelzi.

A harcok mindig ugyanolyan módon zajlanak, függetlenül attól, milyen lapkáért folyik a harc.

Először is meg kell határozni, mennyi harci pont szükséges a lapka megszerzéséhez. Ennek módja:

- Dobni kell a három kockával.
- Meg kell tartani a kidobott legnagyobb és legkisebb eredményt (a középső eredmény nem számít). Ha egy kocka eredménye ☠, az itt 0-nak számít.
- A nagyobb eredményből ki kell vonni a kisebbet.
- A végeredményt hozzá kell adni a lapka védelmi értékéhez.

Ezzel kiderült, mennyi harci pont kell a lapka megszerzéséhez - a játékosnak legalább ennyi harci pontot el kell költenie, hogy övé legyen a lapka.

Harci pont többféleképpen költhető el:

- Minden, a planéta körüli orbitálás pályáról a felszínre most leküldött gyalogság vagy űrcirkáló 1 harci pontot ér.

- Minden, a planéta körüli orbitálás pályáról a felszínre most leküldött tank 2 harci pontot ér.

- A játékos bárhány kártyát kijátszhat a kezéből az azokon lévő harci pontokért.

- A játékos bárhány olyan kártyát kijátszhat a kezéből, amelyek módosítják katonai egységei harci erejét.

A játékos saját belátása szerint szedi össze egységeivel és kijátszott kártyáival a szükséges harci pontokat - azonban legalább egy katonai egységének le kell ereszkednie a planéta felszínére, a pontok nem fizethetők meg kizárólag lapokkal.

Ha a játékos nem tudja vagy nem akarja "megfizetni" a szükséges mennyiségű harci pontot, a lapka megszerzésére tett kísérlete sikertelen volt, akciója véget ért. Ilyenkor is érhetik veszteségek *(l. a maga idejében)*.

Ha a játékos összeszedte a szükséges mennyiségű harci pontot, megszerezte a planétalapkát. Ezután végrehajtja a lapka hatását:

Bánya: A játékos az elvett planétalapka helyére, a planéta felszínére lerakja egy saját bányalapkáját. Az elvett planétalapkát a dobott lapkákhoz rakja.

Krízis: A játékos az elvett krízislapkát a játék végéig maga előtt tartja. A játék végén minden krízislapkáért 1 győzelmi pont jár majd.

Feszültség: A feszültséglapka induló védelmi értéke annak függvénye, hogy a játékos mit szeretne cselekedni a feszültséglapka megszerzése után.

A játékos a feszültséglapka megszerzése után megszerezheti egy másik játékos ugyanezen planétán lévő egy gyár- vagy planétalapkáját. A játékosnak még a lapka megszerzésére tett kísérlet során meg kell jelölnie, melyik lapkát próbálja igazából átvenni. A védelmi érték a megtámadott játékosnak a planéta felszínén **és** a planéta körüli orbitális pályán lévő katonai egységei szerint alakul.

Minden egység védelmi értéke annyi, ahány harci pontot ér: gyalogságnál és űrcirkálóknál ez 1, tankoknál 2. A szokott módon kell dobni a kockákkal, a legnagyobb és a legkisebb érték különbségét hozzáadva az összeghez, így áll össze a végösszeg - a támadónak legalább ennyi harci pontot össze kell szednie.

Ha a soron lévő játékos összeszedi a szükséges mennyiségű harci pontot, elveszi a feszültséglapkát, majd a valódi célpontjául kijelölt lapkát visszaadja tulajdonosának, és a helyére lerakja egy saját, ugyanilyen fajtájú lapkáját.

Végül az elvett feszültséglapkát a dobott lapkákhoz rakja.

Veszteségek

Csak a soron lévő játékos szenvedhet veszteségeket lapkaszerzési kísérlete során. Ahány ☠-t sikerült dobnia, annyi katonai egységét elveszíti ott, ahol a harc folyt.

A veszteségek eltávolítására csak a harc **után** kerül sor, így a játékos összes harcba dobott katonai egységének harci pontjaival számolhat. A játékos akkor is elszenvedi a veszteségeket, ha feladja a lapka megszerzésére tett kísérletetét.

Példák:

A sárga játékos úgy dönt, megtámadja a marsi bányát. Dob a három kockával, az eredmény ez:

A legkisebb eredmény nulla (☠), a legnagyobb három, vagyis a különbség három. A bánya védelmi értéke is három, az összérték tehát hat. A sárga játékos két gyalogságát az orbitális pályáról leküldi a Mars felszínére, valamint kijátszik két kártyát, amelyek mindegyike két harci pontot ér.

Összeszedte a hat harci pontot, megszerezte a bányát. A planétalapkát a dobott lapkákhoz rakja, és a helyére lerakja egy saját bányalapkáját. Mivel dobott egy ☠-t, egy egységét veszteségként el kell távolítania. Úgy dönt, a Marsra most leküldött egyik gyalogságát távolítja el.

Most a vörös játékos nézte ki magának a holdi feszültséglapkát. Bejelenti, hogy a sárga játékos holdi bányája a valódi célpontja. Ezután a vörös játékos dob a kockákkal, az eredmény ez:

A különbség három. A sárga játékos védelmi értéke is három (egy az orbitális pályán lévő gyalogság, kettő a felszínen lévő tank miatt). A vörös játékos két gyalogsággal és kártyákból szerzett négy harci ponttal összegyűjti a szükséges hat harci pontot. A feszültséglapkát a dobott lapkákhoz rakja, a sárga játékos bányalapkája helyére pedig felrakja egy sajátját.

Akció: Katonai egységek felállítása

Akciója során a játékos egy vagy két katonai egységet állíthat fel.

A katonai egységek felállításának költsége:

gyalogság

tank

űrcirkáló

A felállított gyalogságok mindig a Föld körüli orbitális pályára kerülnek.

Űrcirkáló és tank bármelyik olyan planéta körüli orbitális pályára lerakható, ahol a játékosnak van legalább egy gyára. A Földön (vagyis a Föld körüli orbitális pályára lerakva) akkor is építhető tank vagy űrcirkáló, ha a játékosnak ott nincsen gyára.

Két egység felállításánál azok felállíthatók két különböző planétán.

Korlátozott a rendelkezésre álló egységlapkák mennyisége; akinek nincs az adott fajtából a készletében, már nem állíthat fel olyat. Nem vehető le lapka azért, hogy másutt újra felállítható legyen.

Akció: Kártyaakció végrehajtása

Egyes kártyákon szerepel az **Akció (Action)** szó, valamint utána a hatás leírása. Ilyen kártya kijátszása akciónak - kártyaakciónak - számít. A kijátszott kártya a hatás végrehajtása után a dobott lapokhoz kerül.

Akció: Passzjelző elvétele

A játékos elvesz egy passzjelzőt a passzkártyáról, utána pedig felhúzza a kezébe a húzópakli legfelső lapját. Ha a játékosnak így kilencnél több lap lesz a kezében, el kell dobnia annyit, hogy a kezében kilenc kártya maradjon.

Ha a játékos az utolsó passzjelzőt veszi el a passzkártyáról, a kártyahúzás után maga elé veszi a kezdőjátékos jelzőjét: a következő periódusban ő lesz majd a kezdőjátékos. Ezzel az akcióval az akciófázis be is fejeződött, következik a krízisfázis.

4. fázis: Krízisek

Minden planétán ellenőrizni kell a krízisszintet.

Ha a játékban van ☠-gal jelölt egy vagy több krízislapka, az alanti módon kell ellenőrizni, mennyi lesz az adott planétán, planétákon a krízisszint.

Dobni kell a három kockával, és félretenni azokat, ahol az eredmény ☠.

A Merkúrnál kezdve és a Kuiper-öv felé haladva minden ☠ -szimbólumos krízislapkára rá kell rakni egy félretett kockát. Ha maradt legalább egy félrerakott kocka, a folyamatot újra kell kezdeni, megint a Merkúrnál kezdve, onnét haladva a Kuiper-öv felé. Ilyesformán egy krízislapkára több kocka is kerülhet, vagyis a krízisszint nem csak eggyel nőhet. Minden planétán annyi lesz a krízisszint, ahány krízislapka van rajta, valamint ahány kocka van az ottani krízislapkákon: ha például valahol két krízislapka van, az egyiken egy kockával, háromra nő ott a krízisszint.

A krízisek végrehajtásának sorrendje ugyanaz, mint a kockalerakásé: a Merkúrtól a Kuiper-öv felé haladva.

Minden érintett planétánál meg kell nézni, mi az ottani krízis hatása *(erre hamarosan rátérünk a szabályban)*. Mindenütt az aktuális krízisszintnek megfelelően kell a hatást végrehajtani.

A krízis végrehajtása után maga a krízislapka marad a planéta felszínén (kivéve, ha külön fel van tüntetve az ellenkezője), a lapkákon lévő kockák viszont lekerülnek onnét.

Példa:
A három kockából egy fordult ☠-ra, így a Marson kettő helyett háromra nő a krízisszint. A Titánon és a Kuiper-övben a krízisszint marad egyes.

5. fázis: Bevétel

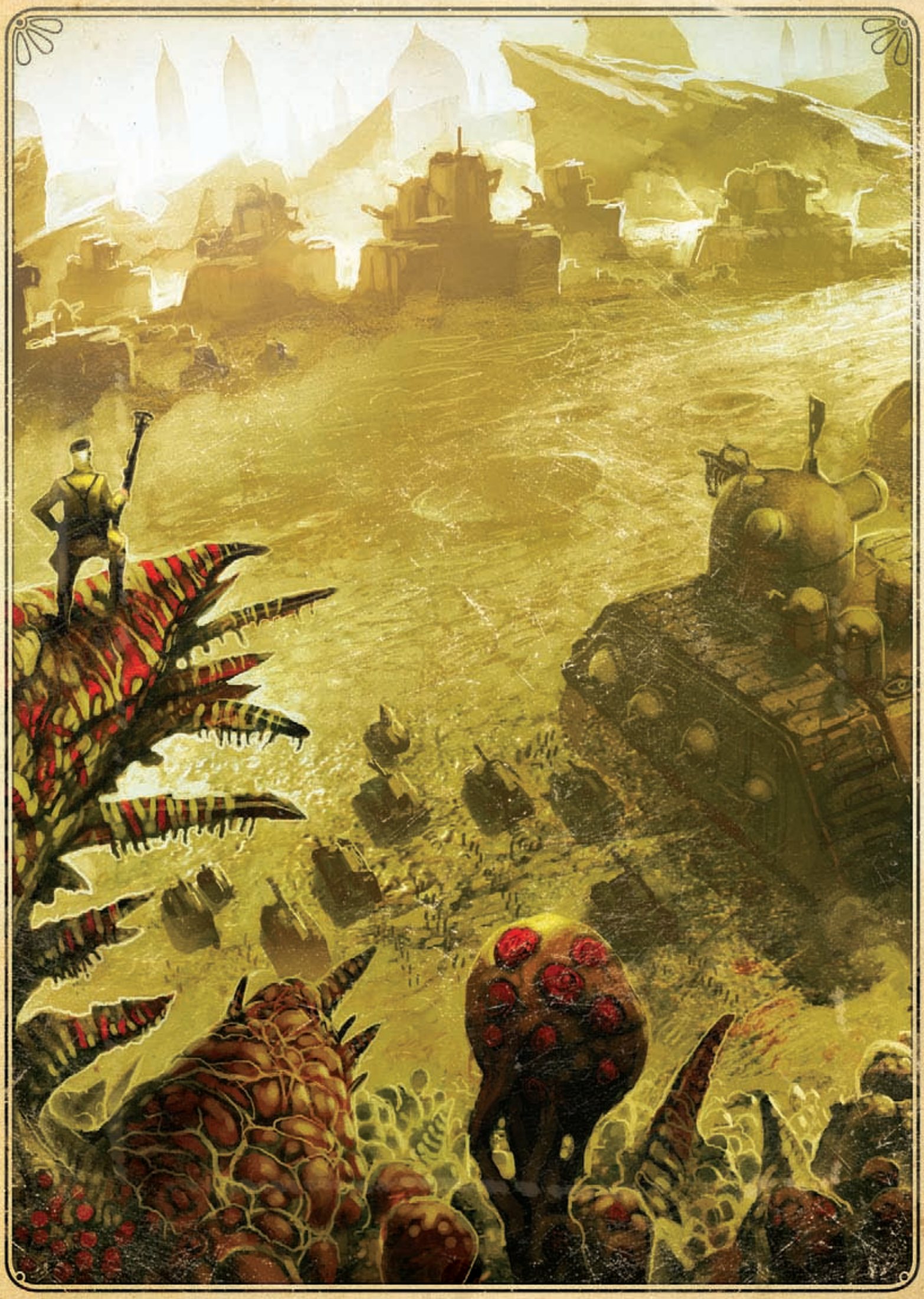
Mindenki bevételt kap összes játékban lévő gyára és bányája után:

Minden bányáért 3 font jár.
Minden gyárért 2 font jár.

6. fázis: Katonai egységek visszahelyezése

Minden olyan katonai egység, amelyik egy planéta felszínén van, visszakerül a planéta körüli orbitális pályára.

Kezdődhet is a következő periódus!



A játék vége

A játék a harmadik periódus befejezésével ér véget. Nincs külön mechanizmus a játékban az eltelt periódusok nyilvántartására, így erről a játékosoknak kell gondoskodniuk.

Győzelmi pontok

A játékosok ekkor kiszámolják, mennyi győzelmi pontot gyűjtöttek. A planétákért a rajtuk lévő hatszögekben látható mennyiségű győzelmi pontok járnak.

Hogy ki kap egy planétáért győzelmi pontokat, az attól függ, hogy kinek mennyi a bevétele az adott planétán. Akinek a legnagyobb, az megkapja az első hatszögben lévő pontokat; akinek a második legtöbb bevétele van, a második hatszögben lévő pontokat kapja, és akinek a harmadik legtöbb bevétele van, a harmadik hatszög pontjait kapja.

Holtverseny esetén az érintettek mind megkapják az adott mennyiségű pontot. Ha például az első helyen van holtverseny, az érintettek mind az első hatszög szerint kapnak pontot; akinek ilyenkor a második legtöbb bevétele van, továbbra is a második hatszög szerint kap győzelmi pontokat.

Példa:
A Holdon a sárga játékosé a legnagyobb bevétel (5 font), ő kapja a 9 győzelmi pontot. A második helyen holtverseny van a vörös és a kék játékos között, mindketten 5 pontot kapnak; végül a zöld játékos 3 pontot kap a harmadik helyért.

Mindenki 1 győzelmi pontot kap minden, a játék során megszerzett trófea- és krízislapkájáért.

Mindenki 2 győzelmi pontot kap minden, a játék során megszerzett idegenlapkájáért.

Sem a katonai egységekért, sem a játékosoknál lévő pénzért nem járnak győzelmi pontok.

Az lesz a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Döntetlen esetén az a győztes, akinél ott van a kezdőjátékos jelzője. Ha az egyik érintettnél sincs, az győz közülük, akinek összesen több bányája és gyára van a planétákon; ha még ez is egyenlő, az számít, hogy kinek jár több győzelmi pont összegyűjtött trófea-, krízis- és idegenlapkái miatt. Ha még ez is kevés a döntéshez, az érintett játékosk mind győzteseknek számítanak.

Krízisek

Minden periódus negyedik fázisában minden planétánál, ahol van krízislapka, meg kell határozni a krízisszintet. A krízisszint mindig annyi, ahány krízislapka van az adott planétán, plusz ahány kocka rá lett rakva ezekre a krízislapkákra *(l. a játék meneténél kifejtve)*.

A kríziseket sorban, a Merkúrtól a Kuiper-övig haladva kell végrehajtank (a Föld megelőzi a Holdat).

Mekúr: Világtalan Bazagthoth

Miután Lord Cockswain újra keresztülhúzta a számításait, Világtalan Bazagthoth a Merkúrra menekült, hogy búvóhelyén gaz terveket szőjön bosszúról és pusztításról. De a rezsit neki is fizetnie kell, ezért addig is bármenyik olyan birodalomnak elvállal titkos küldetéseket, amelyik hajlandó megfizetni.

Az a játékos irányítja Bazagthotht, akinek a legnagyobb a bevétele a Merkúron; holtversenynél a gaz Bazagthoth nem szolgál senkit.

1-es szint

A játékos bead 1 fontot, hogy elhúzzon egy kiválasztott ellenfele kezéből 1 kártyát.

2-es szint

A játékos bead 1 fontot, hogy egy tetszőleges planétán elpusztítson egy tetszőleges katonai egységet.

3-as szint vagy több

A játékos bead 3 fontot, hogy egy tetszőleges planétán elpusztítson egy tetszőleges gyárat vagy bányát.

Vénusz: A vénusziak lázadása

Egyes vénusziak gerillaháborúval fejezik ki a földlakók megtelepedése miatti ellenérzéseiket.

1-es szint

Semmi sem történik.

2-es és 3-as szint

Mind játékosnak el kell távolítania 2 katonai egységét a Vénuszról. Akinek nincs ennyi, annak minden hiányzó katonai egysége helyett egy gyárát vagy bányáját kell a Vénuszról levennie (ha képes rá).

4-es szint vagy több

Függetlenség! A játékosoknak vissza kell venniük a Vénuszról összes gyárukat, bányájukat és katonai egységüket (a felszínen és az orbitális pályán lévőket is).

A Vénuszról az összes planétalapkát a dobott lapkákhoz kell tenni.

A Vénuszt át kell forgatni másik oldalára. Többé semmilyen aktivitás nincs a Vénuszon.

Így többé nem kerülnek fel planétalapkák a Vénuszra.

A Vénusz körüli orbitálás pályára a továbbiakban is érkezhetnek katonai egységek, de a felszínre nem ereszkedhetnek le.

Föld: A robotok lázadása

Ahogy egyre intelligensebbekké válnak a robotjaink, úgy növekszik a félelem, hogy egy nap majd fellázadnak. Biztosíthatom Önöket, hogy cégünk termékei sosem tennének ilyet.

1-es szint

Semmi sem történik.

2-es szint

Elszigetelt incidens. Az a játékos, akinek a legnagyobb a bevétele a Földön, elveszíti egy ottani gyárát vagy bányáját (ő dönt). Holtverseny esetén az érintettek mind elveszítenek egy gyárat/bányat.

3-as szint

Robotlázadás. Az a játékos, akinek a legnagyobb a bevétele a Földön, elveszíti két ottani gyárát és/vagy bányáját (ő dönt, melyik két üzemét veszíti el). Holtverseny esetén az érintettek mind elveszítenek két gyárat/bányát.

4-es szint vagy több

A robotok uralma. Minden robot fellázad, és elpusztítják az emberiséget. A játék azonnal véget ér, és minden játékos vesztesnek tekintendő.

Hold: A holdemberek bosszúja

A holdemberek ősi fajának nyomorult maradéka a felszín alatti barlangokban lappangva kopácsolja össze házi rakétáit, hogy egy nap majd elpusztíthassák a Földet.

1-es, 2-es és 3-as szint

Semmi sem történik.

4-es szint vagy több

Rakéták az égből! A Holdon elpusztul az összes ottani gyár, bánya és katonai egység (a felszínen és az orbitális pályán lévők is).

A Holdról a dobott lapkákhoz kell tenni az összes planétalapkát.

Dobni kell a három kockával, hogy kiderüljön, mennyi rakéta éri el a Földet. A dobások eredményét össze kell adni. Játéksorrendben a játékosok sorra leveszik egy-egy katonai egységüket; aki erre nem képes, az gyárát vagy bányáját veszi le. A játékosok ezt addig folytatják, amíg összesen le nem vettek annyi katonai egységet/gyárat/bányát, amennyi a dobások összege.

A Holdat át kell forgatni másik oldalára. Többé semmilyen aktivitás nincs a Holdon, így többé planétalapkák sem kerülnek fel oda.

A Hold körüli orbitálás pályára a továbbiakban is érkezhetnek katonai egységek, de a felszínre nem ereszkedhetnek le.

Mars: Támad a Mars!

A marslakók technikai fejlettségben alig maradnak el az emberiségtől, és ezért némileg zokon veszik azt, ahogy a földlakók viselkednek planétájukon.

1-es szint

Semmi sem történik.

2-es és 3-as szint

Az a játékos, akinek a legnagyobb a bevétele a Marson, elveszíti egy ottani gyárát vagy bányáját (ő választ). Holtverseny esetén az érintettek mind elveszítenek egy gyárat/bányat.

4-es szint vagy több

Támad a Mars! A Marson elpusztul az összes ottani gyár, bánya és katonai egység (a felszínen és az orbitális pályán lévők is).

A Marsról a dobott lapkákhoz kell tenni az összes planétalapkát.

Dobni kell a három kockával, hogy kiderüljön, mennyi marsi masinéria éri el a Földet. A dobások eredményét össze kell adni. Játéksorrendben a játékosok sorra leveszik egy-egy katonai egységüket; aki erre nem képes, az gyárát vagy bányáját veszi le. A játékosok ezt addig folytatják, amíg összesen le nem vettek annyi katonai egységet/gyárat/bányát, amennyi a dobások összege.

A Marst át kell forgatni másik oldalára. Többé semmilyen aktivitás nincs a Marson, így többé planétalapkák sem kerülnek fel oda.

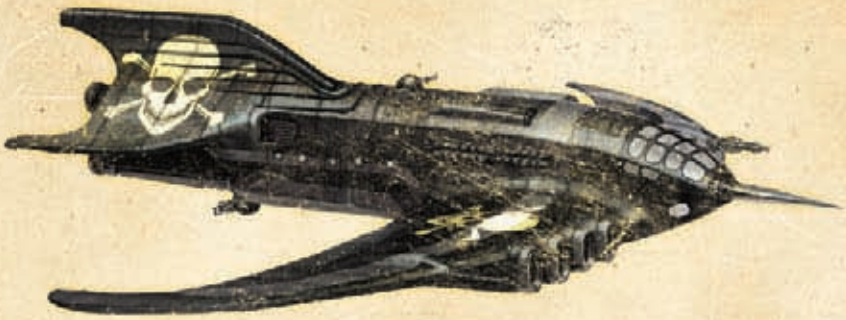
A Mars körüli orbitálás pályára a továbbiakban is érkezhetnek katonai egységek, de a felszínre nem ereszkedhetnek le.

Ganümédész

Semmi izgalmas nem történik a Ganümédészen. Semmi, soha.

A Ganümédészről minden krízislapkát a dobott lapkákhoz kell tenini - a Ganümédészen még krízisek sincsenek. Soha semmi nem történik a Ganümédészen. Semmi, soha.

Titán: Űrkalózok



A külső Naprendszer mocskának, az űrkalózoknak a Titán az otthona.

1-es szint

Semmi sem történik.

2-es szint

Támadnak az űrkalózok. Mindenki, akinek van gyára/bányája a Titánon, annyi fontot fizet be a bankba, ahány gyára és bányája van összesen a Titánon.

Ha valaki egy bányájáért vagy gyáráért nem tud fizetni, azt a lapkát visszaveszi a Titánról saját készletébe.

3-as szint vagy több

Még több űrkalóz támad. Mindenki annyi fontot fizet be a bankba, ahány gyára és bányája van összesen a Titánon, a Ganümédészen és a Kuiper-övben.

Aki nem tud egy bányájáért vagy gyáráért fizetni, azt a lapkát visszaveszi a saját készletébe. Mindenki maga dönti el, hogy fizetésképtelenség esetén a Titánon/Ganümédészen/Kuiper-övben lévő gyárai/bányái közül melyet, melyeket veszíti el.

Kuiper-öv: UFO-invázió

A Kuiper-öv a Naprendszer pereme; senki sem tudja, hogy azon túl miféle "intelligens" létformák lapulhatnak.

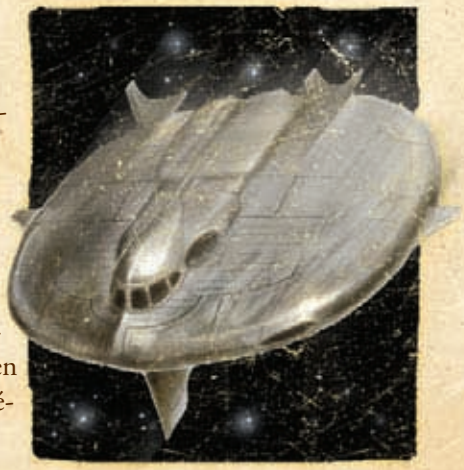
1-es és 2-es szint

Semmi sem történik.

3-as szint vagy több

Egy idegen létforma lerohanja a Naprendszert. Az invázió a Kuiper-övnél kezdődik, és a Nap felé halad (előbb érve el a Holdat, mint a Földet).

A három idegenlapkából egyet-egyet le kell rakni a Kuiper-övre, a Titánra és a Ganümédészre. A játékosok visszaveszik ezekről a planétákról minden gyárukat, bányájukat és katonai egységüket (az orbitálás pályáról is).



Idegenlapkás planétára nem rakható le planétalapka.

A következő periódus krízisfázisában a még életben lévő idegenek folytatják inváziójukat; hogy hány planétát foglalnak el, az annak függvénye, hányan maradtak életben.

Az idegenek nem támadják meg újra az egyszer már elfoglalt, de azután elveszített planétákat. Ha mindhárom idegen életben van, a Marsot, a Holdat és a Földet támadják; ha csak kettő maradt, a Marsot és a Holdat, ha csak egy, a Marsot. Ha az idegenek elérik a Földet, a játék azonnal véget ér, mindenki veszített.

A játékosok ugyanúgy támadhatják az idegenlapkákat, mint a többi védekező planétalapkát. Az idegenek védelmi értéke 7. Akinek sikerül legyőznie egy idegent, az a planétáról maga elé veszi a lapkát - a játék végén ezért 2 győzelmi pontot fog kapni. Az idegenek sosem támadnak meg újra olyan planétát, ahol egyszer már vereséget szenvedtek.

A kártyák hatásai

A kártyák háromfélék lehetnek: akciósak, mellékakciósak vagy hasznosak.

Ha egy kártyán az **Akció** szerepel, akkor a kártyakijátszása külön akciót vesz igénybe.

Ha egy kártyán a **Mellékakció** szerepel, a soron lévő játékos azt bármikor kijátszhatja, ez nem számít akciónak; a játékos körében több mellékakciós kártyát is kijátszhat.

Ha egy kártyán a **Haszon** szerepel, a kártya egy akcióval párhuzamosan játszható ki, a kártyán olvasható módon és esetben. A játékos körében több hasznos kártyát is kijátszhat.

Sok kártyának hasonló a hatása, így nem részletes kártyalistát adunk, hanem az egyes típusokról adunk rövid magyarázatokat.

+1/+2 mozgás

A játékos rendelkezésére álló mozgásmennyiség ennyivel megnő. Több kártya is kijászható, hogy a játékos egységei még messzebb juthassanak. Amíg a játékos nem használja el a rendelkezésére álló, a kártyákkal megnövelt teljes mozgásmennyiséget, a célplanétánál lehetősége van kísérletet tenni egy planétalapka megszerzésére.

Nagyobb tűzerejű tankok

Minden tanknak, amit a játékos harci pontok szerzésére használ, a pontértéke 2-ről 3-ra nő. Csak egy ilyen kártya játszható ki, a tankok tűzereje 3-ról már nem növelhető tovább.

Elit gyalogság

Minden gyalogságnak, amit a játékos harci pontok szerzésére használ, a pontértéke 1-ről 2-re nő. Csak egy ilyen kártya játszható ki, a gyalogság harci ereje 2-ről már nem növelhető tovább.

Modern űrcirkálók

Minden űrcirkálónak, amit a játékos harci pontok szerzésére használ, a pontértéke 1-ről 2-re nő. Csak egy ilyen kártya játszható ki, az űrcirkálók harci ereje 2-ről már nem növelhető tovább.

Űrszállítóhajók

Ennél a mozgásnál a tankok gyalogságként szállíthatók. A kártya egyetlen csoportosítás mozgatásához játszható ki.

Egy kocka kizárása

A játékos, miután egy harc során megtörtént a dobás, az egyik kidobott kockát kizárhatja; ez azt jelenti, hogy a másik kettő különbsége fog majd hozzáadódni a védelmi értékhez. Ha a kizárt kocka eredménye ☠ volt, az innentől nem számít (nem kell miatta veszteséget eltávolítani).

Dobókártya

A játékos, miután kijátszott egy kártyát, eldobhatja ezt, hogy a kijátszott kártyáját visszavegye a kezébe. Lényegében ez a kártya lehetővé teszi egy másik kártya hatásának többszöri kihasználását.

Lapcsere

A játékos a kezében lévő kártyák közül legfeljebb hármat eldob, majd ugyanennyit és még egyet felhúz a pakli tetejéről - így például három kártya eldobása után a játékos négyet húz.

Laphúzás

A játékos felhúzza a pakli legfelső négy lapját; ezek közül két kártyát megtart, a másik kettőt pedig eldobja.

Gyalogság elpusztítása

A játékos kiválaszt egy tetszőleges játékoshoz tartozó, orbitálás pályán vagy planéta felszínén lévő gyalogságot, és elpusztítja azt, visszaadva a lapkát tulajdonosának.

Egy katonai egység elpusztítása

Mint az előző, de bármilyen katonai egység elpusztítható: gyalogság, tank vagy űrcirkáló.

Űrcirkáló elpusztítása

Mint az előző, de csak űrcikáló pusztítható el.

Robbanószerrel megrakodott tank

A játékos annak a planétának a felszínéről, ahol megkísérel megszerezni egy lapkát, egy tankját eltávolítja, visszavéve azt saját készletébe - ezért kap 3 harci pontot. Ha ez olyan tank, amelyet pont most küldött le a felszínre a lapka megszerzéséhez, az összesen 5 harci pontot ér (2 normál pont + 3 az öngyilkos támadás miatt).

Kamikazetámadás

Mint az előző, de bármilyen katonai egység (gyalogság, tank, űrcirkáló) lehet az eltávolított lapka.

Áruló

A játékos a kártyát egy olyan planétára játsza ki, ahol van krízislapka. A játékos kap a bankból 3 fontot, viszont a krízislapka védelmi értéke megnő 2-vel. Ha a kártya olyan planétára lett kijátszva, ahol több krízislapka is van, annak a krízislapkának nő meg 2-vel a védelmi értéke, amit valaki megtámad; ha sikerül legyőzni a lapkát, az árulókártyát a dobott lapokhoz kell rakni.

☠ figyelmen kívül hagyása

Lapka megszerzésére tett kísérlet során egy kidobott ☠ figyelmen kívül hagyható. A kártya megszakításként is kijátszható, amikor egy másik játékos éppen elpusztítaná a játékos egy katonai egységét.

Tank visszaküldése orbitális pályára

A játékos egy planétánál a felszínen lévő egy tankját visszaküldi az orbitális pályára (így a tank újra bevethető).

Gyalogság visszaküldése orbitális pályára

Mint az előző, de ezzel egy saját gyalogság küldhető vissza az orbitális pályára.

Kártyavásárlás

A játékos befizet a bankba 3 fontot, hogy felhúzza a kezébe a pakli legfelső 3 lapját. A játékos nem fizethet kevesebbet, hogy kevesebb kártyát húzzon.

Pluszakció

A játékos újabb akciót hajthat végre. A játékos körében több ilyen kártyát is kijászhat, mindegyikkel egy újabb akcióra nyerve lehetőséget.

Katonai egység felállítása

Ekkor is ki kell fizetni az egység költségét *(az angol 'free action' csak azt jelenti hogy nem számít külön akciónak, fizetni igenis kell)*. Pont úgy hajtódik végre, mint a normál akció.

Passzjelző elvétele

A játékos elvesz egy passzjelzőt a passzkártyáról, utána pedig felhúzza a pakli legfelső lapját.

Feszültséglapka planétára rakása

A játékos a dobott lapkák kupacából kikeres egy feszültséglapkát, és azt lerakja egy tetszőleges planétára. A kártya nem játszható ki akkor, ha a dobott lapkák kupacában nincs feszültséglapka.

Feszültséglapka eldobása

A játékos egy tetszőleges planétáról a dobott lapkákhoz rak egy feszültséglapkát.

Újradobás

Amikor a játékos megkísérli egy lapka megszerzését, a dobás után újradobhat egy, kettő vagy három kockát. Az újradobott kockáknak csak az új eredménye számít, a régi (legyen bár ☠) nem. A játékos több ilyen kártyát is kijátszhat, ha elégedetlen az újradobásaival - csak a legvégső eredmény számít.

Elpusztult katonai egység Föld körüli orbitális pályára

Ha a játékosnak valamiért (kockadobás, kártyahatás) miatt elpusztul egy katonai egysége, a lapkát nem a saját készletébe rakja, hanem a Föld körüli orbitális pályára.

Kártyadobatás

A játékos kiválasztja egy ellenfelét, aki megkeveri lapjait és közülük 2-t a dobott lapokhoz rak.

Kémkedés

A játékos kiválasztja egy ellenfelét, és megnézi annak kezében tartott kártyáit. Egyet, ha akar, megtarthat belőlük, de akkor adnia kell helyette egy másikat saját lapjai közül (kivéve, ha neki nincs kártyája, ekkor az ellenfél így járt).

Gazdag telérek

A játékos annyi fontot kap a bankból, ahány bányája van összesen a planétákon.

Űrlottó

A játékos kap 3 fontot a bankból.

Körvadászat

A játékos elvesz egy trófealapkát egy tetszőleges planétáról. A trófealapkát ugyanúgy megtartja, mintha a normál módon szerezte volna azt meg.

és egy kártya húzása

A játékos a lapkaszerzési kísérleténél kap 1 harci pontot, valamint azonnal felhúzza a pakli legfelső lapját, amit akár ki is játszhat.

a Vénuszon

A játékos 2 harci pontot kap, ha egy vénuszi planétalapkát kísérel meg éppen megszerezni.

a Holdon

A játékos 3 harci pontot kap, ha egy holdi planétalapkát kísérel meg éppen megszerezni.

földi krízisnél

A játékos 3 harci pontot kap, ha éppen egy földi krízissel veszi fel a harcot. *(Ez nem akció-, hanem haszonkártya.)*

További akció kiürült passzkártyánál

Akkor játszható ki ez a lap, amikor valaki elveszi a passzkártyáról az utolsó passzjelzőt; a kártya kijátszója végrehajthat még egy akciót (megfelelő kártyák birtokában ez több akció is lehet).

Közreműködők

Greg Broadmore Dr. Grordbort-világa alapján.

Tervező: Martin Wallace
Illusztrátor: Greg Broadmore, Peter Dennis, Warren Mahy
Tördelő: Hans Kleinenberg, Solidcolour
Szerkesztő: Louise McCully

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Köszönet Richard Taylornak, Ri Streeternek, Julia Wallace-nak, Anton Ducrot-nak, Shaun Pimlottnak, és persze Greg Broadmore-nak.

Játéktesztelők: David Taylor, Sean Hanson, Kirstin Donaldson, Brad Thompson, Glenn Patel, Antonia Brown, Nathan Grange, Katherine Boag, Jerry Elmore, Toby Falconer, John Malecek, Louise McCully, Max Allen, Jamie Hunt, valamint a Boardgames by the Bay és a Beyond Monopoly résztvevői.

'Onward to Venus' is copyrighted by Treefrog Games 2014. 268 Lindemann Road, RD3 Katikati, 3170 NEW ZEALAND. www.treefroggames.com.

Licensed by Stardog LP, 2014. Dr. Grordbort's is a registered trademark of Stardog LP, and all characters, designs and images are copyrighted by Stardog LP.

A PLANÉTÁK HELYES ELRENDEZÉSE

FELCSAPOTT PLANÉTALAPKÁK

planéták ▶ játékosok ▼	MERKÚR	VÉNUSZ	FÖLD	HOLD	MARS	GANÜMÉDÉSZ	TITÁN	KUIPER-ÖV
2	2	3	3	3	3	2	2	2
3	2	3	3	3	3	2	2	2
4	3	3	4	3	4	2	2	3
5	3	4	5	4	4	2	2	3

A PERIÓDUSOK FÁZISAI

1. **Passzjelzők felrakása a passzkártyára**
2. **Planétalapkák húzása és felrakása**
3. **Akciók:** Egyesével, addig, amíg el nem fogynak a passzjelzők a passzkártyáról.
4. **Krízisek:** Dobás a három kockával, krízisek végrehajtása.
5. **Bevétel:** 3 font bányánként, 2 font gyáranként.
6. **Katonai egységek visszahelyezése** orbitális pályára.

AKCIÓK

Mozgás: Legfeljebb két planétányit. A teljes mozgásmennyiség fel nem használata esetén a célnál lehetőség van lapka megszerzésére. Csak űrcirkálók mozoghatnak, de szállíthatnak gyalogságot; a tankok nem mozognak az űrön át.

Lapka megszerzése: *L. a bal hasáb alsó részét.*

Egy/két katonai egység felállítása: *Költségét l. lentebb.*

Kártyaakciók

Passzolás: Egy passzjelző elvétele a passzkártyáról, egy kártya felhúzása a pakli tetejéről.

Planétalapkák megszerzése

Az alábbi lapkák megszerzéséhez csupán le kell ereszkedni egy tetszőleges katonai egységnek a planétára:

GYÁR

Gyárlapka felrakása a planétára.

LAPHÚZÁS

Két kártya felhúzása.

TRÓFEA

1 győzelmi pont a játék végén.

SZERENCSE

Pénzt a bankból.

Katonai egységek felállítása

	harci pont	költség	hol?
gyalogság	1	2 font	a Földön
tank	2	3 font	gyárban
űrcirkáló	1	4 font	gyárban

Minden katonai egység felállítható a Földön, akkor is, ha a játékosnak ott nincs is gyára. A felállított katonai egységek az adott planéta körüli orbitális pályára kerülnek.

Az alábbi lapkák megszerzéséhez dobni kell a három kockával, ki kell számolni a legnagyobb és a legkisebb eredmény közti különbséget, és azt hozzá kell adni a lapka védelmi értékéhez, majd a játékosnak legalább ennyi harci pontot el kell költenie.

BÁNYA

A lapkán látható a védelmi érték.

KRÍZIS

A lapkán látható a védelmi érték.

IDEGEN

7-es védelmi érték.

FESZÜLTSÉG

A védelmi érték annyi, ahány harci pontnyi katonai egysége van összesen a planétán és a planéta körüli orbitális pályán a megtámadott játékosnak.