

# ŰRCSEMPÉSZEK

Az emberiség kinőtte saját galaxisát, és újabbakat fedezett fel.

A távoli szektorok korántsem sivár, kietlen bolygókból állnak... Arrafelé is élnek értelmes lények, akik fura űrhajóikkal utazzák be az univerzumot – dörzsölt csempészként őket kell kedvenc cuccaikkal ellátnod.

Ahhoz, hogy gazdag legyél, meg kell szabadulnod minél több áruadtól, de ez nem könnyű, mert mások is nekivágtak az űr sötétjének, hogy meggazdagodjanak...

## A DOBOZ TARTALMA

6 db kör alakú karakterlap

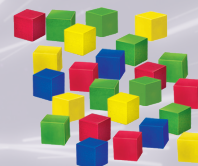


34 db energiajelző  
(28 db 1-es és 6 db 5-ös értékű)

36 db kör alakú űrszektorkártya



6 db gyorsaságjelző  
(-1-től 4-ig számozva)



52 db árukonténer  
(4 színben, színenként 13 darab)

12 db dobókocka (6 színben, színenként 2 db)  
1 db játékszabály



## A JÁTÉK CÉLJA

A játék során minél értékesebb űrszektorokat kell megszerezni a kockáinkkal licitálva, ügyelve arra, hogy a játék végére lehetőleg elfogyjon az összes energiánk és minden csempészarunk, mert minden, ami ezekből a nyakunkon marad, a végén mínusz pontot ér.



## ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos vegyen magához két azonos színű dobókockát, a hozzá tartozó karakterlapot (a dobókockás oldalával felfelé; így jelöljük, melyik játékos melyik színnel van), illetve játékoszámtól függően energijelzőket és árukat.

Játékosok száma	Áruk	Energijelzők
2-4	Minden színből 3 db	7 db 1-es, 1 db 5-ös
5-6	Minden színből 2 db	4 db 1-es, 1 db 5-ös

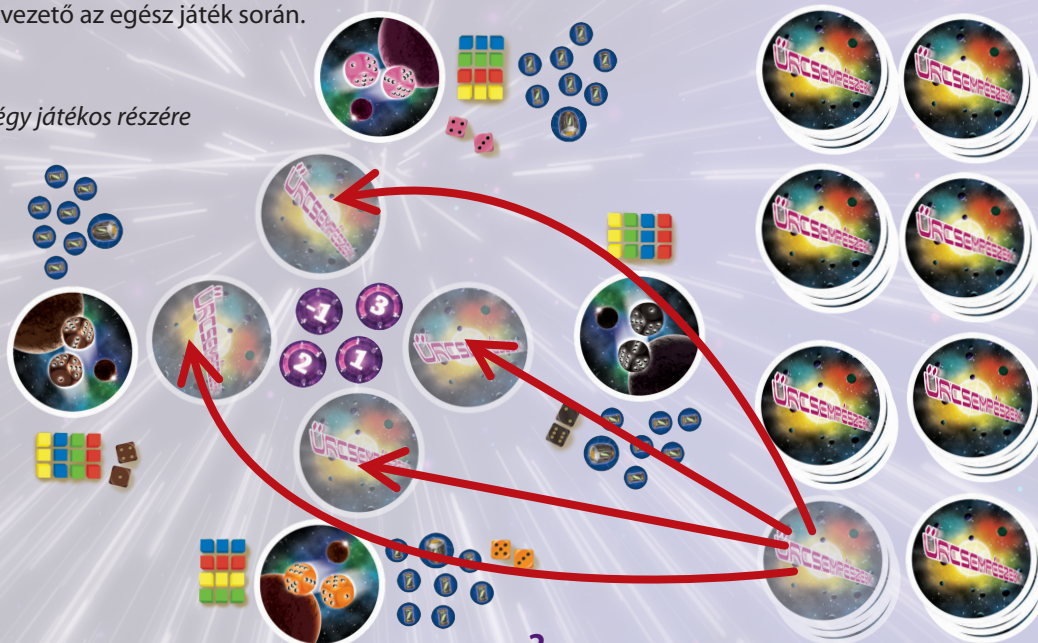
A gyorsaságjelzőket tegyék mindenki által jól elérhető helyre, számozott felükkel felfelé fordítva. Keverjék meg az űrszektorártyákat, és képezzenek belőlük a játékosok számától függően kis paklikat, képpel lefelé fordítva (ezek lesznek a galaxisok). **Egy-egy galaxisba annyi űrszektorártya kerüljön, ahány játékos játszik.** (Kivétel: két játékos esetén minden galaxis 3 űrszektorártyából álljon).

Játékosok száma	Gyorsaságjelző	Űrszektorártyák összesen	Galaxisok
2	-1, 0, 1, 3	24	8
3	-1, 1, 2	24	8
4	-1, 1, 2, 3	32	8
5	-1, 1, 2, 3, 4	30	6
6	-1, 0, 1, 2, 3, 4	36	6

A megmaradt űrszektorártyákat tegyék vissza a dobozba anélkül, hogy bárki is megnézné azokat.

A játékot az kezdi, akinek van űrhajója, vagy leginkább hasonlít egy földönkívüli, vagy legutoljára látott sci-fit. Ő lesz a játékvezető az egész játék során.

Előkészület négy játékos részére





## KEDVENC BOLYGÓK ÉS ŪRHAJÓK, ÉS AZ ŪRÁLLOMÁSOK

A kör alakú karakterlapok kedvenc bolygókat és ūrhajókat ábrázoló fele csak a játék haladó verziójában kerül a játékba. Az ūrszektorártyákon látható ūrállomásoknak szintén csak a haladó változatban van szerepük. Ezeket az extra szabályokat a 7. oldalon találod.

### A JÁTÉK MENETE

Az alábbiakban a 3–6 személyes játék szabályait ismertetjük. A 2 személyes játékra vonatkozó egyedi szabályok a 7. oldalon olvashatók. A játék több körből, minden kör az alábbi fázisokból áll:

1. Az ūrszektorok kiosztása és felderítése
2. Az ūrszektorok megszerzése licitálással
3. A megnyert ūrszektorok kifizetése
4. A készletek feltöltése

**Fontos: Minden játékos csak az egyik kezét használhatja a játék során a cselekvések végrehajtásához. Ugyanazzal a kézzel fordíthatja fel a kártyát, teheti rá a dobókockáit az ūrszektorokra (egyessel), illetve veheti el a licitálás végén a gyorsaságjelzőt.**

#### 1. Az ūrszektorok kiosztása és felderítése

A játékvezető egy galaxist (egy kis pakli ūrszektorártyát) szétoszt a játékosok között. Minden játékosnak egy-egy kártyát ad képpel lefelé fordítva úgy, hogy azok a játékosok előtt, de mégis az asztal közepéhez közel maradjanak. Minden játékos megfogja a neki kiosztott kártyát, majd a játékvezető jelére (*Egy, kettő, három!*) felfordítja és az asztal közepére teszi azt úgy, hogy mindenki által jól látható és elérhető maradjon.

#### AZ ŪRSZEKTOROK ÉRTÉKE

Minden ūrszektorártya annyi pontot ér, ahány bolygó van rajta.

#### 2. Az ūrszektorok megszerzése licitálással

Amint a kártyákat felfordítottuk, a játékosok egyszerre licitálhatnak rájuk a dobókockáik segítségével.

A játékos bármilyen értékre fordíthatja a dobókockáját (egyszerre csak egyet), amelyet ez után bármelyik ūrszektorártyára letehet. Ezt követően a lerakott kockát már nem veheti vissza, nem forgathatja át, és nem is nyúlhat hozzá. Kivéve, ha a kocka leesik a kártyáról – ez esetben újra felhasználhatja. A játékos dönthet úgy, hogy egyetlen kockát sem tesz le. Egyszerre csak egy dobókocka lehet egy játékos kezében.

A játékosok licitálhatnak olyan kártyákra is, amelyeken már van egy vagy több dobókocka. Ilyenkor a már ott lévő legnagyobb értékűvel azonos, vagy annál nagyobb értékű kocka helyezhető le. A játékos leteheti a második dobókockáját olyan kártyára is, amelyre már rakott kockát. Ezek értéke nem adódik össze, csak a nagyobb értékűt vesszük figyelembe kiértékeléskor. Amint egy játékos úgy dönt, hogy már nem tesz le több dobókockát, elveszi az egyik gyorsaságjelzőt középről, és leteszi maga elé. Aki magához vett gyorsaságjelzőt, már nem licitálhat, nem nyúlhat sem a kockáihoz, sem gyorsaságjelzőhöz.



A licitálás addig tart, amíg már csak egy gyorsaságjelző marad középben. A licitálás ekkor véget ér, senki sem rakhat le több kockát, és a középben maradt gyorsaságjelzőt megkapja az a játékos, aki nem vett el még egyet sem.

### A LICITÁLÁS KIÉRTÉKELÉSE

Minden űrszektorártyánál egyesével meg kell vizsgálni, hogy melyik játékos nyerte azt meg. Amelyekre nem került kocka, azokat rakjuk vissza a dobozba.

A licitet az nyeri, aki a legmagasabb értékű dobókockát tette a kártyára. Ha egy kártyán két vagy több ugyanolyan értékű dobókocka van, akkor az a játékos nyeri a licitálást, aki előtt magasabb értékű gyorsaságjelző van. (A „vesztes” dobókockákat adjuk vissza tulajdonosaiknak, az űrszektorártyákon csak a nyertes dobókockák maradjanak.)

A kiértékelést szemléltető példa a következő oldalon található.

### 3. A megnyert űrszektorok kifizetése

Ahhoz, hogy a licitáláson megnyert űrszektorért győzelmi pontot kaphasson a játékos, energiát és árut kell fizetnie. Minden kifizetett energiát és árut egy helyre, középre kell tenniük a játékosoknak. Ezeket közös készletként kezeljük a játék során.

### AZ ENERGIA KIFIZETÉSE

Minden játékosnak ki kell fizetnie a nyertes dobókockáinak értékét a rendelkezésére álló energiájából. Ha nem tud kifizetni egy vagy több liciten nyert űrszektor, elveszíti azokat: a játékos képpel lefelé fordítva maga elé teszi ezeket, és a játék végén annyi pontot veszít, ahány bolygó van a lefordított kártyákon. Ha két űrszektor is megnyert egy játékos, de csak az egyikre van elég energiája, eldöntheti, hogy melyikért fizet.

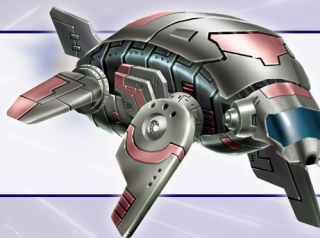
Ha sikerült kifizetnie egy kártyát, árut kell adnia az űrszektorban lévő űrhajóknak. A ki nem fizetett szektorokért nem kell árut adni.

### AZ ÁRU LEADÁSA

Minden megszerzett űrszektorártyáért annyi árut kell leadni, amennyi és amilyen színű űrhajó látható rajta – de **szektoronként egy árukocka tetszés szerint elhagyható!**

#### **Cirkáló**

A cirkáló „semleges” hajó, dzsókerként működik. Ha egy szektorban van cirkáló, kifizetéskor tetszőleges színű áru adható neki.



### HA NINCS ELEGENDŐ ÁRU A JÁTÉKOSNÁL

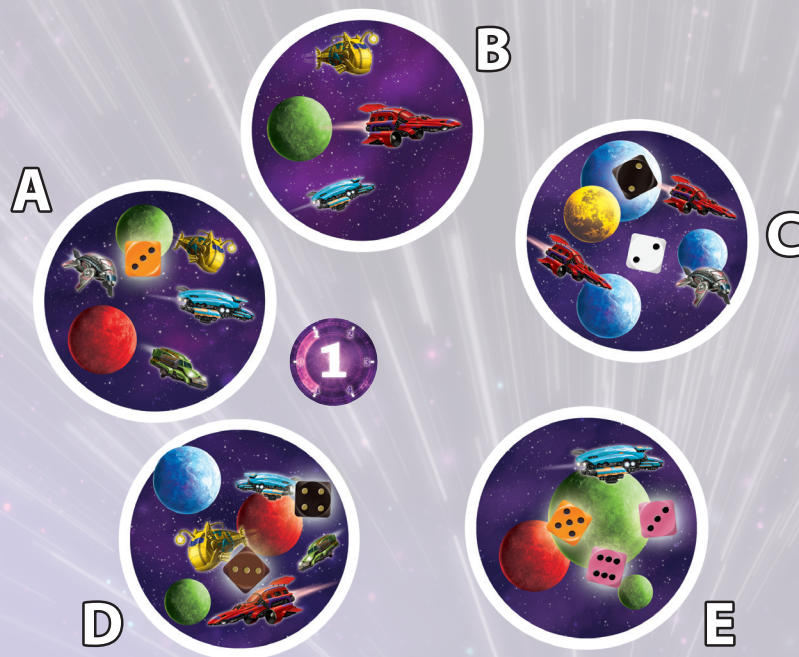
Ha valaki nem tud a nála lévő árukészletből kifizetni egy (vagy kettő) űrszektorártyát (úgy sem, hogy egy tetszőleges árut elhagy közülük), akkor azt az űrszektor elveszíti: a játékos képpel lefelé fordítva maga előtt gyűjti ezeket, és a játék végén annyi pontot veszít, ahány bolygó van ezeken a kártyákon.

**Minden játékosnak győzelmi pontot ér minden olyan űrszektorártya, amit a licitálás során dobókockájával megnyert, és kifizette a licitálásnak megfelelő mennyiségű energiát, illetve leadta a szükséges árut.**

Az így megszerzett űrszektorártyákat egy képpel felfelé fordított pakliba gyűjti a játékos. Ezek a kártyák a játék végén annyi győzelmi pontot érnek, ahány bolygó van rajtuk.



Az ábra egy licitálás végeredményét mutatja öt játékos esetén.



Miután négy játékos elvett egy-egy gyorsaságjelzőt középről, vége lett a körnek. Az 1-es jelző maradt bent, amit az kap meg, aki nem vett el gyorsaságjelzőt. A B űrszektorkártyára nem került kocka, azt senki sem szerezte meg, ki kell venni ebből a játékból. A narancssárga játékos az A és E kártyákra tett dobókockát. Az E szektorban felüllicitálták, az A szektort viszont verseny nélkül megszerezte. A készletéből kifizet középre 3 energiát (mert 3-ast mutat a kockája), majd bead 1 sárga, 1 kék és 1 zöld árut, és úgy dönt, hogy a cirkálónak 1 kék árut ad. A megszerzett űrszektoron két bolygó van, így ez a kártya a játék végén 2 győzelmi pontot ér majd a narancssárga játékosnak.

A fekete játékos a C és D űrszektorkártyákra tette a dobókockáit. A D szektorban ő nyerte a licitet, a C szektorban azonban döntetlenre áll a fehér játékosal, itt a megszerzett gyorsaságjelző értéke lesz a döntő. A fehér játékosnak alacsonyabb értékű a gyorsaságjelzője, tehát a fekete játékos két szektort is megszerzett. Ezekért 6 (4+2) energiát tesz be középre. Csak egy piros áruja van, amit a C szektorért be is ad, a másik piros kifizetéséről pedig lemond (mivel űrszektoronként egy áru tetszőlegesen elhagyható), és a cirkálónak 1 sárga árut ad. A D szektorban három hajónak ad le árut (1 zöld, 1 sárga, 1 kék), és ott is a pirosat hagyja el. Ezzel a fekete játékos két űrszektorkártyához jutott, amelyek összesen 7 pontot érnek neki a játék végén.

A rózsaszín játékos az E szektort akarta megszerezni hármásra fordított kockájával, de a narancssárga játékos rálicitált egy ötössel. A rózsaszín játékos ezért a másik dobókockáját is erre a szektorra tette, és a 6-ossal végül megnyerte a licitet. Miután beadta a 6 energiát, a szektorban időző kék hajónak ad 1 kék árut, és ezzel megszerzi az űrszektorkártyát, amely 3 győzelmi pontot ér. A játékos dönthetne úgy is, hogy nem adja be az 1 kék árut – hiszen kártyánként egy áru elhagyható. Így a kártyát 6 energiából, de áru leadása nélkül szerezné meg.


A barna és a fehér játékos ebben a körben nem szerzett űrszektorkártyát. A barnát felüllicitálták, a fehér pedig alulmaradt a döntetlenben.



#### 4. A készletek feltöltése

Miután minden űrszektor kifizetése megtörtént, a játékosok feltölthetik készleteiket. Elsőként az a játékos töltekezhet fel az asztal közepén lévő közös készletből, aki előtt a legnagyobb értékű gyorsaságjelző van.

A játékos **maximum annyi energiát VAGY árut vehet el a közös készletből, amekkora értékű gyorsaságjelzőt megszerzett – de le is mondhat a készletfeltöltésről.** Az árukat tetszés szerinti színkombinációban veheti el. Ha nincs elég energia VAGY áru a közös készletben, akkor csak annyit lehet elvenni, amennyi rendelkezésre áll. Ezután a gyorsaságjelzőt vissza kell tennie középre, és az a játékos következik, aki előtt most a legnagyobb értékű gyorsaságjelző van. Ez így megy addig, amíg minden játékos sorra nem került.

A -es gyorsaságjelző különleges. Akinél ez van, **beadhat** a készletéből középre **1 energiát VAGY 1 árut.**

#### A KÖR VÉGE

Ha minden gyorsaságjelző visszakerült középre és minden játékos előtt ott vannak a dobókockái, véget ér a kör, és kezdődhet a következő, az 1-es fázissal kezdve.

#### A JÁTÉK VÉGE

**Amikor az utolsó galaxis űrszektorártyáit is felderítették és megszerzték a játékosok, majd az utolsó gyorsaságjelző is visszakerült középre, a játék véget ér.**

#### ÉRTÉKELÉS

**Minden űrszektorártya annyi pontot ér, ahány bolygó van rajta.**

Minden megmaradt energia –1 pont.

Minden megmaradt áru –1 pont.

A ki nem fizetett, tehát a játékos előtt lefordítva lévő űrszektorártyákon lévő bolygók számát le kell vonni a pontszámból.

**A legtöbb pontot szerző játékos a játék győztese.**

Egyenlőség esetén az győz, akinek kevesebb áruja maradt. Ha ez is megegyezik, akkor a döntetlenben érintett játékosok közül az a nyertes, akinek kevesebb energiája maradt. Ha még mindig nincs egyértelmű győztes, közülük az győz, aki több űrszektorártyát szerzett (a ki nem fizetett kártyák nem számítanak bele). Abban a ritka esetben, ha még így is döntetlen állna fenn, a játékosoknak újra kell játszaniuk a játékot, hogy megtudhassák, ki az univerzum legmenőbb űrcsempesze!



*Példa: a játékos ügyesen taktikázott, így mindössze egy kék és egy zöld áru maradt előtte a játék végén. Összesen 8 űrszektorártyát szerzett meg, amiből egyet nem tudott kifizetni, így az képpel lefordítva került hozzá a játék során. Ezzel az alapjáték szerint számolva 21 pontot szerzett, amiből le kell vonni a kifizetetlen űrszektor 2 pontját, és a megmaradt áruk utáni 2 pontot, így a játékos összesen 17 pontra tett szert ebben a játékban.*



## A KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

Kétszemélyes játék esetén a szabályok megegyeznek az alapjáték szabályaival, az alábbi eltérésekkel:

- Az **1. Az űrszektorok kiosztása és felderítése** fázisban a játékvezető két kártyát oszt saját magának, és azokat két kézzel, egyszerre fordítja fel. De a játék további fázisaiban továbbra is egy kézzel tevékenykedik.
- A játékban négy gyorsaságjelző van az **Előkészületeknél** írottak szerint. A **2. Az űrszektorok megszerzése licitálással** fázisban egy játékos egymás után kettő vagy három gyorsaságjelzőt is elvehet (egy kézzel, egyenként). A licit addig folytatódik, amíg csak egy gyorsaságjelző marad középen, amit az kap meg, aki előtt kevesebb van belőle.
- A licitálás kiértékelésekor a megszerzett gyorsaságjelzők összegét vesszük figyelembe.
- A **4. A készletek feltöltése** fázisban a megszerzett gyorsaságjelzők értékét össze kell adni, és ennek az összegnek megfelelően lehet visszatölteni a készleteket.

## HALADÓ SZABÁLYOK

Ajánlunk néhány extra szabályt, amelyekkel még több kihívást tartogat a játék. Próbáljátok ki őket először egyenként hozzáadva a játékhoz, később akár egyszerre is!

### KEDVENCEK ÉS ŪRÁLLOMÁSOK (stratégiai nehezítés)

A játék elején a választott színeknek megfelelő karakterlapokat a játékosok a bolygókat és űrhajókat ábrázoló oldalukkal felfelé tegyék maguk elé.

Minden karakterlapon két különböző színű bolygó és két különböző színű űrhajó látható.

#### 1. Ūrállomás

Ebben a játékmódban, **ha egy űrszektor-kártyán űrállomás is látható**, akkor a szektor bolygói nem mindenkinek érnek pontot. Ezekben a szektorokban **csak azok a bolygók érnek pontot a játékosoknak, amelyek szerepelnek a karakterlapjukon.**

A játék végén azonban a játékos előtt lévő, nem teljesített űrszektor-kártyákon látható összes bolygóért jár a mínuszpont, függetlenül azok színétől.

*Példa: a felcsapott űrszektor-kártyán az űrállomással együtt piros és kék bolygók láthatók. Anna kedvence a piros és sárga bolygó, ezért neki ez a szektor 2 pontot ér. Béla kedvence a piros és a kék, ezért neki ez az űrszektor teljes értékű, vagyis 4 pontot ér. Csabának ez a szektor nem ér pontot. A Daninak ugyanúgy 2 pontot ér, mint Annának, csak a kék bolygó miatt.*

Attól függetlenül, hogy egy űrszektor ér-e pontot a játékosnak vagy sem, lehet rá licitálni.



ANNA



BÉLA



CSABA



DANI





BÉLA



4 pont



4 pont



1 pont



2 pont



2 pont



1 pont



3 pont



-2 pont

*Példa: Béla rafinált öreg róka már az űrcsempészek között, így egyetlen áruja vagy energiája sem maradt a játék végére. A sikeresen kifizetett űrszektorai közül négyen nincs űrállomás (ezek pontszáma  $4+2+1+3=10$ ), három pedig van.*

*Az űrállomás mellett piros és kék bolygókat tartalmazó űrszektor 4 pontot, a piros és zöld bolygós űrszektor 1 pontot, és a piros és sárga bolygós űrszektor 2 pontot ér neki.*

*Ebben a játékban Béla 17 pontot szerzett, amiből le kell vonnia a kifizetetlen űrszektorártya 2 pontját (függetlenül attól, hogy a zöld bolygó nem a kedvence), így Béla összesen 15 pontra tett szert ebben a haladó változatban játszott játékban.*

## 2. Kedvenc űrhajók

A játékos pluszpontokra tehet szert, ha a játék végére a megszerzett, pontot érő űrszektorártyáin **neki van a legtöbb a karakterlapján feltüntetett színű űrhajókból**. Minden kedvenc űrhajóból szerzett többség **+3 pontot** ér.

Ha több játékosnak is azonos színű a kedvenc űrhajója, a többség annyival több pontot ér, ahány játékosnak ugyanolyan színű a favoritja.

*Példa: Annának a zöld és a kék, a Bélának a sárga és a zöld, a Csabának pedig a kék és a piros űrhajó a kedvence. Annáé a legtöbb megszerzett zöld hajó, a Béláé a legtöbb sárga, míg a Csabáé a kék és a piros űrhajókból gyűjtötte össze a legtöbbet. Anna 4 plusz pontot kap a zöld többségért ( $3+1$ , mert a Bélának is a zöld a kedvence), Béla  $+3$ -at kap a sárgáért, Csaba pedig  $+7$  pontot (a kékért  $3+1$  pont jár Anna miatt, a pirosért pedig 3.)*

## 3. A kedvenc űrhajók megmaradt áru

A játék végén, ha a kedvenc hajóinkkal azonos színű áruból marad nálunk valamennyi, színenként 1 db után nem jár pontlevonás.

## EGYMÁSRA TETT KOCKÁK (ügyességi nehezítés)

Licitáláskor a dobókockákat egymás tetejére kell tenni, tornyot képezve belőlük.

Minden űrszektorártyán egy dobókocka vagy dobókockatorony lehet.

Egy már kártyán lévő kockára csak nagyobb értékkel lehet licitálni. Az értékeléskor csak a legfelső kocka értéke számít. **Hatos értékű dobókockára már nem lehet rálicitálni, viszont a kifizetéskor ezek 6 energia helyett 10 energiába kerülnek.** A leesett kocka érvénytelen, kivéve, ha más játékos löki le, ilyenkor állítsuk vissza az eredeti állapotot.

## Kalandra fel, űrcsempészek!