

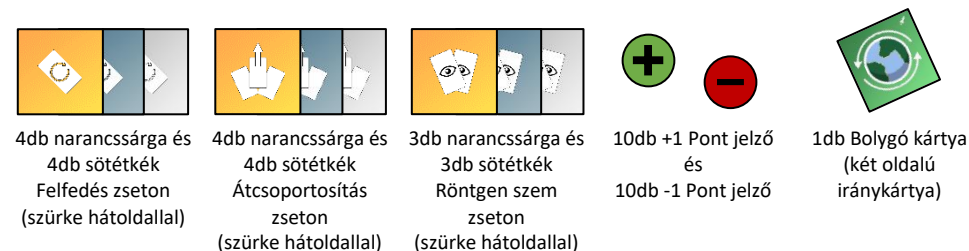
MEGOSZTOTT BOLYGÓ

Játékosok száma: 3-8 fő

Ajánlott korosztály: 13+

Átlagos játékidő: 30-60 perc

A JÁTÉK ELEMEI



A MEGOSZTOTT BOLYGÓ

A Bolygón megosztottság uralkodik. A Nap Népe és a Hold Népe egyre bővíteni akarja követő táborát. Frissen bekapcsolódva a történetbe még nem tudjuk, melyik csoport az erősebb, kik lesznek a győztesek és hova lesz érdemes tartozni. A két tábor tagjai küldetéseken keresztül erőforrásokat halmoznak fel, mi pedig ebben segédkezünk, miközben a saját és a többiek döntései alapján egyre tisztább képet kapunk, hogy kik az igazán értékes játékosok, akikkel hasznos lenne csapatot alapítani és kik maradnak hátra. Mire minden küldetés lezárul, mi is a része leszünk valamelyik csoportnak és ha ügyesek játszottunk, akkor a győztesek táborát erősíthetjük. Persze, ha igazán profik vagyunk akár egymagunk is legyőzhetjük a többieket.

A játékban a fenti két csapat verseng egymással, miközben a Küldetés kártyákon lévő erőforrásokat igyekeznek összegyűjteni. Kezdetben a játékosok nem tartoznak egyik csapatba sem, de a cél az, hogy a játék végén a pontozáskor a több ponttal rendelkező, győztes csapatban legyünk.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszunk ki véletlenszerűen a játékosok számának megfelelő darab zöld hátlapú Küldetés kártyát a lenti táblázat szerint. A többi tegyük vissza a dobozba. A Küldetés kártyákat keverjük össze és tegyük lefordítva 1 pakliba az asztal közepére. A legfelső kártyát fordítsuk fel és tegyük a Küldetés kártyapakli tetejére.
2. Vegyünk ki a játékosok számának megfelelő darab piros hátlapú Nap Népe és Hold Népe kártyát a lenti táblázat szerint. Tegyük ezeket egy pakliba az összes kék hátlapú és az összes fekete hátlapú kártyával. Az így elkészült paklit alaposan keverjük meg. A többi piros kártyát tegyük vissza a dobozba.

Játékosok száma:	Küldetés kártya:	Nap- és Hold Népe kártya:
3 fő	6 darab	5 - 5 darab
4 fő	6 darab	7 - 7 darab
5 fő	7 darab	8 - 8 darab
6 fő	7 darab	9 - 9 darab
7 fő	8 darab	10 - 10 darab
8 fő	8 darab	12 - 12 darab

3. Osszunk ebből a pakliból minden játékosnak 4 kártyát. A fekete hátlapú kártyák speciális Esemény kártyák, melyek nem lehetnek a játékosok kezében. Ezért az osztáskor, ha fekete lap következik, akkor azt ne osszuk ki, hanem keverjük vissza a pakliba.
4. A maradék, ki nem osztott kártyákat lefordítva tegyük az asztal közepére, a Küldetés kártyapakli valamelyik oldalára. Ez lesz a Húzó pakli.
5. A Küldetés kártyák másik oldalán hagyjuk helyet a Dobó paklinak is.
6. Szürke felükkel felfelé terítsük ki a zsetonokat a játéktér közepére és kicsit keverjük össze.
7. Minden játékos válasszon 1 darab Felfedés vagy 1 darab Átcsoportosítás zsetont, majd színes oldalukkal felfelé tegyék le maguk elé.
8. A kör irányát mutató Bolygó kártyát tegyük a játéktérre, azzal az oldalával felfelé, ahogy a dobozban találtuk. Vagy amúgy teljesen mindegy hogy hogy. A játékot az a játékos kezdi, akire a Bolygó kártyán lévő rakéta mutat.



A GYŐZELEMHEZ VEZETŐ ÚT

A hatalom megszerzéséhez elengedhetetlen az erőforrások begyűjtése, ugyanakkor az sem mindegy, hogy ezt mekkora létszámmal tesszük. A Bolygó lakói is tudják ezt, így szívesebben látnának a győztes csapatban kevesebb, de eredményes tagokat, minthogy minél több követőt maguk mellé állítsanak. Ezért nem feltétlenül azt a csapatot tekintik győztesnek, amelyik a legtöbb küldetést teljesítette, hanem figyelembe veszik azt is, hogy ezt hány csapattaggal sikerült megoldani.

A játék végi értékeléskor, miután kialakult a végleges csapattelosztás, a sikeresen teljesített küldetésekért járó elismerést a csapatlétszámnak megfelelően „arányosítják”, majd pedig értékelik az egyéni teljesítményt is. A játék megkezdése előtt célszerű átnézni az „A játék vége” fejezetben leírtakat és szem előtt tartani a teljes játék során, a döntéshozatalainknál.

A győzelemhez vezető út (a végső csapatteljesítmény kialakulása) leegyszerűsítve:



A Hold Népe 3 tagból áll, akik 9 pontot gyűjtöttek, így az arányosított eredményük 3 pont. Ehhez adódik hozzá a két egyéni + pont és vonódik le az egy egyéni - pont. A végső pontszámuk így 4 pont.

A JÁTÉK MENETE

A játék során mind a két csapat meghatározott darabszámú küldetést kap. Ezek a „Küldetés kártyákon” található, minden kártyán külön egy-egy küldetés a „Nap Népe” és a „Hold Népe”. A küldetések teljesítéséhez a kártyán megadott számú és fajtájú Erőforrás kártyát kell a Gyűjtő pakliba dobni (Víz - Kék, Nyersanyag - Sárga, Energia - Zöld, Építőanyag - Piros).



A játékot az a játékos kezdi, akire a Bolygó kártyán lévő rakéta mutat. A soron lévő játékosnak az alábbi 3 akció közül kell választania **minimum egyet és maximum hármat**. Az akciók bármilyen kombinációja választható, a játékosra van bízva, hogy a maximum 3 akciójából mennyit, mire és milyen sorrendben használ fel:

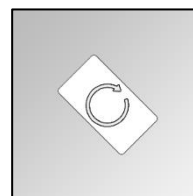
- húzhat egy kártyát a pakliból
- kijátszhat egy Képesség zsetont az egyik kártyára/játékosra
- dobhat egy kék hátlapú kártyát a Gyűjtő pakliba vagy egy piros hátlapú kártyát saját magához, vagy játékostársa asztalára

Kártya húzása: 1 akcióért húzhatsz egy kártyát a húzó pakli tetejéről. **Fekete hátlapú kártya nem lehet a kézben**, ezért, ha ilyen kártyát húzol, azt **azonnal meg kell mutatni a többi játékosnak, majd pedig végre kell hajtani a rajta lévő utasításokat**. A kártyát ezt követően tedd a dobó pakliba.

Egy játékos kezében **maximum 5 kártyalap lehet**, ezért, ha már van 5 lap a kezében, akkor ezt az akciót csak azután választhatod, hogy egy lapot eldobtál a kezedből. A kézben lévő lapokat úgy tartsd, hogy a képüket a többi játékos ne lássa.

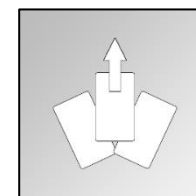
Ha a húzó pakli elfogyott, akkor össze kell keverni a lezárt küldetésekhez felhasznált Erőforrás kártyákat, illetve a dobó pakli többi kártyáját és ez lesz az új húzó pakli.

Képesség zseton kijátszása: 1 akcióért felhasználhatsz egy nálad lévő Képesség zsetont. A zsetont a szürke oldalára lefordítva tedd vissza a játéktér közepére a többi zsetonhoz, majd használd ki a hozzá tartozó lehetőséget:



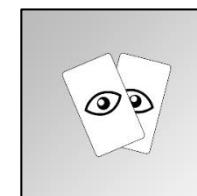
Felfedés zseton

Válassz egy darab a Gyűjtőbe letett kék hátlapú vagy egy darab, valamelyik játékoshoz letett piros hátlapú kártyát és ezt fordítsd fel. (A saját kártyánkat nem választhatjuk!)



Átcsoportosítás zseton

Válassz egy darab, valamelyik játékos kezében lévő vagy a játékos elé letett kártyát és húzd fel a kezédbe. (A saját letett piros hátlapú kártyáinkból nem választhatunk!)



Röntgen szem zseton

Válassz egy játékost, akinek megnézheted az összes kezében lévő vagy az összes letett kártyáját, de úgy, hogy a kártyák képét másik játékos ne lássa.

Fontos: A Felfedés és az Átcsoportosítás zsetonok mindig egy kártyára vonatkoznak, a Röntgen szem zsetonok pedig minden kártyára, ami a játékos kezében vagy előtte van. Átcsoportosítás zseton használatánál figyeljünk arra, hogy maximum 5 kártyalap lehet a kezünkben, ezért ez a zseton csak akkor játszható ki, ha 4 vagy annál kevesebb lapunk van.

Kártya dobása a Gyűjtő pakliba vagy játékoshoz: 1 akcióért eldobhatsz a kezedből egy kék hátlapú Erőforrás kártyát a Gyűjtő pakliba vagy egy piros hátlapú Csapat kártyát saját magadhoz vagy az egyik játékoshoz. Mind a két típusú kártyát képpel lefelé tedd le, hogy a többi játékos ne lássa, mi van rajta (kivéve, ha egy Esemény kártya pont az ellenkezőjére utasít). A Gyűjtőben célszerű a kártyákat úgy elhelyezni, hogy látszódjon hány kártya van összesen elhelyezve, illetve olyan helyre tegyük a kártyákat, ahol mindenki könnyen elérí.

Fontos: Kék hátlapú kártya nem tehető le a játékosokhoz, illetve piros hátlapú kártya nem kerülhet a Gyűjtő pakliba.

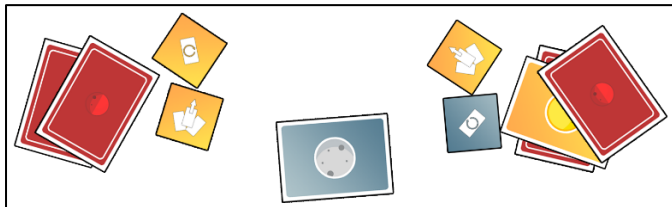
Futó küldetés lezárása: A fenti 3 akción túl a játékos megteheti, hogy **lezárja a futó küldetést**, hogy ezzel egyéni bónuszpontokat szerezzen. Amennyiben így dönt **akkor is legalább egy akciót a fenti háromból végre kell hajtania előtte**. A küldetés lezárásáról bővebben a „Futó küldetés lezárása” fejezetben olvashattok.

Ha a játékos elvégezte az általa választott akciókat, akkor passzoljon és a játékot a Bolygó kártyán lévő irány szerinti következő játékos folytatja.

CSAPATOKBA RENDEZŐDÉS

A játékosok kezdetben nem tartoznak egyik csapatba sem, de a játék során az egyik vagy a másik csapatba kerülnek. A cél, hogy a végén a legtöbb ponttal rendelkező csapatba kerüljünk. Ehhez nem feltétlenül jó, ha minden játékos a nyert küldetések alapján több ponttal rendelkező csapatba akar kerülni, mivel a játék végén a csapat pontjait el kell osztani a csapat létszámával, így megtörténhet, hogy a kevesebb küldetést teljesítő, de kevesebb tagú csapat nyer a végén.

A csapat tagságot a piros hátlapú Csapat kártyákkal, valamint a nálunk lévő Képesség zsetonokkal lehet befolyásolni. Minden játékos a saját körében, egy akcióért cserébe letehet egy darab Csapat kártyát, lefordítva, maga elé vagy az egyik játékosársához az asztalra. Fel kell készülni rá, hogy bizonyos Esemény kártyákkal és a Képesség zsetonokkal elveszthetjük ezeket a kártyákat, ugyanakkor azzal is számolni kell, hogy ha új húzó pakli készül a játék során, abban várhatóan jóval kevesebb piros kártya lesz.



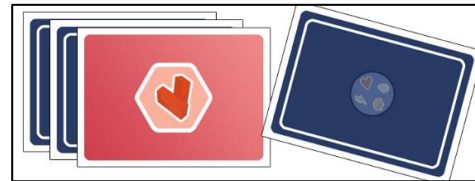
A saját letett Csapat kártyáinkat bármikor megnézhetjük, de ügyeljünk rá, hogy a többiek ne lássák (kivéve, ha egy Képesség zseton pont erre utasít). A letett Csapat kártyáidat azonban nem lehet visszavenni kézbe.

A játékosoknál lévő Képesség zsetonok típusa és színe mindig látható, így a játékosok képet kaphatnak róla, hogy az illető melyik csoport felé húz. Ha a játék végén narancssárga alapszínű zsetonból van több nálunk, akkor ezek egy darab Nap Népe kártyának, ha pedig sötétkék, akkor egy darab Hold Népe kártyának felelnek meg. Ezt a pontozáskor hozzá kell számolnunk a Csapat kártyáinkhoz.

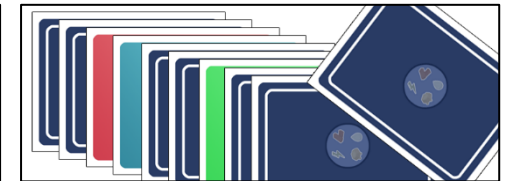
FUTÓ KÜLDETÉS LEZÁRÁSA

Egy küldetés kétféleképpen zárulhat le:

- 1) Ha legalább 4 darab Erőforrás kártya van a Gyűjtő pakliban, akkor bármelyik játékos a saját körében lezárhatja a küldetést, hogy ezzel bónuszpontokat szerezzen.
- 2) Automatikusan lezárul, amikor a 10. Erőforrás kártyát a Gyűjtő pakliba dobják.



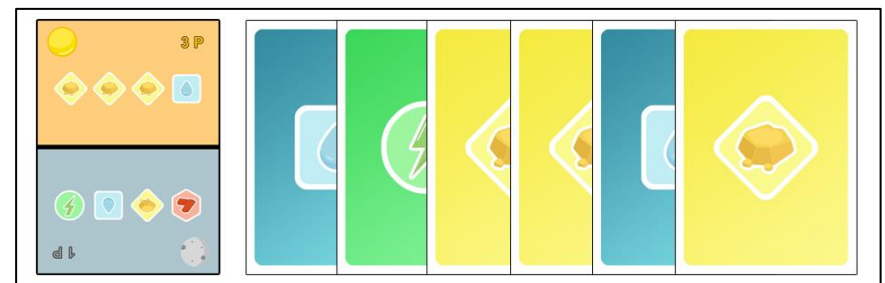
A három Gyűjtőben lévő kártyához az aktuális játékos egy negyediket dob, így ebben a körében le is zárhatja a küldetést. (Az egyik kártya egy Felfedezés zseton miatt korábban fel lett fordítva.)



Kilenc kártya van a Gyűjtőben és az aktuális játékos egy tízedik lapot dob bele. Ezzel automatikusan lezárja a küldetést, viszont bónuszpontokat nem szerez utána.

A Küldetés lezárásakor az összes Gyűjtőben lévő lapot a képes oldalára kell fordítani és meg kell vizsgálni, hogy valamelyik csapat küldetése teljesítve lett-e:

- Minden Küldeteskártyán 1 - 1 eltérő küldetés szerepel a Nap Népe és a Hold Népe számára, eltérő nehézséggel és eltérő pontozással (1, 2 vagy 3 pont).
- Egy csapat akkor teljesítette a saját küldetését, ha a küldetés lezárásakor legalább annyi darab, megadott szimbólumú Erőforrás kártya van a Gyűjtő pakliban, amennyi a Küldetés kártyán a csapat oldalán szerepel.
- Ha mind a két csapat teljesítette a küldetését, abban az esetben a küldetést lezáró játékos által választott csapat kapja a pontokat. Ez akkor is fennáll, ha a küldetés a 10. lap után ért véget, ekkor a 10. kártyát eldobó játékos válik a lezáró játékoská.



A fenti példában a soron lévő játékos lezárta a küldetést. A Gyűjtőben ekkor 6 kártyalap volt. Ezek felfordítása után azt látjuk, hogy 2 db Víz, 1 db Energia és 3 db Nyersanyag kártya került bele.

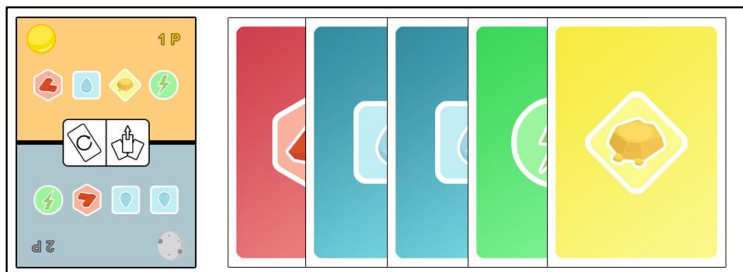
Ezek alapján a Nap Népe küldetését sikerült teljesíteni, mivel a Hold Népe számára hiányzik 1 db Építőanyag kártya. A Nap Népe csapat így 3 ponttal gazdagodik és ők viszik a küldetést.

Ezen kívül a lezáró játékos +1 bónuszpontot is kap.

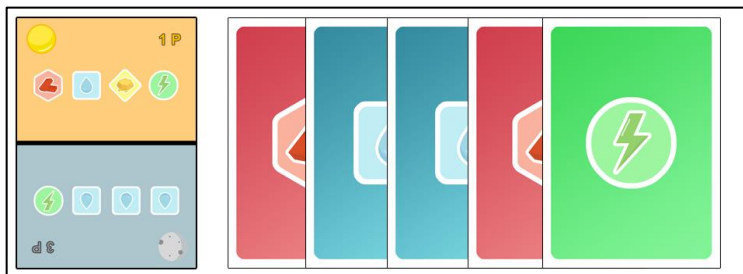
BÓNUSZPONTOK

Abban az esetben, ha a küldetést az egyik játékos a 10. kártya bedobása előtt zárja le, egyéni plusz, illetve mínusz pontokat szerezhet, melyek a játék végén a csapata végső pontszámát növelik vagy csökkentik:

- Ha a lezáráskor legalább az egyik csapat küldetése teljesítve lett, akkor +1 pontot kap.
- Ha a lezáráskor mindkét csapat küldetése teljesítve lett, akkor +2 pontot kap.
- Ha a lezáráskor egyik csapat küldetése sem lett teljesítve, akkor -1 pontot kap.



A Gyűjtőben 1 db Építőanyag, 2 db Víz, 1 db Energia és 1 db Nyersanyag kártya volt, így a Nap Népe és a Hold Népe küldetése is teljesítve lett.



A Gyűjtőben 2 db Építőanyag, 2 db Víz és 1 db Energia kártya volt, így egyik küldetés sem lett teljesítve. A Nap Népének 1 db Nyersanyag, a Hold Népének pedig 1 db Víz kártyája hiányzik.



A pontok kiosztásakor nem számít, hogy a lezáró játékos melyik csapathoz tartozna a jelenlegi Csapat kártyái alapján (ha például Képesség zsetonok miatt minden lapja fel van fordítva). Ha a fenti feltételek közül valamelyik teljesül, akkor megkapja az egyéni pontot.

A +1 és -1 pontokat mindig jól láthatóan, a játékos előtt kell elhelyezni. Ha egy olyan pontot kapunk, aminek az ellentettjével már rendelkezünk, akkor a nálunk lévő pontot vissza kell adni. Például, ha 2 db zöld színű +1 pontunk van és most kaptunk egy piros -1 pontot, akkor adjuk vissza az egyik zöld +1 pontot, ahelyett, hogy a 2 db zöld pontunk mellé hozzáteszünk egy piros pontot. Ezzel jobban követhető az egyéni pontszám és a korongok se fogynak el.

Kezdőállapot



-1 pont

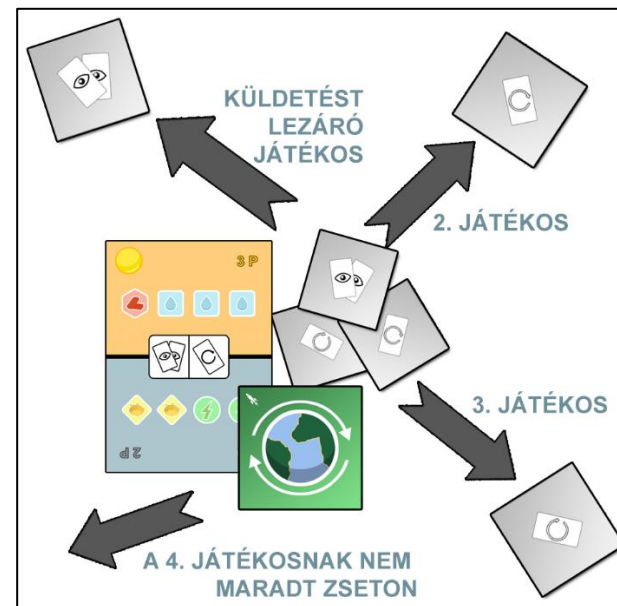


Végállapot



KÜLDETÉS KÁRTYÁK KÉPESSÉG ZSETONNAL

Bizonyos Küldetés kártyákon a három típusú zseton közül egy vagy két zseton piktogramja is látható. Ha **teljesítve lett** bármelyik csapat küldetése, akkor minden játékos vegyen magához egy olyan zsetont, ami a Küldetés kártyán van. Ha a kártyán kétféle zseton is látható, akkor az adott játékos választhatja ki, hogy melyiket veszi magához. A zseton választást a küldetést lezáró játékos kezdi, majd sorban mindenki a Bolygó kártyának megfelelően. Megtörténhet, hogy nem jut zseton minden játékosnak. Zsetonból (a kártyákkal ellentétben) bármennyi lehet nálunk. Ha egyik küldetés sem lett teljesítve, akkor senkinek nem jár zseton.



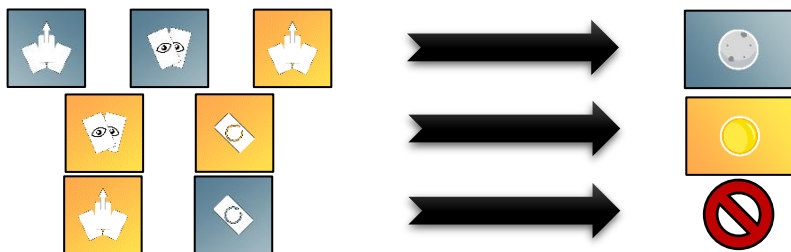
KÜLDETÉS ZÁRÁS UTÁN

Ha valamelyik csapat megnyerte a Küldetés kártyát, akkor a lapot megnyerő csapattal felfelé a Lezárt küldetések közé kell tenni úgy, hogy teljesen fedje az előző lezárt Küldetés kártyát. Ezáltal a játékosok mindig csak a legutolsó lezárt küldetést és a hozzá tartozó pontokat látják. Ha egyik csapat sem nyert, akkor tegyük a kártyát képpel lefelé a Lezárt küldetések paklija alá. A körben a Gyűjtőbe dobott Erőforrás kártyákat tegyük a dobó pakliba. A küldetés lezárása és az azt követő esetleges feladatok elvégzése után, a küldetést lezáró játékos húzzon egy új Küldetés kártyát, majd a következő játékosal folytatódik a játék.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha az utolsó Küldetés is befejeződött, vagyis már nincs több felcsapható Küldetés kártya. Ekkor minden játékosnak fel kell fordítania a Csapat kártyáit és össze kell számolnia, hogy hány darab Nap és hány darab Hold kártya volt hozzá letéve. Ha egy játékosnak **egy darab Csapat kártyája sincs**, akkor ő nem kerül egyik csapatba sem és így **azonnal veszített** (akkor is, ha mellette vannak Képesség zsetonjai).

Ezt követően meg kell nézni, hogy a játékosnál narancs vagy kék Képesség zsetonból maradt-e több. Ha **narancs** színűből van több, akkor a zsetonok egy darab plusz **Nap Népe** kártyát érnek, ha pedig **kékből**, akkor egy darab **Hold Népe** kártyát. Ha egyenlő vagy nincs egy zseton sem a játékosnál, akkor nem változik a Csapat kártya darabszám.



Ezek után, amelyik típusú Csapat kártyából több van, a játékos ahhoz a csapathoz tartozik. A játékosoknál ezután érdemes csak egyetlen darab olyan kártyát tartani, amelyik csapatba kerültek. A többi Csapat- és Erőforrás kártya, Képesség zseton visszatehető a közös pakliba.

Ha a kártyák és a zsetonok összeadása után egyenlő az eredmény, akkor a játékosnak el kell dobnia egy kártyát a legutolsó sikeres küldetést megnyerő csapat színeiből (tehát ha legutóbb a Hold népe nyert küldetést, akkor ennek a játékosnak egy Hold kártyát kell eldobnia és így a Nap népéhez csatlakozik). Abban a nagyon ritka esetben, ha egy küldetést sem sikerült teljesíteni a játék során, akkor ez a játékos választhat, hogy melyik csapathoz szeretne tartozni.



A vizsgált játékosnak 2 db Nap Népe és 2 db Hold Népe kártyája van. Mivel a Nap Népe nyerte meg a játék legutolsó sikeres küldetését, így ennek a játékosnak el kell dobnia egy Nap Népe kártyát. Ezáltal már Hold Népe kártyából van több nála, tehát hozzájuk csatlakozik. (Megtörténhet, hogy ezen Küldetés kártya után voltak még további küldetések, ám azok mind sikertelenül zárultak!)

A csapatok tagjainak meghatározása után össze kell számolni, hogy a Nap és a Hold Népének hány pontja lett. Ennek meghatározása a következő:

- 1) Össze kell adni, hogy a lezárt, sikeres Küldetés kártyák alapján a csapatoknak hány pontja van. A Küldetés pontszámát a kártya jobb felső sarkában találjátok, a csoport piktogramjával egy sorban (1, 2 vagy 3 pont kapható egy küldetésért).
- 2) Az így kapott pontokat **el kell osztani az adott csapat létszámával** és az eredményt **egész számra kell kerekíteni**.
- 3) Végül a csapatpontokhoz hozzá kell adni, illetve le kell vonni az egyéni +1 és -1 pontokat.

A győztes csapat: Az így kapott eredmény alapján az a csapat nyer, akinek több pontja van. Pontegyenlőség esetén az a csapat nyer, aki több küldetést teljesített (több darab Küldetés kártyája van). Ha így is egyenlő, akkor az egyéni pontokat összeadva az a csapat nyer, amelyiknek ebből több pontja van. Ha egy csapat egy küldetést sem teljesített, akkor 0 ponttal is megnyerheti a játékot, ha például a másik csapat kevesebb, mint 0 pontot szerez. **Mindenki veszített**, ha minden játékos egy csapatban van a játék végén.

Példa:

A lenti példában a végső elszámolást látjuk. Öten játszottak és közülük mindenki bekerült egy-egy csapatba: a **Nap Népének** 2 tagja, míg a **Hold Népének** 3 tagja van. A sikeres küldetések alapján a **Nap Népének** 3 pontja van, ezt kell elosztani 2-vel, majd egészre kerekíteni: $3 / 2 = 1,5 \approx 2$ pont. A **Hold Népének** a küldetések alapján 6 pontja van, vagyis $6 / 3 = 2$ pont. Az így kapott pontokhoz kell hozzáadni az egyéni pontokat, a **Nap Népének** ez +1, a **Hold Népének** pedig 0. A végső pont így a **Nap Népe csapatánál 3 pont**, a **Hold Népe csapatánál 2 pont**. A játékot a **Nap Népe** nyerte.



ESEMÉNY KÁRTYÁK RÉSZLETES LEÍRÁSA

Apró kéz

Mindenkinek, akinek a kezében 4 vagy 5 kártyalap van, el kell dobnia a kezéből egy választott kártyát. A játékos szabadon dönthet, hogy Erőforrás vagy Csapat kártyát dob-e el. Ezt úgy kell tennie, hogy a kártya képét a többi játékos ne lássa. A kártyát a dobó paklira kell tenni. A játékosok megegyezhetnek, hogy minden érintett játékos egyszerre dobja el 1 lapját, vagy a kör iránya szerint egyesével (mert ez befolyásolhatja, hogy a következő játékos melyik lapját dobja el).

Döntésképtelen

Mindenkinek, minden kézben lévő piros hátlapú, vagyis Csapatkártyáját el kell dobnia. Ebben nincs kivétel, vagyis, ha valakinél csak Csapatkártyák vannak, akkor is mindent el kell dobnia. A kártyákat a dobó paklira kell tenni. A játékosok ügyeljenek, hogy ezek a lapok ne keveredjenek a játékosok előtt lévő piros lapokkal, azokat ugyanis nem kell eldobni. Eldobásnál lehetőleg a többi játékos a kártya képét ne lássa.

Fájdalmas válaszut

Mindenkinek át kell adnia 2 kézben lévő kártyáját a kör iránya szerinti sorrendben a következő játékosnak. Ha van olyan játékos, akinek 0 vagy 1 kártya van a kezében, amikor ez az Esemény kártya felhúzásra kerül, akkor ők automatikusan kapnak egy egyéni -1 pontot. Továbbá a játékos önként is dönthet úgy, hogy nem akar kártyát átadni a következő játékosnak, ebben az esetben ő is kap -1 pontot. A játékos úgy is dönthet, hogy 1 kártyát ad át, de ebben az esetben is -1 pont a büntetése. A játékos szabadon dönthet, hogy Erőforrás vagy Csapat kártyát ad-e át. Az átadott két lap nem származhat abból, amit az előtte lévő játékostól kapott. Célszerű mindenkinek kiválasztania az átadandó 2 lapot, ezt elkülöníteni a paklijától, majd mindenki egyszerre adja át a lapokat a következő játékosnak.

Fejlődés

Mindenki vegyen magához egy általa választott Képesség zsetont. A zseton választást egymás után kell megtenni, amit a Fejlődés Esemény kártyát felhúzó játékos kezd, majd a Bolygó kártya szerinti irányban folytatódik, egészen addig, míg minden játékos húzott egy zsetont, vagy az összes zseton elfogyott a közös készletből. Ezekből következik, hogy nem biztos, hogy mindenkinek jut zseton. A játékosra van bízva, hogy a még elérhető zsetonok közül milyen típusút választ. A húzott zsetont a normál szabályok szerint színes oldalával felfelé kell letenni.

Fordulat (2 kártya)

Az Esemény kártya felhúzásakor azonnal megfordul a kör iránya. Ilyenkor fordítsátok meg a Bolygó kártyát a másik oldalára. Ha ezután az aktuális játékosnak még maradtak szabad akciói, akkor ezeket végrehajthatja. Viszont a Fordulat kártya felhúzását követő minden folyamatot már a megváltozott körirány szerint kell végrehajtani. Vagyis, ha például ugyanez a játékos felhúz egy Fájdalmas válaszut Esemény kártyát, akkor a 2 kártya átadása már az új irány szerint történik, nem aszerint, ami akkor volt érvényes, amikor az aktuális

játékos elkezdte a körét. Ugyanez igaz akkor is, ha a játékos befejezi a küldetést és ahhoz zseton húzás kapcsolódik. Ebből az Esemény kártyából kettő van a játékban, így megtörténhet az is, hogy ugyanez a játékos a saját körében, a másik kártyával visszafordítja az irányt az eredeti állapotra. Bárhogy is történik, amikor véget ért a játékos köre, akkor a Bolygó kártya aktuális iránya szerinti következő játékoson a sor.

Kapzsiság

Az a játékos, akinek a legtöbb Képesség zsetonja van, kap egy egyéni -1 pontot. Ha több játékosnál is ugyanannyi zseton van, és nincs senkinél sem ennél nagyobb számú, akkor senki nem kap -1 pontot. Ez nem vonatkozik arra, ha egyenlőség van több játékos zsetonjai közt, de van olyan játékos, akinek még náluk is több zsetonja van (és olyan darabszámú zseton nincs másnál). Az értékelésnél a kártya felhúzásakor fennálló eredményt kell figyelembe venni, vagyis a kártya felhúzása után nem lehet zsetont kijátszani, hogy így az adott játékosnak kevesebb zsetonja legyen (hiába van még a játékosnak szabad akciója).

Megvilágosodás

A Gyűjtőben lévő Erőforrás kártyák felét fel kell fordítani úgy, hogy mindenki lássa, majd pedig vissza kell őket fordítani. Ha páratlan számú kártya van a Gyűjtőben, akkor lefelé kerekítsünk egész számra és ennyit fordítsunk fel. Ha 0 vagy csak 1 kártya van a Gyűjtőben, akkor az Esemény kártyának nincs hatása. A felfordítandó lapokat a Megvilágosodás kártyát felhúzó játékos választja ki. A kártyákat egyszerre vagy együttesen is fel lehet fordítani. A játékos taktikai okból úgy is dönthet, hogy már képpel felfelé néző lapot fordít meg (mert például tudja, hogy milyen a többi lap, de nem akarja, hogy erre mások is rájöjjenek). A kártyák felfordítása után az aktuális játékos (amennyiben minden egyéb feltétel is adott) dönthet úgy, hogy lezárja a küldetést, ebben az esetben nem kell visszafordítani a lapokat.

Nyílt játék

Az aktuális küldetés lezárásáig minden letett Erőforrás és Csapat kártyát képpel felfelé kell letenni. Ez azt jelenti, hogy az Esemény kártya felhúzását követően a futó küldetés lezárásáig minden Erőforrás kártya típusa, amit a Gyűjtőbe és minden Csapat kártya típusa, amit a játékosok elé tesznek látható lesz mindenki számára. Mindaddig így kell eljárni, amíg az egyik játékosnál lezárul az aktuális küldetés. A képpel felfelé letett Csapat kártyákat ezután sem szabad visszafordítani. Ezt az Esemény kártyát célszerű megtartani addig, amíg a küldetés fut, ezért tegyük a Küldetés kártya közelébe. Amikor a küldetés lezárult, az Esemény kártya hatása is véget ér és a továbbiakban már a normál szabályok szerint kell letenni a kártyákat. A Nyílt játék kártyát a többi Esemény kártyától eltérően ekkor ne a dobó pakliba tegyük, hanem a húzó pakli legaljára, így várhatóan a játék folyamán egyszer még elő fog kerülni.