

10+

2  
6

30 perc

# KOZMOSZ MŰVEK

MAGYAR NYELVŰ  
SZABÁLYMAGYARÁZÓ VIDEO

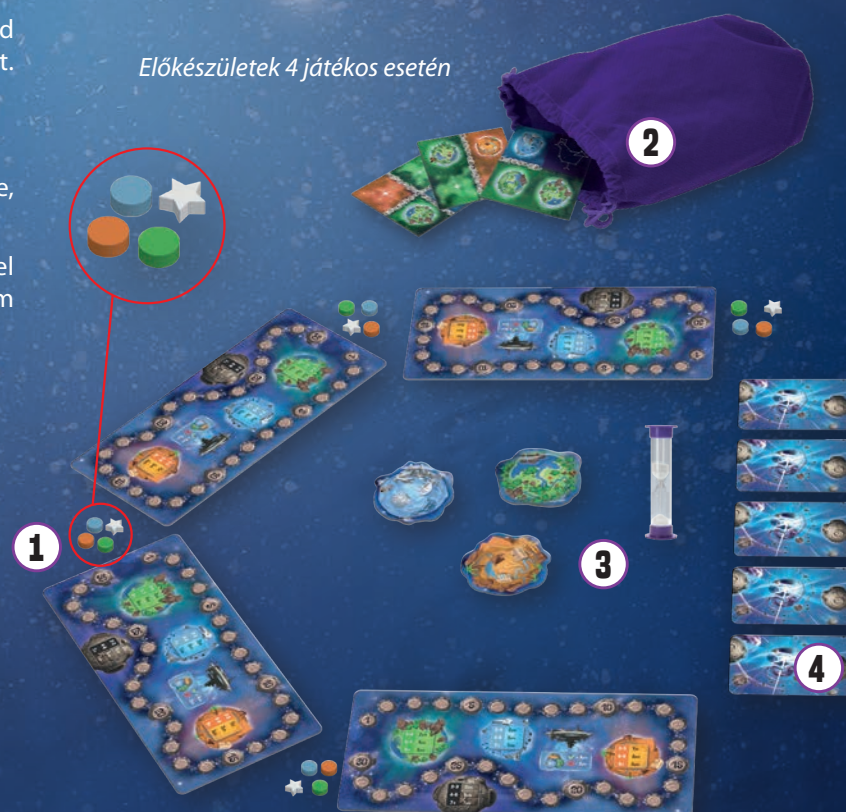
## A JÁTÉK CÉLJA

A Cosmic Factory játékban mindenki megpróbálja optimálisan felépíteni saját, 9 lapkából álló kis galaxisát egy perc alatt. A játék 5 fordulón át tart. Oszd zónákra a galaxisodat, és közben ügyelj arra is, hogy az aszteroidapályád minél hosszabb legyen! A káosz azonban minden fordulóban valami új meglepetést tartogat. Törekedj mindig az egyensúlyra, mert a játék végén az a pontszámod lesz a mérvadó, amelyik zónában a leggyengébben teljesítettél.

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI ÉS ELŐKÉSZÜLETEI:

- 1 Minden játékos magához vesz egy pontozótáblát, 1-1 jelölőt mind a 3 színből (zöld, kék, narancssárga), és egy csillag alakú jelölőt. Tegyétek a 4 jelölőtöket a pontozótáblátok mellé.
- 2 Tegyétek az 54 galaxislapkát a húzózsákba.
- 3 Tegyétek a homokórát és a 3 bónuszlapkát az asztal közepére, hogy mindenki könnyen elérhesse őket.
- 4 Keverjétek meg a 20 káoszkártyát, és tegyetek 5 lapot képpel lefordítva egymás mellé az asztalra. A többi káoszkártyára nem lesz szükség a játékhoz.

Előkészületek 4 játékos esetén



# A JÁTÉK MENETE

## Egy forduló fázisai

1. Új káoszkártya húzása
2. Galaxislapkák kiválasztása
3. Galaxisok építése és bónuszlapkák megszerzése
4. A galaxisok pontozása

## Egy forduló menete

### 1. Új káoszkártya húzása

Minden forduló elején dobjátok el az előző forduló során használt káoszkártyát (természetesen az első fordulóban erre nem lesz szükség), és fordítsátok fel a következőt. A káoszkártya hatása a teljes fordulón át tart, és minden játékosra érvényes. A káoszkártya hatása minden esetben felülírja a játék szabályait. A kártyák hatásai a 6. oldalon olvashatók.

Az egyik játékos olvassa fel hangosan a káoszkártya hatását, hogy mindenki tisztában legyen a fordulóban érvényes különleges szabállyal.

### 2. Galaxislapkák kiválasztása

Minden játékos húz 9 galaxislapkát a húzózsákból, amiket képpel lefelé maga elé helyez az asztalra. Ezután mindenki megnézi a 9 lapkáját, és kiválasztja, melyik 3-at akarja megtartani. A megtartani kívánt 3 lapkát mindenki maga elé teszi képpel lefordítva, a 6 másik lapkát pedig továbbadja szomszédjának.

Páratlan fordulóknban (1., 3., 5.) mindig a bal oldali szomszédnak, páros fordulóknban (2., 4.) pedig a jobb oldali szomszédnak kell átadni a lapkákat.

A kiválasztott és magad elé tett lapkáidat a fázis végéig nem nézheted meg újra.

A kapott 6 lapkából is válassz ki 3-at, a maradék 3-at pedig add tovább a szomszédodnak.

A legutoljára kapott 3 lapkádat nem nézheted meg – tedd azokat képpel lefordítva magad elé.

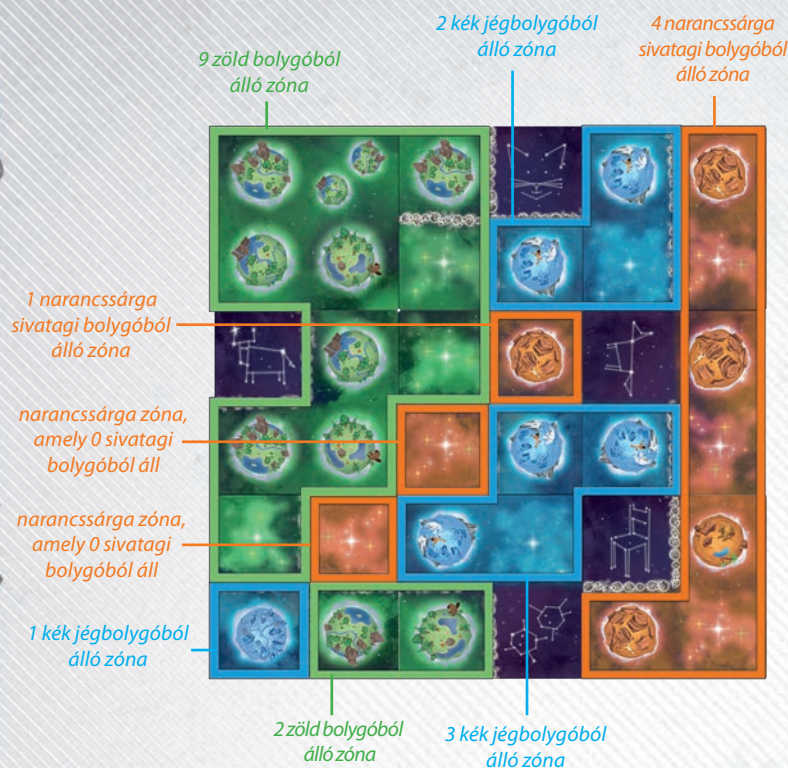
Mostanra minden játékos előtt 9 lapka van képpel lefelé, amelyek közül 3-at még nem látott.

### 3. Galaxisok építése és bónuszlapkák megszerzése

Ha mindenki készen áll, fordítsátok meg a homokórát. Mindenkinek 1 perc áll rendelkezésére, hogy 9 lapkájából létrehozson egy 3x3-as, négyzet alakú galaxist. Minden lapka tetszőlegesen forgatható, a lényeg, hogy egy 3x3-as négyzetet alkosson a galaxisod.

Próbálg minél nagyobb zónákat kialakítani a bolygóidból. Zónáknak az azonos színű szomszédos bolygókból álló területeket nevezzük, amelyeket elválasztanak egymástól a más színű bolygók, a csillagkép, illetve az aszteroidapályák.





## Bónuszlapkák

A galaxisok építése közben bárki magához veheti bármelyik bónuszlapkát az asztal közepéről. A bónuszlapka elvételével tulajdonképpen arra fogadsz, hogy a tiéd lesz a legtöbb bolygóból álló zóna a választott színből.

**Példa: Marci, miután összeállította a galaxisát, úgy ítéli, övé lesz a legnagyobb jégbolygó zóna, ezért elveszi a kék jégbolygó bónuszlapkát az asztal közepéről. A bónuszlapkák pontozását a 4.c pontban találod.**

Ha elvettél egy bónuszlapkát, már nem módosíthatod a galaxisod elrendezését ebben a fordulóban. Egy fordulóban akár több bónuszlapkát is elvehetsz, de ha többet veszel el, egyszerre kell elvenned őket.



## Amikor a homok leperreg

Amikor a homok leperreg a homokórában, a forduló véget ér, és a pontozás következik.

Ha ekkorra még nem végeztél a galaxisod megépítésével vagy nem a szabályoknak megfelelően építetted azt fel, vegyél minden olyan galaxislapkát a kezedbe, amit nem, vagy nem szabályosan tettél le, és keverd meg őket. Keverés után, anélkül, hogy megnéznéd őket, tedd le a galaxislapkákat képpel lefordítva, úgy, hogy megépüljön a 3x3-as négyzet formájú galaxisod. Végül fordítsd a galaxislapkákat képpel felfelé – tilos őket áthelyezni vagy elforgatni.

## A ZÓNÁK PONTOZÁSA

ZÖLD BOLYGÓK ZÓNÁJA	KÉK JÉGBOLYGÓK ZÓNÁJA	NARANCSSÁRGA SIVATAGI BOLYGÓK ZÓNÁJA
Minden 3–5 bolygóból álló zóna 1 pontot ér.	Minden 2–4 bolygóból álló zóna 2 pontot ér.	Minden 2–3 bolygóból álló zóna 2 pontot ér.
Minden 6–8 bolygóból álló zóna 3 pontot ér.	Minden 5–7 bolygóból álló zóna 4 pontot ér.	Minden 4–6 bolygóból álló zóna 5 pontot ér.
Minden, legalább 9 bolygóból álló zóna 5 pontot ér.	Minden, legalább 8 bolygóból álló zóna 6 pontot ér.	Minden, legalább 7 bolygóból álló zóna 7 pontot ér.

## 4. A galaxisok pontozása

Az első játékban, illetve amikor kezdők is játszanak, javasoljuk, hogy minden játékos pontjait külön számoljátok meg. Ha már megismerkedtetek a pontozással, pontjaitokat egyidejűleg is a pontjaitokat.

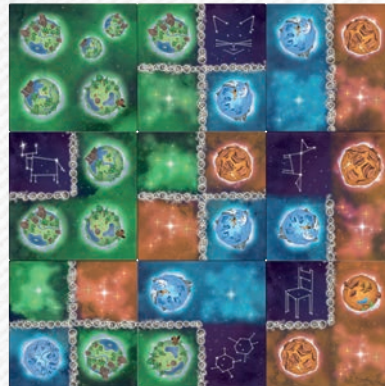
A galaxisodért a következők alapján kaphatsz pontokat:

- A színes zónáidért: zöld, jég- és sivatagi bolygók.
- A leghosszabb aszteroidapályáidért.
- A bónuszlapkáidért (ha vannak).
- A káoszkartya alapján kapható extra pontok (ha van ilyen).

A pontjaidat a megfelelő pontjelölővel kell lelépned a táblád pontozósávján: a zónákért a 3 színes, az aszteroidapályáért a csillag alakú pontjelölőddel.

### a. Zöld, jég- és sivatagi bolygók

A **zöld bolygó zónával** kezdve, majd a **jégbolygókkal** folytatva, végül a **sivatagi bolygókkal** befejezve számold össze minden adott színű zónád bolygóit, és a táblázat alapján lépd le a megfelelő színű pontjelződdel a kapott pontjaidat a táblád pontozósávján. Figyelem: a pontozósáv 30 pontig terjed, ennél több pontot nem lehet szerezni egy jelölővel. Ha a jelölőd elérte a 30 pontot, onnan már nem léphet tovább a játék végéig.



**Példa egy galaxis pontozására: Marci galaxisában van:**

2 zöld bolygó zóna. Az egyikben 9 bolygó van, ami 5 pontot ér, a másikban 2 bolygó van, ami 0 pontot ér. Marci a zöld pontjelzőjével 5-öt lép előre.

3 kék jégbolygó zóna. Az egyikben 3 bolygó van, ami 2 pontot ér, a másikban 2 bolygó van, ami szintén 2 pontot ér. A 3. kék zónában csak 1 bolygó van, ami 0 pontot ér. A kék pontjelzővel Marci így 4-et lép előre.

4 narancssárga sivatagi zóna. Az egyik 4 bolygóból áll, ami 5 pontot ér. Az 1 bolygóból álló zóna 0 pontot ér, csakúgy, mint a két másik, amelyekben nincs bolygó. Marci 5 pontot lép a narancssárga jelölővel.



### b. A leghosszabb aszteroidapálya

A leghosszabb aszteroidapályád az, amelyik a legtöbb lapkán halad keresztül. A hosszúságát úgy kaphatod meg, ha az ujjaddal végighaladsz a vonalán, és megszámoled, hány különböző lapkát érintettél. Az útvonal bármely részén csak egyszer haladhatsz át. Egy lapkát csak egyszer számíthatsz be az útba, tehát a lehetséges leghosszabb pálya hossza legfeljebb 9 lehet.



**Példa: Marci megnézi, melyik a leghosszabb aszteroidapályája, az elágazásoknál mindig azt az irányt választja, amerre hosszabban tart még a pálya. Minden lapkát csak egyszer számíthat bele.**

Miután megállapítottad az aszteroidapályád hosszát, a táblázat alapján lépd le csillag alakú pontjelölőddel az érte kapott pontokat a pontozósávodon.

### ASZTEROIDAPÁLYA

A 4–5 lapkát érintő pálya 1 pontot ér.

A 6–8 lapkát érintő pálya 2 pontot ér.

A 9 lapkát érintő pálya 4 pontot ér.

**Megjegyzés:** ha a leghosszabb pályád 4-nél kevesebb lapkát érint, azért nem kapsz pontot.

**Példa az aszteroidapálya pontozására:**

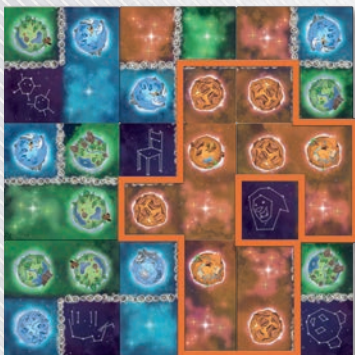
Marci 2 pontot kap, mert a leghosszabb aszteroidapályája 7 lapkát érint. Marci ezért 2 mezőt lép a csillag jelölőjével a pontozósávján.



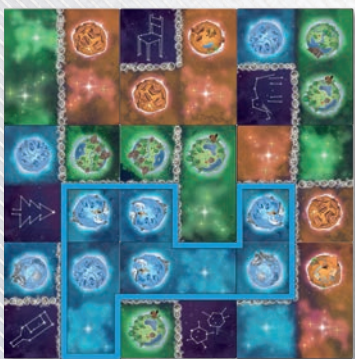
### c. Bónuszlapkák

Először is ellenőrizd, hogy jogosult vagy-e az elveszt bónuszlapkáidra.

Ha elvettél egy zöld, jég- vagy sivatagi bolygó bónuszlapkát, nézd meg, hogy a legnagyobb adott színű zónában neked van-e a legtöbb bolygó a játékosok közül (ha osztozol valakivel az elsősen, az még elégséges). Ha igen, kapsz 3 pontot, amit a megfelelő színű pontjelölőddel kell lelépned a pontozósávodon. Ha viszont valakinek van több bolygóból álló zónája az adott színben, 2 pontot veszítesz ebből a színből (0 pont alá soha nem kerülhetsz).



*Példa: Marci elveszi a sivatagi bónuszlapkát, mert úgy érzi, ő fogja a legnagyobb sivatagi zónát építeni. A legnagyobb sivatagi zónája 8 bolygóból áll, ami valóban a legnagyobbknak bizonyul. Marci ezért 3 pontot léphet a narancssárga jelölőjével a pontozósávján.*



*Marci a jégbolygó bónuszlapkát veszi el, mert biztos benne, hogy ő fogja a legnagyobb jeges zónát megépíteni. A legnagyobb jeges zónája 6 bolygóból áll, de kiderül, hogy Petié 7-ből, ezért Marci nem jogosult a bónuszlapkára, és 2 pontot veszít: a kék jelölőjével visszalép 2 mezőt a pontozósávján.*

### d. A káosz-kártya alapján kapható extra pontok

A fordulóban felcsapott káosz-kártyák némelyike extra pontok megszerzését teszi lehetővé. A kártya szövege mindig egyértelművé teszi, melyik jelölőddel kell lelépned az extra pontokat.

A pontozás végeztével kezdjétek bele a következő fordulóba, kivéve, ha az 5. fordulót fejeztétek be – ebben az esetben a játék véget ér.

## A játék vége

A játék az 5. forduló után véget ér, és a végső pontozás következik. Minden játékos összeadja a legkevesebb pontot elért színes jelölőjével szerzett pontjait és a csillag alakú jelölőjével szerzett pontjait: ez lesz a végső pontszáma (a másik két színes jelölőjével szerzett pontok nem számítanak). A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki a legkevesebb pontot elért színes jelölőjével több pontot szerzett. Ha még így is döntetlen, akkor az érintettek osztoznak a győzelemben.



*Példa a végső pontozásra:*

*A játék végére Marci 25 pontot szerzett a zöld jelölőjével, 17-et a kékkel, 23-at a narancssárgával, illetve 6 pontot a csillag jelölőjével. A végső pontszámába a színes jelölői közül csak a legkevesebb pontot elérő fog beszámítani: ez a 17 pontos kék jelölő. Ehhez a 17 ponthoz hozzáadja a csillag jelölőjével elért 6 pontot, így Marci végső pontszáma 23 pont.*

*Petinek csak 21 pontja van, de Marci szintén 23 pontot szerzett, és mivel a legkevesebb pontot elért színes jelölőjével 19 pontot szerzett, szemben Marci 17-ével, így a játék győztese Marcsi lesz.*

## JÁTÉKVERZIÓ KEZDŐKNEK

A játék menete megegyezik az eddig leírtakkal, de káosz-kártyák nélkül kell játszani, és a galaxislapkákat nem választani kell, hanem mindenki a zsákból húzott 9 galaxislapkájából épít. Ez a játékverzió is 5 fordulón át tart.

# A KÁOSZKÁRTYÁK ISMERTETÉSE



## 1. Fekete lyuk

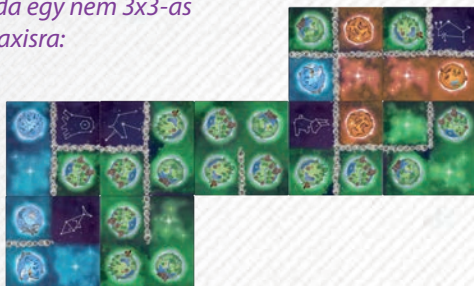
2 galaxislapkát képpel lefordítva kell letennetek: ezek üres helyek lesznek a galaxisotokban. Aki ezt nem teszi meg, mire a homok leperog, annak a bal oldali szomszédja választja ki, melyik két lapkáját kell lefordítania.



## 3. Új dimenzió

Tetszőleges formájú galaxist építhettek. Nem kell, hogy 3x3-as négyzet legyen a formája.

*Példa egy nem 3x3-as galaxisra:*



## 5. Körzet

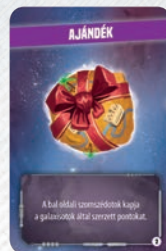
Plusz 1 pont jár minden olyan zónáért, amelyben legalább 3 bolygó van. Egy 3 bolygóból álló zöld zóna például 1 helyett 2 pontot ér.



## 7. Egy dimenzió

1x9 formájú galaxist kell építenetek.

*Példa egy 1x9-es galaxisra.*



## 2. Ajándék

A bal oldali szomszédotok kapja a galaxisotok által szerzett pontokat. Tehát amikor a homokóra leperog, mindenki a jobb oldali szomszédjának galaxisa alapján kapja a pontokat.



## 4. Ágyszerkezet

Az aszteroidapálya hosszának számításánál az elágazások is számítanak.



*Az elágazások beszámításával Péter aszteroidapályája 6 lapkát érint, ezért 2 pontot léphet a csillag alakú jelölőjével.*



## 6. Szétszóródás

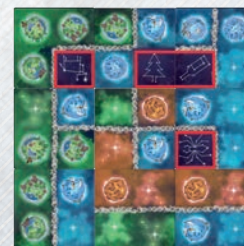
Plusz 1 pont jár minden 0, 1 és 2 bolygóból álló zónáért.

Egy bolygó nélküli zöld zóna például 1 pontot ér.



## 8. Csillagkép

Minden, csillagképekből álló zónáért (mértől függetlenül) 1 pont jár a csillag jelölővel.



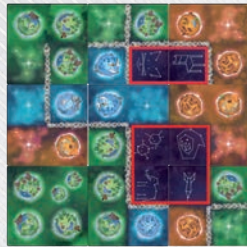
*Marsinak itt 3 zónája van, mely csillagképekből áll, ezért 3 pontot kap, amit a csillag jelölővel lép le.*



## 9. Csillagászati vákuum

Minden csillagképből álló zóna pontokat ér, amit a csillag jelölővel kell lelépni:

- 1 csillagkép = 0 pont
- 2 csillagkép = 1 pont
- 3 csillagkép = 3 pont
- 4 csillagkép = 4 pont



Marcinak itt 2 csillagképekből álló zónája van: a 4 csillagképből álló 4 pontot, míg a 2-ből álló 1 pontot ér. Marci ezért 5 pontot léphet a csillag jelölőjével



## 10. Többutas pálya

Nem a leghosszabb aszteroidapályáért, hanem a különböző aszteroidapályáitok száma alapján kaptok pontokat.



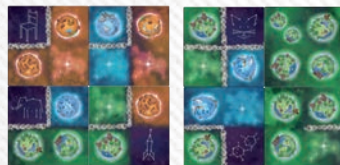
Marcinak itt 6 különböző aszteroidapályája van, amiért 2-t léphet a csillag jelölőjével.



## 11. Párhuzamos univerzum

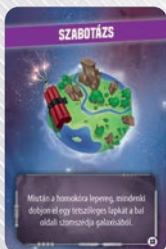
Két 2x2-es galaxist kell építenetek. A 9. lapkát el kell dobni.

*Példa a két 2x2-es galaxisra:*



## 12. Űrkalóz

Miután kiválasztottátok a 9 galaxislapkátokat, adjátok át mindet a jobb oldali szomszédotoknak. Tehát olyan galaxislapkát kell összegyűjtene-tetek, amelyek a legkevésbé lesznek jók a szomszédotok számára.



## 13. Szabotázs

Miután a homokóra leperog, mindenki dobjon el egy tetszőleges lapkát a bal oldali szomszédja galaxisából.



## 14. Jégkorszak

Minden kék jégbolygó zóna 1 ponttal többet ér.

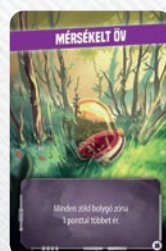
**Megjegyzés:** egy 0 bolygóból álló kék zóna tehát 1 pontot ér.



## 15. Globális felmelegedés

Minden narancssárga sivatagi bolygó zóna 1 ponttal többet ér.

**Megjegyzés:** egy 0 bolygóból álló narancssárga zóna tehát 1 pontot ér.



## 16. Mérsékelt öv

Minden zöld bolygó zóna 1 ponttal többet ér.

**Megjegyzés:** egy 0 bolygóból álló zöld zóna tehát 1 pontot ér.



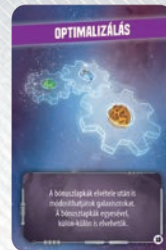
### 17. Happy hour

Minden bónuszlapkáért duplán járnak a pontok (a plusz és a mínusz pontok egyaránt).



### 19. Csillagcsere

Az aszteroidapályáért kapott pontokat a csillaga helyett mindenkinek egy választott színes jelölőjével kell lelépnie.



### 18. Optimalizálás

A bónuszlapkák elvétele után is módosíthatjátok galaxisotokat. A bónuszlapkák egyesével, külön-külön is elvehetőek (alapesetben több bónuszlapka csak egyszerre vehető el).



### 20. Felajánlás

A forduló végén mindenki dönthet úgy, hogy visszalép 5-öt valamelyik színes jelölőjével, és cserébe előrelép 2-t a csillag jelölőjével.

HA TETSZETT A COSMIC FACTORY, PRÓBÁLD KI EZT IS:



Szerző: Kane Klenko Fejlesztő: Carrie Klenko  
Illusztráció: Sylvain Aublin

English Translation: Nathan Morse



Figyelem! Nem alkalmas 3 évesnél fiatalabb  
gyerek részére. Fulladásveszély!



Importálja: GémKer-GémKlub Kft.  
1092 Budapest, Ráday utca 30.  
www.gemker.hu  
info@gemker.hu