



Mindclash  
Play



# EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT SZABÁLYKÖNYV

Nem hivatalos fordítás

Fordította és szerkesztette:

Tóth Tünde  
Csikós Gergő

Ebben a játékszabályban a "te" a magányos emberi játékosra, míg az "Auptolemy" vagy "ez" az automatizált szőlő ellenfélre utal.

## TOVÁBBI JÁTÉKELEMENK

Szükséged lesz egy normál hatoldalú kockára (nem tartozék).

## ELŐKÉSZÜLETEK

**Megjegyzés:** A szőlőjáték nem kompatibilis az Astra promóciós pakkjával.

- 1 Helyezd a 2 játékosnak szánt szfératáblát a játéktér közepére.
- 2 Készíts egy húzópaklit az alábbiak szerint:
  - 2/A Keverd meg mind a 48 csillagkép kártyát és húzz 3 kártyát anélkül, hogy megnéznéd őket. A kihúzott kártyákat képpel lefelé rakd egymásra és tedd a szfératábla mellé.
  - 2/B Helyezd a játék vége kártyát ennek a paklinak a tetejére, a szokásos módon kissé elforgatva.
  - 2/C A megmaradt kártyákból húzz 17-et anélkül, hogy megnéznéd őket. Ezeket a kártyákat képpel lefelé rakd a játék vége kártyára.
- 3 Végezd el az alapjáték általános előkészítésének 3-6. lépését, és tegyél félre egy álomtollat (a 2 játékosra vonatkozó szabályok szerint).
- 4 Végezd el a saját játékos előkészületeket az alapszabályban leírtak szerint.

5 Nézd meg a maradék 28 csillagkép kártyát, és válaszd ki azokat, amelyeken 7 vagy kevesebb csillag van. Ezek közül véletlenszerűen válassz ki egyet-egyet a következő őselem típusok közül: Levegő, Tűz és Föld (a Víz nem). Ezeket tedd vissza a dobozba. Keverd meg a megmaradt 25 kártyát és tedd őket a játéktér mellé. Ez lesz az Auptolemy paklija.

6 Fordítsd fel Auptolemy paklijának két legfelső lapját, és helyezd őket egymás mellé a pakli bal oldalára, hogy egy sort alkossanak. Ezt a két lapból álló sort és a paklit **Auptolemy könyvtárának nevezzük.**

**Megjegyzés:** Az Auptolemy könyvtárban lévő kártyák többé nem számítanak csillagképnek, ehelyett a lépéseinek a meghatározására fognak szolgálni.

7 Helyezz egy játékosáblát Auptolemy könyvtára mellé. Auptolemy 12 győzelmi ponttal kezdi a játékot. Használd a tollát, hogy ezt és minden további győzelmi pontot jelölj a tábláján. (Ha szeretnéd, Auptolemy pontjait úgy is nyomom követheted a tábládon, hogy az ő tollával satírozod be a hírnévsávod mezőinek felét. Azonban a) nagyon figyelj arra, hogy hol tartod Auptolemy csillagporait és b) tartsd külön a sajátodtól).

8 Adj Auptolemynek 5 csillagport.

9 Vedd el a kezdőjátékos jelölőt.

## JÁTÉKMENET

**Megjegyzés:** Auptolemy nem költ és nem kap csillagport az alábbi szabályokban említettek kivül, nem kap bölcsességet és nem növeli az erszénye méretét.

### 1. KÉPESSÉGFÁZIS

A képességfázist az alapszabályban leírtak alapján kell végrehajtani.

Auptolemy kihagyja a képességfázist.

### 2. AKCIÓFÁZIS

Az akciófázist az alapszabályban leírtak alapján kell végrehajtani.

Auptolemy akciófázisában:

- Ha Auptolemynek nincs csillagpora, akkor egy pihenés akciót hajt végre.
- Ha Auptolemynek van csillagpora, akkor megfigyelés akciót hajt végre.



## MEGFIGYELÉS AKCIÓ

### FÓKUSZ KIVÁLASZTÁSA

Ha Auptolemy paklija "üres" a megfigyelés akciója kezdetén (azaz csak a két felfordított kártya marad a könyvtárban), **elveszíted a játékot.** (automatikus vesztes).

Máskülönben:

• Dobj a kockával, hogy kiválassz Auptolemy könyvtárának egy lapját.

» 1-es vagy 2-es dobás esetén válaszd ki a bal oldali felfordított kártyát.

» 3-as vagy 4-es dobás esetén válaszd ki a jobb oldali felfordított kártyát.

» 5-ös vagy 6-os dobásnál húzd fel Auptolemy paklijának legfelső lapját, és válaszd ki azt a lapot.

• A kiválasztott kártyán lévő őselemet **Auptolemy fókuszaként** ismerheted meg. Auptolemy ezután csillagokat jelöl meg az egyik csillagképen.

» Ha a fókusza Föld, Tűz vagy Levegő, akkor Auptolemy azt a csillagkép kártyát választja, amelyik **a szfératábla azon őseleméhez csatlakozik, amely a kiválasztott kártyán található** (függetlenül az aktuálisan aktív szférától és a szfératábla őseleméhez csatlakozó csillagkép kártyán lévő őselemtől).

» Ha a fókuszból a Víz áll: Auptolemy azt a csillagkép kártyát választja, amelyen a legkevesebb jelöletlen csillag van. Ha egyenlőség áll fenn, véletlenszerűen választ.

Példa: A kockával 4-est dobsz, ami a jobb oldali felfordított kártyát eredményezi. Ennek a kártyának az eleme a Tűz, így ez lesz Auptolemy fókusza. A szfératáblán a Tűz őselemhez a Cetus csillagkép csatlakozik, így Auptolemy ezen a csillagkép kártyán fog csillagokat megjelölni.



## CSILLAGJELÖLÉS

- Auptolemy tollával jelölj meg X csillagot a csillagképen (a csillagjelölési szabályok betartásával), ahol X az Auptolemy könyvtárából kiválasztott kártyán lévő bal szélső győzelmi pont értéke.
  - » Ha a csillagképen nincsenek még csillagok megjelölve, Auptolemy megjelöli a kezdőcsillagot, majd a legközelebbi Nagy Csillag felé halad (még akkor is, ha magát a Nagy Csillagot nem tudja megjelölni).
  - » Ha néhány csillag már meg van jelölve, és mellettük több nem jelölt csillag van, Auptolemy a kezdőcsillaghoz legközelebbi nem jelölt csillagtól indul, majd a legközelebbi Nagy Csillag felé halad a jelöléssel.
  - » Ha lehetséges, mindig a Nagy Csillagok jelölését választja (még akkor is, ha emiatt kevesebb csillagot fog összességében megjelölni).

- » Lehetséges, hogy X-nél kevesebb csillag lesz megjelölve. Ha a fenti három feltétel alkalmazása után több egyforma lehetőség van, akkor azt kell választani, amelyikben több csillag kerül megjelölésre.
- » Ha még mindig több egyforma lehetőség marad, válassz véletlenszerűen.

- Ha a csillagképen X vagy annál kevesebb jelöletlen csillag van, de a felfedezéséhez egynél több megfigyelés akcióra van szükség, Auptolemy a szokásos módon elkölti a teleszkópjait, de csak akkor, ha ez a csillagkép felfedezéséhez vezet.

**Megjegyzés:** Auptolemy soha nem használ teleszkópot, hogy ugyanazon körben más csillagképen lévő csillagokat jelöljön meg.

## TAKARÍTÁS

- A kiválasztott kártyát tedd félre a könyvtár dobópaklijára (vagy kezdj el egy dobópaklit)
- Vegyél el 1 csillagport Auptolemy játékosablájáról
- Ha a kiválasztott kártya a felfordított lapok egyike volt, húzz helyette egy új lapot Auptolemy paklijából



## PIHENÉS AKCIÓ

Amikor Auptolemy pihen, kap 5 csillagport, majd mozgatja a szférajelölőt (a szokásos módon eldobja a húzópakli legfelső lapját, ha a szférajelölő átlép a következő szférára).

## 3. FELFEDEZÉSI FÁZIS

Az Auptolemy által felfedezett csillagképek a játékosablája mellé (a könyvtáratól elkülönítve) egy képpel felfelé fordított pakliba kerülnek. A szokásos módon akkor választhatsz bónuszt, ha legalább egy csillagot megjelöltél az Auptolemy által felfedezett kártyán. Ha a te tolladdal kevesebb csillagot jelöltél, mint az álomtollal, akkor csak a jobb szélső két bónusz közül választhatsz, ahogy a 2 játékos szabályokban is szerepel.

Ha Auptolemy legalább egy csillagot megjelölt egy általad felfedezett csillagképen, mindig a győzelmi pont bónuszt választja, függetlenül az álomtollal megjelölt csillagok számától. Ha Auptolemy így 2 vagy 3 győzelmi pontot szerzett, ezenfelül egy teleszkóp jelölőt is kap.

## 4. ÁLOMFÁZIS

Ha te vagy Auptolemy pihenés akciót hajtottak végre, az álomfázis a 2 játékosra vonatkozó alapszabályokban leírtak szerint zajlik le mind nálad, mind Auptolemy-nél. Ha Auptolemy választhat, hogy melyik csillagot jelöli meg az álomtollal, akkor a saját tollára vonatkozóan az akciófázisban leírt prioritásokat alkalmazza. Ha egy csillagkép felfedezése az álomfázisban történik, a felfedezési fázis utasításait kell követni.

## JÁTÉK VÉGE ÉS VÉGSŐ PONTSZÁMÍTÁS

A végső pontszámítás akkor indul el, ha a játék vége kártyát elértek, mielőtt Auptolemy paklija elfogy és elveszítenéd a játékot. Ha a játék vége a te körödalatt váltódik ki, Auptolemy még sorra kerül.

A végső pontozás az alapszabályban leírtak szerint történik.

- Auptolemy győzelmi pontot (1 vagy 2) szerez az összes általa felfedezett csillagkép után (azaz mind aktívnak minősül).
- Hozzád hasonlóan Auptolemy is 1 győzelmi pontot kap minden második csillag után, amelyet az összes felfedezett csillagképen megjelölt.
- Auptolemy 2 győzelmi pontot kap minden egyes megmaradt teleszkóp jelölője után.
- A csillagképeken lévő őselemeket is pontozd, de ahelyett, hogy lenne egy játék végi pontozókártyád:
  - » Minden őselemtípus esetében, ha 1/2/3/4 vagy több összegyűjtött csillagképpel rendelkezel, 2/3/7/13 győzelmi pontot kapsz.
  - » Ha négy különböző őselemtípusból 1/2/3/4 vagy több összegyűjtött csillagképpel rendelkezel, 8/17/27/38 győzelmi pontot kapsz.

Ha több győzelmi pontod van, mint Auptolemynek, akkor nyersz. Ha kevesebb vagy ugyanannyi győzelmi pontod van, mint Auptolemynek, akkor veszítesz.

## MÓDOSÍTÁSOK

Választhatsz vagy random módon választhatod ki, hogy melyik módosítást használod.

### EGY KÖNNYEBB ELLENFÉLLEL

- 1 Az 5. lépésben ahelyett, hogy 3 olyan kártyát távolítanál el, amelyen 7 vagy kevesebb csillag van, távolíts el 3 olyan víz őselemű kártyát, amelyen pontosan 14 csillag van.
- 2 Auptolemy 0 győzelmi ponttal indul.
- 3 Auptolemy soha nem gyűjt teleszkóp jelölőket.
- 4 Auptolemy paklijának legfelső lapja képpel felfelé van.
- 5 Ha Auptolemy paklija elfogy, a könyvtára dobopaklijából új paklit kell készíteni (ezért nem lehet automatikusan veszíteni).
- 6 A szokásos 8 helyett 10 csillagporral kezdesz.

## EGY NAGYOBB KIHÍVÁST JELENTŐ ELLENFÉLHEZ:

- 1 Auptolemy 20 győzelmi ponttal kezdi a játékot.
- 2 Auptolemy minden alkalommal, amikor felfedez egy csillagképet, kap egy teleszkóp jelölőt.
- 3 Auptolemy az előkészületek során kap egy képpel lefelé fordított játék végi pontozókártyát. A végső pontozás során eggyel növeli az őselemek számát, ha a kártyán az az őselem típus már bejelölésre került.
- 4 Auptolemy 6 csillagporral kezdi a játékot, és minden alkalommal, amikor pihenés akciót hajt végre, 6 csillagport kap (a szokásos 5 helyett mindkét esetben).
- 5 Auptolemy könyvtárának jobb szélső (egyetlen) lapját tartsd képpel lefelé fordítva.
- 6 A szóló előkészületek 5. lépésében vegyél el egy további kártyát, amely a három jelzett elem valamelyike található és amelyen 7 vagy annál kevesebb csillag van.

## CREDITS

### ASTRA DESIGNED BY:

Patrik Porkoláb & Frigyes Schöberl  
with Eszter Krisztina Sas

### AUPTOLEMY AUTOMATED OPPONENT DESIGNED BY:

John Albertson & Dávid Turczi

### ADDITIONAL SOLO PLAYTESTING:

Nir Szilágyi, Chuck Case

©Copyright, 2022, Mindclash Games GmbH and its affiliates.  
All rights reserved to their respective owners.

[www.mindclashgames.com](http://www.mindclashgames.com)