

# CENTAURI SAGA

5-6 JÁTEKOS KIEGÉSZÍTŐ  
SZABÁLYKÖNYV

VESUVIUS  
MEDIA



## KAMPÁNY: 5 JÁTÉKOS SZABÁLYOK

Annak érdekében, hogy a kampány minden forgatókönyvét le tudjátok játszani 5 játékosal is, az alábbi szabályokat kell alkalmaznod:

- Készítsd elő a játékot úgy, mintha 4 játékos játszana veled!
- Egy esemény kártya játékból való eltávolításának költsége 3 harci jelzőre nő (2 helyett).

A Biztonságos átkelés (Safe Passage) forgatókönyv előkészítése során, egy bolygó gravitációs öv lapkára kerülhet egyszerre 2 játékos csillagflottája is.

## KAMPÁNY: 6 JÁTÉKOS SZABÁLYOK

Annak érdekében, hogy a kampány minden forgatókönyvét le tudjátok játszani 6 játékosal is, az alábbi szabályokat kell alkalmaznotok:

- Készítsd elő a játékot úgy, mintha 4 játékos játszana veled!
- Egy esemény kártya játékból való eltávolításának költsége 3 harci jelzőre nő (2 helyett).
- Egy csillagbázis megépítésének költsége 4 harci és 4 felfedezés jelzőre nő (3-3 helyett).

A Biztonságos átkelés (Safe Passage) forgatókönyvben egy esemény kártya játékból való eltávolításának költsége 4 harci jelzőre nő (2 helyett). Ezen forgatókönyv előkészítése során, két csillagflotta jelző is kerülhet ugyanarra a Bolygó gravitációs öv (Planetary Gravity Belt) szektorba.

## ARÉNA : UGRÓKAPU

*Az Ugrókapu egy kooperatív PvP forgatókönyv, ahol a fosztogatók távol tartása mellett azon versengtek, hogy melyikőtöknek sikerült előbb megjavítani az ugrókaput.*

Azért, hogy a játékot 5 játékos is tudja játszani, az alábbi szabályokat kell hozzá betartanotok:

### A forgatókönyv célja

A 10. forduló letelte előtt meg kell találni 3 XPM jelölt, majd használni őket a csillagkapu megjavításához.

### Játék előkészítése

Készítsd elő a játékot az alapszabálykönyv "Ugrókapu megjavítása" forgatókönyve alapján! A forgatókönyv szabályai továbbra is érvényesek, kivéve az alább leírtak.

Minden csapat kap egy speciális „Arena: The Jumpgate” forgatókönyv kártyát. Ezen a kártyán követhetitek nyomon a feladat teljesítését. Ha csak 2 játékos játszik, akkor mind a kettőnek az egyszemélyes játékra vonatkozó szabályokat kell alkalmaznia (két csillagflottát irányítanak egy parancsnokkal).

Az egyik kártyát használjátok arra, hogy az eltelt fordulókat nyomon tudjátok követni egy kis fakocka segítségével.

Keverd hozzá az akció kártyákhoz a speciális „Arena” szóval megjelölt aréna akció kártyákat is!

### Fosztogatók

Amikor egy fosztogató mozog egy esemény, egy főellenfél képesség, vagy egy forgatókönyv kártya hatására, az minden esetben az ugrókapu felé mozog.

Ha a fosztogató eléri az ugrókapu szektorát, minden játékos a fosztogató szintjével azonos sebzést szenved el. Ezt követően dobd el a fosztogató figurát! A már beépített XPM jelzőket nem kell eldobni ilyenkor.



## Főellenfelek

Minden főellenfelet egy erős erőtér védelmez, amely megakadályoz bármilyen sebzést. Az erőtér semlegesítéséhez egy csillagbázist kell építenetek a főellenfél szektorában.

Amennyiben sikerül megsemmisítenetek egy főellenfelet, a csapatod minden tagja jutalmul húzhat egy extra különleges akció kártyát

## Harc

Miután egy harc lefolytatódott 2, vagy több játékos között:

- A győztes kap 2 astartium jelölőt, 1 alap akciókártyát és vagy egy harci, vagy egy felfedezés jelzőt (a választása szerint).
- A vesztes újjáéled az ugrókapu szektorában, húz 1 alap akciókártyát, és a hajótest pontja 8-ra nő.

Nem kerülhet sor harcra az ugrókapu szektorában.

## KAMPÁNY: ELÉRNI A CSILLAGOKAT

### A forgatókönyv célja

Ebben a forgatókönyvben fel kell kutatnotok több XPM jelölőt, elszállítani azokat az ugrókapuhoz és megpróbálni megjavítani a kaput velük. Ugyanakkor meg kell akadályozni, hogy a Ravager eljusson az ugrókapuhoz és le kell győzni az összes főellenfelet. Amíg egyetlen főellenfél is a játékban van, addig nem lehet használni az ugrókaput.

Ha a Ravager eléri az ugrókaput, vagy a 10. forduló végéig nem sikerült az összes szükséges XPM jelölővel kijavítani azt, vagy akár egy főellenfél is a játékban van még, elveszítitek a játékot.

### Játék előkészítése

Ez a forgatókönyv vegyít egymással két már ismert, az „Ugrókapu megjavítása” és a „Nyílt összecsapás” forgatókönyveket.

Válogasd ki a 4 (Thick Nebula) sűrű csillagköd és a fekete lyuk lapkákat és tedd félre őket. Keverd össze az összes többi szektor lapkát és tedd őket egy kupacban az asztal közepére képpel lefordítva.

Keresd elő a játékosok számával megegyező forgatókönyv kártyát és tedd az asztalra! A kártyán követhetitek a végzet jelzők előrehaladását a fordulók során. Ha egy főellenfél jelzés látható az adott fordulóban, akkor az ellenséges válaszcsapás fázisban megjelenik egy új főellenfél.



Ha a Ravager jelölés látható az adott fordulóban, akkor az ellenséges válaszcsapás fázisban megjelenik a Ravager.

A forgatókönyv kártyán láthatók azok a helyek is, ahová az XPM jelölőket tenni kell. A játékosok számától függ az is, hogy hány mezőre kell ilyen jelölőt elhelyezni.

### Ellenséges válaszcsapás

Ha ez az első forduló, akkor tegyél egy kis, fekete fakockát a forgatókönyv kártya 1-es forduló mezőjére! Az összes többi forduló legelején egyszerűen mozgasd a fakockát egy mezővel tovább!



Ha ebben a fordulóban egy főellenfelet kellene elhelyezni (a fordulójelző egy főellenfél jelzésre kerül), akkor az aktuális kezdő játékos vegyen el egy Thick Nebula (sűrű csillagköd) lapkát a félretettek közül, majd helyezze el azt bárhol a játéktéren (kivéve: nem teheti egy másik sűrű csillagköd lapka és az ugrókapu szektora mellé)! Ezután húzza fel a főellenfél pakli legfelső lapját és helyezze a kártyának megfelelő főellenfél figuráját a letett sűrű csillagköd lapkára! Végül húzzon egy esemény kártyát, amit hozzon is játékba!

Ha ebben a fordulóban a Ravagernek kell megjelennie (a Ravager jelzésre kerül a fordulójelző), az aktuális kezdő játékos vegye el a félretett fekete lyuk lapkát és helyezze el bárhol a játéktéren egy olyan helyen, ami nincs messzebb 3 mezőnél az ugrókaputól! Ez után tegye rá a Ravager jelzőjét erre a lapkára! Ha valamilyen oknál fogva a Ravager nem tud az egyik engedélyezett helyen sem megjelenni, egy megfelelő, közelebbi szektorba kell elhelyezni.

Húzz és old meg az egyik speciális „Nyílt összecsapás” (Open Confrontation) akciókártyát! Minden kártyán két különböző esemény található. A „Phase 1” a könnyebb, amit akkor kell megoldani, amíg a Ravager még nincs játékban, míg a nehezebb „Phase 2” eseményt akkor, amikor már játékban van.

### Mozgás

Csak a Ravager mozoghat ki a fekete lyuk szektorból.

### Találkozás fázis

Ha van egy XPM jelölőd a rakteredben, amikor az ugrókapu lapkájára lépsz, akkor dönthetsz úgy, hogy megpróbálsz megjavítani az ugrókaput. Ehhez fel kell húznod egy speciális eseménykártyát, és meg kell oldanod. Használjátok az „Ugrókapu megjavítása” (Fixing the Jumpgate) speciális esemény kártya paklit! Ha sikeresen megoldottad, akkor tedd az XPM jelölőt az egyik még szabad mezőre a forgatókönyv kártyán! Ha sikertelen, akkor dobd el az XPM jelölőt, és húzd fel a következő esemény kártyát!

### Fosztogatók

Amikor egy fosztogató mozog egy esemény, egy főellenfél képesség, vagy egy forgatókönyv kártya hatására, az minden esetben az ugrókapu felé mozog.

Ha bármikor, bármi miatt egy fosztogató eléri az ugrókaput, akkor elveszítitek az egyik már beépített XPM jelölőt (dobd el a közös készletbe a forgatókönyv kártyáról). Ha nincs a kártyán XPM jelölő, akkor a játékból kell eltávolítani egy XPM jelölőt, legyen az akár egy játékos raktárban, akár valahol a játéktér egyik szektorában. Ezen felül minden játékos annyi hajótest kárt szenved el, ahányadik szintű volt a fosztogató. Ez után dobd el a fosztogató figurát a közös készletbe!

### Főellenfelek

Minden főellenfelet egy erős energiamező véd, így immúnis minden károsodásra. Az erőter semlegesítéséhez a főellenfél szektorában fel kell építeni egy csillagbázist. Ha elpusztítasz egy főellenfelet, akkor:

- mozgasd a Ravagert egy szektorral közelebb az ugrókapuhoz
- a csillagbázis is megsemmisül

### Ravager

Ravager



A Ravager egy speciális egység, amelyre különleges szabályok vonatkoznak:

- Semmi nem tud megjelenni abban a szektorban, ahol épp a Ravager van (beleértve az XPM jelzőt és a fosztogatót is).
- Semmi nem marad meg a Ravager szektorában. Ha mégis valamilyen oknál fogva valami a Ravager szektorában kerül, vagy a Ravager mozog rá, akkor:
  - Ha ez egy fosztogató, az megsemmisül, és minden játékos a fosztogató szintjével megegyező kárt szenved el.
  - Ha ez egy főellenfél, az megsemmisül, és minden játékos 3 hajótest kárt szenved el, majd fel kell húzni és játékba kell hozni egy esemény kártyát is.
  - Ha ez egy XPM, az megsemmisül, és minden játékos 1 hajótest kárt szenved el.
  - Ha ez egy játékos csillagflottája, a Ravager egyszer rátámad, 8 hajótestnyi kárt okozva neki, amit sikeres pajzs dobásokkal csökkenthet. Ez után a Ravager kitolja a csillagflottát a szektorából.
  - Ha az egy csillagbázis, az megsemmisül.
- Amikor a Ravager mozog, akkor minden esetben az ugrókapu felé vezető legrövidebb, szomszédos szektor felé teszi azt.