

CENTAURI SAGA

ARÉNA SZABÁLYKÖNYV



VESUVIUS
MEDIA

JÁTÉK ÖSSZETEVŐK

A következő játék összetevőket kell használnotok az alább következő Aréna forgatókönyvekhez:

Győzelmi pont jelzők (VP)

Ezekkel a jelzőkkel követheted, hogy a csapatod hány győzelmi pontot szerzett a játék során. Jelenleg háromféle ilyen jelző van: 1 VP, 3 VP és 5 VP.



Győzelmi pont jelzők

Végzet jelző

Valahogy nyomon kell követni a maximum 10 forduló múlását. Erre szolgál a speciális végzet jelző kártya. Tegyéél egy fekete fakockát az 1. mezőjére az 1. forduló kezdetén, és minden további forduló elején egy mezővel mozgasd tovább! A játék a 10. forduló végén mindenképp véget ér.



Forduló követő

Aréna akció kártyák

Jelenleg 8 aréna akció kártyával találkozhatoksz:

- 2 db „You shall not pass” (Itt nem juthatsz át)
- 2 db „Cloak and Dagger” (Köpönyeg és tör)
- 2 db „Blaze of Glory” (A dicsőség lángja)
- 2 db „Spatial Disjunction” (Térszakadás)

Ezek a kártyák egy-egy „Aréna” kulcsszóval kerültek megjelölésre. Amikor előkészítesz egy Aréna játékot, akkor keverd hozzá ezt a 8 speciális kártyát a többi akciókártyához!



Aréna



ALAPSZABÁLYOK

Ahhoz, hogy egy Aréna forgatókönyvvel tudjatok játszani, az alábbi extra szabályokat és szabályeltéréseket kell alkalmaznotok.

Játék előkészítése

Minden forgatókönyv egy előre meghatározott módon beállított játéktéren zajlik. Nézd meg a mellékelt képet, és állítsd össze a játéktér pontosan úgy, ahogy azon szerepel!

Minden forgatókönyvet (kivéve, ha máshogy határoztok) két csapatnak kell játszania. Minden csapatban 1-3 játékos lehet. Ha 1 vs 1 játékot kívántok játszani, akkor a szóló játék szabályait kell mindkettőtöknek alkalmaznia. Mindkét csapatban azonos számú játékosnak kell lennie!

Frissítési fázis

Minden játékos húzzon 1 akciókártyát!

Mozgás fázis

Hacsak másként nincs jelezve az adott forgatókönyvben, új szektorokat már nem fedezhettek fel.

Ha mozogsz, és egy ellenséges játékosal találkozol, akkor azt vagy elkerülsz, vagy megállsz vele harcolni. A sikeres elkerülés érdekében egy sebesség tesztet kell végrehajtanod, az ellenfeled sebesség / 2 értékre, mint célszámra (felfelé kerekítve). Ha több, mint egy ellenfeled van abban a szektorban, amin át kívánsz mozogni, az elkerülést a legmagasabb sebesség értékű ellenfeled ellen kell megtenned, hozzáadva 1-et minden további ellenfél után a szükséges sikerek számához. Ha az elkerülés próba sikerül, az összes ellenfeledet elkerülsz, és tovább mozoghatsz.

Ha egy játékos megsemmisül úgy, hogy a rakterében van egy XPM jelölő, az XPM „kiesik” a megsemmisülés helyszínének szektor lapkájára.

Találkozás fázis

Ha egy ellenséges játékos is van abban a szektorban, amiben épp tartózkodsz (és ez a szektor nem az ugrókapu szektora), akkor meg kell vele küzdened. Ha egy fosztogató tartózkodik veled egy szektorban, akkor a fosztogatóval kell harcolnod.

Aréna harc

A harci kezdetén minden résztvevő játékos kezdeményező dobást hajt végre (dob egy D6-tal és az eredményt hozzáadja a sebessége értékéhez). A legmagasabb kezdeményezési értékű játékos jön elsőként mindegyik harci fordulóban és fázisban.

A harc akkor ér véget, ha már csak az egyik harcoló fél egységei maradnak az adott szektorban. Minden harci körben az alábbi fázisokat kell végrehajtanotok:

Döntés: el kell döntened, hogy folytatod-e a harcot ellenfeleddel (ellenfeleiddel), vagy elmenekülsz. Ha úgy döntesz, hogy elmenekülsz, akkor még az összes ellenfeled végrehajt ellened egyetlen támadást. Ez azt jelenti, hogy a normál szabályok szerint támadó dobásokat tesznek (egymás után sorban), amit nem lehet semmilyen akciókártyával sem módosítani, és ez ellen csak a pajzsokkal lehet normál módon védekezni. A sérülés is a szabályok szerint történik (amit a pajzs nem véd ki, az a hajótestet sebzi). Ha sikerül túlélned ezeket a támadásokat, egy szomszédos szektorba kell mozognod. Az ellenfeleid 1 győzelmi pontot kapnak és a harc véget ér.

Előnyszerzés: minden csatában részt vevő játékos felváltva akció kártyákat játszhat ki, ha akar, amíg minden résztvevő nem passzol.

Harcba lépés: minden játékos kezdeményező dobást tesz annak érdekében, hogy megtámadhassa a választott célpontját. A támadó(k) annyi kockával dob(nak), amennyi a harci értékük. A védő a támadó által elért sikerek, mínusz a pajzs dobás sikereinek fele (lefelé kerekítve) mennyiségű sebzést szenved el. Például: ha a támadó 3 sikert dob, a védő pedig pajzsra szintén 3 sikert dob, akkor a védő $3 - (3/2 \text{ lefelé kerekítve}) = 3 - 1 = 2$ hajótest sebzést szenved el.

Ha sikeresen megsemmisítenek egy ellenséges hajót, akkor a győztes csapat 2 győzelmi pontot kap, a végső csapást bevívó játékos pedig 2 astartium jelölőt és 1 harci, vagy 1 felfedező jelzőt kap (a játékos választása szerint).

Ha a hajótested értéke eléri a nullát, akkor a hajód megsemmisül:

- Tedd át a csillagflotta figurádat a csapatod kiinduló helyére!
- A hajótested értéke 8-ra változik. Nem kell kártyákat eldobnod.

ARÉNA : HOME RUN (Hazafutás)



Játék előkészítése

- Állítsd össze a játékteret a fenti képnek megfelelően, helyezd el a főellenfelek figuráit és az XPM jelölőket a megfelelő szektorokban!
- Mindkét csapat választ magának egy csillagbázist és elhelyezi azt vagy a kék, vagy a piros nyílt űr szektorban. A választott csillagbázis lesz a csapat kiinduló helye.

A forgatókönyv célja

Kétféle módon szerezhetsz győzelmi pontot: vagy megsemmisítesz egy ellenséges játékos, vagy elszállítasz egy XPM jelölőt a saját csillagbázisodra. Az a csapat, amely elsőként elér 19 győzelmi pontot (VP), megnyeri a játékot.

Letapogatás jelentése

A letapogatás eredménye nem nyit meg új szektorokat és nem jelennek meg új XPM jelölők, csupán új fosztogató figurák. Ha egy fosztogató hullám keletkezne, annak következtében nem kell új esemény kártyát húzni / kijátszani.

Mozgás fázis

Az ugrókapu szektorába senki nem tud bemozogni. Csak akkor kerülhetsz ide, ha a csillagflottád megsemmisül, és a szabályok szerint itt éledsz újra.

Terjeszkedés fázis

Ha van egy XPM jelölő a rakteredben és a csapatod csillagbázisának szektorában tartózkodsz, akkor beadhatod azt győzelmi pontért cserébe. A csapatod ekkor 5 VP-t kap, te pedig 2 astartium jelölőt.

ARÉNA : INTERSTELLAR CONFLICT (Csillagközi konfliktus)



Játék előkészítése

Állítsd össze a játékkeret a fenti képnek megfelelő módon!

Mindkét csapat válasszon magának egy kiinduló helyet az ugrókapu, illetve a Hajnal bolygó szektorá közül és helyezze ide a választott színű saját csillagbázisát!

Egyetlen játékos sem mozoghat a sűrű csillagköd (Thick Nebula) szektorokba, hogy megsemmisítse a főellenfeleket.

Minden játékos tetszőlegesen eloszthat 7 szintlépést a csillagdokkja és a kutató laboratóriuma között, ezen felül mindenki kap 2 astartium jelölőt és 2 alap akciókártyát.

A forgatókönyv célja

A fordulókat a végzet kártyán kell nyomon követni. Az a csapat, aki a 10. forduló végéig a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze, megnyeri a játékot. Ha egy játékosnak sikerül egy XPM jelölőt a saját csillagbázisára szállítani, akkor a csapata 5 VP-t kap.

Ellenséges válaszcspás

Az ellenséges válaszcspás fázisban távolítsd el az aktuális XPM jelölőt a játékból, legyen az éppen bármelyik szektorban, vagy egy játékos rakterében, és tegyél egy új XPM jelölőt a fekete lyuk szektorába! Csak egyetlen XPM jelölő lehet a játékban egy időben!

A fekete lyuk szektorból való mozgás költsége 1 mozgáspont.

Letapogás jelentése

Nem jelenik meg új XPM jelölő. A kijelölt szektorokban azonban „harmóniába kell hozni” az XPM jelölőket. Ha egy játékos a két XPM-mel jelölt szektor egyikében tartózkodik, akkor a Terjeszkedés fázisban el kell dobniuk az XPM-et, amiért a csapatuk 8 VP-t kap. A fosztogatók nem jelenhetnek meg a sűrű csillagköd szektorokban. Ha valahol fosztogató hullám keletkezne, annak következtében nem kell új esemény kártyát húzni / kijátszani.

ARENA : A NEW HOPE (Egy új remény)



Az Új remény egy kooperatív PvP forgatókönyv. Valahol az Alfa Centauri rendszerben egy új fekete lyuk keletkezett, elpusztítva ott egy lakott bolygót is. A túlélők gyors hajóikkal szétszóródtak minden irányba és kétségbeesetten kutatnak egy új lakható bolygó után.

A forgatókönyv célja

Két egymással rivalizáló csoportot képviseltek, akik megpróbálnak hasznot húzni ebből a katasztrófából. A célotok az, hogy rávegyétek a telepeseket, hogy inkább hozzátok csatlakozzanak, majd biztosítsátok az útjukat a saját csillagbázisotok felé. Amikor a kolonizáló hajó eléri a ti csillagbázisotok szektorát, megnyeritek a játékot.

Fosztogatók

Amikor egy fosztogató mozog, azt minden esetben a hozzá legközelebbi csillagbázis felé teszi. Ha egy fosztogató eléri egy csillagbázist, a csapatának el kell dobnia annyi győzelmi pont jelzőt a csillagbázisa lapkájáról (ha van), amekkora a fosztogató szintje.

Letapogatás jelentése

A kártyán jelzett XPM szektorokban XPM jelölők helyett egy-egy új fosztogató jelenik meg. A kártyán jelzett fosztogató megjelenési helyével azonos színű összes szektorban lévő fosztogatók szintje pedig eggyel megnő.

Harci fázis

Amikor a csapatod győzelmi pontot szerez, a VP jelzőket a csillagbázisok szektor lapkájára kell helyeznetek!

- Minden megsemmisített ellenséges játékos után 2 győzelmi pontot kap a csapatod.
- Minden elpusztított fosztogató után pedig 1 VP-t.

Miután minden harci találkozást megoldottatok, és a csillagflottád a kék, vagy a piros sűrű csillagköd szektorában tartózkodik, akkor ha akarsz lecserélhetsz harci és/vagy felfedezés jelzőket győzelmi pontért cserébe. Minden eldobott jelző 2-2 VP-t ad a csapatodnak. Az így kapott győzelmi pont jelzőket is a csapatod csillagbázisának szektor lapkájára tedd rá!

Terjeszkedés fázis

A terjeszkedési fázis elején távolítsatok el egyesével 1-1 győzelmi pont jelzőt mind a két csillagbázis szektor lapkájáról, amíg az egyik lapkán már nem marad VP jelző!

Számoljuk meg a másik frakció megmaradt győzelmi pontjait. Ezek lesznek a konvoj mozgáspontjai. Az a frakció a mozgáspontok felhasználásával tudja a konvojt a saját csillagbázisa felé mozgatni. A konvoj legalább egy szektornyit halad a csillagbázis felé, még akkor is, ha nincsen hozzá elég mozgáspontja. A konvoj nem léphet be olyan szektorba, amiben fosztogató található.

Ha egy fosztogató van a kolónia hajó szektorában, amikor mozogni kezdene, annyiival több mozgáspontra van szükség, amekkora a fosztogató szintje.

Miután a kolónia hajó befejezte az összes mozgását, dobjátok el az összes megmaradt VP jelzőt a csapat csillagbázisának lapkájáról!





© 2016. Vesuvius Media Ltd. All rights reserved.
www.vesuviusmedia.com