

ARÉNA : TAKTIKAI ELŐRENYOMULÁS



Játék előkészítése

- Állítsd össze a játékeret a fenti képnek megfelelő módon!
- Mindkét csapat válasszon magának 1-1 eltérő színű csillagbázist, és azt helyezze el az ugrókapu, vagy a Hajnal bolygó lapkáján!
- Minden játékos kezdetben 3 astartium jelölőt és 1 akció kártyát kap.

A játék célja

A csapatod győzelme érdekében el kell pusztítanod az ellenséges csapat csillagbázisát. Mindkét csillagbázis 15 „életponttal” kezd, aminek alakulását győzelmi pont jelzőkkel lehet nyomon követni.

Letapogatás jelentése

A letapogatás eredményeként nem kell új szektorokat elhelyezni, nem kapsz XPM-et és új fosztogató sem jelenik meg. Az XPM helyett az összes megjelölt szektorba helyezz el viszont 1-1 astartium jelölőt!

Mozgás fázis

A saját mozgási fázisodban elsőként a saját csillagflottádat mozgasd, majd a saját fosztogatóidat. A fosztogatók valamelyik szomszédos szektorba mozgathatók át (alapból 1 mozgásuk van).

Eldobhatsz a saját csillagbázisodról bármennyi aktiváló jelzőt, hogy egy fosztogatódat ugyanennyi extra lapkával tovább mozgathass.

Nem keletkezik fosztogató hullám, ha egy fosztogatód egy másik, „baráti” fosztogató egységgel egy szektorba mozog.

Találkozás fázis

A csapatok az ellenség csillagbázisát fosztogatók megvásárlásával és mozgatásával tudják sebezni. A csapat által megvett fosztogatók a saját csillagbázisuk szektorában kerülnek elhelyezésre, ahonnan egyenesen megindulnak az ellenséges csillagbázis felé, aminek a támadási értéküknek megfelelő sebzést okoznak.

Ha egy fosztogató találkozik egy ellenséges fosztogatóval, akkor a normál szabályok szerint harcolnak egymással. Minden csapat a saját fosztogatóit irányítja. Abban az esetben, ha 2, vagy több egység vesz részt az egyik oldalon a csatában, akkor a több résztvevős harc szabályait kell alkalmazni. Akciókártyák használhatók a fosztogatók támogatására.

Egy fosztogató megszerzéséhez el kell jutnod valamelyik (még aktív) Thick Nebula (sűrű csillagköd) szektorba, és ott sikeresen meg kell oldanod egy felfedezés eseményt. Ha a felfedezés nem sikerül, nem szerezhetsz fosztogatót ebben a fordulóban. Ha a felfedezés sikeres, kaphatsz egy fosztogatót. Ehhez annyi harci / felfedezés jelzót kell elköltened, amekkora szintű fosztogatót szeretnél (maximum 3. szintig).

A megszerzett fosztogatót a saját csillagflottád rakterében tárolhatod, tetszés szerinti ideig. Ha a csillagflottád megsemmisül, a fosztogató csatlakozik ahhoz a játékos csillagflottájához, aki a megsemmisítő találatot okozta. Ha a csillagflottád bármilyen más ok miatt semmisül meg (pl. egy találkozás), akkor az összes rakteredben tárolt fosztogató és egyéb tartalom elvész.

Egy sikeres fosztogató begyűjtés után a csillagflottád átszállíthatja a megvásárolt fosztogatót a saját csillagbázisod lapkájára. Ez után fordítsd azt a sűrű csillagköd lapkát képpel lefelé, ahonnan a fosztogatót sikeresen megszerezted (elérhetetlenné vált). Ha már mind a 4 sűrű csillagköd lapka képpel lefelé van fordítva, akkor a következő ellenséges válaszcsapás fázisban képpel felfelé kell fordítani mindegyiket.

Ebben a forgatókönyvben egy nehéz találkozás jutalma 2 felfedezés jelző, 1 helyett.

Terjeszkedés fázis

Ha a saját csillagbázisod szektorában tartózkodsz, akkor ebben a fázisban a rakteredből átteheted az ott tárolt fosztogató figurát a csillagbázis lapkájára. Ekkor kombinálhatjátok a különböző fosztogatókat, hogy egy magasabb szintű hozzatok létre. Például: egy 2. szintű és egy 1. szintű fosztogatót ekkor kombinálhatsz egy 3. szintű fosztogatóvá.

Példa: a találkozás fázisban Márk felhúz egy felfedezés kártyát és sikeresen megoldja azt, aminek jutalmaként 2 felfedezés jelzót kap. A terjeszkedés fázisban Márk elkölte mind a 2 kapott felfedezés jelzőjét és cserébe elhelyez a rakterében egy 2. szintű fosztogatót. Ez után a csillagflottája visszatér a saját csillagbázisára, majd a következő terjeszkedés fázisban elhelyezheti a fosztogatót a csillagbázis lapkáján.

