

CENTAURI SAGA

ALAP SZABÁLYOK



VESUVIUS
MEDIA

CENTAURI SAGA

„Az ugrás sikerült, kapitány!”

Megkönnyebbülten lélegzel fel. A csillagflottád az elsők között jutott át biztonságban egy ugrókapun, egy ellenséges, idegen rendszerbe!

A körülöttünk lévő szenzorok mindenhol extrém fokú sugárzási szintet, különös energia fluktuációt, egy örülten pörgő aszteroida mezőt jeleznek, valamint olyan napszeleket, amiket még soha nem tapasztaltunk egyetlen kvadránsban sem.

Hangosan megszólaltak a szirénák, amikor idegen űrhajók törtek ki az aszteroida mezőből. A Viharvarjak egyszerre lendültek mozgásba, hogy visszaverjék a támadókat, míg a saját Csillagrombolód halálos tűzzáport zúdított rájuk.

Ezúttal sikerül legyőzöd a fosztogatókat... de biztos, hogy még vissza fogna téni.

Játéktartozékok

- 10 db dobókocka
- 107 db euró szabvány kártya
- 31 db hatszögletű űrszektor lapka
- 20 db műanyag gyémánt
- 47 db műanyag figura
- 47 db különböző jelző
- 4 db játékos tábla
- 30 db fekete fakocka
- 92 db euró mini kártya



JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Készítsd elő a játékot az alábbi kép szerint. (Bővebb magyarázatot lásd a következő oldalakon!)



Tipp: az eldobott kártyákat mindig tegyéd a megfelelő pakli aljára, így nincs szükség további felesleges helyre az asztalon a dobott lapoknak.

Minden játékos tegyen maga elé 1-1 játékos táblát, majd válasszon magának egy parancsnok kártyát. Ezután vegyen el 1 csillagflotta figurát, 3 astartium jelölőt, 1 aktiválás jelzőt és a 20 megfelelő csillagflotta kártyáját (6 alap egység, 4 speciális egység, 6 alap fejlesztés és 4 speciális fejlesztés), amelyek hátoldalának színe megegyezik az elvett csillagflotta figurájával! Hacsak azt adott forgatókönyv kártya leírása másképp nem rendelkezik, akkor tedd az ugrókapu lapkáját és a Dawn (Hajnal) szektorok lapkáját egymás mellé (ahogy az a fenti képen is látható)!

A játékosok az ugrókapu lapkáján kezdenek, ide tegyék le a csillagflotta figuráikat!

Válasszatok ki egy forgatókönyvet és kövessétek annak további játék előkészítési szabályait, utasításait!

A.) Parancsnok és csillagflotta

Minden parancsnok különböző kezdeti bónuszokkal és speciális képességekkel rendelkezik. Válassz magadnak egy olyat, amelyik a leginkább illik a játékestílusodhoz!



Kezdeti bónusz

A játék előkészítésekor kell ezeket a bónuszokat figyelembe venni. A csillagflottád statisztikái (harci érték, pajzs, sebesség) 2-es szintűek kezdetben, míg a hajótested 8-as. Egy-egy kis fekete fa kockával kell megjelölni ezeket az értékeket. A parancsnoki központ (Command Center), csillagdokk (Starport) és kutató laboratórium (Research Lab) kezdeti értéke 0 (ide is tegyél 1-1 fakockát).

Növeld meg a játékos táblád egyes értékeit a parancsnok kártyán szereplő bónuszokkal! Ha a parancsnokod kezdeti bónuszt biztosít a csillagdokk, vagy a kutató laboratóriumnak, akkor jelöld meg azt, illetve húzd fel és helyezz el egy megfelelő fejlesztést is!

Különleges képesség

A játék során bármikor a parancsnokod bevetheti a különleges képességét, amihez használnod kell egy aktiválás jelzőt. Ehhez egyszerűen tedd az aktiválás jelzőt a parancsnok kártyád tetejére!

B.) Szektorok

Ezek a hatszög alakú lapkák képviselik az Alfa Centauri rendszer veszélyes helyeit (szektorait).

A 3 speciális szektor típus a következő:



és a 4 általános szektor típus:



Minden gyakori szektort egy-egy szín / forma kombinációval jelöltünk meg, ami az áthaladáshoz szükséges mozgáspontot jelöli:



Jelenlegi űrszektor: Az a hely, ahol a csillagflottád jelenleg tartózkodik.

Szomszédos űrszektorok: Azok a szektorok, amelyeknek egy oldala szomszédos a jelenlegi űrszektoroddal. Azok a képességek, események, vagy tevékenységek, amik befolyásolják a szomszédos űrszektorokat, befolyásolják a jelenlegi űrszektorodat is!

Arccal lefelé fordított szektor: Ezek a szektorok inaktívak. Ellenség nem mozoghat beléjük. Az ezen szektorokban lévő ellenségekre nincsenek hatással az események, cselekedet kártyák, vagy főellenfél hatások.

C.) Jelzők / jelölők



Aktiválás jelzők: Ezekkel a jelzőkkel lehet megjelölni az egységek különleges képességeinek, a fejlesztések, vagy a parancsnokok különleges képességeinek aktiválását. Hogy megjelöld ezeket a képességeket, egyszerűen tedd az aktiválás jelzőt a megfelelő kártyára! Egy kártyán egyszerre csak egyetlen aktiválás jelző lehet. A frissítési fázis során távolítsd el az összes aktiválás jelzőt a kártyáidról, és tedd vissza őket a rakteredbe (Cargo)!



Astartium: Ezt a speciális ásványi anyagot (gyémánt jelölőt) használjátok pénznek a játékban. A játékban az astartiumot egy molekulaszervezet szimbólummal jelöltük



Harci jelzők: Akkor kapsz ilyen jelzőket, ha megölsz egy fosztogatót, vagy egy főellenfelet. Használhatod őket bizonyos képességek aktiválására, egy esemény kártya játékból való eltávolítására, vagy beépítheted őket a csillagbázisodba.



Felfedezés jelzők: Akkor kapsz ilyen jelzőt, ha felfedezel egy új szektort az Alfa Centauri rendszerben. Bizonyos képességek aktiválására használhatod őket, vagy beépítheted a csillagbázisodba.



Első játékos jelző: Minden körben az egyik játékos birtokolja ezt a jelzőt, amely azt jelzi, hogy ő következik először az adott körben. A kör végén, az első játékos átadja ezt a bal oldalán ülő következő játékos társának.



Csillagbázis jelölők: Ezek a jelölők mutatják a már megépített csillagbázisokat, amelyek a főellenfelek megsemmisítésében segíthetnek, illetve az Alfa Centauri rendszer jobb ellenőrzésében.



Győzelmi pontok: A PvP játék (Aréna) végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer. Ezeket a jelzőket nem kell a kooperatív játékmódban használni!



XPM: Ezek a jelölők az idegen energia forrásokat jelölik (Xalandar Power Module), melyek az Alfa Centauri rejtett szektoraiban fedezhetők fel.

D.) Akciókártyák



Kártya neve

Típusa

Hatása



Alap



Speciális

Hátoldal

A parancsnoki központod fejlesztésével kaphatsz ilyen kártyákat, illetve ha teljesítesz egy felfedező találkozást. Két különböző típusa létezik: az alap (kék hátoldalú), illetve a speciális (narancs hátoldalú) kártya. Minden kártyának van neve, típusa és valamilyen hatása. A kártya típusa megmutatja, hogy mikor tudod kijátszani őket:

Azonnali: bármikor, bármelyik fázisodban ki tudod játszani

Mozgás: csak a mozgási fázisodban tudod kijátszani

Frissítési: csak a frissítési fázisodban tudod kijátszani

A kártyák kijátszásának nincs semmilyen költsége. Miután kijátszottál egy akciókártyát, dobd el a lapot!



E.) Felfedezés kártyák



Ezek olyan speciális találkozások, amiket akkor kell megoldani, ha egy új szektort fedezel fel.



Hátoldala

Például: ha a kártyán a  (1) szerepel, akkor annyi kockával kell dobnod, mint a  (harc) tulajdonságod és legalább 1 sikert kell elérned.

Eltérő utasítás hiányában, sikerenk számít, ha egy kockán 4-est, 5-öst, vagy 6-ost dobsz.



F.) Letapogatás eredménye

A letapogatás eredménye művelet kétféle akció: Egy XPM és egy fosztogató erősítés elhelyezése.



XPM elhelyezése

A kártyán 2 helyszín is szerepel, ahol egy XPM jelenhet meg. Tegyéél egy XPM jelölőt az első helyszínre, vagy ha ez valami miatt nem lehetséges, akkor a másodikra! Minden helyszínnek van egy szektor típusa (bolygó gravitációs öv, vagy aszteroida övezet a példakártyán), illetve egy színe (kék, piros, zöld, vagy sárga). Egy olyan szektort kell találnod, ami megfelel mind a típusnak, mind a színnek!

A következő szabályokat kell még alkalmaznod:

- Nem rakhatsz le új XPM jelölőt ellenséges szektorba, illetve olyan szektorba, ahol már van egy XPM jelölő!
- Nem rakhatsz le XPM jelölőt, ha már nincs a készletben XPM jelölő!
- Ha egynél több szektorra érvényes a típus és a szín, az aktuális első játékos dönt arról, hogy melyikre kerüljön az XPM jelölő.

Ha bármilyen okból nem tudod elhelyezni az XPM jelölőt egyik helyre sem, akkor az első játékos húz két új szektor lapkát a készletből (ha van még ilyen) és elhelyezi őket képpel fölfelé az asztalon, a 12. oldal szabályainak megfelelően.

Fosztogatók erősítése

Tegyél 1-1 fosztogató figurát minden olyan szektorba, ahol azt a Letapogatási jelentés (Scanning report) jelzi. Minden esetben 1-es szintű fosztogató figurákat helyezz el, kivéve, ha ezt más nem jelzi! Ha már nincs több elhelyezhető fosztogató jelző, akkor egy már lent lévő jelzőt léptess a következő szintre. Ha nincs érvényes szektor, ahol a fosztogatók erősítést kaphatnának, akkor hagyd ki ezt a lépést!



Hátoldala



G.) Csillagflotta pakli

Egységek és fejlesztések



Egységet jelölő ikon

Fejlesztést jelölő ikon



Zöld pakli



Narancssárga pakli

A játék előkészítés szakaszában válassz magadnak egy csillagflotta figurát, és vedd el a hozzá hátszínben passzoló csillagflotta paklidat! Minden pakli 20 lapból áll, amelyek 2 csoportba sorolhatók: 10 db egység kártya és 10 db fejlesztés kártya. Mindkét típusban 6-6 alap (kék) és 4-4 fejlesztett (vörös) kártyát találsz.

Ezek a kártyák mindig a rendelkezésedre állnak. Ha úgy döntesz, hogy felszereled a csillagflottádat, válassz ki egy kártyát a kezedből, amelynek típusa (egység, vagy fejlesztés), illetve minősége (alap, vagy fejlesztett) megfelelő a számodra. Például: ha felfejlesztetted a csillagdokkodat 2. szintűre, válasz egy alap (kék) egység kártyát.

A választott kártyákat a saját játéktáblád megfelelő mezőjére kell helyezned! Amint elhelyezted őket, a kártya összes bónuszát hozzáadhatod a csillagflottád tulajdonságaihoz. Ha bármikor eltávolítasz egy kártyát a játéktábládról, az általa biztosított bónuszokkal csökkentened kell a csillagflottád értékeit. Az eltávolított kártya visszatér a kezvedbe (a saját csillagflotta paklidba).

Minden kártya az alábbiakat tartalmazza:

- Csillagflotta bónusz, amit a kártya felszerelésével nyersz.
- Különleges képesség, amit egy aktiváló jelzővel tudsz aktiválni. A különleges képességet a köröd során bármikor aktiválhatod, amikor módod van egy aktiváló jelző használatára.
- A típus ikon meghatározza, hogy az adott kártya egy egység-e, vagy egy fejlesztés-e.
- A kártya minőségét a kerete színe jelöli: a kék keretes kártyák az alap, míg a vörös keretesek a fejlesztett lapok.



H.) Játékos tábla



1. Tedd a „Commander” feliratú mezőbe a választott parancsnok kártyádat, és annak bónuszaival módosítsd a csillagflottád tulajdonságait!

2. A parancsnoki központ mutatja a játék közbeni fejlődésedet. Minden szintlépésekor kapsz egy aktiválás jelzőt (villám szimbólum), egy alap, vagy egy speciális akciót. A parancsnoki központod minden esetben szintet lép, amikor a csillagdokkod, vagy a kutatóközpontod elér egy olyan szintet, ahol egy **“CC+”** szimbólum látható. A parancsnoki központod 0-ás szintről kezd.

3. A csillagdokk fejlesztésével kaphatsz egy alap, vagy egy speciális egységet, amit hozzáadhatsz a csillagflottádhoz, esetleg egy harci jelzőt, illetve maximális szinten egy +1 állandó bónuszt a csillagflottád összes tulajdonságához. A csillagdokkod fejlesztésének ára 2 astartium. Ha a csillagdokkod elér egy olyan szintre, ahol a **“CC+”** szimbólum látható, akkor a parancsnoki központod is egy szintet fejlődik. A csillagdokkod 0-ás szinten kezd.

4. A kutatóközpontod fejlesztésével kaphatsz egy alap, vagy speciális fejlesztést (Power Up-ot), amit hozzáadhatsz a csillagflottádhoz, esetleg egy felfedezés jelzőt, illetve maximális szinten egy +1 állandó bónuszt a csillagflottád összes tulajdonságához. A kutató központod fejlesztésének ára 2 astartium. Ha a kutató központod elér egy olyan szintre, ahol a **“CC+”** szimbólum látható, akkor a parancsnoki központod is egy szintet fejlődik. A kutatóközpontod 0-ás szinten kezd.

5. A csillagflottád tulajdonságai - **harci érték (5a)**, **pajzs (5b)**, **sebesség (5c)** - megmutatja, hogy hány kockával kell dobnod bizonyos ellenőrző dobások alkalmából. A sebesség ezen felül meghatározza, hogy hány mozgáspontot kapsz a körödben. Ezek a tulajdonságok 2-es szinten kezdenek.

6. A hajótest értéke mutatja meg a csillagflottád „életpontjainak” számát. Bármelyik fázisban tudod javítani a hajótestedet, 1 astartium / hajótest pont árban.

Ha bármikor a hajótest értéked eléri a nullát, a csillagflottád megsemmisül. Ekkor:

- tedd át a csillagflotta figurádat az ugrókapu szektorába!
- állítsd be a hajótest értékét a kezdeti 8-ra!
- dobd el az összes felfedezés jelződet, harci jelződet és astartium jelölődet!
- dobd el az összes XPM jelölődet!

7. Az összes játék közben megszerzett jelzőt és jelölőt (aktiválás, astartium, XPM, harci, felfedezés, stb.) ezen a „Cargo” feliratú mezőn tudsz elhelyezni. Az itt elhelyezett jelzőket tekintsd úgy, mintha a „kezedben” lennének.

8. Amikor a csillagflottádhoz hozzáadsz egy egységet, vagy egy fejlesztést, akkor azok ide kerülnek: helyezd el őket egy szabad helyre, vagy cseréld le egy már meglévőt. 3 egység (Unit) és 3 fejlesztés (Power Up) helyed van a játékos tábládon.

I.) Esemény kártyák



Tipp: legyél nagyon óvatos, amikor eltávolítasz egy esemény kártyát a játékból! Lehet, hogy rövid távon kedvező számotokra a dolog, de hosszú távon katasztrofális hatással járhat...

Az események különböző módon befolyásolhatják a játék menetét. Néhálynak állandó hatása van (pl. nem lehet fejleszteni a csillagdokkot), másoknak azonnali hatása lehet az ismétlődő esemény fázisban (pl. mindenki 1-et sérül). Egyes események hatásának elkerülésére szükség lehet bizonyos ellenőrző dobások megtételére. Például: a „harci érték (3), vagy 2 hajótest sérülés” azt jelenti, hogy legalább 3 sikert kell dobnod a harci érték ellenőrző dobásod során, vagy a csillagflottád hajóteste sérül 2-t.

Számos módon jöhet játékban egy esemény:

- valaki elveszít egy felfedezés találkozást
- amikor egy főellenfél felbukkan
- amikor bekövetkezik egy fosztogató hullám
- amikor a forgatókönyv kártya erre utasít

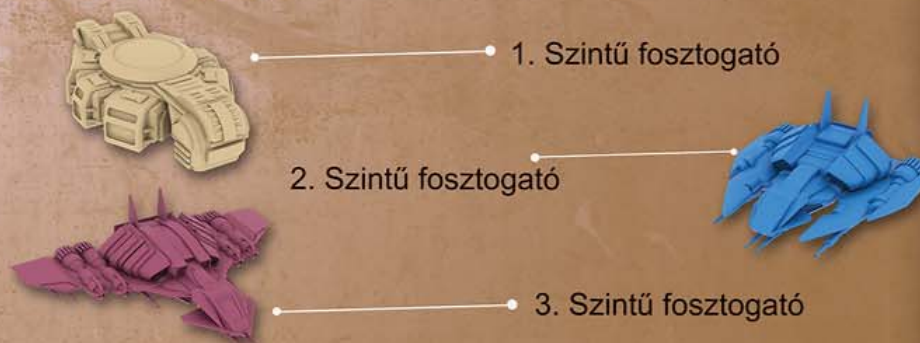
Egy esemény eltávolításához 2 harci jelzőt kell elhelyezni az esemény kártyájára. Ezt bármelyik játékos bármelyik fázisban megteheti, kivéve magát az esemény fázist. Több játékos is összehadhatja a szükséges harci jelzőket. Amikor a második harci jelző is az esemény kártyára kerül, akkor dobd el a kártyát, a rajta lévő jelzőkkel együtt!

Egyszerre több esemény lehet aktív. A kezdőjátékos határozza meg, a végrehajtandó hatások sorrendjét. Az események minden játékost érintenek. A játékosok érintettségi sorrendjét is az aktuális kezdő játékos határozza meg.

J.) Fosztogatók (Raiders)

Három különböző szintű fosztogató van a játékban. Mindegyiket különböző figura képvisel (lásd alább).

Amikor egy új fosztogatót kellene elhelyezni, de a készletben már nincs ilyen szintű figura, akkor egyel magasabb szintű fosztogatót kell elhelyezni. Ha már nincs több elhelyezhető 3. szintű fosztogató, akkor minden játékban lévő csillagflotta 2-2 pontnyi hajótest kárt szenved el, minden hiányzó fosztogató figura után, amit nem tudtatok már elhelyezni.



Amikor szembekerülsz egy fosztogatóval, nézd meg a „Segédlet kártya” aktuális értékeit (harci érték, sebesség, hajótest), illetve a legyőzéséért járó jutalmat!



Segédlet kártya

K.) Főellenfelek (Bosses)



Minden ellenség (a fosztogatók és a főellenfelek) a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

- **Harci érték:** megmutatja, hogy milyen kárt tud okozni, amikor támad.
- **Hajótest:** amikor sebed az ellenségedet, ez a hajótestének értéke csökken. Amikor eléri a nullát, az ellenséged megsemmisül.
- **Sebesség:** minden esetben a nagyobb sebességgel rendelkező fél kezdi az összecsapást. Ha a sebességetek egyenlő, az ellenség kezd elsőként.

Vedd figyelembe, hogy azok a hatások, amik a fosztogatókat érintik, nem hatnak a főellenfelekre! Egy összes ellenségre ható hatás mind a fosztogatókra, mind a főellenfelekre is hat.

Amikor egy főellenfél tűnik fel, húzd fel a főellenfél pakli legfelső lapját, hogy kiderüljön, pontosan melyik főellenfelet kell elhelyezned! Ez után húzz egy új szektor lapkát, helyezd rá a főellenfél figuráját, majd helyezd el a szektort a játéktéren.

Ha sikeresen megsemmisítesz egy főellenfelet, akkor megkapod a kártyáján feltüntetett jutalmat.

Csak egy játékos támadhat rá egy időben a főellenfélre. Ha több játékos is tartózkodik a főellenfél szektorában, akkor a legmagasabb sebességű játékos dönti el elsőként, hogy akar-e támadni.

Fosztogató hullám

Ha bármelyik fázis végén egy szektorban két, vagy több ellenséges figura is van, akkor egy fosztogató hullám jelenik meg. Ennek hatása a következő:

- **Fosztogató fejlesztés:** ha egy főellenfél van az adott szektorban, távolítsd el az összes fosztogatót. Ha nincs főellenfél az adott szektorban, akkor fejleszd fel a legmagasabb szintű fosztogatót egy szinttel (maximum 3-ig), majd dobd el a szektorban lévő többi fosztogatót.
- **Esemény:** húzz egy esemény kártyát, és hozd játékba! Egy körben emiatt maximum csak egy esemény kártyát húzz föl, még akkor is, ha esetleg több fosztogató hullám is keletkezne.

L.) Forgatókönyv kártyák

A játék előkészítésének befejezéseként válasszatok egy forgatókönyvet, amivel játszani szeretnétek, és kövessétek a további előkészítési utasításait.

Az alap játékdoboz 5 különböző kooperatív forgatókönyvet tartalmaz, melyek mindegyike más-más játékstílust képvisel:

Ugrókapu megjavítása (Fixing the Jumpgate): Ez a játék bevezetésére szolgáló forgatókönyv, amely megismertet titeket a játékszabályokkal, a játék mechanikával és az alapfogalmakkal. Javasoljuk, hogy ezzel a forgatókönyvvel kezdjétek a játékot!

Biztonságos átkelés (Safe Passage): A játékosok feladata, hogy egy konvojt védelmezzenek és vezessenek át a Centauri rendszer veszélyes szektorain.

Elveszett csillagbázisok (Lost Starbases): Megszakadt a kommunikáció a csillagbázisok között. A játékosoknak meg kell keresniük az eltűnt csillagbázisokat, és aktiválniuk kell őket.

Segélyhívás (Distress Call): Egy konvoj hajói elvesztek valahol a rendszerben. A játékosoknak fel kell őket kutatniuk, és biztonságos helyre kell őket juttatniuk.

Nyílt összecsapás (Open Confrontation): A játékosoknak több ellenséges hullám ellen kell kitartaniuk addig, amíg csak lehetséges.

Hozz létre saját forgatókönyveket, és oszd meg azokat a közösséggel! Látogass el honlapunkra, ahol több forgatókönyvet és játékvariációt találhatsz, hogy még jobban fokozd a játékélményt!

<http://www.centaurisaga.com>



Forgatókönyv kártyák



Hátoldal



A játék fordulóból áll. Minden fordulóban 5-5 fázis követi egymást az alábbiak szerint:

1. Esemény fázis:

Az aktuális kezdő játékos az alábbi lépéseket kell elvégezze:

1.1. Ellenséges válaszcsapás: Az aktuális forgatókönyv szerint végre kell hajtania az ellenséges egységekre vonatkozó utasításokat.

1.2. Események: Végre kell hajtani az összes játékban lévő esemény kártya hatását. Ha főellenfél is a játékban van, akkor az ő különleges hatását is most kell megoldani.

1.3. Letapogatás eredménye: húzz egy Letapogatási jelentés (Scanning Report) kártyát, és hajtsd végre annak hatásait!

2. Frissítési fázis

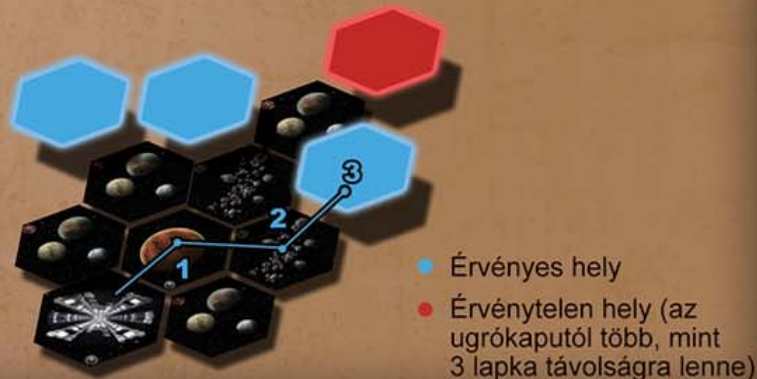
Ezen fázis elején minden játékos visszakapja az összes elhelyezett aktiválás jelzőjét. Ekkor lehet elkölteni 2-2 astartium jelölőt a csillagdokk, vagy a kutató laboratórium egy-egy szinttel való fejlesztéséhez. Ennek eredményeként a játékos az alábbiakat kaphatja:

- Elhelyezhet egy új egységet, vagy fejlesztést (lásd a 6. oldalon lévő játékos tábla leírásának 8. pontjában).
- Kaphat egy felfedezés, vagy egy harci jelzőt.
- A parancsnoki központja szintje növekedhet. Amikor ez bekövetkezik, további jutalmat kaphat a parancsnoki központ szintnövekedése után.
- A csillagflottája összes tulajdonsága megnő eggyel. Ez csak a maximálisra fejlesztett csillagdokk, vagy kutató laboratórium esetén jár.

3. Mozcás fázis

A fázis elején minden játékos annyi mozgáspontot kap, amekkora a csillagflottája aktuális sebessége. A játékosok egyesével végzik el a mozgásaikat, az aktuális kezdő játékostól óramutató járása szerint haladva. A következő szabályok érvényesek mozgás közben:

- Mozgás:** Ha nincs ellenség a jelenlegi űrszektorban (lapkán), akkor annyi mozgáspontért tudsz átmozogni bármelyik szomszédos szektorba, amennyi annak a lapkáján fel van tüntetve. Ha ellenség tartózkodik a szektorban, akkor annyi további mozgáspontot kell elkölteni az elkerülésükre, amekkora a szintjük (a főellenfeleké 4-es).
- Felfedezés:** Egy már felfedezett szektor mellett felfedezhetsz egy új űrszektor. Húzz, majd helyezz el egy új szektor lapkát a megengedett helyen, és mozgasd át arra a csillagflotta figurádat! Az új szektor nem lehet 3 egységnyél messzebb az ugrókaputól és legalább 2 már felfedezett szektor lapkának kell a szomszédságában lennie. A felfedezés költsége minden esetben 1 mozgáspont. Miután elhelyezted a csillagflottádat az új szektorban, abba kell hagynod a mozgásodat, függetlenül attól, hogy hány mozgáspontod maradt még!



- **XPM:** ha egy XPM található az aktuális szektorodban, azt 1 mozgáspont elköltésével tudod felvenni. Mivel a tápegység modul körül bizonytalanná válnak az elektromágneses mezők, ezért maximum egy ilyen jelölő lehet egy időben a raktáradban.

4. Találkozás fázis

A játékosoknak egyesével kell végrehajtaniuk ezt a fázist, az aktuális kezdő játékostól óramutató járása szerint haladva.

Ha épp most fedeztél fel egy új szektort, akkor fel kell azt derítened. Ha nem, és van ellenség az adott szektorban, akkor harcolhatsz vele, vagy átcsoportosíthatsz.

4.1. Felfedezés

Annak a játékosnak, aki épp most fedezett fel egy új űrszektort, fel kell derítenie azt, amit egy felfedezés kártya felhúzásával tud megoldani (lásd az 5. oldalon). Ha sikerült, akkor megkapja a kártyán feltüntetett jutalmat, ám ha sikertelen, akkor a csillagflottája 2 hajótest kárt szenved el, ráadásul egy új esemény kártyát is kell húznia, ami azonnal a játékba kerül.

4.2. Harc

A harc minden esetben egy játékos és egy ellenség között zajlik.

Ha több, mint egy ellenség van jelen az adott űrszektorban, akkor eldöntheted, hogy csak az egyikkel kívánsz-e harcolni.

A legmagasabb sebességgel rendelkező fél kezdi az összecsapást. Amennyiben döntetlen, az ellenség támadhat elsőként.

A harci tulajdonságoddal megfelelő számú dobókockával tudsz támadni. A sikereid számának megfelelő kárt okozol az ellenséged hajótestében. Ha az ellenséges hajótestének értéke eléri a nullát, akkor az megsemmisül, és megnyerted az összecsapást.

Az ellenséged minden esetben egy meghatározott számú kárt okoz neked a támadásával. Ezt sikeres pajzs dobásokkal tudod csökkenteni. Minden sikeres dobás eggyel csökkenti az okozott kárt. Ha a csillagflottád hajótest értéke nullára csökken, elveszíted az összecsapást és további szankciókat szenvedsz el (lásd a 8. oldalt).

A csata addig folytatódik, mindkét fél felváltva történő támadásával, amíg valamelyik meg nem semmisül.

Ha legyőzted az ellenségedet, akkor megszerzed a kártyán feltüntetett jutalmat (Segédlet kártya, vagy Főellenfél kártya).

4.3. Átcsoportosítás:

Válassz egyet az alábbi akciók közül:

- Húzz egy alap akció kártyát!
- Javíts meg 4 hajótest kárt (maximum 10-ig)!
- Kapsz egy felfedezés jelzőt.
- Kapsz egy harci jelzőt.
- Válaszd ki az egyik olyan egységedet, vagy fejlesztésedet, amin nincs aktiválás jelző és vedd vissza a csillagflotta paklidba (kezedbe). Tegyéél le helyette a csillagflotta paklidból egy másik, azonos típusú (egység, vagy fejlesztés) és azonos minőségű (alap, vagy fejlesztett) lapot. Tegyéél az újonnan lehelyezett kártyára egy aktiválás jelzőt, anélkül, hogy a képességét aktiválnád. Ezt a kártyát nem használhatod ebben a körben (kivéve, ha a köröd során valamilyen módon el tudod távolítani a ráhelyezett aktiválás jelzőt).

Tipp: Egy megfelelő időben alkalmazott átcsoportosítással rengeteget nyerhetsz!

5. Terjeszkedés fázis

A játékosoknak egyesével kell végrehajtaniuk ezt a fázist, az aktuális kezdő játékostól óramutató járása szerint haladva.

Csillagbázis építése: Felépíthetsz egy csillagbázist az aktuális űrszektorodba, ha kifizetsz 3 felfedezés jelzőt és 3 harci jelzőt. Ha egyszerre több játékos is tartózkodik az adott szektorban, akkor össze is adhatják a szükséges jelzőket.

A csillagbázis a következő előnyöket nyújtja:

- A fosztogatók nem tudnak ebbe a szektorba mozogni, illetve ide nem lehet őket elhelyezni.
- A csillagbázis szektora és minden szomszédos szektor védettnek minősül. A játékosok a védett szektorokban minden dobásukhoz egy extra kockát kapnak. Ez a bónusz nem adódik össze, ha több csillagbázissal is szomszédos egy adott szektor.
- A csillagbázis jelölőknek különböző színe van. Eltérő szabályok hiányában, ezek az eltérő színek a kooperatív kampány játékban semmit nem befolyásolnak, csupán az „Aréna” (PvP) forgatókönyvben számítanak majd. Nincs maximálva, hogy hány csillagbázist lehet felépíteni (amíg van elegendő jelölő).

Főellenféllel való harc: Ha egy főellenfél is tartózkodik abban a szektorban, ahová épp egy csillagbázist építettél, akkor azonnal meg kell őt támadnod, a harc szabályai szerint (lásd 4.2. fázist).

Első játékos sorrend: az aktuális első játékos átadja az első játékos jelzőt az óramutató járása szerinti irányba eső, azaz a tőle balra lévő következő játékosnak.

Együttműködés a játékosok között

Megteheted az alábbiakat:

- A megfelelő időpontban kijátszhatsz a kezedből egy alap, vagy egy speciális akció kártyát, és annak hatását a játékostársadra alkalmazhatod. Például: ha a másik játékosnak szüksége lenne egy astartiumra, akkor közvetlenül nem adhatsz neki, de kijátszhatsz a kezedből egy „Supply Pack” speciális akció kártyát, aminek segítségével a játékostársad astartiumhoz juthat. Ehhez nem kell ugyan abban a szektorban lennetek.
- Elkölthettek közösen harci / felfedezés jelzőket egy csillagbázis építésekor. Ehhez ugyanabban a szektorban kell tartózkodnotok (és ide épül meg a csillagbázis is).
- Elkölthettek közösen 1-1 harci jelzőt egy játékban lévő esemény eltávolításához. Ehhez nem kell ugyan abban a szektorban lennetek.

NEM tehetitek meg az alábbiakat:

- Nem cserélhettek egymással kártyákat, jelzőket, vagy astartium jelölőket.
- Egy fosztogatót vagy főellenfelet közösen is megtámadhattok, ha ugyan abban a szektorban tartózkodtok mint az ellenségetek. A harcban mindenki külön-külön vesz részt, a saját körében. Az ellenség visszanyeri az összes elveszített hajótest pontját, ha a játékostársad csak megsebezte őt, de nem tudta legyőzni.
- Nem használhatod a parancsnokod, egy egységed, vagy egy fejlesztésed speciális képességeit a játékostársadra.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Ahhoz, hogy bármelyik forgatókönyvet szóló módban le tudj játszani, az alábbiakat kell alkalmaznod:

Játék előkészítése

Használd egy játékos táblát, egy parancsnok kártyát, egy csillagflotta paklit és 2 csillagflotta figurát! Válaszd a kék és a sárga figurákat! Kapsz 1 kék és 1 sárga aktiválás jelzőt és 5 astartium jelölőt.

Csillagdokk és kutató laboratórium

Ezek fejlesztése megnő: 2-ről 4 astartium jelölő / szintre.

Mozgás és találkozások

Mindkét csillagflottád azonos mennyiségű mozgásponttal rendelkezik, ami megegyezik az aktuális sebességeddel. Mindkét csillagflotta figurát külön-külön mozgass, és szintén külön fedezz fel, vagy harcolj velük. Ez azt jelenti, hogy egy körödben 2 felfedezés, vagy 1 felfedezés és 1 harc, vagy 2 harc történhet.



Aktiválás jelzők

Aktiválás jelző szerzésekor 1 kék és 1 sárga jelzőt kapsz. Ha szeretnéd a csillagflottád valamelyik képességét használni, akkor csillagflottád színével megegyező aktiválás jelzőt kell használnod.

Például: a kék csillagflottád harcol egy fosztogatóval, ami 4 sebzést okoz neked. Dobsz a pajzsodra a támadást kivédéséhez, de nem jársz sikerrel. Úgy döntesz, hogy elhasználod 2 kék aktiválás jelzőt, aminek segítségével újradobhatsz 2 kockát, és sikerrel is jársz. 2 sebzést ugyan kivédsz, de mivel nincs több kék aktiválás jelződ, nem használhatsz el sárga jelzőket további képesség aktiválásra, hiszen most a kék csillagflottád harcol.

Raktár

Mivel csak egy (közös) raktárad van, ezért a benne tároltakat bármelyik csillagflottád felhasználhatja (XPM, harci / felfedezés jelzők és astartium).

Események

Minden hatás, amelyik minden játékost érint (például: minden játékos elszenved 1 sebzést), az külön-külön hat mind a 2 csillagflottádra. Ha a hatáshoz tartozik valamilyen dobáspróba, akkor azt mind a 2 csillagflottádra külön kell dobnod.

Megsemmisülés (hajótest = 0)

Ha a hajótest értéke eléri a nullát, akkor csak az a csillagflotta figurád kerül át az ugrókapu szektorba, amelyik elszenvedte a csapást. Azonban ekkor is el kell dobnod az összes felfedezés / harci jelződet, XPM jelölődet és a hajótest értéke visszaáll 8-ra.

KAMPÁNY UGRÓKAPU MEGJAVÍTÁSA (1-4 JÁTEKOS)

Percekkel az ugrókapun való áthaladást követően riadó harsant. Idegen űrhajók törtek elő a közeli, radioaktív felhőkből. Elszánt küzdelem kezdődik a túlélésért, ami egy titáni robbanásban ér véget, amely miatt elsötétednek a műszereid kijelzői. Amikor a monitorok végre kivilágosodnak, rájössz a szörnyű igazságra: az egyik idegen hajó nekicsapódott az ugrókapunak, ami megsérült, így a szerkezetét átjáró titokzatos energiaáramlás működésképtelenné tette...

A forgatókönyv célja

Ezen forgatókönyv célja a szükséges számú XPM megtalálása lesz, amit majd az ugrókapuhoz kell vinni és felhasználásával azt megjavítani. Ha sikeresen felszerelitek az összes XPM-et, az ugrókapu ismét aktiválódik és innentől a hazavezető utat egyedül csak a főellenfelek zárják el. Amíg egyetlen főellenfél is játékban van, addig az zavarja az ugrókapu működését. Meg kell semmisítenetek az összes főellenfelet is, hogy végre biztonságosan használhassátok az ugrókaput, és visszatérhettek a Földre.

Ha a 10. forduló végére nem sikerült legyőznötök az összes főellenfelet és a helyére szerelni az összes XPM-et, elveszítitek a játékot.

Játék előkészítése

Tedd félre a 4 sűrű csillagköd (Thick Nebula) szektor és a fekete lyuk (Black Hole) lapkákat. Keverd össze képpel lefelé a megmaradt lapkákat és tedd őket egy kupacba az asztal közepére.

Keress elő a játékosok számával megegyező forgatókönyv kártyát és tedd az asztalra. A kártyán követhetitek az eltelt fordulókat. Ha az adott fordulónál egy Boss Badge jel található, akkor az ellenséges válaszcsapás fázisban egy új főellenfél jelenik meg.

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

Különböző típusú forgatókönyv események fordulhatnak elő. Néhány azt eredményezheti, hogy egy ellenség jelenik meg előtted, akivel harcolnod kell, illetve egyéb szituációkat is meg kell sikeresen oldanod. Nem minden forgatókönyv esemény biztosít jutalmat.



Ellenséges válaszcsapás

Ha ez az első forduló, akkor tegyél egy kis, fekete fakockát a forgatókönyv első végzetjelzőjére. Az összes többi forduló legelején egyszerűen mozgasd a fakockát egy mezővel tovább.

Ha ez egy olyan forduló, ami egy Boss Badge (főellenfél) jelzővel van megjelölve, akkor az aktuális kezdő játékos vegyen el egyet a félre tett sűrű csillagköd (Thick Nebula) lapkák közül, és helyezze azt el bárhol a térképen (kivéve egy másik sűrű csillagköd lapka, illetve az ugrókapu lapkával szomszédos helyeket). Ez után a kezdő játékos húzza fel a főellenfél pakli legfelső lapját, és a sűrű csillagköd lapkára tegye le a hozzá tartozó főellenfél figurát. Végül a kezdő játékos húzza fel az esemény kártya pakli legfelső lapját, és a felhúzott eseményt hozza játékba!

Találkozások fázis

Ha egy XPM jelölő van a rakteredben és a csillagflottád az ugrókapu szektorában tartózkodik éppen, akkor kísérletet tehetsz annak javítására. Ehhez fel kell húznod egy speciális forgatókönyv esemény kártyát és sikeresen meg kell oldanod. Ha sikerül, akkor tedd az XPM jelölőt a forgatókönyv kártya egyik üresen jelölt mezőjére! Ha nem sikerül, akkor dobd el az XPM jelölőt a közös készletbe, majd húzz és hozz játékba egy esemény kártyát!

A speciális forgatókönyv esemény megoldása után dobd el azt a lapot! Ha ellenséggel néztél szembe és elveszítetted a csatát, akkor alkalmazd a 8. oldal 6. pontjának a csillagflotta megsemmisülésére vonatkozó szabályait!

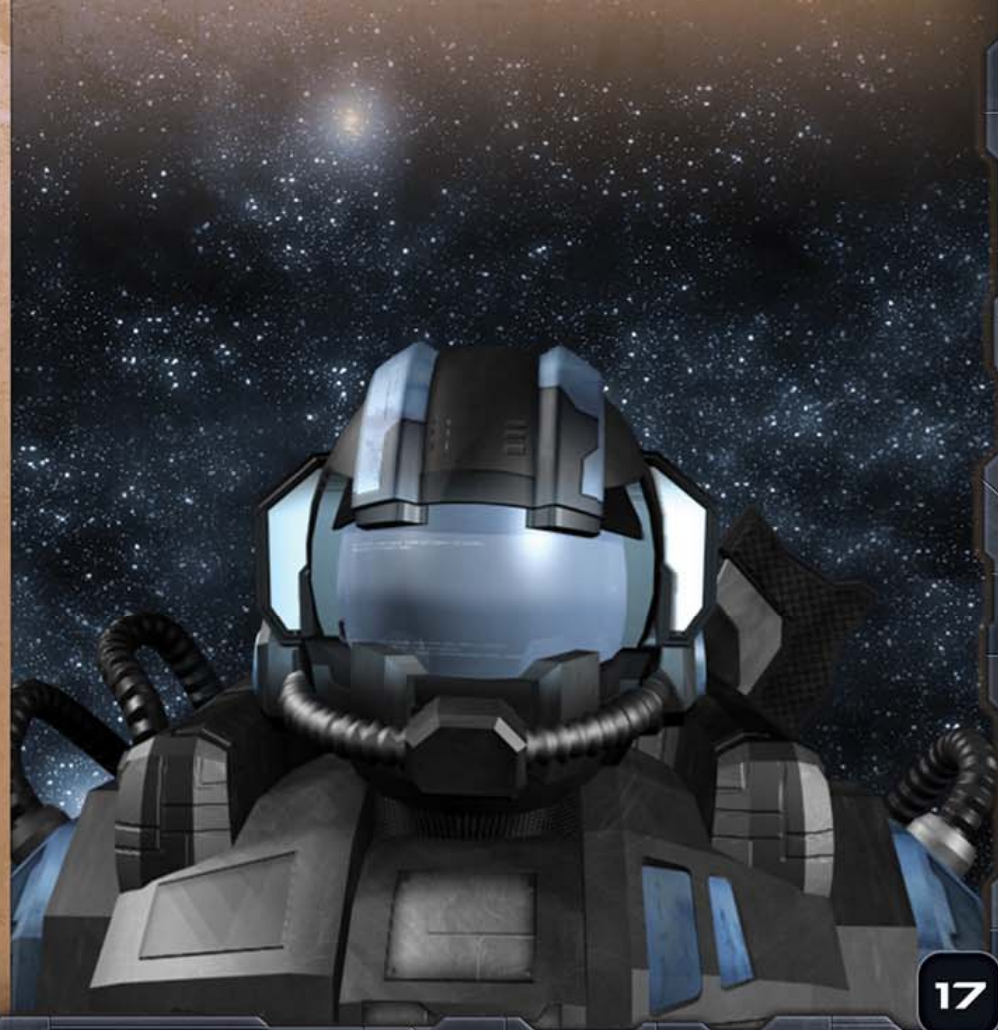
Fosztogatók

Amikor egy fosztogatót mozgatni kell akár egy esemény, akár egy forgatókönyv kártya, akár egy főellenfél képessége miatt, az minden esetben az ugrókapu felé mozog.

Ha bármikor, bármi miatt egy fosztogató eléri az ugrókaput, akkor elveszítitek az egyik már felszerelt 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 raktárában, 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 sebzésre. Az erőter semlegesítéséhez a főellenfél szektorában fel kell építeni egy csillagbázist.



KAMPÁNY: BIZTONSÁGOS ÁTKELÉS (1-4 JÁTÉKOS)



A kolonizált Hajnal bolygót támadás érte! A fosztogatók blokádot építettek, hogy végezzenek az utolsó emberrel is az Alfa Centauri rendszerben. A nyomás fokozatosan nő, így az utolsó esélyetek az, hogy összegyűjtitek az utolsó menekültet is és az ugrókapu felé vesztitek az irányt.

A forgatókönyv célja

Ebben a forgatókönyvben a kolonizáló hajót kell biztonságban elkísérnetek az ugrókapuhoz. A fosztogatók egy blokádot hoztak létre, hogy ezt megakadályozzák. Meg kell küzdenetek ezekkel az erőkkel az út biztosításához, miközben a kolonizáló hajót is meg kell védenetek.

Játék előkészítése

Állítsd össze a játéktáblát a fenti ábrának megfelelő módon.

A játékosok számától függően helyezd el a főellenfeleket a jelölt pozíciókban:

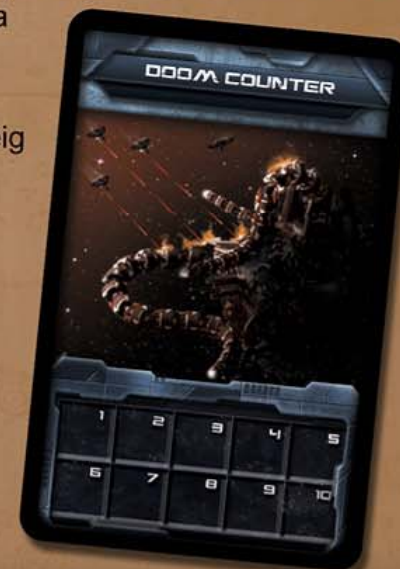
- 1-2 játékos esetén: Fekete anyahajó és Korrupt varjú
- 3 játékos esetén: Fekete anyahajó, Korrupt varjú és Vörös báró
- 4+ játékos esetén: mind a 4 főellenfelet el kell helyezni

Tedd a kolonizáló hajó jelzőjét a Hajnal bolygó szektorába, és tegyél a körülötte lévő bolygó gravitációs öv szektorokba 1-1 játékos csillagflotta figurát. Minden szektorba maximum csak egy csillagflotta kerülhet!

Tegyél 3 harci jelzőt a kolonizáló hajó rakományába (a „Colony Ship” kártyára).

Keresd elő a „Doom Counter” kártyát és fektesd az asztalra. Ezen a kártyán tudjátok nyomon követni a játék fordulóit.

Ha nem sikerül a 10. forduló végéig biztonságban eljuttatnotok a kolonizáló hajót az ugrókapu szektorába, akkor elveszítitek a játékot.



Kolonizáló hajó

A kolonizáló hajó hajótest pontjainak aktuális száma megegyezik a rajta lévő harci jelzők számával. Bármikor, amikor az összes jelző lekerül róla, a kolonizáló hajó megsemmisül és elveszítitek a játékot.

Levehetsz harci jelzőket a kolonizáló hajó kártyájáról a hajó mozgásához, de soha nem veheted le az utolsó ilyen jelzőt!



Letapogatás eredménye

Amikor egy letapogatás eredménye („Scanning Report”) kártyát húzol, akkor az XPM jelölő helyett egy astartium jelölőt kell elhelyezni a megadott szektorok egyikében (akár az aszteroida övezetben, akár valamelyik bolygó gravitációs öv szektorban). Soha nem lehet astartium jelölőt elhelyezni egy olyan szektorba, ahol épp valamelyik ellenség tartózkodik.

Ha a fosztogató ugyan abban a szektorban jelenik meg, ahol éppen a kolonizáló hajó tartózkodik, azonnal sebez rajta.

Mozgás

Eltávolíthatsz harci jelzőket a kolonizáló hajó rakteréből. Minden eltávolított harci jelző után a kolonizáló hajó 1-1 mozgáspontot kap. Ezen mozgáspontok segítségével lehet a kolonizáló hajót a szomszédos szektorokba mozgatni. Többet is léphetsz a kolonizáló hajóval, ha ki tudod fizetni annak költségét.

Ha a csillagflottád egy olyan szektorban tartózkodik, ahol van egy, vagy több astartium jelölő, akkor minden egyes elköltött mozgáspontod után 1-1 ilyen jelölőt gyűjthetsz be.

Felfedezés

Ebben a forgatókönyvben ez a fázis kimarad.

Fosztogatók

Amikor bármi miatt mozgatni kell egy fosztogatót, azok a kolonizáló hajóhoz igyekeznek egyre közelebb mozogni. A következő szabályokat kell alkalmaznotok:

- Mindig válaszd a kolonizáló hajóhoz legközelebbi szektort!
- A fekete lyuk szektorán senki nem mozoghat keresztül.
- Ha egy fosztogató jelenik meg, vagy mozog át egy olyan szektoron, ahol egy, vagy több astartium jelölő van, akkor el kell dobni onnan az összes ilyen jelölőt. Ez az összes fázisra vonatkozik, nem csak az ellenséges válaszcsepés fázisra!
- Ha egy fosztogató jelenik meg, vagy mozog egy olyan szektorra, ahol éppen a kolonizáló hajó tartózkodik, akkor annyi kárt okoz neki, amekkora a fosztogató szintje. Ez után dobd el a fosztogató figurát a közös készletbe!

Terjeszkedés

Áttehetsz maximum 3 harci jelzőt a saját rakteredből a kolonizáló hajó kártyájának rakterébe. Ehhez a csillagflottádnak azonos, vagy szomszédos szektorban kell tartózkodnia.



KAMPÁNY : ELVESZETT CSILLAGBÁZISOK (1-4 JÁTEKOS)

Az Alfa Centauri rendszerbe érkezés után számos csillagbázis épült, hogy energiával lássák el az ugrókaput. A rájuk telepített mély űri letapogatók gazdag astartium mezők után kutattak. Begyűjtési céllal építetted fel csillagbázisaidat, de ezek soha nem léptek működésbe. Most célotok az ismeretlen felfedezése lesz, amihez meg kell találnod az elveszett csillagbázisokat, mielőtt elfogy az összes astartium, és az ugrókapu örökre bezárulna!

A forgatókönyv célja

Ebben a forgatókönyvben meg kell találnotok és aktiválnotok kell a csillagbázisokat, miközben megvédtitek az ugrókaput.

Ha a 10. forduló végén az ugrókapu nem működik teljes határfokkal, elvesztitek a játékot.

Játék előkészítése

Keverd össze képpel lefelé az összes szektor lapkát (kivéve a fekete lyukat) és tedd őket egy kupacban az asztal közepére!

Keverd össze a hírszerzési jelentés paklit és képpel lefelé ezt is tedd az asztal közepére!



Hírszerzési jelentés hátoldala

Korlátozás: a játék során maximum 5 XPM kerülhet elhelyezésre a pályán egy időben!

Ellenséges válaszcsapás

Ha az aktuális fázisban egy főellenfél szimbólum látható, az aktuális kezdő játékosnak el kell helyeznie egy új főellenfelet.

Ha az aktuális fázisban egy elveszett csillagbázis szimbólum látható, az aktuális kezdő játékosnak húznia kell, majd meg kell oldania a legfelső hírszerzési jelentés kártyát.

Elveszett csillagbázis szimbólum



Hírszerzési jelentés

A probléma megoldása a kártyán látszik. Húzz fel 4 új szektort, és helyezd el őket képpel lefelé úgy, ahogy a kártya mutatja! Tegyél egy-egy 2. szintű fosztogató figurát a megjelölt szektorokba (R2) és a csillagbázis jelölőt a piros X-el megjelölt szektorba! Ez a csillagbázis jelenleg inaktív. Ha a kártya által kijelölt szektor (vagy egy része) már játékban van, csak tedd a fosztogató figurákat és a csillagbázis jelölőt rá! Ha már más fosztogató figurák is vannak ezeken a szektorokban, akkor fosztogató hullám következik be.



Letapogató eredménye

Az XPM jelölőket nem lehet elhelyezni olyan szektorokban, ahol egy aktív, vagy nem aktív csillagbázis jelölő van. A fosztogató megjelenhet egy inaktív csillagbázissal azonos szektorban, de nem jelenhet meg egy aktív csillagbázis szektorában.

Felfedezés

Amint belépsz egy lefordított szektorba a mozgásod befejeződik. Fordítsd meg a szektor lapkát és hajts végre egy felfedezés találkozást.

Terjeszkedés

Nem építhetsz új csillagbázisokat. Az egyetlen esélyt az elveszett csillagbázisok megtalálása (a hírszerzési jelentés segítségével) és újraaktiválása jelenti. Ehhez el kell költeni a rakteredből 3 harci jelzőt, 3 kutatás jelzőt és 1 XPM jelölőt. Több játékos is összeadhatja a szükséges jelzőket, de ehhez mindnyájuknak a csillagbázissal azonos szektorban kell tartózkodniuk és nem lehet ellenség jelen. Ugrókapu újratöltése: Minden esetben mozgasd a számlálót a energiamezőkön annyit, amennyi az aktív csillagbázisok száma mínusz a játékban lévő főellenfelek száma. (A játék megnyeréséhez a jelzőnek az utolsó mezőre kell eljutnia)

KAMPÁNY : SEGÉLYHÍVÁS (1-4 JÁTEKOS)

Az ugrókapunál időnként ingadozások tapasztalhatóak, amiknek a tudósok nem tudják megmagyarázni az okát. Hirtelen több segélyhívást is észlelnek a mély űri érzékelők: „Segítség... itt az AX215 kolonizáló hajó... Az érzékelőnk valamiért nem... támadás alatt. Segítség...” A jel az Alfa Centauri rendszer ismeretlen szektorából érkezik. Fogalmad sincs, hogy keveredhettek az Alfa Centauri rendszerbe, de az biztos, hogy ti jelentitek számukra az utolsó reményt!

A forgatókönyv célja

Ebben a forgatókönyvben meg kell találotok az elveszett kolonizáló hajókat és biztonságban el kell kísérnetek őket az ugrókapuhoz. Elveszítitek a játékot, ha egyetlen kolonizáló hajó is megsemmisül, vagy ha a 10. forduló végéig nem mentitek meg az összes kolonizáló hajót.

A játék megnyeréséhez annyi kolonizáló hajót kell megmentenetek, ahányan játszatok.

Játék előkészítése

Keverd össze képpel lefelé az összes szektor lapkát (kivéve a fekete lyukat) és tedd őket egy kupacban az asztal közepére!

Korlátozás: a játék során maximum 5 XPM kerülhet elhelyezésre a pályán egy időben!

Keverd meg a hírszerzés paklit és húzd fel a legfelső lapot! Húzz fel 4 új szektort, és helyezd el őket úgy, ahogy a kártya mutatja! Tegyé el egy-egy 2. szintű fosztogató figurát a megjelölt szektorokba (R2) és egy kolonizáló hajó jelzőjét a piros X-el megjelölt szektorba!



Hátoldala

Kolonizáló hajó

Amikor feltűnik egy új kolonizáló hajó, tegyé el a kártyájára 3 harci jelzőt! Ez jelképezi a hajótestét. Ha egy fosztogató eléri a kolonizáló hajót, vegyé el róla a fosztogató szintjével megegyező számú harci jelzőt, valamint az összes XPM jelölőt! Ha bármikor elfogynak a harci jelzők a kolonizáló hajó kártyájáról, az megsemmisül és elveszítitek a játékot.

Ha egy kolonizáló hajó biztonságban visszatér egy XPM jelölővel, az ugrókapu szektorába, akkor tedd át róla az XPM jelölőt a forgatókönyv kártya megfelelő mezőjére, amivel jelölheted a sikeres mentést! Ha még nincs megmentve az összes szükséges kolonizáló hajó, akkor húzz fel egy új hírszerzés kártyát, és a fenti módon helyezz el egy új kolonizáló hajó jelzőt! Ha a kijelölt szektor (vagy egy része) már játékban van, csak simán helyezd el a fosztogató figurákat és a kolonizáló hajót! Ha az adott szektorban már vannak alacsonyabb szintű fosztogatók, akkor azokat cseréld le az újakra! Ne cseréld le viszont a főellenfelet. Főellenfél és kolonizáló hajók lehetnek ugyanabban a szektorban.



kolonizáló hajó

Ellenségek

A fosztogatók mindig a kolonizáló hajó felé mozognak. Ha éppen nincs a játékban kolonizáló hajó, akkor az ugrókapu irányába.

Amikor egy új főellenfelet kell elhelyezni, húzd fel a kupacból a következő szektor lapkát, és helyezd el bárhová a játéktáblán, majd tedd rá a főellenfél figuráját!

Mozgás

Tegyél egy aktiváló jelzőt a kolonizáló hajó kártyájára, majd minden egyes elköltött harci / felfedezés jelzőért mozoghatsz egy szektort. Ehhez a kolonizáló hajóval szomszédos szektorban kell állnod, és kell rajta lennie egy XPM jelölőnek. Áttehetsz (vagy levehetsz) a kolonizáló hajóra egy XPM jelölőt a saját rakteredből 1 mozgáspont elköltésével.

Terjeszkedés

A szomszédos szektorban álló kolonizáló hajó kártyájára rátehetsz 1-1 harci jelzőt 1-1 astartium elköltésével (azaz javíthatod a hajót).

Kolonizáló hajók megmentési helye

Főellenfél jelzés



KAMPÁNY : NYÍLT ÖSSZECSAPÁS (1-4 JÁTÉKOS)

Az ugrókapu támadás alatt áll! Fosztogatók jelennek meg mindenütt, mintha valamit körberajzanának. Az árnyékukból hirtelen egy hatalmas kisbolygó bukkan fel a monitorodon. Ez a Ravager! Ez vezeti az ellenséges erőket közvetlenül a csillagflottád ellen... egy nyílt összecsapásban. Véd meg az ugrókaput bármi áron!

A forgatókönyv célja

Az ugrókaput fegyverként lehet használni a Ravager ellen, de 10 fordulóra van szükség ahhoz, hogy aktiválni tudjátok. A célotok az összes főellenfél megsemmisítése, akik akadályozhatják az ugrókapu használatát, valamint a Ravager 10 körön keresztül történő feltartóztatása.

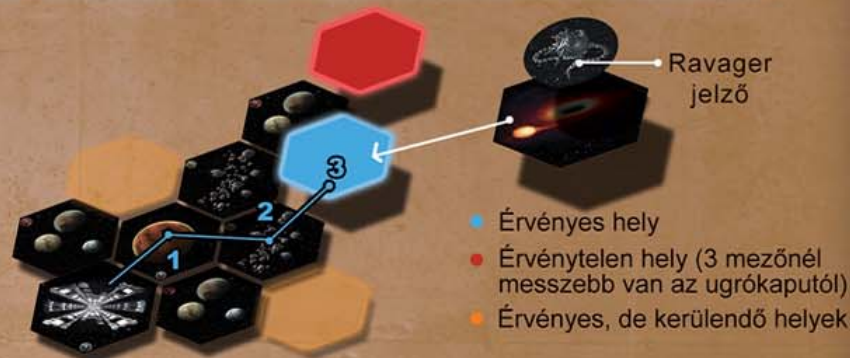
Ha a Ravager bármikor eléri az ugrókaput, vagy a 10. forduló végéig még játékban van bármelyik főellenfél, akkor elvesztitek a játékot.

Játék előkészítése

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

Keresd elő a játékosok számával megegyező forgatókönyv kártyát és tedd az asztalra. A kártyán követhetitek a végzet jelzők körönkénti előre haladását. Ha egy főellenfél jelzés látható az adott fordulóban, akkor az aktuális kezdő játékos húzzon fel egy sűrű csillagköd (Thick Nebula) lapkát, és egy főellenfél kártyát! Helyezze el a játéktéren a lapkát és tegye rá a kártyának megfelelő főellenfél figurát! Ha a kártyán egy Ravager jelzés látható, akkor az ellenséges válaszcsepés fázisban megjelenik a Ravager.

Ha a Ravager megjelenik, akkor az aktuális kezdő játékos vegye fel a fekete lyuk lapkát és helyezze el a játéktéren bárhová úgy, hogy nem kerülhet 3 mezőnél messzebb az ugrókaputól! Ez után erre a szektor lapkára helyezze el a Ravager jelzőjét! Ha bármilyen okból nincs egyetlen érvényes hely sem, ahová a fekete lyuk lapka elhelyezhető lenne, a Ravager közelebb fog megjeleni.



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 jelzőket és a fosztogatókat is).
- Semmi nem mozoghat át a Ravager szektorába. 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 2 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, akkor a Ravager egyszer rátámad, 8 hajótestnyi sebzéssel. A sebzés ereje sikeres pajzs dobásokkal csökkenthető. Ezt követően a Ravager kitolja a csillagflottát a szektorából.
 - Ha az egy csillagbázis, akkor az megsemmisül.
- Amikor a Ravager mozog, minden esetben az ugrókapu felé vezető legrövidebb úton mozog a szomszédos szektorba.

Ha egy főellenfelet kell elhelyezni, az aktuális kezdő játékos húzzon fel egy sűrű csillagköd (Thick Nebula) lapkát, és egy főellenfél kártyát! Helyezze el a játéktéren a lapkát és tegye rá a kártyának megfelelő főellenfél figurát!

Fosztogatók

Amikor egy fosztogatót mozgatni kell akár egy esemény, akár egy forgatókönyv kártya, akár egy főellenfél képessége miatt, az minden esetben az ugrókapu felé mozog. Ha bármikor, bármi miatt egy fosztogató eléri az ugrókaput, akkor minden játékos annyi hajótest kárt szenved el, ahányadik szintű volt a fosztogató. Ez után dobod el a fosztogató figurát a közös készletbe!

Ellenséges válaszcsapás

A forduló elején, ha szükséges, akkor egy főellenfelet, vagy a Ravagert kell elhelyezni. Ezt követően húzd fel és old meg a legfelső Ravager megtorlás („Ravager Retaliation”) kártyát. Minden kártyán 2-2 esemény található. A „Phase 1” esemény akkor következik be, ha még nincs a játékban a Ravager, a „Phase 2” pedig akkor, ha már játékban van.

Mozgás

Csak a Ravager tud ki- és bemozogni a fekete lyuk szektorába.

Terjeszkedés

A játékosok használhatnak XPM-et, hogy bármelyik csillagbázist fegyverre alakítsák át. A csillagbázis felrobban, létrehoz egy féreglyukat, aminek segítségével az ott lévő csillagflotta egy másik szektorba juthat el.

Ez után a következő lépéseket kell megtenni:

- Dobd el az XPM jelölőt!
- Dobd el a megsemmisült csillagbázis jelölőt!
- Távolítsd (mozgasd) 1 szektorral el a Ravagert az ugrókaputól!
- Húzz egy új szektor lapkát, helyezd el bárhová a játéktáblán, tedd rá a csillagflotta figurádat, majd húzz és oldj meg egy nehéz felderítés találkozás kártyát!



KÉSZÍTŐK

JÁTÉKTERVEZŐ:
Constantine Kevorque

JÁTÉKFEJLESZTŐK:
Anastasios Grigoriadis
Alexandros Manos

GRAFIKA ÉS DESIGN:
Emmanuel Galanopoulos
Rothis Anastasopoulos
Anxhelino Nurcellari

KÖSZÖNET:
Forgatókönyv: Dimitrios Xanthakis
Korrektor: Yanna Theocharopoulos
Űrfotók: NASA

MAGYAR SZABÁLYKÖNYV:
Fordította: Beorn
Lektorálta: Gecse Zoltán (RaveAir) és
Iványosi-Szabó Gábor (Artax)

JÁTÉKTESZTELŐK

Antoniou Stathis, Apostolopoulos Ioannis, Arvanitis Konstantinos, Athanasios Manos, Fernando Marques, Giorgos Dalamagas, Goudanas Sokratis, Jake Clancey-Edwards, Jon-Paul Decosse, Katerina Nikolopoulou, Kekkas Konstantinos, Luis Brueh, Mastakouris Thomas, Mentzelopoulou Anna, Nikolaou Dimitris, Oldgeorge Chris, Palapanidis Christos, Panagiotidis Ioannis, Panopoulos Panagiotis, Patsourakis Stratis, Reppas Ioannis, Richard Courchesne, Sam Fraser, Stephen Fraser, Stamatios Manos, Stylianopoulos Konstantinos, Tavoularis Dimitris, Trachiotis Manolis, Vakondios Markos, Velivassakis Manos, Xaris Manos, Zamparas Michalis