

GYORS ÁTTEKINTÉS

ÖSSZEÁLLÍTÁS

1. Kezdő játékos választása
2. Delegációk választása
3. Játékkomponensek kiosztása
4. Kreditszámláló elhelyezése
5. Kimerülészsetonok elhelyezése
6. Esemény kártyapakli elkészítése
5 játékos: 5 kártya eltávolítása az I. és II. szintűek mindegyikéből
4 játékos: 10 kártya eltávolítása az I. és II. szintűek mindegyikéből
3 játékos: 15 kártya eltávolítása az I. és II. szintűek mindegyikéből
2 játékos: 20 kártya eltávolítása az I. és II. szintűek mindegyikéből
7. Galaxis összeállítás
8. Technológia és harci kártyák szétválasztása
9. Harci kártyák felhúzása → *6db-ot mindenki*

GALAXIS ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1. Bolygók kézhez vétele → *2-t mindenki*
2. A nem használt tartozékok visszarakása
3. A bolygótelepítés első lépése
Esetleg a Bázis lerakása
4. A bolygótelepítés második lépése
Ha nem rakta le, akkor most kell a bázist lehelyezni
5. Harmadikdimenziós úrfolyosók elhelyezése → *mindenki 1-et*
6. Nyersanyagkártyák kiosztása → *bolygón szerepel*
7. Kezdő csapatok elhelyezése → *területi limitre figyelni*

Fázisok:

I. Tervezés → *kezdő játékostól mindenki 1-et, össz 4/fő*

II. Végrehajtás → *ami felül van azt lehet végrehajtani*

III. Átcsoportosítás

III. ÁTCSOPORTOSÍTÁSI FÁZIS

1. Bázisok, transzportok elpusztítása
2. Nyersanyag kártyák elvétele → *1. kell bázis a bolygón 2. nincs ellenség a lelőhelyen*
3. Nyersanyag kártyák kiosztása → *1. új bázis, 2. hódított terület + bázis*
4. Munkások visszahívása → *vissza a worker poolba*
5. Kreditek begyűjtése → *terület amelyiken van egység és ad kreditet*
6. Normál győzelem ellenőrzése → *15 győzelmi pont*
7. Speciális győzelem ellenőrzése → *csak a III. fázisban lehetséges*
8. Eseménykártya kijátszása → *1-et, kivéve az end draw near, ebből akár többet is, és ha van ilyen, akkor ezt kell kijátszani*
9. Harci kártyák eldobása → *laplimiten felülieket (6, embernek 8)*
10. Kezdő játékos zseton továbbadása

PARANCSONOK

Építés: Normál:

1. Ha az aktív játékosnak van bázisa az aktív bolygón, gyárthat bármennyi munkást és transzportot, és gyárthat az egységlimittel azonos mennyiségű egységet. → Csak üres vagy baráti területre lehet egységet gyártani. **Területi limit!!!**
2. Ha az aktív játékosnak van legalább egy barátságos bázisa vagy egysége az aktív bolygón, fejlesztheti a bázisait egy épület és/vagy modul vezérlőpanelre való helyezésével. → *minden bázisra hat*
3. Ha az aktív játékosnak van legalább egy barátságos egysége az aktív bolygón, de nincs bázisa, akkor építhet egy új bázist a bolygón → *1 bázis bolygónként! Csak saját vagy üres területre!*

Különleges: + 1 egységlimít, egyszer egy gáz/kristályért kevesebbet építhet/ gyárthat

Mozgás: Normál

- Barátságos egységeket mozgat az aktív bolygó egy vagy több területéről az aktív bolygó egy vagy több területére.
- Barátságos egységeket szállít egy szomszédos bolygó egy vagy több területéről az aktív bolygó egy vagy több területére.

A játékos mozgathatja (vagy szállíthatja) egységeit az aktív bolygó bármennyi üres vagy barátságos területére, **de csak egy ellenséges területre**

Támadás kezdeményezésénél a vihető egységek száma a területi limit +2.

Különleges: csata kezdeményezésénél + 2 kártya, +1 támadó érték minden rohamra a csatában

Kutatás:

1. Húzz 1 eseménykártyát (kötelező)! → *nem lehet megnézni még*
2. Húzz 3 harci kártyát (választható)!
3. Fejlessz technológiát (választható)! → *minden lapot ki kell venni, ami az adott technológiát jelképezi.*
4. Keverd meg a harci paklit (ha fejlesztettél technológiát)!

Különleges:

- Húzz még egy eseménykártyát! → *nem lehet megnézni még vagy*
- Ha a játékos egy új technológiát fejleszt, az egyik technológiakártyát a kezébe veheti a helyett, hogy a harci pakliba keverné (ezután a többi megmaradt új technológiakártyát a harci pakliba keveri, mint ahogy egyébként tenné).

Modulok:

Raktár modul: (csak Terran és Protos) Minden modul +1-et ad a maximális egységgyártási limithez. Induláskor 2, zergnek egyedi: amennyi az épületeinek száma * 2

Kutatás és fejlesztés modul: A tervezés fázisban annyi különleges parancsot használhat a játékos, amennyi ilyen modulja ki van építve.

Légi támogatás modul: + detector, ha a bázisánál van a csata

+ 1 támadó érték a bázisnál a légi egységek ellen

Nem lehet közvetlenül más bolygóról a bázisra transzporttal egységeket vinni

A CSATA MENETE

1. Helyezd a parancssetont az ütközőzónába!
2. Használd a „csata kezdete” képességeket!
3. Húzz harci kártyákat! → *támadó 3, védő 1*
4. A támadó kiépíti a rohamokat → *assist-ra odafigyelni!!*
5. Támogató egységek kivezénylése
6. Helyezd el a harci kártyákat!

Max. 1 standard + 1 utánpótlás soronként

7. Rohamok levezénylése
8. Járulékos pusztítás érvényesítése
9. Visszavonulás végrehajtása → *ha a védőnek marad 1 egysége, ami nem assist*

ROHAMOK LEVEZÉNYLÉSE

1. Támadhatósági vizsgálat → *képesek-e löni egymást az egységek*
2. Kártyák felfedése
3. Támadó és életérték összehasonlítása
 - a) *standard harci kártyák megvizsgálása*
 - b) *utánpótlás kártyák megvizsgálása*
 - c) *támogató egységek megvizsgálása*

Egységek elpusztítása és kártyák eldobása

Kifejezések:

Detector: érvényteleníti az álcázás képességet.

Álcázás (Cloaking) : A tulajdonosa azonnal áthelyezi az egységet a csatából egy barátságos vagy üres területre az aktív bolygón, ha meghalna. Ha nincs ilyen terület, az egység elpusztul.

Érvénytelenítés (Cancel) : A megnevezett kártyát érvényteleníti, el kell dobni. Ha mindkét félnek van ilyen, akkor elsőnek a támadóé érvényesül. Ha standard harci kártyát semlegesít, akkor újat kell rakni kézből, vagy a pakli tetejéről rakni egyet.

Kontra (vs.) : Mindenek előtt ez a kulcsszó **csak** az ellen a **frontvonal** **egység** ellen alkalmazható, amely a leírásban szerepel a „vs” kulcsszó után.

Assist : Azon egységek, amelyeknek az egységösszegző mezőben van feltüntetve, nem vezényelhetők a frontvonalba. Ők mindig támogatóegységek, és kimaradnak a támadó kezdeti rohampárosításából. Kivéve ha csak assist egység van, akkor kell 1 db frontban.

Járulékos pusztítás (Splash damage) : a splash damage nem hajtható végre az egyes rohamok alatt, hanem megőrződik a csata összes rohamának végéig, és az egész csata végén hajtható végre. Akkor aktiválódik, ha egy **splash damage** kulcsszóval ellátott harci kártyával elpusztít legalább egy ellenséges egységet az „Egységek elpusztítása” lépés alatt. Egy álcázott egység elpusztítása is aktiválja, még akkor is, ha az álcázott egység kimarad a csatából ahelyett, hogy ténylegesen elpusztulna.

A splash damage kulcsszót mindig megelőzi a „földi”, „légi” vagy „földi/légi” kifejezés, mely szerint az egyes kártyák meghatározzák, hogy csak ilyen típusú egységeket kell elpusztítani. Így:

- 1. Minden aktiválódott földi járulékos pusztításra az ellenfélnek el kell pusztítania egy tetszőleges földi egységét.
- 2. Minden aktiválódott légi járulékos pusztításra az ellenfélnek el kell pusztítania egy tetszőleges légi egységét.
- 3. Minden aktiválódott földi/légi járulékos pusztításra az ellenfél választhat, hogy egy földi vagy egy légi egységét pusztítja el.

Tech spec egységek: Technológia kifejlesztését igényli. Ilyen előfeltételhez kötött egységek a „**tech-required**” **egységek**, könnyen azonosíthatóak, mert a vezérlőpanelen, az egységinformáció mellett fél van tüntetve a „tech-required” kifejezés. Ha egyszer kifejlesztette a szükséges technológiát, ezek az egységek bármely bolygón legyárthatóak (**akár bázis nélkül is**) az építés parancs alatt, mint ahogy a technológia kártyán is fel van tüntetve. Olyan egységet kell elpusztítani, ami **az aktív bolygón jelen van**. Ezután az új tech-required egységet az egyik elpusztított egységet tartalmazó területére kell helyezni

GYAKRAN ISMÉTELT SZABÁLYOK

- Az eseménykártyákat nem szabad megnézni az átcsoportosítási fázis 7. lépéséig.
- A mozgás parancs arra a bolygóra (vagy azon a bolygón) enged mozogni, ahol a parancsseton van (nem pedig arról).
- Ha minden parancsseton gátolva van, akkor húznia kell egy eseménykártyát a játékosnak.
- Hogy egy játékos kapjon kreditet egy területért, szükséges hogy legyen ott bázisa vagy egysége.
- Ha egy játékos az átcsoportosítási fázis 2. lépése alatt nyersanyagkártyát veszít el, a kártyán lévő összes munkása elpusztul.
- Ha egy játékosnak van egysége egy ellenséges bázist tartalmazó területen, akkor a bázis az átcsoportosítási fázis 1. lépésében semmisül meg (és nem korábban)
- A játékosok elrendelhetnek erőltetett kitermelést +1 nyersanyag érdekében a nyersanyag kártyákon (a kártya részleges/teljes kimerítésének fejében).
- Építés parancs végrehajtásakor egy játékos egységeket gyárthat az aktív bolygó üres vagy barátságos területein (mindaddig, amíg van bázisa az aktív bolygón).
- Az aktív játékos húzhat egy eseménykártyát az éppen felfedett parancsának végrehajtása helyett.
- A harmadikdimenziós ürfolyosók bármely játékos által használhatók, a játékos színére való tekintet nélkül