

SUCKING VACUUM

HAT ŰRHAJÓS
EGY MENTŐKABIN

KÉT HELY

ÉRTED A
HELYZETET

A BARRACK HUNDROUSIGRÁD OF ESCAPE
AND ASPHYXIATION FOR 3 TO 6 PERSONS
AGES 12 AND UP

Allen - Martin

COAST GUARDS

USE PROPER
TECHNIQUE

A játék célja és áttekintése:

A SV célja, hogy a játékos legyen az egyik a 2 megmenekülő játékos közül, míg a többi szerencsétlen végül megfullad a Nemzetközi Űrállomáson a játék végén. Ahhoz hogy kijusson, össze kell gyűjtenie egy három részből álló teljes űrruhát, fel kell töltenie a Mentőkabint üzemanyaggal, és el kell jutnia oda. A menekülésben különleges tárgyak, és rögtönzött fegyverek segítik, hogy felülkerekedjen korábbi munkatársain, és megfossza őket felszerelésüktől. Ez elsősorban egyszerűnek hangzik, de minden játékos ugyanerre törekszik. A Mentőkabinban csak két szabad hely van, űrruha sem jut mindenkinek, szóval előbb utóbb, valaki kifogy a levegőből-

Nyilatkozat:

Ezúton szeretnénk kijelenteni, hogy semmit sem tudunk a valódi Nemzetközi Űrállomásról, az űrutazásról, és a zéró gravitációról. Teljesen minimális kutatómunkát végeztünk a Nemzetközi Űrállomásról mielőtt megírtuk a játékot ami ott játszódik. Minden hasonlóság a játékban szereplő állomás és a ISS között csak a véletlen szüleménye, ennek ellenére a játék tesztelőink rendszeresen előhozakodtak, olyan észrevételekkel, miszerint a játékban szereplő tárgyak nem hasonlítanak a valóságban használt tárgyakra. Ez egy játék, ne is törődjetez ilyesmikkel. Ha egy valódi zéró gravitációs budi képét tettük volna bele, akkor az lenne a probléma hogy nem ismeritek fel. Élvezzétek a játékot.

Előkészületek:

Mielőtt szétkapnátok a jelzőket, vessetek egy pillantást rájuk. Mint látszik különböző háttérszínekkel különböztetjük meg őket, méghozzá nem véletlenül. A rendes játékmenethez el kell különíteni őket külön kupacokba a következő szerint:

Vákuum jelzők	SV logo
Alapjáték tárgyai	Kék háttér
Idegen behatolás tárgyai	Zöld háttér

Az asztronautákat tegyük bele a műanyag talpaikba, majd végül különítsük el a két Idegen Behatolás lapot az állomás moduljai közül. Az IB modulok: az ép mentőkabin, illetve az a folyosó, amin az UFO található. Ezeknek a lapoknak, akár csak a tárgyaknak zöld háttérszínük van a könnyebb megkülönböztetés miatt.

Kezdődjék a játék:

Amikor mindez készen van, mindenki választ magának egy akcentust. Mint említettük, ez a *Nemzetközi Űrállomás*, és mivel a játékosok a *nemzetközi* legénység tagjait személyesítik meg, eszerint is kellene játszaniuk.

Segítségként mellékelünk egy táblázatot a lehetséges akcentusokról. Természetesen ha akarjátok figyelmen kívül hagyhatjátok ezt a szabályt, de higgyétek el nagyban növeli a játékélményt.

Ezután osszátok szét a kártyákat, amin a tüdők találhatóak, és tegyétek a jelző rakétát a 10-esre, ezzel jelképezve mennyi oxigén van a játékos tüdejében, ami ha elfogy fuldokolni kezd.

3 játékos :

3 játékos esetén egy komplett űrruhát és egy állomás lapot(ne a mentőkabint!) vegyünk ki a játékból, mielőtt szétosztjuk a tárgyakat.

Pálya elkészítése:

- Az átjárófolyosók és szobák csak a légszilipeken keresztül kapcsolhatóak egymáshoz.
- A térképlapok nem fedhetik egymást.
- A mentőkabin csak egy átjáró elemen keresztül kapcsolódhat az űrállomáshoz (nem lehet például közvetlenül összekötni egy szobával)

Hogy az űrállomás térképe elkészüljön, a játékosok felváltva helyezik el a terkeplapokat (a játék tulajdonosa kezdi a sort), amíg az összes modul nem kapcsolódik az állomáshoz.

Amikor az állomás felépült, egy Vákuum jelzőt kell helyezni a mentőkabin moduljára, majd a következőt a kabin és az űrállomás között összekötő folyosóra.

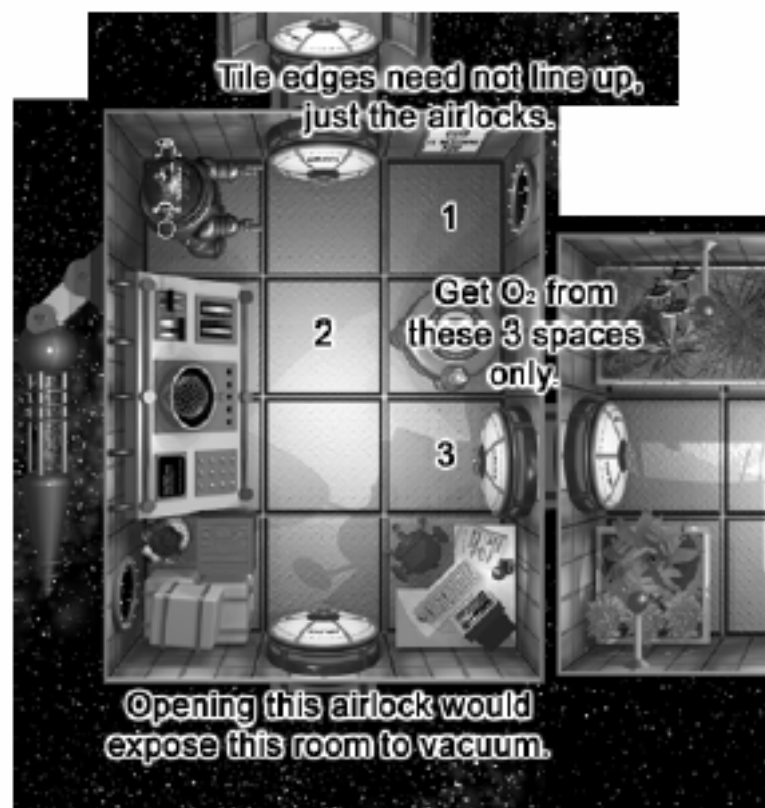
Ezután mindegyik játékos fog egy Vákuum jelzőt (a játék tulajdonosa kezdi a sort) és elhelyezi az állomáson. A Vákuum jelzőket csak olyan szobába vagy folyosóra lehet elhelyezni, amivel szomszédos modulon már van egy Vákuum Jelző-azaz már vákuumnak van kitéve.

Az első Vákuum jelzőt értelemszerűen a mentőkabinhoz vezető folyosóhoz kapcsolódóra kell helyezni.

Ezután keverjük össze az összes tárgyat, majd lefelé fordítva helyezzünk minden szobába 3 darabot (de nem a folyosókra!). Ha ezzel végeztél, akkor, ha minden jól ment, 3 tárgynak kell lennie minden szobában, 4 tárgynak pedig meg kellett maradnia. Ha több tárgyad maradt, akkor nem olvastad át elég alaposan a szabályokat és összekeverted a tárgyakat az Idegen Behatolás kiegészítő tárgyaival. Nem mondhatod, hogy nem szóltunk előre.

Feltételezzuk, hogy sikerült végrehajtani az eddigieket, úgyhogyd fogd a maradék 4 tárgyat és tedd vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznéd, mik azok.

Végül mindegyik játékosnak el kell helyezni az űrhajósát a szobákban (még hozzá csakis olyanokba, ahol nem uralkodik vákuum), egy üres kockára.



Sorrend:

A játék tulajdonosa kezdi a játékot (ismerős mi?), kivéve, ha egy örökkévalóság, míg lép, mert akkor a soron következő játékos egy jól irányzott mozdulattal térítse észhez, és következzen inkább ő. Szivbol ajánljuk a játékosoknak, hogy neveljék meg egy-két ütessel a lassú játékosokat.

Lépés befejezése

Egy játékos akkor fejezi be a lépését ha:

- levegőt vesz (lásd oxigénfelvétel)
- kifogy a levegőből
- átkutatja a szobát felszerelésért (lásd Cucc megtalálása)

Vákuum és Oxigén szint kezelése:

A játék kezdetekor minden játékos egy olyan szobában kezd, ahol nincs vákuum. Normálisan tudnak lélegezni, nem kell megállniuk levegőt venni a nagy kék oxigén-tartályokból. Nem kell amiatt aggódniuk, hogy mennyi levegőbe kerül a mozgás, vagy a tárgyak felvétele.

Ellenben amikor a játékos egy levegős szobából megy át egy olyan helyiségbe, ahol vákuum van (tehát van benne egy vákuum jelző), akkor a szobából, amiből kijött is kiszökik a levegő, tehát elhelyez benne egy Vákuum jelzőt. Ezt a mondatot olvassátok el még egyszer, mert nagyon fontos.

Amikor egy játékos keresztülmegy egy Vákuum jelzős szobán vagy egy folyósón (amint latni fogjatok, ha egyszer vákuumos szobában van, akkor a játék végéig folyamatosan vákuumban lesz), akkor minden cselekedetért adott levegő mennyiséggel kell fizetnie a következő táblázat szerint:

Tevékenység:	levonandó O ₂
Haladni egy kockányit	1
Másik játékos megtámadása	1
Ellopni egy tárgyat egy fuldokló játékostól	1
Védekezni egy támadás ellen	1
Semmit sem tenni	1
Elvenni egy tárgyat egy fuldokló játékostól	1
Szoba átnézése	1
és egy tárgy felvétele	1

Haladás:

A játékosok egy fordulóban 7 kockányit haladhatnak az úrállomáson. Átlósan, vagy a szobában lévő tárgyakon keresztül nem lehet mozogni. Más játékosokon keresztül megengedett az áthaladás, de a forduló végén nem állhat a játékos a másikkal azonos kockán.

Az egyetlen kivétel ez alól a Mentőkabin, ami nincs felkockázva, és bármennyi játékos lehet benne, ez egy kockának számít mozgás szempontjából.

Ha olyan területen mozognak, ahol még nincs vákuum, nem kerül semmibe a mozgás (bár továbbra is csak 7 kockányit haladhatnak), a vákuumnak kitett területen pedig 1 kockányi haladás 1 egység O₂-be kerül.

Oxigentartályok:

Az O₂ szintet a pályán elhelyezett O₂ tartályokból lehet visszaállítani, úgy hogy a játékos mellé helyezi a bábuját (átlósan nem számít!). Ekkor a kis rakéta az Oxigén kártyán felmegy a 10-dik helyre, de a fordulónak is vége szakad.



Fuldoklás:

Amikor egy játékos kifogy a levegőből akkor fuldokolni kezd, és nem lesz másra képes, mint hogy a következő O₂ tartályig vánszorogjon, ekkor 2 kockányit tud megtenni fordulóként. A fuldokló játékos teljesen tehetlen más játékosokkal szemben, akik megközelíthetik a fuldokló játékost, és 1 O₂ egység árán elvehetik egy tárgyat is.

Stratégiai Tárgyalás:

A játék észjáték, ami a kifinomult stratégiára, tárgyalásra és az alattomos cselekedetekre épít.

Nyilvánvalóan a legjobb stratégia rajtaütni más játékosokon és addig ütni őket, míg kifognak a levegőből, majd elvenni a felszerelésüket. Egy másik játékos megtámadása 1 egységnyi oxigénbe kerül. Amennyiben a támadó a támadó dobás előtt bejelenti, hogy megtámadja a másikat, akkor az áldozat védekezhet egy egység O₂ árán.

Ha a védekező fél úgy dönt, nem védekezik, a támadó dob egy kockával. 1-4-ig a támadás sikerül, és a védekező a fegyvernek megfelelő O₂ egységet veszti.

Ha az áldozat a védekezés mellett dönt, mindkét fél dob támadó dobást. Mindkét dobás 1-3-ig sikeres, és az adott fegyver sebzését - O₂ veszteséget- okozza.

Ha egyikőjük sem ér el sikert, akkor mindketten csak annyit vesztenek, amennyit a támadás és a védekezés felemésztett.

Fegyvertelen játékosok pusztakézzel 2 O₂ sebzést tudnak okozni.

A cucc megszerzése:

A szoba bármelyik kockáján állva, a játékos dönthet úgy hogy átkutatja a szobát felszerelés után. A felszereléshez tartoznak az úrruha darabjai, fegyverek, különleges tárgyak, és a két floppy lemez, amivel a mentőkabint lehet feltölteni üzemanyaggal.

Amikor egy játékos átkutatja a szobát, felveszi az összes tárgyat a szobából, és átvizsgálja őket (-1O₂). Egyet kiválaszthat belőlük, és elteheti, úgy, hogy maga elé helyezi. (-1O₂) A játékosok nem oszthatják el a tárgyakat egymás között, a nem használt tárgyakat vissza kell tenni lefordítva a szobába.

Minden felvett tárgy felfordítva játszik, kivéve a különlegeseket, amik lefelé fordítva várják, hogy használják őket. A szobából el nem vitt tárgyak is lefordítva kerülnek vissza a szobába.

A szoba átkutatása véget vet az adott játékos fordulójának, függetlenül attól, hogy eltett-e tárgyakat vagy sem.

Tárgyak:

Egy játékos az úrruha mindharmad fajtájából egyszerre csak egy darabot vehet fel (pld.: a sisakok közül csak egy lehet nála egyszerre), tehát nem vihetnek magukkal tartalékot, de bármikor ledobhatják bármelyik darabot a fordulójukban. A ledobott tárgyak felfordulva kerülnek vissza a játékba, amiket más a szobát átkutató játékosok felvehetnek.

Űrruha darabok: Mindegyik szkafander 3 részből áll: egy sisak, egy felső és egy alsó rész. Ahhoz, hogy valaki megmeneküljön az állomásról a mentő kabinnal, mind a 3 darabra szükség van (hölgy játékosok kedvéért: nem számít hogy azonos színűek legyenek)



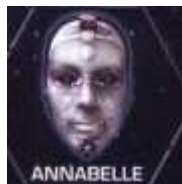
Fegyverek: Egy játékos egyszerre csak egy fegyvert cipelhet magával, hogy kiverje a szusz a legénység többi tagjából. Mindegyik fegyveren van egy O_2 érték, ami azt jelzi, hogy egy sikeres támadással vagy védekezéssel mennyi egység O_2 -t vesz tőle az áldozat.



Vákuum jelző: Ha egy szoba átkutatásánál egy ilyen is felkerül, akkor a levegő azonnal kiszökik a szobából. Amikor a játékos megtalálja, fel kell fordítania, de ez nem számít cselekvésnek, ettől még egy tárgyat felvehet a maradék kettőből.



Annabelle: Annabelle az űrállomás robotja (lefogadom hogy nem is tudta, hogy a nemzetközi űrállomáson ilyen király robotok vannak, ugye?) Amikor egy játékos megtalálja Annabelle-t és úgy dönt használja (őt nem lehet betenni a leltárba), azonnal fel kell tennie a táblára az Annabelle figurát, bárhová a szobába, majd a következő szabályok szerint utasíthatja őt:



-Kinyitni egy légszilipet: odamegy egy légsziliphez, és kinyitja, ezzel vákuum alá helyezi a szobát.

-Átkutatni egy szobát: bemegy a kijelölt szobába, és rádióon közli a tartalmát a játékosokkal.

-Másik játékos megtámadni: Annabelle odafut egy játékoshoz és megüti. -4 O_2 sebést okoz és nem lehet védekezni a támadása ellen.

-Menjen egy adott helyre: egy adott helyre megy és ott várakozik

Annabelle 7 kockát tud megtenni egy forduló alatt, amit a parancsot adó játékos fordulója kezdetén tesz meg, és mindenáron végrehajtja a parancsot.

Miután végrehajtotta a parancsot, bármelyik, a szobába lévő játékos adhat neki parancsot, amennyiben rendelkezik hozzá az elegendő 1 egységnyi oxigénnel. Végül Annabelle a játékosokhoz hasonlóan egy kockát foglal el, tehát nem lehet egy játékoskal egy kockán.

Különleges felszerelések: A potenciális túlélők különböző speciális felszerelési tárgyakat is találhatnak. Ezek felvétele véget vet az adott fordulónak, de a használatuk nem. Minden különleges tárgy csak egyszer használható.

Jetpack: Lehetővé teszi hogy a játékos űrruha nélkül kilépjen az űrbe egy űrbe nyíló légszilipen keresztül, és visszatérjen egy légszilipen vagy a sérült Mentőkabin modulon keresztül. A modulok közti mozgás így csak 1 O_2 -be kerül



Robotpilóta: Lehetővé teszi hogy egy játékos egyedül, másodpilóta nélkül is elhagyhassa az állomást a mentőkabinnal.



Feltöltő program: 2 mentő kabin feltankoló program van , ami közül az egyiket le kell futtatni, mielőtt a mentőkabin elhagyja az állomást. Egy játékosnak le kell futtatni valamelyik PC-n, majd a feltöltő program ikonját ráteve a mentőkabinra jelzi, hogy startra kész.



Tartalék oxigén palack: +5 egység O₂-t ad a játékos tartalékához. A tüdőkapacitás soha nem lehet több mint 10 egység, tehát 5-nél több egységnél használva pazarlás.



ISSMPV: A nemzetközi űrállomás több célra használható járműve, lehetővé teszi, hogy a játékos kétszer olyan gyorsan mozogjon, mint normál esetben. Ez azt jelenti hogy ahelyett hogy 1 kockát haladna 1 egység O₂-ért, kettőt tehet meg. A maximálisan megtehető távolság 10 kocka(ez 5 O₂-be kerül) Egy apró szépséghibája van a dolognak, a szűk átjáró folyosókban nincs elég hely, hogy a jármű és egy másik játékos elférjenek egymás mellett, ezért a folyosókon nem lehet áthaladni másik játékosokon (a szobákban nincs ilyen megszorítás).



A játék megnyerése:

Ahhoz, hogy valaki elhagyja az állomást, a mentőkabint fel kell tölteni valakinek üzemanyaggal valamelyik terminálról. A menekülőknek ezen kívül rendelkezniük kell egy komplett űrruhával (sisak, felsőrész, alsórész). Enélkül is beléphetnek a kabinba(például kiverni a szuszt egy

várakozó asztronautából), de nem indíthatják el a Mentőhajót.

A mentőkabint két személyre tervezték - pilóta és másodpilóta-, tehát két játékosnak kell együtt elmenekülnie. Az egyetlen kivétel, ha valaki megtalálja a robotpilótát.

Amikor minden feltétel teljesül, egy játékos bejelentheti a fordulójában, hogy elmenekül, és hogy kit visz magával (ha 2-nél több játékos is van vele a kabinban)

Kiegészítő:

Ha már jópárszor lejátszottátok a játékot, térjetez át az Idegen behatolás kiegészítőre, vagy alkalmazzátok az opcionális szabályokat is.

Opcionális szabályok:

Mozgás az űrállomáson kívül: egy komplett űrruhával rendelkező játékos kiléphet az űrállomásból, és a következő szabályok szerint közlekedhet: amint kilépett, vége a fordulójának. Minden lépés modulról modulra 3 egységbe kerül, ha kifogy a levegőből, akkor meghal és lekerül a tábláról..

Tárgyak átdobása: 1 egység O₂ árán átdobhatnak egy tárgyat egy másik játékosnak. Az idegenek nem dobhatnak egymásnak tárgyakat. A tárgyakat nem lehet szobából szobába dobni, csak az adott szobán belül, két, az állomáson kívüli asztronauta is dobhat egymásnak tárgyakat, ha azonos modulon vannak.

Zsilip szívás: Ha egy olyan légzsilipet nyitnak ki ami vákuumos szobából vezet levegős szobába vagy folyosóra, akkor a légnyomás 3 kockányit szívja a játékosokat a nyomástól függően. Ez a hatás csak a 2 szobát érinti, és a 3 kockányi mozgást a normál szabályok szerint kell végezni.

Rakodótér: A rakodótér ajtajának kinyitásával ki-és be lehet lépni az űrállomásra (és persze eközben vákuum alá helyezni a rakodóteret).

Fejlesztett vákuum szabályok:
amennyiben ez nem elég nehéz, nehezíteni lehet azzal, hogy ha olyan repül ki a légzsilipen, akinek nincs komplett űrruhája, az meghal. Az űrruhával rendelkezők természetesen nyugodtan tevékenykedhetnek a szokott szabályok szerint(és persze a következő körét az állomáson kívül kezdik).

Idegen behatolás:

Mielőtt belekezdenél: A Vákuum: Idegen Behatolás kiegészítő egy külön játék, ami az eredeti Vákuum szabályokra épül. Miután játszottál az eredeti játékkal-és érted a szabályait-, csak azután térj át a kiegészítőre. Szóval ha még nem olvastad az alapszabályokat, akkor lapozz vissza.

Már betéve ismered az alapjátékot? Jó. Akkor itt az idő, hogy teszteljétek az Idegen Behatolás kiegészítőt. Először is tisztázzuk hogy a kiegészítő rendkívül kiegyensúlyozatlan, és a megszálló földönkívüli erők sokkal előnyösebb helyzetben lesznek. A kérdés, most már nem az lesz, hogy „melyik űrhajós menekül meg?“, hanem hogy „megmenekül egyáltalán valaki az állomásról? Együttműködő csapat, értelmes stratégia, és persze egy kis szerencse nélkül, az űrhajósok halálra vannak ítélve.

A játék célja és áttekintése:

Az IB(Idegen Behatolás) az alapjáték szituációára épül néhány fontos különbséggel: Először is az űrhajósok nem egy meteor becsapódás miatt evakuálják az sérült állomást, hanem mert a földönkívüliek megszállták az állomást. Hogy az űrlényeknek mik a terveit az űrhajósokkal, azt mindenkinek a fantáziájára bízunk(marhacsonkítás, boncolás, idegen embrió beültetése...)

Amennyiben az űrhajósok csapatában játszol, a játék célja, hogy összegyűjts egy komplett űrruhát, és minél több társaddal megmenekülj az állomásról a mentőkabinnal. Ha a földönkívüliekkel játszol, a cél minél több emberi lény begyűjtése, és az UFO-ba szállítása.

Az Idegen behatolásban összeeresztünk 3 agresszív űrlényt 6 tudóssal az űrállomás

fedélzetén. Sajnos a támadók néhány alapvető előnnyel rendelkeznek:

-A tudósok hagyományos rögtönzött fegyvereik hatástalanok velük szemben.

-Az Idegenek telepatikusan kommunikálnak, és ezért ismeretlenek a terveik az űrhajósok számára.

-Az Idegenek képesek átvenni az irányítást az űrhajósok elméje felett.

-Az Idegeneknek nincs szüksége levegőre, és nem zavarja őket a vákuum.

-Az Idegenek magukkal hoztak néhány nagyerejű bénító botot, hogy biztosítsák az első kapcsolatfelvétel zökkenő mentességét.

Ez így, elég igazságtalannak hangzik elsőre ugye? Az is.

Előkészületek:

Az Idegen Behatolás kiegészítőt 2-9 játékos játszhatja, de a legélvezetesebb 3-7-ig. Az egyik tapasztalt játékos irányítja a 3 megszálló Idegent, míg a többi játékos irányít egy vagy több asztronautát. Úgy osztjátok fel ahogy tetszik, de egy 1 játékos irányítja mind a 3 idegent.

Emlékszel még miszerint lettek felosztva a Vákuumban a tárgyak? Itt egy kis emlékeztető:

Vákuum jelzők	SV logo
Alapjáték tárgyai	Kék háttér
Idegen behatolás tárgyai	Zöld háttér

Az IB-hez mindre szükséged lesz. Különítsd el az Idegen befolyás, Elmekontroll és Bénító bot tárgyakat az Idegenek számára, tedd külön az SV logos jelzőket, majd a megmaradt tárgyakat keverd össze(kapsz egy 49 darabos kupacot).

Állítsd rá az Idegeneket és Asztronautákat a talpjaira, és cseréld ki a sérült mentőkabint az ép mentőkabinra a kiegészítőből, és add hozzá a repülő csészealjzat tartalmazó modult. Az így összekevert modulokat a korábban ismert módon felváltva rakjátok össze(a tulaj kezdi a sort továbbra is), azzal a különbséggel, hogy ha az UFO modul kerül sorra, bárki következne is, azt az Idegeneket irányító játékos helyezi el.

Az alapjátékkal ellentétben itt egy modul sincs vákuum alatt a kezdéskor, de erről valószínűleg rövid időn belül majd az űrlények gondoskodnak.

Helyeztetek el 4 lefordított tárgyat minden kisebb szobában(beleértve a mentőkabin modult is!), és 7 tárgyat a 3 nagyobb modulban.

Legvégül kiosztunk minden Idegennek 1 Bénító botot, 1 Elmekontrollt, és 2 Idegen befolyás tárgyat. Ha jól számoltatok nem maradt több tárgy.

Kezdődjék a játék:

Amikor mindez készen van, mindenki választ magának egy akcentust(kivéve az Idegeneket). Mint említettük, ez a *Nemzetközi Űrállomás*, és mivel a játékosok a *nemzetközi* legénység tagjait személyesítik meg, eszerint is kellene játszaniuk.

Ezután osszátok szét a kártyákat, amin a tüdők találhatóak, és tegyétek a jelző rakétát a 10-esre, ezzel jelképezve mennyi oxigén van az űrhajós tüdejében. Ha elfogy a tehetetlen űrhajóst az idegenek könnyedén elrabolhatják ördögi kísérleteik céljából.

Az Idegeneket irányító játékos elhelyezi az Idegeneket az UFO modulon.

Változások az alapjátékhoz képest:

Az űrhajósok 3 űrruha darabot viselhetnek, és **2** fegyver, felszerelési tárgy, vagy űrruha darab lehet náluk **lefordítva**.

Az opcionális szabályok közül a következők érvényesek:
Rakodó tér ajtaja: kijáratként és bejáratként üzemelhet mindkét félnek.

Pusztakézzel nem lehet védekezni az Idegenek ellen, és megtámadni sem őket.

Az űrhajósok fordulója:

A játékmenet azonos az alapjátékéval, a következő eltérésekkel:

- az űrhajósoknak nem kell megtámadniuk egymást
- A teljes űrruhával rendelkező űrhajósok elhagyhatják az állomást.
- az űrhajósok átdobhatnak tárgyakat egymásnak

Ha nincsenek vákuumban akkor az űrhajósok 7 egységnyit mozoghatnak. A mentőkabinban viszont az alapjátékkal ellentétben nincs korlátozva a helyek száma, az összes űrhajós megmenekülhet.

Ha légüres térbe kerülnek, az asztronautáknak továbbra is levegőbe kerül a cselekvés és mozgás:

Tevékenység:	levonandó O ₂
Haladni egy négyzetnyit	1
Tárgy dobása másik játékosnak	1
Mozgás az állomáson kívül(egy modulnyit)	3
Védekezni egy támadás ellen	1
Semmit sem tenni	1
Megtámadni egy Idegent a Bénító bottal	1
Szoba átnézése és egy tárgy felvétele	1
A fuldokló játékosra az alapjáték szabályai vonatkoznak(a segítő társaik könnyíthetnek a felszerelésükön).	

Az Idegenek fordulója:

Az Idegenek történő játék sokban különbözik az űrhajósokétól. Az űrlényeknek 10 tevékenységük van körönként a következő táblázat szerint:

Tevékenység:	Ár
Haladni egy kockányit	1
Tárgy ledobása	0
Légzsilip kinyitása	1
Mozgás az állomáson kívül(egy modulnyit)	3
Olvasni egy űrhajós agyában	3
Megtámadni egy űrhajóst	3
Elmekontroll használat egy űrhajóson	5
Idegen befolyás használata Egy űrhajóson	5
Szoba átnézése	1
és egy tárgy felvétele	1

Az idegenek köre akkor ér véget mikor kifogytak a cselekedetektől(nem fontos mind a 10 tevékenységet elkölteniük).

Néhány megjegyzés az Idegenekhez:

-A fuldokló űrhajósokat az Idegenek magukkal hurcolhatják az UFO-ra. Ekkor az űrhajós kiesik a játékból.

-Az Idegenek használhatják az űrhajósok fegyvereit, de a különleges felszereléseket nem.

-Az Idegenek nem állhatnak egy négyzetes játékosokkal vagy Idegenekkel.

-Egy Idegen összesen két tárgyat cipelhet.

-Egy fuldokló űrhajós egy tárgynak számít.

Légzsilipek és vákuum:

A játék elején nincs vákuum az állomáson, az űrhajósok gond nélkül mozoghatnak, és nem kell utántölteniük az oxigén készletüket.

Amennyiben vákuumos helységbe lépnek az alapjáték szabályai lépnek érvénybe.

Mozgás az állomáson kívül:

Az űrhajósok a teljes űrruha vagy jetpack birtokában, kiléphetnek az űrbe, akár csak az Idegenek(persze nekik nem kell űrruha). A modulból történő kilépés véget vet az adott játékos körének. Körönként egy modulnyit mozoghat a játékos, de ez 3 egységébe kerül(jetpack esetén csak 1 O2-be). Csak modulról modulra lehet haladni, az üres részek nem ugorhatók át.

Tárgyak dobása: 1 egység O₂ árán átdobhatnak egy tárgyat egy másik játékosnak. Az idegenek nem dobhatnak egymásnak tárgyakat. A tárgyakat nem lehet szobából szobába dobni, csak az adott szobán belül, két, az állomáson kívüli asztronauta is dobhat egymásnak tárgyakat, ha azonos modulon vannak. Az Idegenek nem dobálózhatnak a tárgyakkal.

Idegenek támadása: Az Idegenek megtámadhatják a játékosokat, hogy kiverjék belőlük az oxigént és elrabolhassák őket.

Az űrhajósok nem támadhatják meg az Idegeneket, kivéve ha valahogy szert tesznek egy Bénító botra. Ha egy Idegent eltalálnak a Bénító bottal, azonnal meghal és kikerül a játékból.

Az Idegeneknek az űrhajósok mellé kell állniuk a támadáshoz(átló nem számít). Az Idegen támad az űrhajós védekezhet.

Ha az űrhajós úgy dönt, nem védekezik, az Idegen dob egy kockával. 1-4-ig a támadás sikerül, és az asztronauta a fegyvernek megfelelő O₂ egységet veszti.

Ha az asztronauta a védekezés mellett dönt, mindkét fél dob támadó dobást(1-3-ig siker). Ha a támadó Idegen nem talál, és a védekező igen semmi sem történik. Amennyiben az Idegen talál, és az űrhajós is, az Idegen fegyverének sebzéséből levonódik az űrhajós fegyverének sebzése.

Ha egyikőjük sem ér el sikert, akkor mindketten csak annyit vesztenek, amennyit a támadás és a védekezés felemésztett.

Idegen elmekontroll:

Játékként egyszer mindegyik Idegen átveheti az irányítást egy űrhajós elméje felett(bárhol az állomáson). Az Idegen játékos egyszerűen bejelenti a körében a kontrollt, és elhelyezi az Elmekontroll jelzőt az űrhajóson. Amikor az űrhajós kerül sorra, akkor az Idegen irányítása alatt cselekszik.



Idegen befolyás:

Kétszer egy játék alatt mindegyik Idegen befolyása alá vonhat egy tetszőleges űrhajóst. Amint ezt bejelenti a befolyásolt űrhajósnak azonnal a következő parancsokat adhatja ki:



-mozogjon egy kockányit

-dobjon le egy tárgyat

-támadjon meg egy másik mellette lévő űrhajóst

Használat után az idegen befolyás jelző kikerül a játékból.

Gondolat olvasás:

Bármikor a játék során 3 tevékenységért egy Idegen megnézheti egy űrhajós lefordított tárgyait.

Bénító bot:



További különleges felszerelések:

Az oxigén palack az Idegen behatolás alatt 10 egységnyi oxigént tölt vissza. A kiegyensúlyozatlan esélyek javítás érdekében az űrhajósok a következő felszereléseket használhatják.

Gázgránát(bug bomb):

A gázgránát használatának két módja van:

-A gránátot lehet aktiválni egy szobában vagy egy folyosón. Használat után a helyiségben lévő idegeneknek ki **kell** rohanniuk a helyiségből amikor sorra kerülnek. A gránát hatása az aktiváló játékos következő köréig tart.

-ha egy asztronautát megtámadnak, védekezésre használhatja a bombát. Amennyiben sikeresen védekezik(1-3 dobás), nem sérül meg, illetve a gránátot az Idegen elé helyezi, aki elveszti a következő körét, és elejti a Bénító botját.

Kísérleti állatok:

A kísérleti állatok kiengedése lelassítja a mozgást az adott szobán belül, az összes játékosnak. Amelyik játékos belép a szobába, annak azonnal vége szakad a körének. A kísérleti állatok hatása a szobában az egész játék alatt érvényesül.



Annabelle:

Annabelle különleges szerepet játszik a kiegészítőben, és a következő parancsok adhatók neki:

-Kinyitni egy légszilipet: odamegy egy légsziliphez, és kinyitja, ezzel vákuum alá helyezi a szobát.

-Átkutatni egy szobát: bemegy a kijelölt szobába, és rádión közli a tartalmát a játékosokkal.

-Idegent megtámadni: Annabelle odafut az Idegenhez és megtámadja. Automatikusan talál, és az Idegen elveszíti a következő körét, és elejti a Bénító botját.

-Menjen egy adott helyre: egy adott helyre megy és ott várakozik

Annabelle 7 kockát tud megtenni egy forduló alatt, amit a parancsot adó játékos fordulója kezdetén tesz meg, és mindenáron végrehajtja a parancsot.

Miután végrehajtotta a parancsot, bármelyik, a szobába lévő játékos adhat neki parancsot, amennyiben rendelkezik hozzá az elegendő 1 egységnyi oxigénnel. Idegenek nem adhatnak parancsot Annabelle-nek.

Végül Annabelle a játékosokhoz hasonlóan egy kockát foglal el, tehát nem lehet egy játékosal egy kockán.

A játék megnyerése:

Az űrhajósoknak fel kell tölteniük a Mentőkabint üzemanyaggal(mint az alapjátékban), és elmenekülni vele. Amennyiben egy Idegen is a mentőkabinban tartózkodik, ő az állomáson marad. Az alapjátékkal ellentétben itt a fuldokló teljes űrruhás játékosokat is magukkal vihetik a menekülők.

A játékesztek alapján többféle egyéb pontozást és győzelmi feltételt kipróbáltunk, de csak a játékélményt csökkentettük vele. Az űrhajósok számára nagyon nagy kihívás, hogy akár egy is kijusson az állomásra, főleg egy tapasztalt Idegen játékos ellen.

Az Idegenek célja, hogy megakadályozzák az űrhajósok szökését, és begyűjtsék őket az UFO-ba további kegyetlen kísérleteikhez. Az asztronautáknak minden erejére és eszére szükség van hogy minden társukat kimentsék. Sok szerencsét.

Akcentusok táblázata:

Francia	Pepe le Pew a Tapsi hapsiból René a Hallo halloból
Szláv	Drakula gróf Penge Borisz a Blöffből A gróf a Szezám utcából
Orosz	Pavel Chekov zászlós a Star Trekből
Kanadai	Ike Wayne
Spanyol	Khan Noonien Singh Taco Bell Dog
Német	Clink ezredes Hans Gruber a Die hard-ból
Skót	William Wallace Connor Macleod
Olasz	Don Vito Corleone Rocky

GYIK (Gyakran feltett kérdések):

Vákuum Alapjáték:

K: Letehetek egy űrruha darabot vagy egy fegyvert lefordítva, hogy csalinak használjam?

V: Nem, csak a különleges tárgyakat lehet lefordítva elhelyezni.

K: Sok számítógép található szerte az egész állomás területén, melyiken futtathatom a Feltöltő programot?

V: Csak a PC kompatibiliseken lehet, amin található floppy drive.

K: Annabelle kimehet az állomáson kívülre?

V: Nem.

K: Lehetséges hogy a (tetszőleges tárgy neve)-t fegyverként használjam? Tényleg úgy tűnik, hogy lehetne vele...

V: Nem. Valójában a tudósok nem olyan találékonyak a szakmájukon kívüli témákban, mint te.

K: Mi történik, ha egy komplett űrruhás játékos kifogy a levegőből, miközben a Mentőkabinban várakozik?

V: A fuldokló játékosnak el kell vánszorognia a legközelebbi O₂ tartályig. Eközben persze a többi játékos megszabadíthatja a felszerelésétől.

Idegen Behatolás:

K: Kezdhettek az Idegenek az űrhajójukon kívül?

V: Nem, az Idegenek a folyosóhoz kapcsolt űrhajós modulon kezdenek, hogy elhagyják az állomást a légszilipeket kell használniuk.

K: Hány lépésnek számít az Idegen űrhajó mikor a fogoly űrhajósokat visszacipelik az Idegenek.

V: A zöld cső, ami csatlakozik a folyosóhoz egy négyzetnek számít. Az Idegenek ráállnak és bepakolják a magatehetetlen űrhajósokat az UFO-ba.

K: Mi történik, ha az Idegenek befészkelik magukat a Mentőkabinba?

V: Első pillantásra jó tervnek tűnik, de ha szabad hozzáférést engednek a többi modulhoz, a tudósok könnyedén hozzájuthatnak egy gázgránáthoz, amivel kikergethetik az idegeneket a Mentőkabinból, vagy egyszerűen megfelelő időzítéssel belépnek a Mentőkabinba és otthagyják az Idegeneket.

Fordította: Mosomedve

Megjegyzés: az eredeti szabályokat kiegészítettem a hivatalos GYIK-al, és a szerzők egyéb válaszaival. Nyomtatáshoz azt ajánlom hogy két oldal kerüljön egy A4-es oldalra.