

## BOTOK

### ANALYSIS – ELEMZÉS (3)

Ha az ellenség itt áll meg, helyez rá 1 elemzésjelzőt.

#### CSAPDA

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, helyez rá 1 elemzésjelzőt.

Ha egy olyan egységet támadunk meg, amelyen van egy elemzésjelző, a támadó egység 1-gyel több sérülést okoz (vagy 1 adatponttal többet szerez) minden elemzésjelzőért, amely a megtámadott egységen van.

Ezt követően távolítsuk el az elemzésjelzőt az egységről.

### ARMOR – PÁNCÉL (3)

Itt mindig 1 sérüléssel kevesebbet kapsz.

#### MODUL

Ebben a szektorban minden egység minden támadása, illetve minden csapda vagy egyéb hatás 1 sérüléssel kevesebbet okoz neked.

A páncél nem befolyásolja az ellenség által szerzett adatpontok számát.

### DRONE – DRÓN (1)

Helyezz egy drónjelzőt bármelyik egységedre.

#### AKCIÓ

Amikor az egységed ebben a szektorban áll meg, helyez egy drónjelzőt bármelyik egységedre.

Amikor egy drónjelzővel jelölt egységed befejezi a mozgását, felhasználhatja a drónt, hogy a sorrendben következő, szomszédos szektorban hajtsa végre az akciókártyák, a szektorakció és a függőben lévő kártyák fázisát ahelyett, amelyben az egység a mozgását befejezte (miután eltávolítottuk a drónjelzőt az egységről).

### DUPLICATION – REPRODUKCIÓ (2)

Lemásolja a szomszédos kártyák képességeit.

#### REPRODUKCIÓ

Minden olyan saját kártyádat, mely a Reprodukcióval közvetlenül szomszédos, úgy tekintjük, mintha az adott szektorban két példányban került volna üzembe helyezésre. A Reprodukció a kártyákat a rajtuk lévő jelzőkkel együtt másolja le.

### FORCE FIELD – ERŐTÉR (1)

Helyezz egy erőterjelzőt bármelyik egységedre.

#### AKCIÓ

Amikor az egységed ebben a szektorban áll meg, helyez egy erőterjelzőt bármelyik egységedre.

Amikor egy erőterjelzővel jelölt egység sérülést szerez, eltávolítjuk a jelzőt az egységről, és semlegesítünk egy sérülést, melyet 1 egység 1 támadása, 1 csapda vagy 1 bármilyen más forrás okozott volna.

Az erőterjelző megvéd olyan támadásoktól, csapdáktól vagy más hatásoktól is, melyek adatpontokat szereznek.

### FUEL – ÜZEMANYAG (1)

Amikor ezen a szektoron mozogsz keresztül, 1 szektorral messzebb fejezheted be a mozgásodat.

#### RÖVIDEBB ÚT

Ha egy egységed ezen a szektoron mozog keresztül vagy itt fejezi be a mozgását, 1 szektorral tovább mozgathatod, és ott fejezheted be a mozgásod.

### HIDDEN HATCH – REJTETT ZSILIP (1)

Ha az ellenség itt áll meg, azonnal kirepül az űrbe.

#### CSAPDA, EGYSZER HASZNÁLATOS

Ha egy ellenséges egység ebben a szektorban áll meg, azonnal az űrmezőre kerül a mozgása végén (mielőtt megvizsgálánk, hogy kirepül-e bárki az űrbe, sor kerül-e kisebb rohamra vagy más csapdák működésére).

Ezzel a játékos köre véget ér.

### HOOK – KAMPÓ (2)

Innen indulva magaddal vihetsz 1 ellenséges egységet.

#### START

Ha az egységed ebből a szektorból kezdi meg mozgását, magával vihet 1 ellenséges egységet ebből a szektorból. Te döntöd el, hogy a célszektor melyik termében helyezed el az egységed, és hogy melyik teremben (termekben) helyezed el az ellenséges egységet (egységeket).

### MISSILE LAUNCHER – RAKÉTAVETŐ (1)

Helyezz egy célkereszt jelzőt egy választásod szerinti szektorra VAGY lőj ki egy rakétát: a célkereszttel jelölt szektorban minden egység 1 sérülést kap.

### PLASMA – PLAZMA (5)

Ha az ellenség itt áll meg, helyez 1 plazmajelzőt erre a kártyára. / Használhatod a plazmajelzőket, hogy kiválts itt egy kisebb rohamot, melyben a támadásaid erősebbek lesznek.

#### CSAPDA

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, helyez 1 plazmajelzőt erre a kártyára.

#### AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, és van ott legalább 1 plazmajelző, végrehajthatsz egy

kisebb rohamot ebben a szektorban. Az adott roham során minden támadásod 1 sérüléssel többet okoz ebben a szektorban minden olyan plazmajelző után, amely ezen a szektoron gyűlt össze. A kisebb roham végrehajtása után távolítsuk el az összes plazmajelzőt erről a szektorról.

### REPAIR MODULE – JAVÍTÓMODUL (1)

Visszakapsz 1 életerőpontot.

#### AKCIÓ, EGYSZER HASZNÁLATOS

Ha az egységed ebben a szektorban áll meg, a Javítómodul segítségével visszaszerezhetsz 1 életerőpontot. Ha úgy döntesz, hogy használod, használat után dobd el a kártyát.

### SCAN – LETAPOGATÁS (1)

Ha az ellenség itt áll meg, kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

#### CSAPDA

Ha egy ellenséges egység ebben a szektorban áll meg, kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

### SMARTBOMB – INTELLIGENS BOMBA (3)

Ha az ellenség itt áll meg, mozgasd a jelzőt 1-gyel VAGY robbantsd fel az intelligens bombát (és dobd el a kártyáját).

#### CSAPDA

Ha egy ellenséges egység ebben a szektorban áll meg, mozgasd az intelligens bomba pontjelzőjét 1-gyel.

#### VAGY

Robbantsd fel az intelligens bombát: minden ellenséges egység, amely ebben a szektorban áll, annyi sérülést kap, amennyi intelligens bombapont ezen a kártyán összegyűlt.

**A robbantás után dobjuk el az intelligens bomba kártyáját.**

## Bónuszkártyák

### INSTALLATION – ÜZEMBE HELYEZÉS (2)

A köröd során bármikor üzembe helyezheted egyik függőben lévő kártyád egy üres üzembe helyezett kártyamezőn (melyet nem foglal el bónuszkártya), paklid legfelső kártyáját a megüresedett függőben lévő kártyamezőre helyezve.

#### BÓNUSZ

Ha egy olyan üzembe helyezett kártyamezőn hoznád üzembe a kártyád, melyen már van egy bónuszkártya, vedd magadhoz azt a bónuszkártyát, és használd fel bármelyik köröd során, amikor szeretnéd.

### HIDDEN ELEVATOR – REJTETT LIFT (1)

Amikor a saját körödben mozgást hajtasz végre, a rendes szabályok alkalmazása helyett mozgasd át az egységed bármelyik szektor bármelyik üres termébe, és ott fejezd be a mozgásod.

#### BÓNUSZ

Ha egy olyan üzembe helyezett kártyamezőn hoznád üzembe a kártyád, melyen már van egy bónuszkártya, vedd magadhoz azt a bónuszkártyát, és használd fel bármelyik köröd során, amikor szeretnéd.

Fordította és szerkesztette a [Játékmester Társasjátékbolt](#) kérésére: **X-ta**

Lektorálta: **Artax**