

IDEGENEK

ABDUCTION – ELRABLÁS (1)

Helyezz át 1 ellenséges egységet ebből a szektorból egy bármely másik szektorba.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, áthelyezhetsz 1 ellenséges egységet ebből a szektorból egy bármely másik szektorba (egy üres terembe).

CREEPERS – KÚSZÓNÖVÉNY (1)

Ebben a szektorban nem működnek az ellenség kártyái.

MODUL

Ebben a szektorban az ellenség üzembe helyezett kártyái inaktívá válnak (helyezzünk rájuk egy kúszónövényjelzőt).

DUPLICATION – REPRODUKCIÓ (2)

Lemásolja a szomszédos kártyák képességeit.

REPRODUKCIÓ

Minden olyan saját kártyadat, 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.

GHOST STRIKE – SZELLEMCSAPÁS (3)

Aktiváld 1 egységed támadását bármelyik szektorban (figyelmen kívül hagyva a falakat).

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, aktiváld 1 egységed támadását bármelyik szektorban. A támadás során figyelmen kívül hagyhatod a falakat.

HABITAT – ÉLŐHELY (1)

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

HIDDEN – REJTŐZÉS (5)

Saját rohamod során itt minden ellenséges egység 1 sérüléssel többet kap.

MODUL

Saját rohamod során ebben a szektorban minden ellenséges egység 1 sérüléssel többet kap. A Rejtőzés által okozott sérüléseket ugyanúgy kezeljük, mint egy egység támadását.

HIVE – KAPTÁR (2)

Az ellenség 1 sérülést kap.

CSAPDA

Ha az ellenséged ebben a szektorban áll meg, 1 sérülést fog kapni.

HOLE – ÜREG (1)

Helyezd át bármelyik üzembe helyezett kártyát.

INSTANT, EGYSZER HASZNÁLATOS

Áthelyezhetsz egy üzembe helyezett kártyát (legyen a sajátod vagy az ellenségé) egy választásod szerinti szektor üres üzembe helyezett kártyamezőjére.

INCUBATOR – INKUBÁTOR (1)

Helyezz 1 kisebb Idegent ebbe a szektorba.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, helyezz ebbe a szektorba egy kisebb Idegent (bármelyik üres terembe). A kisebb Idegent normál egységként kezeljük. Ha egy kisebb Idegen sérülést kap, lekerül a játéktábláról, de a játékos nem veszít életerőpontot.

ONSLAUGHT – ROHAM (1)

Hajts végre egy rohamot.

AKCIÓ

Hajts végre egy rohamot (aktiváld minden egységed támadását minden szektorban).

PARASITE – PARAZITA (1)

Az ellenségre egy parazita kapcsolódik.

CSAPDA

Ha egy ellenséges egység ebben a szektorban áll meg, helyezz rá egy parazitajelzőt. A parazitával jelölt egység 1 sérülést kap minden elhasznált mozgáspontjáért. Ha egy másik ellenséges egység ugyanabban a szektorban áll meg, mint a parazitával jelölt egység, megszabadítja az eredeti egységet a parazitától (a parazitajelzőt eltávolítjuk).

TENTACLES – CSÁPOK (2)

Az ellenség itt 1 mozgásponttal többet használ fel.

CSAPDA

Amikor az ellenség ezen a szektoron áthalad, 1-gyel több mozgáspontot használ fel.

VENT SHAFT – SZELLŐZŐ TENGELY (1)

A mozgásod során itt megállhatsz.

RÖVIDEBB ÚT

Amikor ezen a szektoron áthaladsz, itt befejezheted a mozgásod.

VENT SHORTCUT – RÖVIDEBB ÚT A SZELLŐZŐN ÁT (3)

A mozgásod során ezt a szektort átugorhatod.

RÖVIDEBB ÚT

A mozgásod során ezt a szektort átugorhatod (és minden ott lévő csapdát is).

SZÜRKÉK

ANNIHILATION – MEGSEMISÍTÉS (2)

Távolíts el 1-et az ellenség üzembe helyezett vagy függőben lévő kártyái közül.

INSTANT, EGYSZER HASZNÁLATOS

Távolíts el 1-et az ellenség üzembe helyezett vagy függőben lévő kártyái közül bármelyik szektorból.

CHAMBER – KAMRA (2)

A támadásaid itt 1 extra adatpontot hoznak.

MODUL

A támadásaid ebben a szektorban 1 plusz adatpontot hoznak.

CONTROL – IRÁNYÍTÁS (3)

Mozgass el 1 ellenséges egységet bármelyik szektorból.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, elmozgathatsz 1 ellenséges egységet bármelyik szektorból a mozgás megszokott szabályait használva (az ellenséges egység belelép a csapdádba). Ehhez a mozgáshoz felhasználhatod saját Rövidebb út kártyáidat is.

DOWNGRADE – HANYATLÁS (1)

Az ellenség elveszti frakciójának egyik fejlesztését.

CSAPDA

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, automatikusan elveszíti frakciója 1 fejlesztését (a fejlesztésjelzőt saját készletéből vagy egyik kártyájáról távolítja el, vagy megfordítja egyik egységét az eredeti oldalára).

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.

ENHANCER – GÉNKEZELŐ (1)

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

INVISIBILITY – LÁTHATATLANSÁG (1)

Helyezz 1 láthatatlanság jelzőt egy tetszés szerinti egységedre.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, helyezz 1 láthatatlanság jelzőt bármelyik egységedre bármelyik szektorban. Ez az egység mindaddig immúnis lesz az ellenséges támadásokra, amíg nem mozog, vagy nem támad (ekkor eltávolítjuk róla a jelzőt).

LANDMINE – AKNA (2)

Az ellenség 2 sérülést kap.

CSAPDA, EGYSZER HASZNÁLATOS

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, 2 sérülést kap.

LIFE TAPPING DEVICE – LÉLEKCSAPOLÓ (2)

1 életerőpontot lopsz minden ellenséges egységtől, amelyik ebben a szektorban áll.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, minden itt állomásozó ellenséges egység 1 sérülést kap, te pedig ugyanennyi életerőpontot.

PROBE – SZONDA (4)

Ha az ellenség itt áll meg, kapsz egy adatpontot.

CSAPDA

Amikor az ellenséged ebben a szektorban áll meg, 1 adatpontot kapsz.

TELEPORTATION – TELEPORTÁLÁS (1)

Bármelyik szektorba elteleportál.

RÖVIDEBB ÚT

Ha az egységed ebben a szektorban áll meg, AZONNAL elteleportálhatod bármelyik másik szektorba (egy üres terembe), és ott fejezed be a mozgásod.

TIME LOOP – IDŐHUROK (2)

Itt 1 mozgásponttal többet használhatsz fel.

RÖVIDEBB ÚT

Ha az egységed ezen a szektoron áthalad, itt 1-gyel több mozgáspontot használhatsz fel.

TRANSFER – ÁTVITEL (2)

Cseréld át 1-3 életerőpontot ugyanannyi adatpontra (vagy fordítva).

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, átcserélhatsz 1-3 életerőpontot ugyanannyi adatpontra (vagy fordítva).

TENGERÉSZGYALOGOSOK

AMBUSH – RAJTAÜTÉS (3)

Ha egy ellenséges egység lép be ide, automatikusan megtámadod, figyelmen kívül hagyva a szektorban lévő falakat.

CSAPDA

Ha az ellenséged ebben a szektorban áll meg, a szektorban lévő összes egységed aktiválja a támadását. Csak azt az ellenséges egységet támadhatod meg, mely épp akkor lépett be a szektorba. Ennél a támadásnál figyelmen kívül hagyhatod a szektorban lévő falakat.

ARMORY – FEGYVERRAKTÁR (1)

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

BARRICADE – BARIKÁD (1)

Itt immúnis vagy az ellenséges támadásokra.

MODUL

Ebben a szektorban az egységeid immúnisak az ellenséges támadásokra (a csapdákra viszont nem).

BATTLE POSITION – HARC HELYZET (4)

Itt a támadásaid 1 extra sérülést okoznak.

MODUL

Ebben a szektorban minden egységed minden támadása 1 plusz sérülést okoz.

DOUBLE SHOT – DUPLALÖVETŐ (2)

Itt a támadásaid megduplázódnak.

MODUL

Ebben a szektorban minden támadásod kétszer aktiválódik (háromszor, ha van ott egy Reprodukció kártya).

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.

FIRE – TŰZ (2)

1 sérülést okoz a rajta áthaladó ellenségnek.

CSAPDA

Ha az ellenség áthalad (vagy megáll) ezen a szektoron, 1 sérülést kap.

GRENADE – GRÁNÁT (1)

A kiválasztott szektorban minden egység (beleértve a tiédet is) 1 sérülést kap.

INSTANT, EGYSZER HASZNÁLATOS

Válaszd ki bármelyik szektort. Ebben a szektorban minden egység (beleértve a tiédet is) 1 sérülést kap.

LANDMINE – AKNA (2)

Az ellenség 2 sérülést kap.

CSAPDA, EGYSZER HASZNÁLATOS

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, 2 sérülést kap.

ONSLAUGHT – ROHAM (4)

Hajts végre egy rohamot.

INSTANT, EGYSZER HASZNÁLATOS

Hajts végre egy rohamot (aktiváld minden egységed támadását minden szektorban).

SAFEGUARD – VÉDELEM (1)

Az ellenség csak erre a kártyára helyezheti az üzemzavart.

KÜLÖNLEGES

Amikor az ellenség használni akarja ellened az üzemzavart, erre a kártyára kell azt helyezni.

TEAM TACTICS – CSOPORTOS TAKTIKA (1)

Mozgass előre 1 választásod szerinti ellenséges egységet 1 szektornyit.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, 1 ellenséges egységet (bármelyik szektorból) 1 szektornyit előre mozgathatsz.

TRAP DETECTOR – CSAPDADETEKTOR (1)

Helyezz 1 deaktiválás jelzőt egy választásod szerinti csapdára.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, helyezz 1 deaktiválás jelzőt egy választásod szerinti csapdára (bármelyik szektorban). Ha egy ilyen csapdába sétálsz bele, nem fog aktiválódni. Ezután távolítsd el a csapdáról a deaktiválás jelzőt.

TUDÓSOK

ARCHIVES – ARCHÍVUM (1)

Kapsz 1 fejlesztésjelzõt.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, kapsz 1 fejlesztésjelzõt.

CAMCORDERS – VIDEÓ KAMERÁK (5)

Ha az ellenség itt áll meg, mozgasd a jelzõt 2-vel előre.

CSAPDA

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, mozgasd a kamerapontok jelzõjét 2-vel előre.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, az itt gyűjtött kamerapontokat cseréld be ugyanannyi adatpontra (utána pedig állítsd vissza a kamerapontokat 0-ra).

DEFENSE SYSTEM – VÉDELMI RENDSZER (2)

Aktiváld a VR-t / 3 sérülés az áthaladó ellenségnek.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, aktiváld a védelmi rendszert (helyezz egy VR jelzõt erre a szektorra).

CSAPDA

Amikor az ellenség aktív védelmi rendszerrel ellátott szektoron halad át (vagy megáll rajta), 3 sérülést kap (ezután a VR deaktiválódik – távolítsd el a VR jelzõt).

DETONATION – ROBBANÁS (1)

Fizess 3 adatpontot és távolítsd el bármelyik ellenséges, üzembe helyezett kártyát.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, befizethetsz 3 adatpontot, hogy eltávolíts egy választásod szerinti ellenséges, üzembe helyezett kártyát bármelyik szektorból.

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 jelzõkkel együtt másolja le.

GRIPPER – FOGÓ (2)

Az ellenség azonnal foglyul esik.

CSAPDA, EGYSZER HASZNÁLATOS

Ha az ellenség ebben a szektorban áll meg, az az egysége foglyul esik (helyezzünk rá egy fogójelzõt és távolítsuk el a Fogó kártyát). A foglyul ejtett ellenséges egység SEMMIT SEM tud csinálni (bármilyen akciót végrehajtani, rohamot kiváltani, mozogni, függõ kártyát üzembe helyezni, stb.), amíg egy társa oda nem lép, és automatikusan ki nem szabadítja a Fogóból (ekkor távolítsuk el a fogójelzõt).

HIDEOUT – REJTEKHELY (1)

Itt immúnis vagy az ellenséges támadásokra.

MODUL

Ebben a szektorban az egységeid immúnisak az ellenséges támadásokra (a csapdákra viszont nem).

MALFUNCTION – ÜZEMZAVAR (1)

Mozgasd az üzemzavarjelzõt.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, az üzemzavarjelzõt átmozgathatod bármelyik üzembe helyezett vagy függõben lévő kártyára bármelyik szektorban.

MED BAY – ORVOSI RÉSZLEG (1)

Visszakapsz 1 életerõpontot.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, visszakapsz 1 életerõpontot.

REMOTE CONTROL – TÁVVEZÉRLÕ (1)

Hajtsd végre bármelyik üzembe helyezett akciókártyád akcióját.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, végrehajthatod bármelyik üzembe helyezett akciókártyád akcióját bármelyik szektorból.

SECRET PASSAGE – TITKOS ÁTJÁRÓ (3)

A mozgásod során ezt a szektor átugorhatod.

RÖVIDEBB ÚT

A mozgásod során ezt a sektort átugorhatod (és minden ott lévő csapdát is).

SMALL LABORATORY – KIS LABORATÓRIUM (4)

Minden olyan ellenséges egységért, amelyik ebben a szektorban állomásozik, 1 Adatpontot kapsz.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, 1 adatpontot kapsz minden ellenséges egység után, mely ebben a szektorban állomásozik.

STATION SCHEMATICS – ÁLLOMÁSVÁZLAT (1)

Helyezz üzembe 1 függõben lévő kártyát.

AKCIÓ

Ha ebben a szektorban állsz meg, üzembe helyezhetsz 1 függõben lévő kártyát bármelyik szektorban (és paklid legfelsõ kártyáját a megüresedett, függõben lévő kártyamezőre kell helyezned).

Bónuszkártyák

CARD FROM THE DECK – KÁRTYA A PAKLIBÓL (2)

Hozz üzembe egy kártyát a paklid tetejéről egy üres üzembe helyezett kártyamezőn (melyet nem foglal el bónuszkártya) a saját körödben. Ezt a köröd során bármikor megteheted.

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.

GATEWAY – AKNAFOLYOSÓ (4)

A mozgásod során 1 szektorral többet léphetsz.

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.

MALFUNCTION – ÜZEMZAVAR (1)

Helyezd át az üzemzavarjelzőt a saját körödben bármikor.

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.

UPGRADE – FEJLESZTÉS (2)

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt.

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.

Összefoglaló kártya

TURN – KÖR MOZGÁSFÁZIS

AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA

SZEKTORAKCIÓK FÁZISA

FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA

...

MOZGÁS

[CSAPDÁK]

[KISEBB ROHAM]

Fordította és szerkesztette a [Játékmester](#)

[Társasjátékbolt](#) kérésére: X-ta

Lektorálta: Artax