

# THE CAPTAIN IS DEAD LOCKDOWN™

by J.T. Smith & Jamie Vrbsky

(A kapitány halott: Bebörtönözve)



fordította: **Beorn** (2018)  
lektorálta: **Profundus Librum**  
nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás



## Szabálykönyv v2.0

# Tartalomjegyzék

<b>A kaland folytatódik</b>	2	Fejlesztések	13
<b>Játék előkészületek</b>	4	Rögtönzött tervek	13
<b>A játék működése</b>	6	<b>A rossz dolgok</b>	14
Rendszerkártyák	6	Riadókártyák	14
Szerepkártyák	6	Riadókártyák felülírása	14
<b>Mielőtt elkezdenétek</b>	7	Ellenséges idegenek	14
<b>A játék kezdete</b>	7	Anomáliák	14
A játék folytatásában	7	<b>Az idegenek</b>	15
<b>A játék megnyerése</b>	7	<b>Az idegenek akciói</b>	15
<b>Szerepek</b>	8	<b>Példakör</b>	16
Akciók elköltése	9	<b>Stratégiai útmutató</b>	16
Jártasságok elköltése	9	Ne feledd, mi a legfontosabb!	16
Kézméret	9	Tervezd meg a legénységet!	16
Sérülések	9	Figyeld a jövőt!	16
<b>A rejtőzési szint</b>	10	Facsarj ki mindent a narancsból!	17
Riasztások	10	Tökéletes befejezés	17
Csempészkártya	10	Nincs felesleges akció	17
<b>Karakterhalál</b>	10	<b>Játékvariációk</b>	18
Ha a karaktered meghalna	10	Gyors játék	18
<b>Eszközök</b>	11	Haladó gyors játék	18
Gránátok és illatbombák	11	Minden szerep	18
<b>Az indítóállás</b>	11	Egyjátékos mód	18
<b>Rendszerek</b>	12	<b>Készítők</b>	19
Rendszerek feloldása	13	Rendszerakciók gyors áttekintése	20
Rendszerek használata	13	Riasztások	20
Rendszerek visszazárása	13	Az idegenek akciói	20
Csapdák	13	Az idegen őrzékek mozgása	20

## A kaland folytatódik...

A **The Captain is Dead: Lockdown** társasjáték a **The Captain is Dead** játék folytatása. Önállóan is játszható, de folytatásként is, mindkettőt végigvive egymás után, a folyamatos játékelmény kedvéért! Ha még nem játszottatok az alapjátékkal, annyit érdemes tudnotok, hogy a **The Captain is Dead** játékban a rettenetesen legénység egy-egy tagját alakítjátok, akiket ugyan megviselt nemes szívű kapitányuk elvesztése, de sokkal kevésbé, mint amikor űrhajójukat gonosz, ellenséges idegenek támadják meg. A legénységnek csapatként kell felvennie a harcot az idegenek ellen, miközben meg kell javítaniuk az űrhajójukat, hogy a biztonságba tudjanak térugrani.

A **The Captain is Dead: Lockdown** ott folytatja a történetet, amikor a hajót sikerrel megjavítottátok, de olyan gyorsan kellett menekülnötök, hogy a hajtómű néhány naprendszerrel

később tönkrement, ahol foglyul ejtett titeket az idegen birodalom. Ezen játék elején egy ellenséges idegen kolónia börtönében raboskodtok. A csapatotoknak el kell menekülnie, amihez el kell lopnotok egy idegen űrhajót, mivel a saját csillaghajótok jeladóját nem érzékelitek. Szerencsére találtok néhány új szövetségest a börtönben, akik a segítségetekre lehetnek, és a hajótok hologramja is elég ügyes volt ahhoz, hogy letöltse magát a börtön számítógépére.

Ha folyamatos történetet szeretnétek megélni, akkor elsőként a **The Captain is Dead** alapjátékkal játsszatok, és ha azt sikeresen túlélitek, osszatok magatoknak egy-egy veteránkártyát, majd folytassátok a történetet a **Lockdown** játékkal. Természetesen azt is megtehetitek, hogy egyszerűen csak ezt a társasjátékot próbáljátok ki, az előzmény ismerete nélkül!



# Játéktartozékok

A **The Captain is Dead: Lockdown** játékod a következő elemeket tartalmazza. Ha nem, úgy kérlek írd az alábbi címre: [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com)



9 rögtönzött-terv-kártya



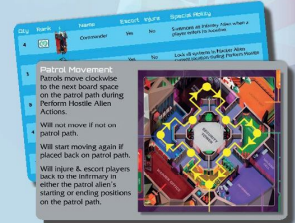
20 első szintű riadó-kártya (sárga)



19 második szintű riadó-kártya (narancs)



5 harmadik szintű riadó-kártya (vörös)



7 referenciakártya



2 sárga állapotjelölő



51 kartonfigura

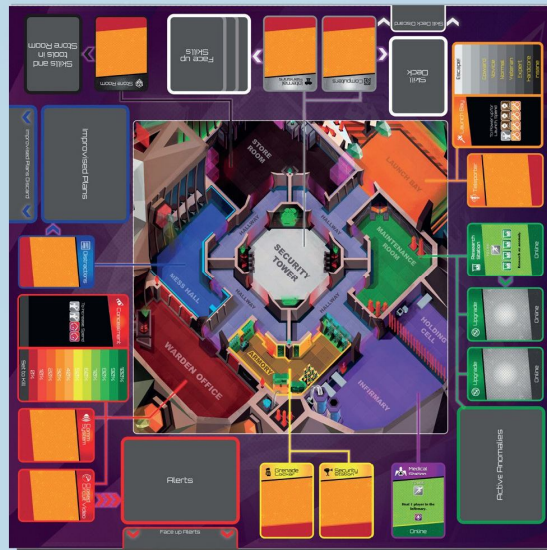
3 csapdajelölő



8 csempész-kártya



3 gránatkártya



1 játéktábla



20 szerepkártya



8 veterán-kártya



3 illatbombakártya



5 fejlesztéskártya



ez a szabálykönyv



50 jártasságkártya



5 eszközkártya



9 rendszerkártya

Megjegyzés: a **gyengélkedő** (Infirmary) és a **fogolycella** (Holding Cell) egy helyiségek számít.

# Játék előkészületek

Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére. Ez az idegenek börtöne, ahol csapdába estetek. Vajon sikerül megszöknötök belőle?

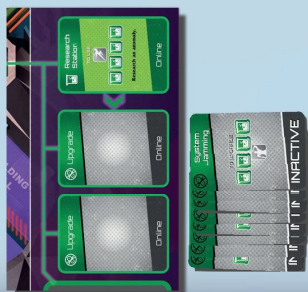
Tedd a **9 rendszerkártyát** a játéktábla megfelelő mezőire úgy, hogy mindegyiknek a zárolt (locked) feliratú oldala nézzen felfelé. Minden mező neve megegyezik a kártyáéval, amit rá kell tenned.



Tedd a **3 gránát-** és **3 illatbombakártya** kupacát a **fegyvertár** (Armory) melletti „Grenade Locker” feliratú mezőre.



Tedd az **5 fejlesztéskártyát** a **karbantartó helyiség** (Maintenance Room) melletti „Upgrade” feliratú mezők mellé. Ezeket csak később fogjátok használni, így mindegyik az „inactive” oldalával felfelé kerüljön ide.



Külön-külön keverd meg képpel lefelé a **3 színű riadó kártyák** paklijait, majd tedd őket a **riadók** (Alerts) mezőre úgy, hogy a piros pakli legyen alul, a narancs középen és a sárga a tetején.



Keverd össze a **rögtönzött-terv-kártyák** pakliját és tedd őket képpel lefelé egy pakliba a **zaklatottság** (Distraction) mezőhöz kapcsolódó, „Improvised Plans” feliratú mezőre.



Tedd az egyik sárga **állapotjelölőt** a **rejtőzés** (Concealment) 100%-os mezőjére.





Tedd a másik sárga **állapotjelölőt** az **indítóállás** (Launch Bay) sáv normál (Normal) feliratú mezőjére. Ha gyengének érzed a csapatotokat, akkor a kezdő (Novice) mezőre tedd a jelölőt, viszont ha már tapasztaltnak és erősnek, akkor a veterán (Veteran) mezőre, vagy akár még lejjebb.



Készítsd a **csapdajelölőket** valahová a tábla széle mellé. Rendezd sorokba az ellenséges idegenek **kartonfiguráit** a rajtkba lévő szimbólumok alapján, és ezeket is állítsd valahová a tábla mellé. Ossz egy-egy **referenciakártyát** minden játékosnak.

Keverd meg jól képpel lefelé a **jártasságkártyák** pakliját, ossz 5-5 kártyát minden játékosnak, majd csapj fel 2 kártyát a **raktárhelyiség** (Store Room) melletti „Face up Skills” feliratú mezőre. A megmaradt paklit tedd a „Skill Deck Discard” feliratú mezőhöz, a tábla mellé.



Ossz minden játékosnak 1-1 **veteránkártyát**. A megmaradt veteránkártyákat tedd vissza a játék dobozába, mivel ezekre már nem lesz szükség a játék további részében.

Véletlenszerűen ossz 1-1 színes **kartonfigurát** minden játékosnak. Tedd a megmaradt figurákat vissza a játék dobozába.

A játék kezdete előtt minden játékos válasszon egyet a három (vagy két) lehetséges szerepe közül.

Minden játékosnak el kell dobnia a kezéből 1-1 **jártasságkártyát**. Tedd az eldobott lapokat képpel felfelé a raktárhelyiség „Face up Skills” feliratú mezőjére.

Tegyétek le a **kartonfiguráitokat** a kezdő helyiségekbe. A hologram a **biztonsági toronyban** (Security Tower) kezd, a szimpatizáns pedig az **étkezdében** (Mess Hall). Minden más karakter a **fogdában** (Infirmary) kezd.

Csapj fel egyenként 5 **riadókártyát** a riadópakli tetejéről, majd hajtsd végre azok utasításait (lásd a 14. oldalon).



# A játék működése

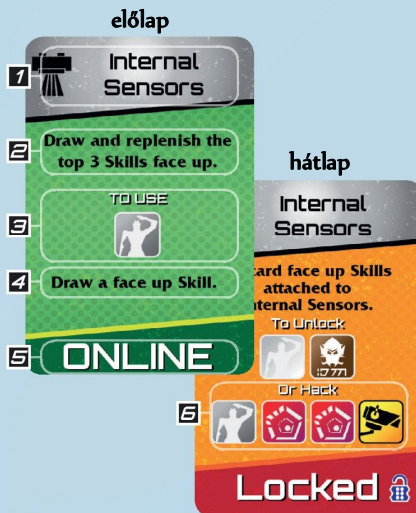
Az idegenek börtöne (a játéktábla) különböző helyiségekből áll. Minden helyiséghez (a folyosók kivételével) egy, vagy több rendszer tartozik. Minden rendszer valamilyen előnyhöz juttatja a játékosokat, ha hozzá tudnak férni. Ezek a rendszerek segíteni fognak nektek elérni az elsődleges célokat: egy idegen űrhajó ellopását és a menekülést.

Szánjatok rá egy kis időt, hogy mindnyájan megismerkedjétek az egyes rendszerek működésével. A belső érzékelőkkel (Internal Sensors) kezdve menj végig körbe a játéktáblán, és olvasd fel hangosan a többieknek az egyes rendszerek jelentését. A részleteket lásd a szabálykönyv 12. oldalán.

*Megjegyzés: minden helyiségből színes vonalak vezetnek az egyes rendszerekhez, így jól áttekinthető, melyik helyiséghez melyik rendszer tartozik. Ezen felül az egyes rendszerek címsorának színe is megegyezik a hozzá tartozó helyiség színével.*

## Rendszerkártyák

1. a rendszer neve
2. állandóan elérhető képességek
3. használat költsége
4. használt képesség
5. állapot
6. hekkelés (riasztás)



Minden rendszer zárolt (Locked) állapotban kezdi a játékot, ami azt jelenti, hogy a játékosok még nem tudnak hozzájuk férni. Együtt kell működnötök ahhoz, hogy sikerüljön feloldani, vagy meghekkelni azokat, melyek segíthetik a stratégiátokat. Azonban az idegenek bármikor újból zárolhatnak egy már feloldott (Online) rendszert.



akció



parancsnoki



idegen nyelv



mérnöki



tudományos

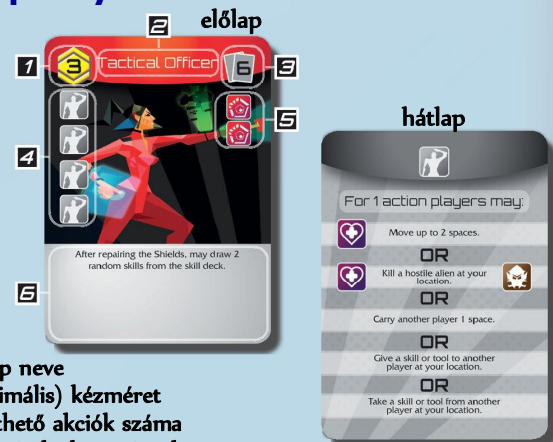


taktikai

Vess egy pillantást a fenti akció- és jártasság-szimbólumokra. A játék sok tartozéka hivatkozik rájuk.

Minden rendszer rendelkezik egy használható képességgel, és ennek a képességnek van bizonyos költsége is, amely szintén szerepel az adott rendszernél. A többi képesség általános, és a **szerepkártyák** hátoldalán található. Ezért miután kiválasztottál egy szerepet, vedd el egy másik (nem használt) kártyát is, aminek hátoldalát referenciaként használhatod.

## Szerepkártyák



1. rang
2. szerep neve
3. (maximális) kézméret
4. elkölthető akciók száma
5. jártasság kedvezmények
6. a szerep speciális képességei

*Például: a taktikai tiszt minden körben 4 akciót hajthat végre. Minden alkalommal, amikor akciót hajt végre, 2 taktikai jártasság kedvezményt kap. Ez azt jelenti, hogy anélkül javíthatja például a rejtőzési sávot, hogy kártyát kellene elköltenie. Ha a szerepkártyán nincs elegendő kedvezmény egy feladat végrehajtására, úgy jártasságkártyák eldobásával kell a hiányzó költséget pótolni.*

## Mielőtt elkezdenétek

Győződj meg róla, hogy minden játékos választott-e magának szerepet. Ha nem tud valaki dönteni, húzzon egyet véletlenszerűen. Egy színből csak egy szerep vehet részt a játékban. Nincs jó, vagy rossz szerepválasztás, csupán annyit befolyásol, hogy milyen úton fogtok eljutni a győzelemhez. További részleteket a szerepekről a 8. oldalon találhatsz.

Minden szerep tartalmaz egy rangot is (sárga mezőben lévő szám), amely a játéksorrendet mutatja meg. Érdemes lehet úgy leülni a játékhoz rangok szerint, hogy a játékosok az óramutató járása szerinti irányba haladva kövessék egymást az asztal körül.

*Például: az admirális (1. rang) kezdi a játékot, őt követi a vezető mérnök (2. rang), stb.*

Miután a szerepeket kiválasztottátok, húzd fel a **riadópakli** legfelső lapját, olvasd fel a szövegét, és hajtsd végre a kártya utasításait.

*Például: ha a riadó kártya valamilyen idegent ad egy helyiséghez, tedd a megadott típusú és számú karton idegenfigurát az adott helyiségbe.*

Ismételd meg a fenti eljárást még négyszer, azaz összesen 5 **riadókártyát** kell felcsapnod és az utasításait végrehajtanod a játék legelején. A részletekért lásd a szabálykönyv 14. oldalát.

*Megjegyzés: ezeket a játék kezdetén felcsapott riadó kártyákat nem lehet felülrni.*

Miután végrehajtottátok mind az 5 felcsapott riadó kártya utasítását, dobd el őket. Ezzel készen is álltok a játékra.

## A játék kezdete

Most az első játékos végrehajtja az első játékkörét. Egészen addig cselekedhet, amíg el nem költi az összes akcióját, vagy amíg úgy nem dönt, már nem kíván több akciót végrehajtani. Részletekért lásd az „Akciók elköltése” fejezetet a 9. oldalon.

*Például: érdemes lehet talán néhány rendszert feloldania a zárolás alól (használhatóvá tennie). Lásd a „Rendszerek feloldása” fejezetet a 13. oldalon.*

Amikor valaki befejezte a teljes körét, fel kell húznia a soron következő **riadókártyát**, fel kell olvasnia azt hangosan a többieknek, és végre kell hajtani az utasításait. Előfordulhat, hogy ezután végre kell hajtani az ellenséges idegenek akcióit. A részletekért lásd a szabálykönyv „Riadók” (14. oldal), illetve „Az idegenek akciói” (15. oldal) fejezeteit.

## A játék folytatásában

Ezután a soron következő rangú játékos jön, és így tovább. Mindenki végrehajtja a kívánt akcióit, majd felhúzza a soron következő **riadókártyát**, felolvassa azt, és végrehajtja annak utasításait.

## A játék megnyerése

Ez egy csapatjáték. Csapatként nyertek, vagy veszítetek.

A győzelemhez az **indítóállás** (Launch Bay) sávján lévő **állapotjelzőnek** el kell jutnia a szökés (Escape!) mezőre. Ehhez az **indítóállás** helyiségébe kell mozogni, majd akciókat és jártasságkártyákat kell elkölteni ahhoz, hogy az idegen úrhajót olyan szinten kiismerjétek (meghekkkeljétek), hogy sikerüljön vele elmenekülnötök.

## A játék elvesztése

A játékot számtalan módon el lehet veszíteni:

Ha egy karakter akciója közben a rejtőzések (Concealment Level) szintje 0%-ra csökken, az örök észreveszik a szökési előkészületeket, és **megölik** az általuk látott karaktereket. Ha már minden karakter meghalt, elvesztitek a játékot.

Akkor is veszítetek, ha elérték a **riadópakli** végére anélkül, hogy az **indítóállás** (Launch Bay) sávon lévő jelölő a szökés (Escape!) mezőn állna. Ekkor az idegenek egy, a birodalmuk legmélyén található, maximális biztonsági besorolású munkatáborba viszik át a karaktereket, ami közel sem ez a vendégszerető bolygó. Jó lenne, ha nem hagynátok ezt megtörténni!

Természetesen, mivel egy idegen úrhajón fogtok menekülni, azzal még el is kellene jutni valami biztonságos helyre... de ez majd egy jövőbeli epizód története lesz.



# Szerepek

Minden szerep egyedi képességeket és játékestílust kínál. Bár egyetlen szerep sem mondható rossznak, minden szerepnek vannak előnyei és hátrányai is egyben. Válassz hát bölcsen!



**Admirális (Admiral):** A rögtönzött tervek megalkotója és mestere. 2 parancsnoki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Elsőtiszt (First Officer):** Ő az a fickó, akit vészhelyzetben magad mellett akarsz tudni. 1 parancsnoki- és 1 taktikai kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Szimpatizánst (Sympathizer):** Ez az idegen lény készen áll segíteni nektek, de senkit sem hajlandó megölni. Más idegenek sem látnak fenyegetést a szimpatizánsban, így őt soha nem kísérik, és nem is ártanak neki. Mivel hasonló hozzájuk, őt nem befolyásolja, ha más idegenek is jelen vannak egy helyiségben. 2 idegen nyelvi kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Taktikai tiszt (Tactical Officer):** A rejtőzési szintet gyorsabban tudja növelni bárki másnál, és ez igen hasznossá teszi őt. 2 taktikai kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Telepata (Telepath):** Senki nem tudja a legénység kollektív képességét úgy összefogni, mint ő. 4 akció, 6-os kézméret.



**Szállásmester (Crewman):** Megmenti a társait, vagy meghal próbálkozás közben. 1 taktikai kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Tanácsadó (Conselor):** Ő az a nő, aki egy csomó dolgot megtehet. 4 akció, 8-as kézméret.



**Hajóorvos (Medical Officer):** A pokolból is visszarángat, ha megsérülsz. 1 parancsnoki- és 1 tudományos kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Diplomata (Diplomat):** Minden idegennel tárgyal, akikkel találkoztok. 1 parancsnoki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Tudós (Scholar):** Minden szükséges szakértelem birtokában van. 1 tudományos-, 1 parancsnoki- és 1 taktikai kedvezmény, 4 akció, 7-es kézméret.



**Tudományos tiszt (Science Officer):** Mikor furcsa dolgok történnek, és senki nem tudja mit kell tenni, ő lesz az embered. 2 tudományos kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Kiborg (Cyborg):** Immúnis a káoszra és villámgyors reflexekkel rendelkezik. 5 akció, 7-es kézméret.



**Teleportfőnök (Teleporter Chief):** Bárki másnál gyorsabban közlekedik a hajón. 1 mérnöki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Főmérnök (Chief Engineer):** Gyorsabban javít meg bármit, mint bárki más. 2 mérnöki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Hekker (Hacker):** Nagyon ügyesen bánik a különböző rendszerekkel: nem fog megszólalni a riasztás, amikor bekapcsol egy rendszert. 1 mérnöki- és 1 tudományos kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Zászlós (Ensign):** Biztosít mindenkinek mindent, amire épp szüksége van. 4 akció, 4-es kézméret.



**Hologram:** Szinte bármit megtehet, de súlyos hátrányokkal is rendelkezik. 1 tudományos-, 1 mérnöki- és 1 taktikai kedvezmény, 5 akció, 8-as kézméret.



**Karbantartó (Janitor):** Bármilyen rendszert üzembe tud hozni. 4 akció, 5-ös kézméret.





**Fegyvermester (Weapons Officer):** Minden körülmények között megvédi a legénységet. 1 taktikai- és 1 mérnöki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



**Katona (Soldier):** Mindenáron szembeszáll az ellenségeiddel, függetlenül annak következményeitől. 1 parancsnoki- és 1 taktikai kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.

## Akciók elköltése

A játékban szinte minden tevékenység megköveteli, hogy a végrehajtásához elkölts egy-, vagy több akciót. Nézd meg bármelyik **szerepkártya** hátoldalát! Itt számos különböző tevékenységet soroltunk fel, melyek mindegyikének alapfeltétele egy-egy akció elköltése, ahogy azt a kártya tetején lévő akció-szimbólum is jelzi.

Az elkölthető akcióid száma minden esetben a választott **szerepkártyádon** szerepel. A legtöbb szerep 4 akció-lehetőséggel bír, azaz minden saját körödben 4 akciót költhetsz el. Ha mind a 4 akciódat elköltötted a körödben, a következő körödben újból 4 akciót költhetsz majd el. Nem vihetsz át akciókat a következő körödre, azaz kár spórolnod velük.

A **szerepkártyák** hátoldalán találod az általános tevékenységek listáját. Ezek mindenki számára elérhetők, hacsak a karaktered épp nem sérült (lásd a „Sérülések” fejezetet a jobb oldalon), illetve ha épp nem tartózkodnak ellenséges idegenek ugyanabban a helyiségben ahol épp te is vagy (lásd az „Ellenséges idegenek” fejezetet a 14. oldalon), illetve valamilyen egyéb hatás nem akadályoz meg valamilyen tevékenység végrehajtásában.

## Jártasságok elköltése

Ha egy tevékenység megköveteli valamilyen jártasság elköltését, először nézd meg a **szerepkártyádon**, milyen kedvezménnyel rendelkezel. Minden alkalommal, amikor egy tevékenység elvégzéséhez jártasságot kellene költened, először csökkentsd a szükséges jártasságok számát a szereped kedvezményével (ha van és ha szükséges). Ezt a kedvezményt az egyes tevékenységeidnél újra és újra használhatod, soha „nem fogysz ki” belőle. Ez amolyan állandó tudása a szerepednek.

Ha nincs elég jártasság kedvezményed, akkor **jártasságkártyák** eldobásával kell kifizetned a fennmaradó költséget.

*Például, ha a fegyvermester egy gránátot szeretne használni, szüksége lesz 2 eldobott parancskártyára is, a szerepkártyáján szereplő 1 taktikai jártasságán felül.*

## Kézméret



Csak annyi **jártasság-** és **eszközkártyát** tarthatsz maximum a kezdedben, mint a szereped kézmérete. Ha valahogy szerzel még egy kártyát, ami már meghaladná a kézméretedet, azonnal el kell dobnod egy tetszőleges lapot.

## Sérülések

Ha megsérülsz, fedtesd a figurádat az oldalára, így jelezve a sérült állapotát. Amíg sérült vagy, csak mozogni, az aktuális helyiségben ellenséges idegenekkel harcolni, teleportálni, és orvosi állomást használni tudsz. Semmilyen más tevékenység nem elérhető ilyenkor a számodra.



Egyes rendszerek és a **szerepkártyák** hátoldalán találkozhatasz ezzel a szimbólummal. Bárhol látod is ezt, az azt jelenti, hogy ezt a tevékenységet sérülten is végrehajthatod.

Talán furának tűnhet, hogy harcolhatsz az ellenséges idegenekkel sérülten is. De hisz az állatok is sérülten a legveszélyesebbek! Az adrenalin szint megemelkedik, és gyilkos ösztön kerít ilyenkor a hatalmába.

A **szerepedhez tartozó képességek** akkor is elérhetők, ha épp sérült vagy.

## A rejtőzési szint

Az, hogy anélkül mozoghassatok a börtönötökben, hogy elkapnának titeket (vagy valami még rosszabb történjen veletek), mind a rejtőzési szinthez kapcsolódik. Ez egy mód arra, hogy folyamatosan mérhessétek az idegen őreitek reakcióit a szökni akaró legénység ténykedésére.

Minden alkalommal, amikor bekapcsol egy riasztás, a rejtőzési szintetek 10-10%-kal csökken. Riasztás a következő események következtében kapcsolhat be:

- Amikor megöltök egy idegent (minden egyes megölt idegen egy-egy riasztásnak számít).
- Amikor egy játékosra nem a számára kijelölt kezdő helyiségben találnak rá az idegenek.
- Amikor egy rendszert meghekkelték ahelyett, hogy feloldanátok.
- Amikor egy riadókérdőív felülírtok.
- Amikor kinyitok, meghekkelték, vagy használtok egy rendszert egy csapdajelölős helyiségben.
- Amikor egy idegen hekker visszazár egy rendszert.

Ha a rejtőzés sávján a jelölő eléri a „Set to Kill” (válogatás nélkül megölni) mezőt, akkor minden karaktert meg fognak ölni, és ezzel el fognak távolítani a játékból, akik egy idegennel együtt tartózkodnak egy helyiségben „az idegenek akciói” fázis során. Minden karaktert meg fognak ölni, még azt is, aki amúgy nem sérülhetne meg. Igen, még a szállásmestert és a szimpatizánst is. Még a hologram sem tudhatja magát biztonságba, őt is ki tudják végleg kapcsolni... Ha pedig minden karakter meghalt, elveszítitek a játékot.

Bármely karakter, aki az **örtiszi irodában** (Warden Office) tartózkodik, ugyanúgy használhatja a **rejtőzést** (Concealment), mint bármelyik másik rendszert, hogy 10%-al megnövelje a rejtőzési szintet.

Más rendszerektől eltérően, a **rejtőzés soha nem zárható le, így mindig rendelkezésre fog állni.**

## Riasztások



Minden olyan tevékenység, amelynél szerepel egy biztonsági kamera szimbóluma, riasztást vált ki amikor végrehajjtátok, és ezzel 10%-al csökken a rejtőzési szintetek. Bármely olyan rendszer, amit feloldotok, felhekkelték, vagy használtok egy csapdát tartalmazó helyiségben, azonnal riasztást vált ki.

Ezeket a riasztásokat a riasztást elnyomó eszköz (Alarm Suppressor Tool), a rendszerfejlesztés, karakter- és veterán képességek, illetve egyes rögtönzött tervek segítségével lehet elfojtani. Egy elfojtott riasztás nem csökkenti a rejtőzési szintet.

## Csempészkártya

Ha beindítasz a körödben, egy tevékenységed végrehajtása közben egy riasztást (a **riadókártyák** által kiváltott riasztások nem számítanak), ha éppen nem rendelkezel vele, húzhatsz egy **csempészkártyát**.

Ez egy olyan speciális képességet biztosít neked, amit általában a körödön kívül tudsz majd használni. Ha elmondod a társaidnak, hogy milyen **csempészkártya** van nálad, vagy felfeded azt, azonnal el kell dobnod. Ha felhasználod, a használat után dobd el a kártyát.

A **csempészkártya** nem számít bele a kézméretedbe. A felhasznált, vagy eldobott **csempészkártyákat** el kell távolítani a játékból.

## Karakterhalál

Ezen társasjáték egyik vitatott mechanizmusa lehet az, hogy a karakterek bizony meghalhatnak benne. Ez főként akkor történhet meg, ha a rejtőzési sávon a jelölő eléri a legalsó „Set to Kill” mezőt. Ekkor az idegenek azonnal és véglegesen megölik a velük egy helyiségben tartózkodó összes karaktert (még a hologramot, a szimpatizánst és a szállásmestert is, ha úgy adódik).

A játék úgy lett megtervezve, hogy az lehetőleg ne a karakterek halála miatt érjen véget. Ez sajnos nem minden játék-alkalommal sikerül. Épp ezért találtuk ki az alábbi opcionális szabályt, hogy ezen helyzet elkerülhető legyen. Viszont azt javasoljuk, hogy csak akkor használjátok, ha valaki a játék elején halna meg. A játékosoknak közösen kell dönteniük arról, hogy mi számít még a játék „elejének”.

## Ha a karaktered meghalna...

Fogd a **karakterkártyád**, a **kartonfigurád**, a **veteránkártyád**, a nálad lévő **eszközkarótyákat**, **jártasságkártyákat**, és az esetleges **csempészkártyát**, majd mindet tedd vissza őket a játék dobozába.



## Ezután...

Ha ismét sorra kerülnél amikor a rejtőzési szint már magasabban van, mint a legalsó „Set to Kill” mező, akkor válassz egyet a meghalt karaktered színével megegyező másik két karakter közül. Az új karaktered **jártasságkártyák**, **eszköz-kártyák**, és **veteránkártya** nélkül fog kezdeni. De visszatérhetsz a játékba, tovább segítve a győzelem felé játékosársaidat.

## Ha ismét meghalnál...

Ismételd meg a fenti folyamatot még egyszer, ha van még a színedben eddig nem választott karakter (sárgából ugye csak 2 különböző karakter van).

## Ha harmadszorra is meghalnál...

Talán valami más munka után kellene nézned. Mint csillagflotta tisztviselő nem tudsz elhelyezkedni a hivatalunknál, hiába is próbálkozol. Ez a játék a számodra véget ér.

## Eszközök



Különbőféle eszközöket vehetsz fel a raktár-helyiségből. Ezek az eszközök valamilyen további speciális képességet biztosítanak neked, viszont csak kétszer használhatóak. Először használd a kártya „A” oldalának képességét, majd fordítsd át a kártyát a

„B” oldalára. Miután használtad az **eszköz-kártya** „B” oldalának képességét is, dobd el a kártyát.

Eszközöket nem adhatsz át egy másik játékosnak a **kommunikációs rendszer** segítségével, de lehet őket teleportálni, ha a **teleportáló** épp „Online” állapotban van.

*Megjegyzés: a hologram nem használhat és nem vehet fel eszközöket.*

Egy eszközt akkor is tudsz használni, ha épp sérült vagy, ha amúgy azt az akciót végrehajthatod sérült állapotban is. Például tüzelhetsz a puskával, de nem oldhatod fel egyik rendszert sem sérülten.

## Gránátok és illatbombák

A gránátok és illatbombák olyan tárgyak, melyek beszámítanak a kézméretedbe, akár az **eszköz-kártyák**. A gránátokat és illatbombákat egy szomszédos terembe lehet bedobni, egy közöttük átvezető ajtón keresztül. Egy gránát megöli az összes, célhelyiségben tartózkodó idegent. Ne feledjétek, hogy minden egyes idegen halála egy-egy riasztást vált ki. Az illatbomba magához vonz minden idegent 2-2 mező távolságból abba a helyiségbe, ahová azt bedobták. Egyszeri használat után a gránát- és illatbomba kártyáját el kell távolítani a játékból.

Ha egy játékos annyira szerencsétlen, hogy épp abban a helyiségben tartózkodik, ahová egy gránátot dobtak be, akkor ő ugyan nem hal meg, de sérült lesz.

## Az indítóállás

A játék nehézségi szintjét az **indítóállás** (Launch Bay) sávján állíthatjátok be a játék kezdetén, az **állapotjelző** elhelyezésével. Az „Escape!” mezőtől minél távolabbi mezőre tesztitek a jelölőt, annál nehezebb lesz a játék.

Az **indítóállás** helyiségben tartózkodó karakter elköltheti a feltüntetett számú akciót, és jártasságot, hogy egy mezővel feljebb tolja a sávon lévő **állapotjelölőt**.

A legtöbb rendszerrel ellentétben az **indítóállás** soha nem zárható le, az mindig a rendelkezésekre áll.

A sávon a jelölőt úgy is feljebb léptethetitek egy mezővel, ha egy akció keretében az utolsó ellenséges idegen figurát is sikerül eltávolítani a játéktábláról. Minden alkalommal, amikor a játéktábláról eltávolítjátok az utolsó idegen figurát is, toljátok egy mezővel feljebb a jelölőt. Ha az **állapotjelölő** azáltal lép feljebb egy mezőt, hogy az összes idegent eltávolítottátok a játéktábláról, azonnal fedjete fel és oldjátok meg egy **riadókártyát**. Ettől még az aktuális kör végén ugyanúgy fel kell majd csapni egy újabb **riadókártyát**.

Ha az **indítóállás** sávon lévő jelölő eléri a menekülés (Escape!) mezőt, a karakterek azonnal kiszabadulnak az idegenek börtönéből, és a játékosok megnyerik a játékot.

# Rendszerek

Minden működő (Online) rendszer valamilyen előnyt nyújt számotokra a játékban. A trükk az, hogy annyi előnyt szerezzetek, amennyit csak lehet, anélkül, hogy már ne tudjátok teljesíteni a küldetésetek főcélját.



**Indítóállás (Launch Bay):** Az idegen hajó irányításához ezt kell fejlesztenetek, hogy megnyerhessétek a játékot. Nincs semmi fontosabb a fejlesztésénél.



**Teleportáló (Teleporter):** Könnyebben mozoghattok a segítségével a börtön egyik végéből a másikba. Az unciklikus-teleport technológia meglehetősen univerzális. Azért ne lepődj meg túlzottan, ha időnként kicsit kicsúszol a bőrdőből a használata közben...



**Rejtőzés (Concealment):** Ha a rejtőzési szintetek lecsökken a „Set to Kill” szintre, az idegenek mindnyájatokat megölnék. Ha már az egész legénység halott, elveszítitek a játékot.



**Kommunikációs rendszer (Comm System):** Lehetővé teszi, hogy könnyedén adj, vagy elvégy kártyákat más játékosoktól, legyen az bárhol is a börtönben, az illegális börtön-hálózat teljes kihasználásával.



**Zárláncú videó (Closed Circuit Video):** Megnézheted jó előre, hogy milyen rossz dolgok várnak rátok a közeljövőben, és ezáltal megfelelő terveket készíthettek azok elkerülése érdekében.



**Számítógépek (Computers):** További jártasságkártyákat engedélyez. Enélkül nem nyerhetitek meg olyan könnyedén a játékot.



**Belső érzékelők (Internal Sensors):** A segítségével jártasságkártyát húzhatsz.



**Orvosi Rendelő (Medical Station):** Meggyógyítja a sérült karaktereket. Az idegenek érzéstelenítői nem működnek az emberek esetén... sajnálatos.



**Gránátszekrény (Grenade Locker):** A használatával egy-egy gránáthoz (bombához) juthattok. Csak 3-3 gránát van, és mindegyik csak egyszer bevethető.



**Biztonsági állomás (Security Station):** Ha te irányítod a biztonsági állomást, az egész idegen börtön irányítása is a kezvedbe kerül.



**Fejlesztések (Upgrades):** Miközben a menekülésre koncentrálsz, a tudósaid sokszor elámulnak a „lenyűgöző” idegen technológiák láttán. Ha elég gyorsan rájönnek néhány kezelésére, az persze óriási segítséget jelenthetne nektek.



**Kutatóállomás (Research Station):** Felkutatja és eltávolítja az anomáliákat a játékból.



**Zaklatottság (Distractions):** Ha az *étkezde*be (Mess Hall) sikerül becsempészni néhány egyszerű tárgyat, előfordulhat, hogy némi zűrzavart tudtok okozni, mely elterelheti az idegen örök figyelmét.



**Raktárhelyiség (Store Rod):** Egy másik hely, ahol jártasságokat és eszközöket szerezhatsz.

Megjegyzés: a **gyengélkedő** (Infirmary) és a **fogolycella** (Holding Cell) egy helyiségnek számít.



## Rendszerek feloldása

A börtön minden helyiségében találhattok egy-, vagy több rendszert. Néhány rendszer rendelkezik saját kártyával, amelynek egyik oldala feloldott (Online), a másik oldala zárolt (Locked) állapotot mutat. Amíg egy rendszer feloldott állapotban van, használhatjátok annak különleges képességeit.

Egy zárolt rendszert a használata előtt fel kell oldani, vagy meg kell hekkelni. A saját körödben akciókat és jártasságokat költhetsz el egy rendszer feloldására, vagy meghekkelésére, ha a megfelelő helyiségben tartózkodsz éppen. Ha elköltötte a szükséges számú akciót és jártasságot egy rendszer feloldására, vagy meghekkelésére, akkor fordítsd át a kártyáját a feloldott (Online) oldalára. Ez a rendszer ettől kezdve használatra kész. Azonban ha hekkeltél, akkor ezzel egyúttal aktiváltál egy riasztást is.

Az orvosi rendelő (Medical Station), a rejtőzés (Concealment) és az indítóállás (Launch Bay) rendszerek mindig nyitva állnak. Ezeket nem kell sem feloldani, sem meghekkelni a használatuk előtt.

## Rendszerek használata

Egyes rendszerek, mint például a felügyeleti szkennerek (Surveillance Scanners) passzívak. Ez azt jelenti, hogy ha épp „online” állapotban vannak, automatikusan használhatjátok őket.

Más rendszerek, mint például a számítógépek (Computers) megkövetelik, hogy akciót illetve jártasságokat költs el a használatukhoz.



Általában az adott rendszerhez tartozó helyiségben kell tartózkodnod, hogy azt a rendszert használhasd. Néhány rendszer bárhol használható. Ezeket a balra lévő szimbólummal jelöltük meg.

Ha egy karakter képessége valamelyik rendszerhez kötődik (például a teleportfőnöké), akkor nem használhatja a képességét, amíg az adott rendszer zárolt állapotban van.

## Rendszerek visszazárása

Néhány rendszert az idegen hekkerek képesek visszazárni. Az ellenséges idegenek akcióinak végrehajtása során, ha egy idegen hekker tartózkodik egy helyiségben, akkor minden feloldott rendszert ebben a helyiségben vissza fog zárni. Ha ez történik, fordíts vissza minden érintett **rendszerkártyát** a „Locked” oldalára. Ez is beindít egy-egy riasztást.

## Csapdák

A játék során néhány **riadókártya csapdajelölt** (Honeypot) helyezhet el egy-, vagy több helyiségben. Ha egy csapdával levédett szobában bármilyen rendszerműveletet (feloldás, hekkelés, vagy használat) hajtotok végre, az automatikusan riasztást vált ki. Ez minden egyéb más riasztás mellett történik, amit amúgy normál módon okoznátok.

## Fejlesztések

A fejlesztések olyan speciális rendszerek, amik a játék kezdetén még nincsenek telepítve a börtönbe. A **karbantartó helyiség** akcióját kell végrehajtanod, hogy új fejlesztésekhez juthassatok, melyek valamilyen állandó, speciális képességet biztosítanak az egész csapatnak.

Csak 2 fejlesztési mező van, így egyszerre csak 2 fejlesztés lehet aktív. A meglévő fejlesztéseket lecserélheted, ha inkább egy újabbat, jobbat szeretnél valamelyik helyett.

## Rögtönzött tervek

A rögtönzött tervek egyfajta egyszer használható speciális képességek, melyek nagy előnyt tudnak biztosítani a játék során. Nyerhettek persze ezek használata nélkül is, csak épp sokkal nehezebb dolgokat lesz. Rögtönzött tervekhez az **étkezdében** (Mess Hall) juthatsz.

Ha egy rögtönzött terv szövege ellentmond bármelyik másik szabálynak, minden esetben a **rögtönzött-terv-kártyáján** lévő szöveg érvényesül.

Miután a rögtönzött tervek paklija kifogy, nem használhattok több rögtönzött tervet: ezek mind csak a játék során egyszer felhasználható kártyák.

A rögtönzött tervek nem számítanak bele a kézméretedbe. Annyit tarthatsz a kezdedben belőlük, amennyit csak szeretnél.



## A rossz dolgok

Ideje megismerned azon dolgokat is, melyek ártalmatokra lesznek a játék során.

### Riadókártyák

A **riadókártyák** „nagyon rossz” dolgok a játékban. Egyre csak jönnek, egyre komolyabbak lesznek, és általában jól elrontják a napodat. A játék elején 5-öt fogtok felcsapni, valamint minden játékos egyet-egyét a saját köre végén.

Amikor **riadókártyát** kell húznod, vedd fel a képpel felfelé néző, felcsapott első soros kártyát, a második sorost csúsztasd fel, és a helyére csapj fel egy újat. Ha nincs felcsapott **riadókártya** akkor simán húzd fel a riadópakli legfelső lapját.



### Riadókártyák felülírása

Számos riadó felülírható, vagy semmissé tehető. Ez azt jelenti, hogy mindenféle hatás nélkül egyszerűen eldobod az aktuális **riadókártyát**. Egy **riadókártya** felülírásához 3 parancsnoki jártasságot kell elkölteni, nem igényel akciót, ellenben beindít egy riasztást. Egy **riadókártya** semmissé tevéséhez 3 idegen nyelvi jártasságot kell elkölteni, és ez sem igényel akciót.

Minden esetben csak az a játékos írhat felül egy riadót, aki épp most fejezte be a körét. Minden játékos azért a **riadókártyáért** felelős, amit az ő köre végén kellett felcsapni. A **riadókártya** felülírásához természetesen használhatja a saját jártasság kedvezményét (ha van).

A diplomata képes bármelyik **riadókártya** felülírására, de ehhez egy további parancsnoki jártasságot kell elköltenie, és nem használhatja a kedvezményeit. Senki más nem írhat felül egy **riadókártyát**, kivéve azt, akinek épp vége lett a körének.

## Ellenséges idegenek

Az ellenséges idegenek nem mozognak és nem is támadnak. Ezek egyszerűen csak a jelenlétükkel nehezítik meg azt, hogy győzhessetek. A fentiek alól csak az **idegen járőr** a kivétel: ők az óramutató járásával megegyező irányba a következő lehetséges helyiségbe lépnek, az idegenek akciói fázisban. Az idegen járőr nem mozog, ha nem a járőr útvonalon tartózkodik. Az idegen járőr azonnal megkezdí a mozgását, amint egy **riadókártya** következtében felkerülnek a táblára. Az idegen járőr sérülést okoz, majd visszakísérik a sérült karaktert a **gyengélkedőre**, majd visszatérnek a legutolsó helyiségükbe, ahol épp voltak.



Amíg egy (vagy több) ellenséges idegennel egy helyiségben tartózkodsz, az egyetlen akciód, amit végrehajthatsz, az az idegenek megölésére irányulhat, illetve teleportálhatsz. Egy-egy akciót kell elköltened minden egyes ellenséges idegen legyőzéséhez (az idegen hadnagy kivételével, amihez 2 akció kell).



Néhány **rendszer-** és a **szerepkártyák** hátoldalán találkozhatsz ezzel a szimbólummal, ami azt jelenti, hogy akkor is használható, ha egy ellenséges idegen is jelen van.

### Anomáliák

Az anomália egy olyan hatás, amely maradandó. A **riadókártyák** közül kerülhet elő, de egyszeri hatás helyett tartósan játékban maradnak, és csak a **karbantartó helyiség** kutatás akciójával lehet őket eltávolítani. Jó ötlet minél gyorsabban megszabadulni tőlük.

Ha a **karbantartó helyiségben** tartózkodsz éppen, vagy a kiborggal játszol, immúnis vagy az anomáliákra.



## Az idegenek

A **Lockdown** kiegészítő több idegent vezet be, mint ami az alapjátékban szerepelt. A korábbi egyféle gyalogoson kívül most már használni fogjátok az idegen nyelvet is, és újabb négyféle ellenséges idegen bukkanhat fel a játék során.



**GYALOGOS:** Ugyanolyan alacsonyabb szintű idegenek, akikkel már az alapjátékban is találkozhattatok. Visszakísérnek majd téged a **gyengélkedőre**, ha épp talákoztatok, de nincs semmilyen speciális képességük.



**JÁRÓR:** Ezek az idegenek körbe-körbe menetelnek a börtönben, folyton a bajt keresve. Ha rád találnak, értelmet nyer a járőrözésük, így visszakísérnek a **gyengélkedőre**.



**HADNAGY:** Ők az igazi „keményfiúk”. Már azzal is kinyírhatnának téged, ha csak rád pillantanak, de szerencsére minden esetben megvárják a felsőbb utasítást, hogy megöljenek-e. Kétszer olyan kemények és szívósak, mint egy normál gyalogos, ha a kezdőhelyiségedtől távol bukkannak rád.



**HEKKER:** Ezek az idegenek épp olyan okosak, mint amennyire ördögiek. Hiába oldasz fel akárhány rendszert, ezek a fiúk épp olyan gyorsan vissza is zárják őket, ha észreveszik a mesterkedésedet.



**PARANCSNOK:** Ezek a legfőbb idegenek minden esetben valamilyen kísérettel együtt jelennek meg, ami megnehezíti az elpusztításukat. Ráadásul nem igazán tolerálják az engedetlenséget, így ha túlságosan felbosszantod őket, azonnal parancsot adnak a fegyveres kíséreiknek, hogy semmisítsenek meg téged.

## Az idegenek akciói

Ebben a kiegészítőben 5 különböző rangú idegennel találkozhatasz: gyalogos, járőr, hadnagy, hekker és parancsnok.

Bármely ellenséges idegen megölhető 1 akció elköltésével, kivéve a hadnagyot, akinek a megöléséhez 2 akció elköltésére van szükség. Az idegeneket csak rangsorrendben lehet megölni, mindig az adott helyiségben esetleg jelen lévő gyalogostól kezdve, a járőrrel folytatva, stb.

A **riadókártya** felcsapása, és végrehajtása fázis után az idegenek akciói fázis következik. Ehhez hajtsd végre az alábbi lépéseket.

Ha egy ellenséges idegen egy olyan karakterrel találkozik össze egy helyiségben, ami nem a karakter kezdőhelyisége:

1. Mozgass a rejtőzési sávon a jelölőt egy-egy mezővel lejjebb, a helyiségben lévő minden nem ottani kezdőhelyű karakter után. A szimpatizáns nem vált ki riasztást. A hologram csak akkor vált ki riasztást, ha nem a **biztonsági toronyban** tartózkodik.
2. Ha egy járőr, vagy egy idegen hadnagy is jelen van az adott helyiségben, minden érintett karakter meg is sérül. A hologramra és a szimpatizánsra ez nem vonatkozik.
3. A legalacsonyabb rangú ellenséges idegen figurát, és az összes rajtakapott karaktert át kell tenni a **gyengélkedőbe**. A szimpatizáns és a hologram a helyiségben marad.
4. Ezután minden idegen járőr a sorban következő szomszédos helyiségbe mozog, a **referenciakártya** hátoldalán feltüntetett járőrútvonalukat követve. Ha egy járőr nem tartózkodik a járőrútvonalon, akkor nem mozog. Ha egy járőr belép egy olyan helyiségbe, ahol épp egy karakter is van, ismételd meg a fenti, 1-3. procedúrát.
5. Ha egy idegen hekker van egy helyiségben, ő automatikusan visszaszár minden feloldott, vagy meghekkelt rendszert.

Ha egy olyan idegen figurát kellene elhelyezni, amiből már nincs több, eggyel magasabb rangú figurát tegyetek fel helyette. Ha már mind a 4 idegen parancsnok a táblán van, és egy újabbat kellene elhelyezni, azonnal tegyéd át a rejtőzessávon lévő jelölőt a „Set to Kill” mezőre.

Az egyes idegenek különleges képességei, és az idegen járőr útvonala az **idegen referenciakártyákon** szerepelnek.

## Példakör

Már túlvagtok néhány játékfordulón, és az akcióitok egyre intenzívebbé válnak. A börtön tele van idegenekkel, de szereztél pár hasznos kártyát is: egy illatbombát, egy puskát és egy parancsnoki jártasságot. Ismét a te köröd következik, ismét 4 akciót költözhetsz el ahhoz, hogy elmenekülhessetek végre az idegen úrhajóval. A **biztonsági torony** és az **örtiszi iroda** közötti folyosón állsz éppen, mozgásra készen.

Az első akcióval bedobod az illatbombát a **biztonsági toronyba**. Mind a 4 börtönben lévő idegen elindul ebbe a helyiségbe. Mivel nagyon sietnek, az az idegen, aki épp a te folyosódon fut keresztül, nem veszi észre, hogy egy sarokba lapulsz.

A második akcióval belépsz a **biztonsági toronyba**, kezdedben azzal a puskával, melyet az előző körökben szereztél a raktárhelyiségből.

A harmadik akcióval megölöd a **biztonsági toronyban** lévő összes idegent a puskád segítségével. Ez egy igazi vérfürdő, de a bátor akciód miatt az **indítóállás** sávján egy mezővel feljebb léptetheted a jelölőt. Azonban most már foglalkozni kell tetteid következményeivel is: 4 idegent öltél meg, ami 4 riasztást vált ki, így a rejtőzési szint sávján lévő jelölőt 4 mezővel (azaz 40%-al) el kell mozgatni a „Set to Kill” mező felé.

Mivel az **indítóállás** sávján az összes táblán lévő idegen megölésével léptetek feljebb egy mezővel, most azonnal fel kell csapnod egy **riadókártyát**. A „Warden’s Office Investigation” kártyát csapod fel, így el kell helyezned egy idegen hadnagy figurát az **örtiszi irodában**, ahol sajnos épp a taktikai tiszt társad tartózkodik, így ez egy újabb riasztást vált ki. A riasztás miatt a rejtőzködési szintetek újabb 10%-al csökken. Az idegen hadnagy megsebzí a taktikai tisztet, majd mindkét figurát át kell tenni a **gyengélkedőre**. Ez elég rosszul alakult, és ráadásul már csak egyetlen akciód maradt.

A negyedik akcióval a **biztonsági toronyból** átmozgatsz az **étkezdébe**, ahol elköltöd a parancsnoki **jártasságkártyádat**, hogy a következő körökben húzhass majd egy **rögtönzött-tervkártyát**.

Mivel felhasználtad az összes akciódat, itt az ideje, hogy végrehajtsd a köröd végén kötelező dolgokat. Felcsapsz egy **riadókártyát**, mégpedig a „Patrol”-t. Két idegen járőr jelenik meg az **örtiszi iroda** bejáratánál. Szerencsére nincs ott épp senki, de ezek járőrök. Nem csak ülnek és szép csendben várnak arra, hogy hátha egy rab a szemük elé kerül, hanem járőröznek. Az idegenek akciói fázisodban mindketten belépnek a **étkezdébe**, ahol a te karakteredet pillantják meg. Ez ismét egy riasztást vált ki, ami által a rejtőzési szintetek újabb 10%-al csökken. Ezután az egyikük beléd lő (megsebez), majd mindkettőtök figuráját át kell tennetek a **gyengélkedőre**. A másik idegen járőr az **étkezdében** marad, hogy a következő játékos kör végén tovább folytassa a járőrözését.

## Stratégiai útmutató

Ha nehézségeid támadtak a börtönben, jó helyen jársz! Ha azonban nem szereted a spoilereket, hagyd ki ezt a fejezetet!

### Ne feledd, mi a legfontosabb!

A legjobb dolog amit tehetsz, hogy növeld a győzelmi esélyeiteket, ha nem felejtet el a játék célját: ellopni az idegen úrhajót, és lelépni az idegen börtönből.

Nagyon könnyű elveszni a rendszerek feloldásának feladataiban. Persze azok is fontosak, de soha nem mehet a fő cél rovására.

### Tervezd meg a legénységet!

Mindent meg kell tennetek, hogy a szerepeitek jól kiegészítsék egymást. Például, ha te vagy a lila játékos, és nincs a csapatban senkinek sem parancsnoki, vagy tudományos kedvezménye, talán érdemesebb a hajóorvost választanod, mint bármelyik másikat.

### Figyeld a jövőt!

A felügyeleti szkennerek segítségével a jövőbe tekinthetsz. Minden esetben győződj meg róla, hogy a megfelelő játékosnak van-e elegendő parancsnoki jártassága, hogy felülírjon egy igen káros **riadókártyát**. És az a legjobb, ha senki nem sérül meg egy **riadókártya** következtében.

## Facsarj ki mindent a narancsból!

A nagyobb akciók végrehajtásához bizony sokat kell mozognod. Használd ki a **kommunikációs rendszer** előnyeit, amennyire csak lehetséges. Ha mozognod kell, és tudsz, azt minden esetben a **teleporton** keresztül tedd. Ha a **teleportáló** zárolt állapotban van, minden bizonnyal az első dolgod lesz visszakapcsolni, közvetlenül a **kommunikációs rendszer** után.

Amikor mozognod kell, a lehető legtöbbször használd azt a helyiséget, ahová mozogtál.

Például, ha kártyákat szeretnél húzni a **biztonsági toronyban**, vagy a **raktárhelyiségben**, helyben is maradhatsz, hogy több akciót is elkölts a húzásra a távozásod előtt. Ha az **étkezdében** vagy, hogy rögtönzött tervet húzz, simán húzhatsz egymás utáni köreidben akár többet is. Ha az **örtishti irodába** mész, valamilyen rendszert feloldani, akár egymás után többet is „online” állapotba hozhatsz.

## Gondold végig az akcióid számát!

Amikor megpróbálsz mérlegelni a dolgokat súlyosság szempontjából, vedd figyelembe a rendelkezésedre álló akcióid számát is.

Ha te csak 3 akcióval tudnád megsemmisíteni a hajón lévő összes idegent, de ezt a **katona** társad egyetlen akcióval is megteheti, felesleges erre pazarolnod 3 akciódat. Ha 3 idegen nyelv jártasságra lenne szükséged, azt feltehetőleg 3 akcióval tudod csak megszerezni.

Ha eldöntöd, hogy megvizsgálász (eltávolítasz) egy anomáliát, vagy kikutatasz egy fejlesztést, gondold végig, hogy ez hány akciódba fog kerülni, és az anomáliával, vagy a fejlesztés nélkül hány akciót veszítenél. 2 taktikai jártasság és 2 akció szükséges a rejtőzés javításához, így az idegen szellőzés (Alien Ventilation) nagyon hasznos fejlesztés lehet.

## Tökéletes befejezés

Légy tudatában annak, hol (melyik helyiségben) fejeződik be a köröd.

Ha lehetséges, fejezd be a körödet úgy, hogy segítesz valakinek. Például kaphat kártyát tőled, vagy használhatod a képességedet az érdekében.

Győződj meg róla, hogy nem ér úgy véget a köröd, hogy abból más játékosoknak esetleg kára származik. Például ha egy játékos társadnak egy fontos akciót kellene végrehajtania, megtisztíthatod azt a helyiséget az idegenektől, ahol majd cselekednie kell.

## Nincs felesleges akció

Az akcióid nagyon értékesek, így ne pazarold el őket! Ha nincs semmi ötleted, hogy mire költsd el az utolsó akciódat, akkor teleportálj (akár magadat, akár egy társadat), adj a társadnak kártyát, vagy vegyél el tőle egyet.



## Játékvariánsok

Bár szeretjük az alapjáték összes szabályát, van néhány kedvelt játékvariánsunk, amiket újra és újra előveszünk, és amiket talán te is szívesen kipróbálnál.

### Gyors játék

Távolítsd el az összes narancssárga **riadókártyát** a riadópakliból. A célotok így némileg leegyszerűsödött: vagy kiszabadultok a börtönből, mielőtt a sárga kártyák elfognak, vagy a pirosak előbb-utóbb kinyírnak titeket.

### Haladó gyors játék

Távolítsd el minden sárga **riadókártyát** a kezdetben felcsapott 5 kártyán felül. Ez lehetővé teszi számotokra, hogy a játékot még sárga fokozatban kezdjétek, de ezután közvetlenül már narancs kártyák következzenek, ami rendkívül módon megnehezítheti a dolgokat.

### Minden szerep

Ahelyett, hogy minden játékos egy megadott színből választhat magának szerepet, megengedett, hogy bárki, bármilyen tetszőleges szerepet választhasson. Így lehet például a csapatban egyszerre **tanácsadó**, **diplomata** és **hajóorvos** (mindhárom lila szerep). Ha egy adott színből (és azonos ranggal) több karakter is játékban van, akkor a játéksorrendet a játékosok születési dátuma dönti el (az idősebbtől kell a fiatalabb felé haladni).

### Egyjátékos mód

Mivel ez a játék alapvetően kooperatívnak készült, nincs semmilyen kizáró ok arra, hogy akár egyedül is játszani tudj vele. Javasoljuk, hogy válassz magadnak egyszerre 3-4 szerepet is. Az extra képességek nagyon hasznosak tudnak lenni.

## Készítők

### Játéktervező:

Jamie Vrbsky, JT Smith

### Projektvezető:

Nicolas Bongiu

### AEG fejlesztő:

Todd Rowland

### Illusztrációk és grafikai tervezés:

Gaetano Leonardi, JT Smith, és Scott Nicely és a [jovialgraphics.com](http://jovialgraphics.com)

### Szerkesztők:

Peter Dast, Jess Kindschi, William Niebling, Dustin Oakley, Bryan Reese, Adelheid Zimmerman

### Termelés:

David Lepore

### Játéktesztelők:

Ryan McCombs, Michael Kastern, Kevin Runde, Tera Runde, Keegan Runde, Marcus Runde, Chris Burr, Steven Dast, Peter Dast, Steve Kaftanski, Dustin Oakley, Rich Spaeth, Josh Egstad, John Rozeske, John Oettinger, Jamie Vrbsky, Tavis Parker, Carl Klutzke, Josh Bricker, Andrew Hanson, Jeff Richard, Craig Stirn, Kirk Dennison, Robert Wise, Robin Wise, Karen Corbeill, Eric Patterson, Markus Schwind, Andrew Heairet, Neil Roberts, Aaron Natera, Curt Parr, Nate Jones, Kay King, Alisha Bollman, Jim Dietz, Steve Haugse, Matt Worden, Joel Hobbs, Jason Glover, Andy Clark, Alex Houston, Vicki Dickson, Owen Wokasch, Ken Burnside, Susan Davis, Amanda Yilmaz, Keith Matejka, Roxana Hasanat, Adam Nikolaus, Brennan McCombs, Carter McCombs, Luke Kastern, Josh Poulin, Jeff Richard, Ethan Burrus, Lonnie Richardson, Chad Kittel, Amy Kittel, Frank Dillon, Jeremy Grozavescu, Bob Kaftanski, Adelheid Zimmerman, Eric Mains, Christopher VanSlambrouck, Joel Quackenbush, William Lewis Cox, Ben Pierro, Timm Murray

© 2018 Alderac Entertainment Group.

A **The Captain is Dead** játék és minden összetevője ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672 USA. Nyomtatásra került: Kínában. Figyelem! Apró alkatrészek! Ne adja 3 évnél fiatalabb gyermek kezébe!



## Az idegenek

A **Lockdown** kiegészítő több idegent vezet be, mint ami az alapjátékban szerepelt. A korábbi egyféle gyalogoson kívül most már használni fogjátok az idegen nyelvet is, és újabb négyféle ellenséges idegen bukkanhat fel a játék során.



**GYALOGOS:** Ugyanolyan alacsonyabb szintű idegenek, akikkel már az alapjátékban is találkozhattatok. Visszakísérnek majd téged a gyengélkedőre, ha épp talákoztok, de nincs semmilyen speciális képességük.



**JÁRÓR:** Ezek az idegenek körbe-körbe menetelnek a börtönben, folyton a bajt keresve. Ha rátok találnak, értelmet nyer a járőrözésük, így visszakísérnek a gyengélkedőre.



**HADNAGY:** Ők az igazi „kemény fiúk”. Már azzal is kinyírhatnának téged, ha csak rád pillantanak, de szerencsére minden esetben megvárják a felsőbb utasítást, hogy megöljenek-e. Kétszer olyan kemények és szívósak, mint egy normál gyalogos, ha a kezdőhelyiségedtől távol bukkannak rád.



**HEKKER:** Ezek az idegenek épp olyan okosak, mint amennyire ördögiek. Hiába oldotok fel akárhány rendszert, ezek a fiúk épp olyan gyorsan vissza is zárják őket, ha észreveszik a mesterkedéseiteket.



**PARANCSNOK:** Ezek a legfőbb idegenek minden esetben valamilyen kísérettel együtt jelennek meg, ami megnehezíti az elpusztításukat. Ráadásul nem igazán tolerálják az engedetlenséget, így ha túlságosan felbosszanod őket, azonnal parancsot adnak a fegyveres kísérőiknek, hogy semmisítsenek meg téged.

## Rendszerakciók gyors áttekintése



**Distractions:** húzz egy rögtönzött-terv-kártyát.



**Comm System:** adj át, vagy vegyél el egy jártasságkártyát egy bárhol lévő játékosársadnak / játékosársadtól.



**Computers:** húzz egy jártasságkártyát a jártasságpakliból.



**Grenade Locker:** vegyél el egy gránátkártyát, vagy egy illatbombakártyát (ha van még).



**Internal Sensors:** vegyél el egy felcsapott jártasságkártyát.



**Medical Station:** gyógyíts meg egy karaktert.



**Research Station:** távolíts el egy anomáliát.



**Security Station:** öld meg az összes ellenséges idegent egy tetszőleges helyiségben.



**Store Room:** vegyél el, vagy cserélj ki egy nálad lévő jártasság-, vagy eszközkártyát az itt lévők közül / itt lévőkkel.



**Surveillance:** fedd fel a 2 legfelső riadókártyát, és tedd őket a játéktábla mellé a megfelelő mezőhöz.



**Teleporter:** teleportáld el bármelyik karaktert bárhonnan, bárhová. Minden helyiségben használható.

## Riasztások

Minden alkalommal, amikor bekapcsol egy riasztás, a rejtőzési szintetek 10-10%-kal csökken. Riasztás a következő események következtében kapcsolhat be:

- Amikor megöltök egy idegent (minden egyes megölt idegen egy-egy riasztásnak számít).
- Amikor egy játékosra nem a számára kijelölt kezdő helyiségében találunk rá az idegenek.
- Amikor egy rendszert meghekkelték ahelyett, hogy feloldanátok.
- Amikor egy riadókártyát felülírtok.
- Amikor kinyitott, meghekkelték, vagy használtok egy rendszert egy csapadajelölős helyiségben.
- Amikor egy idegen hekker visszazár egy rendszert.

## Az idegenek akciói

A **riadókártya** felcsapása, és végrehajtása fázis után az idegenek akciói fázis következik. Ehhez hajtsd végre az alábbi lépéseket.

Ha egy ellenséges idegen egy olyan karakterrel találkozik össze egy helyiségben, ami nem a karakter kezdőhelyisége:

1. Mozgasd a rejtőzési sávon a jelöltöt egy-egy mezővel lejjebb, a helyiségben lévő minden nem ottani kezdőhelyű karakter után. A szimpatizáns nem vált ki riasztást. A hologram csak akkor vált ki riasztást, ha nem a **biztonsági tornyban** tartózkodik.
2. Ha egy járőr, vagy egy idegen hadnagy is jelen van az adott helyiségben, minden érintett karakter meg is sérül. A hologramra és a szimpatizánsra ez nem vonatkozik.
3. A legalacsonyabb rangú ellenséges idegen figurát, és az összes rajtakapott karaktert át kell tenni a **gyengélkedőbe**. A szimpatizáns és a hologram a helyiségben marad.
4. Ezután minden idegen járőr a sorban következő szomszédos helyiségbe mozog, az alább feltüntetett járőrútvonalukat követve. Ha egy járőr nem tartózkodik a járőrútvonalon, akkor nem mozog. Ha egy járőr belép egy olyan helyiségbe, ahol épp egy karakter is van, ismételd meg a fenti, 1-3. procedúrát.
5. Ha egy idegen hekker van egy helyiségben, ő automatikusan visszazár minden feloldott, vagy meghekkelt rendszert.

Ha egy olyan idegen figurát kellene elhelyezni, amiből már nincs több, egyel magasabb rangú figurát tegyetek fel helyette. Ha már mind a 4 idegen parancsnok a táblán van, és egy újabbat kellene elhelyezni, tegyetek a rejtőzéssáv jelölőjét a „Set to Kill” mezőre.

## Az idegen őrzékek mozgatása

Minden idegen járőr figurát mozgass az óramutató járása szerinti irányba a következő helyiségbe, az idegenek akciói 4. lépése során.

Egy idegen járőr nem fog mozogni, ha épp nem a járőr útvonalon tartózkodik.

Újból elindul, ha valahogy visszakerül a járőr útvonalra.

A sérült, vagy kísérni való karakterek gyengélkedőbe való visszakísérése után visszatér abba a helyiségbe, ahol korábban volt.

