

MICHAŁ ORACZ

THESEUS

THE DARK ORBIT

**THESEUS ŪRÁLLOMÁS, VALAHOL
A TÁVOLI ŪRZEN.**

**LÁTSZÓLAG CSAK EGY ELHAGYATOTT
SZEMÉTTELEP, DE VALÓJÁBAN...**

Tengerészgyalogosok gépfegyvereinek csattogásától és páncélzatuk morajától pulzál. Idegenek harci kiáltását lélegzi ki, mely rég elfeledett, tojásokkal teli folyosók mélyéről üvölt fel. Több száz kamerával néz szerteszét, és csak a képernyők zöldes fénye emlékeztet a régmúlt idők kutató expedícióira. És amikor a titokzatos Szürkék a rejtekébe hatolnak, furcsa suttogás tölti meg az állomást, és a dolgok többé már nem azok, aminek látszanak.

A Theseus: The Dark Orbit egy taktikai társasjáték, melyben a játékosoknak nem csak előre kell látniuk ellenfeleik lépéseit, de saját erősségeikből és gyengeségükből is a maximumot kell kihozniuk.

Vezesd a négy egyedülálló frakció egyikét! Lépj csapataid élére a Tengerészgyalogosok tisztjeként! Rejtőzz el a csatornában a rémisztő Idegeneket képviselve, és szervezz stratégiaileg meglepő támadásokat! Birkózz meg az állomás rejtélyeivel, és járj túl ellenfeleid eszén a Tudósok vezetőjeként! Irányítsd ellenfeleid a Szürkék pszionikus képességeivel!

Tudod jól, hogy az ūrben nincs értelme sikítani. Hát ne sikíts. Harcolj!

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos egy általa választott frakciót fog irányítani. Ezek a frakciók a Theseus nevű ūrállomáson fognak egymással harcolni, amely szektoroknak nevezett táblaelemekből áll. Minden játékos körbe-körbe fogja mozgatni a táblán a három egységét, és kártyákat játszik ki, hogy ellenfeleit a lehető legnagyobb mértékben legyengítse vagy elpusztítsa. Ezen kívül a játék során két frakció adatokat is tud gyűjteni, amely szintén győzelmet hozhat nekik.

A játék elején minden frakciónak 20 életerőpontja (ÉP) és 0 adatpontja (AP) van. Ha valaki a játék során bármikor 0-ra csökkenti ellenfele életerőpontjait vagy 20-ra növeli adatpontjait, megnyeri a játékot. Ha egy kétfős játék végén mindkét játékosnak 0-nál több életerőpontja és 20-nál kevesebb adatpontja van, az nyeri a játékot, akinek az életerőpontjait és adatpontjait összeadva több pontot sikerült szereznie.



**UGORD ÁT A
SZÖVEGET! NÉZD MEG
AZ ISMERTETŐT!**

Átgorhatod a szabályokat és megtanulhatod a játékot az angol nyelvű játéksmertetőnkől!



Szkenneld be a QR kódot vagy látogasd meg a weboldalunkat:
<http://portalgames.pl>

JÁTÉKELEMEK

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjuk ki a karton játékelemeket a kereteikből.

7 SZEKTORTÁBLA

(4 frakciószektor és 3 közös szektor)



A játékosok a szektortáblák használatával fogják kialakítani a játékteret – ide fogják helyezni kártyáikat, és ezen fogják mozgatni egységeiket. A szektorok részletes leírása a 6. és 10. oldalon található.

1 ÉLETERŐ- ÉS ADATPONT JELZŐ TÁBLA

Ezt a táblát a játékosok életerő- és adatpontjainak jelzésére fogjuk használni. Az életerő- és adatpont jelző tábla részletes leírása a 12. oldalon található.



12 FRAKCIÓ EGYSÉGJELZŐ

(3 jelző mind a 4 frakció számára, melyeket különböző színek jelölnek)



IDEGEN
EGYSÉG



SZÜRKE
EGYSÉG



TENGERÉSZGYALOGOS
EGYSÉG



TUDÓS
EGYSÉG

Az első játék előtt a színük alapján fel kell matricáznunk a jelzőket – például a piros háttérű matricával a piros jelzőt, stb. Minden jelző egyik oldalán az alapegységnek, másik oldalán pedig a fejlett egységnek kell lennie.



ALAPEGYSÉG



FEJLETT EGYSÉG

Ezek a jelzők fogják megtestesíteni a játékosok frakcióit. A játékosok őket fogják a szektorok körül mozgatni különböző akciókat végrehajtva és különféle kártyák képességét kiváltva.

100 FRAKCIÓKÁRTYA

(25 kártya mind a 4 frakció színében)



JÁTÉKELEMEK

4 SZÖVETSÉGJELZŐ

Ezeket a jelzőket csak a többjátékos változathoz használjuk. A további részleteket lásd a 15. oldalon.



6 FRAKCIÓJELZŐ

(A Tudósoknak és a Szürkéknak 2 jelzője van, az Idegeneknek és a Tengerészgyalogosoknak pedig 1).



Ezekkel a jelzőkkel jelöljük a játékosok életerő- és adatpontjait.

BÓNUSZKÁRTYÁK

A bónuszkártyák egy frakcióhoz sem tartoznak. Ezeket a játék elején a szektortáblákra helyezzük, és a játékosok a játék folyamán szerezhetik meg őket.



1 JÁTÉK VÉGE JELZŐ

Ezzel a jelzővel jelöljük a játék végét.



1 ÜZEMZAVARJELZŐ

Ezzel a jelzővel jelezzük azt a kártyát, melyet a Vezérlőterem szektorakciója kiiktat. További részletekért lásd a 11. oldalt.



20 FEJLESZTÉSJELZŐ

A játékosok ezeket a jelzőket használhatják egységeik vagy bizonyos kártyák felfejlesztésére. További részletekért lásd a 11. oldalt.



KIEGÉSZÍTŐ JELZŐK

Ezeket a jelzőket különböző kártyák hatása hozza játékba. Minden frakciónak saját kiegészítő jelzője van a saját színében.



2 védelmi rendszerjelző



2 tűzjelző



2 csápjelző



2 fogjelző



3 deaktiválás jelző



2 láthatatlanság jelző



2 parazitajelző



3 kisebb idegenjelző



4 kúszónövényjelző



5 rejtőzés jelző



5 videó kamerajelző

PANDORA

A játék tartalmaz egy további, ötödik frakciót is – a Pandorát.

Ennek a frakciónak saját játékelemei vannak, melyek eltérnek a többi frakciótól. További részletekért lásd a 16. oldalt.



3 alapegység jelző (lények)



1 frakciójelző



10 kisebb egységjelző (embriók):
2 vadász, 4 futó, 4 harcos.



1 Pandora szektorjelzője

Λ ΚΩΒΕΤΗΚΕΖΩ ΟΛΔΑΛΑΚΟΠ ΟΛΒΑΗΑΤΩ ΣΖΑΒΑΛΥΟΚ Λ ΗΤΕΦΩΣ
JÁTÉKOΚΡΑ ΒΟΠΑΤΚΟΖΝΑΚ. Λ ΗΑΡΟΜ- ΕΣ ΝΕΥΥΦΩΣ JÁTÉKOΚΗΚΟΖ
ΣΖΥΚΣΕΓΕΣ ΜΩΠΟΣΙΤΑΣΟΚ Λ 15. ΟΛΔΑΛΟΠ ΤΑΛΑΛΗΑΤΩΑΚ.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos választ magának egy tetszés szerinti frakciót és magához veszi a kiválasztott frakció összes játékelemét.

A játék mind a négy frakciója a következő, azonos színű elemekből áll:

- egy frakciószeletor tábla
- 3 egység
- 25 frakciókártya
- egy (vagy két) kis jelölő az életerőpontok (és adatpontok) jelzésére
- egyéb frakciójelzők

Azokat a játékelemeket, amelyek nem vesznek részt a játékban, tegyük vissza a dobozba.

A játék tulajdonosa rendelkezik a kezdés jogával. Ha szeretné, kijelölhet egy másik kezdőjátékost is, de a kezdőjátékost véletlenszerű sorsolással is kiválaszthatjuk.

Most állítsuk össze a játékeret.

1) HELYEZZÜK EL A TÁBLÁKAT

1A) Helyezzük az életerő- és adatpont jelző táblát a játéktér közepére (helyezzük mellé a játék vége jelzőt).

Ezután minden játékos az életerőpontok sávjának 20-as mezőjére helyezi fa jelölőjét.

Ha egy játékos a Tudósok vagy a Szürkek frakcióját választja, az adatpontok sávjának 0-s mezőjére is helyezni kell egy fa jelölőt.

Most helyezzük el a szektortáblákat az életerő- és adatpont jelző tábla körül a következő sorrendben, ahogy a képen is látható:

1B) Folyosók

1C) Vezérlőterem (helyezzük az üzemzavarjelzőt az üzemzavar szimbólumára)

1D) az első játékos frakciószeletora

1E) Technológiai részleg

1F) a második játékos frakciószeletora

A szektorek elhelyezés szerinti sorrendje meghatározza a játékosok sorrendjét is a teljes játékra: Az lesz az első játékos, akinek frakciószeletorát a Folyosók után (az óramutató járása szerint) elsőként helyezzük le. A többi játékos sorrendjét a többi frakciószeletor elhelyezése fogja meghatározni – továbbra is az óramutató járása szerint.

Példa: A játékban két frakció van, a Tengerészgyalogosok és az Idegenek. A szektortáblákat a következő sorrendben helyezzük le: Folyosók, Vezérlőterem, Idegenek fészke, Technológiai részleg, Dokkoló. Az első játékos az Idegeneket fogja irányítani.



ELŐKÉSZÜLETEK HALADÓ JÁTÉKOSOKNAK

Helyezzük el a szektortáblákat az életerő- és adatpont jelző tábla tet-szöleges sorrendben (a játékosok véletlenszerűen helyezhetik el a táblákat, vagy például egy kiválasztott szektort máshová helyezhetnek).

ELSŐ JÁTÉKOK

A Theseus szabályai gyorsan elsajátíthatóak, de taktikai szaktudást csak több játék után szerezhethetünk. A kártyák üzembe helyezése, az egységek és kártyák fejlesztése, illetve a különböző akciók aktiválása mind igényli a lépések megtervezésében szerzett szaktudást. Ha szeretnénk elkerülni, hogy az első alkalommal játszó játékosokban az az érzés támadjon, hogy az egész játék alatt semmit sem tudtak csinálni, használhatjuk az alábbi „kezdő szabályokat”.

Az első néhány játék alkalmával erősen ajánljuk a következő módosításokat.

A KÁRTYÁK FOKOZATOS BEVEZETÉSE

A kártyák hátoldalának jobb szélén látható a nehézségi szintjük jelölése: 0 (nincs jelzés), 1, 2 vagy 3. Ezek a jelölések a játék folyamatát egyáltalán nem befolyásolják. Az első játékok alkalmával azt tanácsoljuk, hogy csak a 0-s szintű kártyákból állítsuk össze a frakciók pakliját (15 kártyából). Így a játékosok könnyedén kezelhetik a helyzetet, és nem terheli őket túl a számos, különböző kártya. A magasabb nehézségi szintű kártyákat fokozatosan vezessük be a játékba;

például néhány játék után a frakciók pakliját a 0-s és 1-es kártyákból állítsuk össze, a következő játékokban használjuk a 0-s, 1-es és 2-es szintű kártyákat, stb.

KEZDJÜNK HÁROM ÜZEMBE HELYEZETT KÁRTYÁVAL

A játék előkészületei során, amikor a játékosok elhelyezik kezdőkártyáikat, minden játékos felhúzza frakció paklijának felső 5 lapját (3 helyett), és elhelyez belőlük 3-at (1 helyett). A kezdőkártyák elhelyezésére vonatkozó többi szabály változatlan marad – a játékosok választják ki, hogy mely kártyákat szeretnék elhelyezni és hogy melyik mezőkre, a kártyákat egyesével, felváltva helyezik el, stb.

Ez meg fogja tanítani a játékosoknak, hogy hogyan mozgathatják egységeiket a szektorokon át.



2) A BÓNUSZKÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

Keverjük meg a bónuszkártyákat, és a Folyosók szektorával kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva helyezzünk egy véletlenszerű bónuszkártyát minden szimbólummal jelzett, üzembe helyezett kártyamezőre.

A kártyákat képpel felfelé helyezzük el.

A fel nem használt bónuszkártyákat tegyük vissza a dobozba – ebben a játékban nem fogjuk őket használni.

3) OSSZUK KI A KEZDŐKÁRTYÁKAT

Minden játékos megkeveri frakciókártyáit, majd felhúzza az első 15 kártyát, a többit pedig megnézés nélkül visszateszi a dobozba (a visszatett kártyákat ebben a játékban nem fogjuk használni). A kiválasztott kártyákból egy képpel felfelé fordított paklit alakítunk ki, melyet a játékos paklijának fogunk hívni (az első kártyáját mindig ismerni fogja).

Minden játékos felhúzza paklijának felső három lapját, majd (a kör sorrendjében):

3A) kiválasztja az egyiket és elhelyezi (képpel felfelé) bármelyik szektor bármelyik üres üzembe helyezett kártyamezőjére.









Megjegyzés: Ha a kiválasztott kártya egy instant kártya, a játékos maga mellé teszi ahelyett, hogy egy táblára helyezné azt.

3B) a másik két kártyát (képpel felfelé) frakciószektora két függőben lévő kártyamezőjére helyezi.

3C) A többi 12 kártya azt a paklit képezi, melyből a játékos a játék során kártyáit felhúzza.

4) AZ EGYSÉGEK ELHELYEZÉSE

Minden játékosnak három egyforma egysége van, melyeket a frakciója színének megfelelő jelölők fognak szimbolizálni.

Minden egységnek két oldala van, egy alapegység ( ,  ,  , ) és egy fejlett egység ( ,  ,  , ).

(4A) A kezdőjátékostól kezdve minden játékos elhelyezi két egységét (az alapegység oldalával felfelé) saját frakciószektorának bármelyik termébe.

(4B) Ezután a körsorrend szerit minden játékos lehelyezi harmadik egységét (az alapegység oldalával felfelé) bármelyik szektor bármelyik üres termébe.

5) EGYÉB JELÖLŐK

(5A) Minden játékos maga elé helyezi megmaradt jelölőit.

(5B) A fejlesztésjelzőket közös készletbe rendezzük egy olyan helyre, melyet minden játékos könnyedén elérhet.



ELŐKÉSZÜLETEK

A JÁTÉK SZEKTORAI



TUDÓS
LABORATÓRIUM
(TUDÓSOK)



SZÜRKÉK
HAJÓRONCSA
(SZÜRKÉK)



DOKKOLÓ
(TENGHERÉSZY/ALOGOSOK)



IDEGENEK
FÉSZKE
(IDEGENEK)



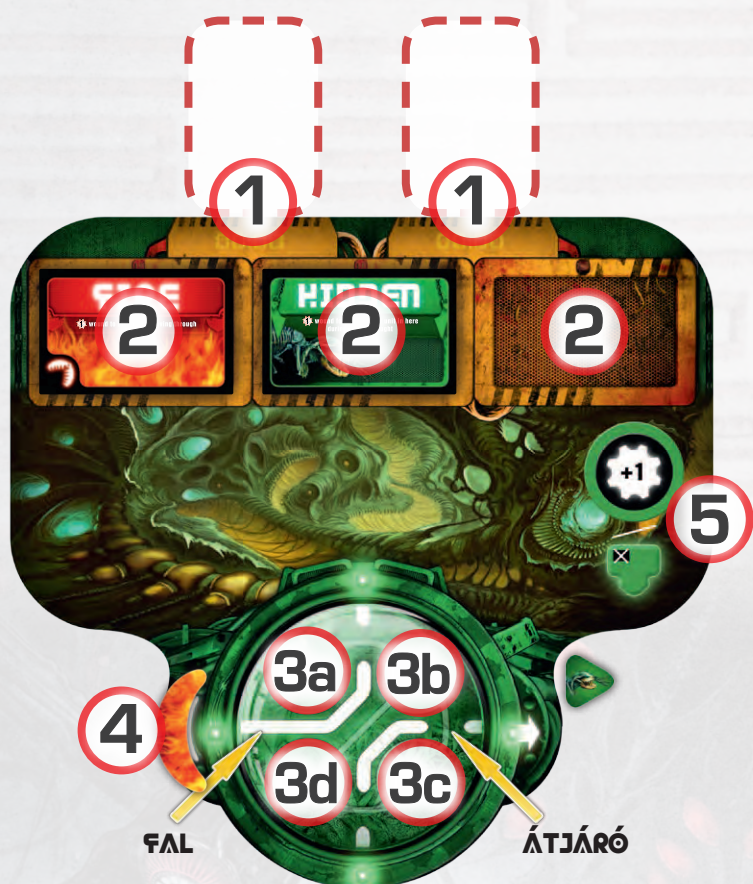
FOLYOSÓK
(KÖZÖS SZEKTOR)



VEZÉRLŐ TEREM
(KÖZÖS SZEKTOR)



TECHNOLÓGIAI
RÉSZEK
(KÖZÖS SZEKTOR)



SZEKTOR PÉLDA

1) FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYAMEZŐK

Az ide helyezett kártyák hatását figyelmen kívül hagyjuk. Ahhoz, hogy ezek a kártyák normál módon működjenek, a játékosoknak a játék során ki kell őket játszaniuk (üzembe kell helyezniük) bármelyik üzembe helyezett kártya mezőre. Egy szektornak 0, 1 vagy 2 függőben lévő kártyamezője lehet.

Egy függőben lévő kártyamezőn csak egy kártya lehet.

2) ÜZEMBE HELYEZETT KÁRTYAMEZŐK

Az ide helyezett kártyák hatását normál módon hajtjuk végre az egyik játékos köre során. A kártyák ilyen mezőre történő kijátszását üzembe helyezésnek nevezzük.

Egy üzembe helyezett kártyamezőn csak egy kártya lehet.

3) AZ EGYSÉGEK TERÜLETE (TERMEK)

Az egységek területe mindenhol négy teremből áll (3a, 3b, 3c, 3d). Egy teremben egyszerre csak egy egység tartózkodhat. Az egyes termeket átjárók köthetik össze – az átjárók jelzik, hogy mely egységek támadhatják meg egymást (a támadás részleteit lásd a 10. oldalon).

4) A CSAPDAJELZŐK TERÜLETE

A játékosok csapdajelzőket helyezhetnek az egységek területe mellé, hogy emlékeztessék a játékosokat a szektorban lévő csapdakártyákra.

- A félhold alakú csapdajelzőket (pl. tűz, csápok, védelmi rendszer) a szektor bal oldalára helyezzük. Ezek a jelzők fognak emlékeztetni azokra az üzembe helyezett csapdakártyákra, melyek aktívak lesznek a szektoron történő áthaladáskor.

- Minden más csapdajelzőt (pl. a rejtőzés jelzőt) a szektor jobb oldalára helyezzünk.

5) SZEKTORAKCIÓN SZIMBÓLUM

Minden szektornak van egy saját szektorakciója, melyet a szektortáblán látható ikon jelöl. A szektorakciókat a 10-11. oldalakon részletezzük.

ALAPSZABÁLY

Az üzembe helyezett kártyák elsőbbséget élveznek és felülírják az általános szabályokat.

JÁTÉKMELET

A játékot a kezdőjátékos kezdi saját körével. Egy játékos köre az alábbi négy, egymást követő lépésből áll:

- 1) Mozgásfázis
- 2) Akciókártyák fázisa
- 3) Szektorakciók fázisa
- 4) Függőben lévő kártyák fázisa

1) MOZGÁSFÁZIS

A játékos kiválasztja egyik egységét **bármelyik** szektorból és végrehajt egy **MOZGÁST**.

Megjegyzés: A játékos választhat egy olyan egységet is, mely az űrmezőn áll az egyik szektor helyett. Ebben az esetben a 12. oldalon látható szabályokat kell követnie.

A MOZGÁS SZABÁLYAI

Mozgasd az egységet annyi szektornyit, ahány egység (frakciójától függetlenül) **összesen áll azon a szektoron, ahonnan az egység a mozgását megkezdte.**

Az egységnek pontosan kell lelépnie a szektorok számát (se többet, se kevesebbet nem léphet).

Azt a számot, ahány szektornyit egy egységnek a mozgásfázis során lépnie kell, mozgáspontnak nevezzük.

Az egység **csak** az óramutató járása szerint mozoghat.

Az egységet bármelyik teremben elhelyezhetjük azon a szektoron, ahova a lépése végén ér.

Példa a mozgásra:

Az A szektorból bármelyik egységnek 2 szektornyit kell mozognia (a C szektorba), mivel összesen 2 egység áll az A szektorban.

A B szektorból bármelyik egységnek 4 szektornyit kell mozognia (az A szektorba), mivel összesen 4 egység áll a B szektorban.

A C szektorban lévő egységnek 1 szektornyit kell mozognia (a D szektorba), mivel csak 1 egység áll a C szektorban.

A D szektorból bármelyik egységnek 2 szektornyit kell mozognia (az A szektorba), mivel összesen 2 egység áll a D szektorban.

Megjegyzés: Több kártya is van, amely módosítja az egységek mozgását. Különös figyelmet kell fordítanunk a Rövidebb út kártyákra (➡), melyek segítségével a játékosok teljesen kihagyhatják azokat a szektorokat, amelyekben ezek a kártyák elhelyezésre kerültek.

A) KILÖVÉS AZ ŰRBE


Ha abban a szektorban, ahova az egység a mozgását követően érkezik, nincs üres szoba, kilövésre kerül sor: az egyik olyan egységet, mely már a szektorban áll (akit az oda érkező egység játékos választ ki), áthelyezzük az ŰR mezőjére (mely az életerő- és adatpontok tábláján található – az űrmező részletes leírása a 12. oldalon található). Az egység, amely a mozgást végrehajtotta, a kivetett egység helyére kerül, vagyis kitölti a szektorban megüresedett helyet és – miután érvényesítette a szektor összes csapdájának hatását (lásd lentebb) – megkezdí a kisebb rohamot (a kisebb roham részletes leírása a 10. oldalon található).

Ha szeretné, a játékos saját egységét is az űrbe repítheti.

Megjegyzés: Egy ellenséges egység mozgatasakor (pl. az Irányítás vagy a Csoportos taktika kártyát használva) az azt mozgató játékos lesz az, aki kivethet egy egységet, még akkor is, ha ez a játékos nem a saját egységét, hanem egy ellenséges egységet mozgat.

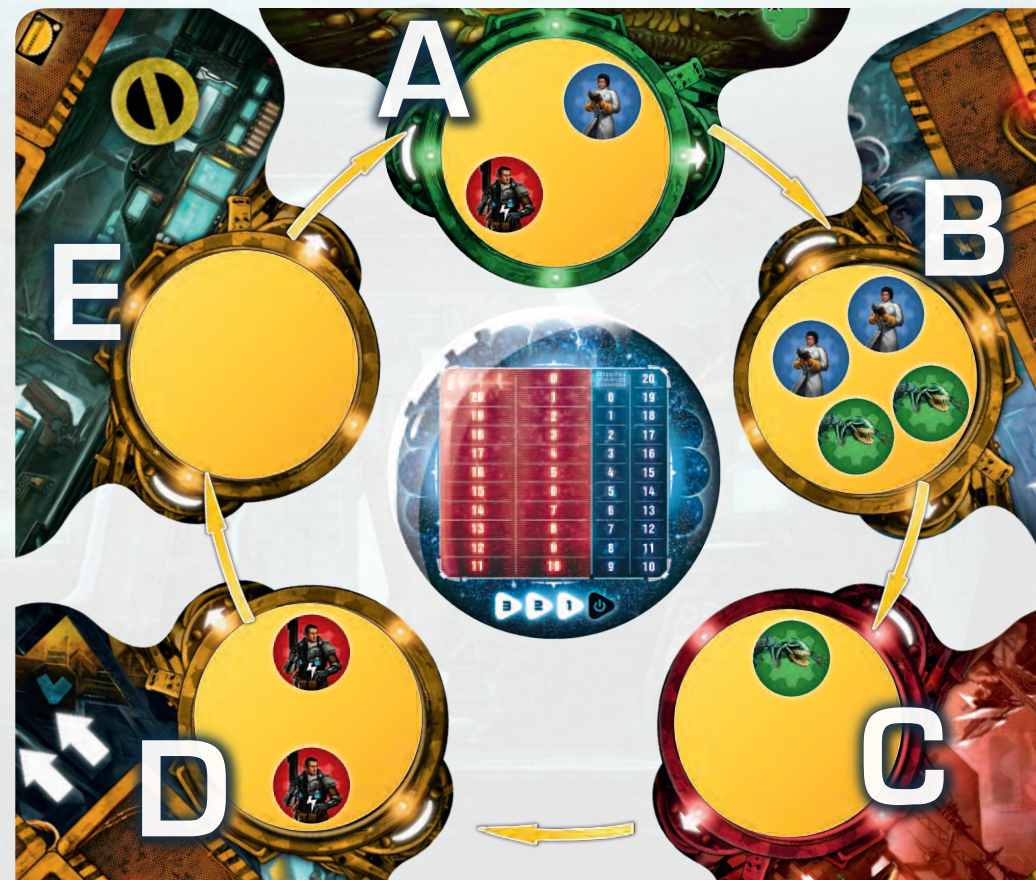
B) LEHETSÉGES CSAPDÁK

Ha egy egység a mozgását (vagy egy kártya hatására történő mozgását) követően egy olyan szektorba érkezik, ahol ellenséges csapdakártya van üzembe helyezve, a mozgást követően a csapda hatása azonnal életbe lép (a csapdakártyák leírását lásd a 13. oldalon).

A csapdakártyákat  ikon jelöli.

Megjegyzés 1: Több olyan csapda van (pl. tűz, csápok), amelyek nem csak akkor fejtik ki a hatásukat, amikor valaki arra az adott szektorra ér a mozgását követően, hanem akkor is, amikor egy ellenség áthalad azon a szektoron – a félhold alakú jelzőket a szektortáblák bal oldalára helyezjük, hogy emlékeztessük a játékosokat az aktív csapdákra, amikor átmozognak az adott szektoron.

Megjegyzés 2: Ha fontos a sorrend, amelyben a szektorban lévő csapdák kifejtik hatásukat, a soron lévő játékos dönti el, hogy milyen sorrendben hajtja végre őket.



JÁTÉKMELET

C) KISEBB ROHAM

Ha egy egység a mozgása végén kitölt egy szektort (vagyis a szektor minden termében van egy egység) és minden csapda kifejtette a hatását, abban a szektorban kisebb rohamra kerül sor (ennek részleteit lásd a 10. oldalon).

Példa a mozgásra (lásd a lenti képet): Az Idegeneket irányító játékos az egyik, Idegenek fészken álló egységét mozgatja (1). Ott két egység áll, ezért a játékos két szektornyit mozgathat előre. Mozgását a Dokkolón kellene befejeznie, ám a játékosnak van egy Rövidebb út a szellőzőn át (2) kártyája, melyet kihasználva a mozgása során figyelmen kívül hagyhatja azt a szektort. A játékos úgy dönt, hogy mozgását a Folyosók szektorán (3) fejezi be, majd érvényesíti a csapdák hatását. Ott egy ellenséges csapda van: az Akna (4), így az Idegenek két életerőpontot veszítenek, és a kártya – mivel az egyszer használatos –, kikerül a játékból. Az Idegen egység, mely odalépett, a negyedik a szektorban, ezért kiváltja a kisebb rohamot – támadási szabályai szerint egy sérülést okoz minden ellenséges egységnek az adott szektorban (ez egy fejlett egység) –, a három Tengerészgyalogos egység mindegyike hatótávolságon belül van (a termék, melyekben ezek az egységek találhatóak, átjárókkal kapcsolódnak egymáshoz), így a Tengerészgyalogosokat irányító játékos 3 életerőpontot veszít. Ezzel a mozgásfázis véget ér, és az Idegeneket irányító játékos továbbléphet az akciókártyák fázisára.

ÖSSZEFOGLALÁS: A MOZGÁS LEHETŐSÉGES KÖVETKEZMÉNYEINEK SORRENDJE

- Mozgassuk az egységet a megfelelő szektorba.
- Ha egy szektorban minden terem foglalt, kilövés következik az űrbe.
- Érvényesítsük a lehetséges csapdák hatását.
- Ha most a szektorban minden terem foglalt, hajtsuk végre a kisebb rohamot.

Megjegyzés: Bizonyos esetekben ezek a fázisok ismétlődhetnek; ha például egy játékos mozgatja az egységét, mely kitölt egy szektort, érvényesíti a csapdák hatását és kisebb roham következik be, majd folytatja egy üzembe helyezett kártya akciójával, amely lehetővé teszi, hogy egy ellenséges egységet mozgasson, melynek következtében egy másik szektor is megtelik, ismét csapdák fejtik ki hatásukat és egy új kisebb rohamra kerül sor.

B) AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA

Miután a játékos befejezte mozgását, végrehajtja annak a szektornak az összes üzembe helyezett kártyájának hatását, ahova érkezett (ha van ott üzembe helyezett kártya). Az akciók pontos szabályai az egyes kártyákon láthatóak (az akciókártyák leírását lásd a 13. oldalon).

Az akciókártyákat ↷ ikon jelöli.

Megjegyzés: Ha fontos a sorrend, amelyben a szektorban üzembe helyezett akciókártyák kifejtik hatásukat, a soron lévő játékos dönti el, hogy milyen sorrendben hajtja végre őket.

Példa (lásd a lenti képet): Egy egység belép a Folyosók szektorába, és az Akna kártya, valamint egy kisebb roham végrehajtását követően a szektorban még mindig a következő kártyák vannak: Harci helyzet (a Tengerészgyalogosok támadása során aktiválódik), Csápok (Idegen csapda – akkor aktiválódik, amikor egy ellenséges egység belép a terembe) és az Idegen Roham. Ezért a játékos végrehajt egy rohamot (5) – minden egység minden szektorban támad. A többi szektorban nincs Tengerészgyalogos egység, akit a játékos megtámadhatna – mindhárom egység a Folyosókban áll –, a Tengerészgyalogosokat irányító játékos újabb három sérülést kap, ezért 3 életerőpontot veszít.



3) SZEKTORAKCIÓN FÁZISA

Ezután a játékos végrehajtja annak a szektornak az akcióját, amelyen a mozgása véget ért (vagyis a Rohamot, a Plusz kört, az Üzemzavart és a Fejlesztésjelzőt). Ezeknek az akcióknak a részletes leírása a 10. oldalon található a szektor szakaszban.

Megjegyzés: A játékos a közös szektorok és saját szektorának akcióit hajtja végre. Ha a játékos egy ellenséges frakció szektorán áll meg, annak akcióját nem hajtja végre.

Példa (lásd a képet az előző oldalon): A Folyosók szektorakciója a Roham (6) – az itt ábrázolt szituációban a Tengerészgyalogosokat irányító játékos 3 életerőpontot veszít.

4) FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA

Most a játékos a következő akciók egyikét hajthatja végre:

A) Ha nincsenek ott függőben lévő kártyák (saját vagy ellenséges), a játékos felhúzza paklijának legfelső lapját, és elhelyezi az adott szektor függőben lévő kártyák számára fenntartott mezőjén.

B) Ha van ott egy ellenséges, függőben lévő kártya, a játékos eldobja azt, és a helyére teszi paklijának legfelső lapját.

C) Ha a szektorban egy saját függőben lévő kártyája van, a játékos üzembe helyezi azt (képpel felfelé) bármely szektor bármelyik üzembe helyezett kártyamezőjén. Ezután a játékos paklija legfelső kártyáját azonnal a megürült, függőben lévő kártya mezőjére helyezi.

Ha egy szektorban két függőben lévő kártyamező van, ehhez az akcióhoz a játékos csak az egyik ilyen mezőt választhatja ki.

Példa: Egy játékos lépését a saját frakciószektorán fejezi be, ahol két függőben lévő kártya van: az egyik hozzá tartozik, a másik pedig az ellenséghez. A játékosnak a következők egyikét kell választania: Eldobja ellenfele függőben lévő kártyáját és helyettesíti azt saját kártyájával (paklija tetejéről). Üzembe helyezi függőben lévő kártyáját (bármelyik szektorban), és egy új kártyát helyez a megüresedett, függőben lévő kártyamezőre (paklija tetejéről).


A függőben lévő kártyák fázisát nem kötelező végrehajtani. Választhatjuk a fenti opciók egyikét: (A), (B) vagy (C) – vagy semmit. De ha a (B) vagy (C) opciót választjuk, nem állhatunk meg félúton – kötelező pótolnunk az ledobott vagy üzembe helyezett kártyát.

Megjegyzés: A kártya üzembe helyezésekor a játékos dönthet úgy is, hogy eldobja bármelyik, már üzembe helyezett kártyáját, és az új kártyát a megüresedett helyen helyezi üzembe.

Példa (lásd a képet az előző oldalon): A Folyosók szektorán csak egy függőben lévő kártyamező van és azon egy ellenséges kártya van (7) – az Idegeneket irányító játékos eldobja azt, majd helyettesíti paklija legfelső kártyájával.

Amint a függőben lévő kártya helyettesítése megtörtént, a következő játékos köre következik.


BÓNUSZKÁRTYÁK

A játékos egy olyan üzembe helyezett kártyamezőn is üzembe hozhat egy kártyát, amelyen már van egy bónuszkártya . Ha a játékos így dönt, elveszi a bónuszkártyát és azonnal használhatja azt vagy bármikor valamelyik jövőbeni körében (a bónuszkártyák leírását lásd a 13. oldalon). A bónuszkártyákat a többi játékos számára látható helyen tartjuk.


Ha valaki elvett egy bónuszkártyát, azt már nem helyezheti vissza a szektortáblákra.




A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékosnak kártyát kellene helyeznie egy függőben lévő kártyamezőre, de a paklijában már nincs kártyája, a játék vége jelzőt egy mezővel előremozgatja a  felé. Ez általában a függőben lévő kártya pótlásakor fordul elő, amikor a játékos eltávolította ellenfele függőben lévő kártyáját vagy üzembe helyezte sajátját és egy kártyát kellene helyeznie a megüresedett függőben lévő kártyamezőre – ha már nincs több kártya a paklijában, ehelyett mozgatnia kell a jelzőt a visszaszámlálás sávján.

Megjegyzés: Az eldobott kártyákat sosem keverjük újra, hogy új húzópakli legyen belőlük.

Amikor ez először előfordul, a játékos elhelyezi a jelzőt a „3”-as mezőre, a következő alkalommal pedig átmozgatja a „2”-es, majd az „1”-es, végül pedig a  mezőre.

Megjegyzés: Ha a függőben lévő kártyamező üres és a játékosnak nincs több kártyája, de úgy dönt, hogy nem hajtja végre a függőben lévő kártyák fázisát, akkor nem kell mozgatnia a játék vége jelzőt a visszaszámlálás sávján.

Amikor a játék vége jelző a  mezőre ér, a játék azonnal véget ér és a játékosoknak összesíteniük kell az életerőpontok és adatpontok sávján szerzett pontszámaikat.

Az a játékos lesz a győztes, akinek a játék végén a két sáv végeredményét összeadva magasabb pontszáma van.

Példa: A játékban két frakció van, a Tudósok és az Idegenek. Amikor a játék véget ér, a Tudósoknak 8 életerőpontja és 7 adatpontja van, vagyis összesen 15 pontja. Az Idegeneknek csak 13 életerőpontja van (mivel az Idegenek nem gyűjtenek adatpontokat). A Tudósok győztek.

Döntetlen esetén mindkét játékos kap még egy extra kört – azzal a játékosal folytatva, aki a játék végét kiváltó játékos után következne, majd az óramutató járása szerint tovább haladva.

Ha a játékosok közt továbbra is döntetlen a helyzet, a játék döntetlen marad, és a döntetlenben résztvevő játékosok megosztják egymás közt a győzelmet.

A JÁTÉK AZ ALÁBBI ESETEKBE IS AZONNAL VÉGET ÉR HET:

- Ha a játék során bármelyik frakció életerőpontja 0-ra csökken; ebben az esetben ez a játékos elveszti a játékot.

- Ha a játék során bármelyik frakció 20 adatpontot szerez; ebben az esetben ez a játékos azonnal megnyeri a játékot.

A SZEKTOROK LEÍRÁSA

FOLYOSÓK

SZEKTORAKCIÓN: **ROHAM**



Minden egység (minden szektorban!) automatikusan megtámadja az ellenséges egységeket a támadás szabályai szerint (lásd lentebb).

Megjegyzés: Csak annak a játékosnak az egységei támadják meg az ellenséges egységeket, aki kiváltotta a rohamot. Az ellenséges egységek nem támadják meg a rohamot kiváltó játékos egységeit.


A TÁMADÁS SZABÁLYAI:


1) Egy egység csak akkor támadja meg a vele azonos szektorban lévő ellenséges egységet, ha terméiket átjárók kötik össze (az ilyen egységek lőtávolságban vannak).


Példa: A lenti képen a Tengerészgyalogos a szektorban lévő három Idegen egység közül csak kettőt fog megtámadni, mivel a harmadik egy olyan teremben van, amelytől fal választja el (és a szoba vele azonos oldalán nincs átjáró).

2) Az egység annyi ellenséges egységet támadhat meg, amennyit támadási korlátja megenged (a támadási korlát az egységen látható).

TÁMADÁSI TÍPUSOK

 - Az adott szektor legfeljebb egy, lőtávolságon belül lévő, ellenséges egységének okoz egy sérülést.

 - Az adott szektor minden, lőtávolságon belül lévő, ellenséges egységének okoz egy sérülést.

 - Az adott szektor legfeljebb egy, lőtávolságon belül lévő, ellenséges egységét támadja meg; ez a támadás egy adatpontot hoz ahelyett, hogy egy sérülést okozna.

3) Minden ellenséges egység megtámadása egy sérülést okoz az ellenfélnek. A sérüléseket azonnal jeleznünk kell az életpontok sávján a frakciójelző megfelelő mozgatóásával (1 sérülés 1 ponttal csökkenti a játékos életpontjait).

Megjegyzés: A Szürkék sérülések okozása helyett adatpontokat gyűjtenek.

Példa: Az egyik játékos két egysége is sérülést szenvedett, ezért életpontjait 2-vel kell csökkentenie.



FRAKCIÓ/TÁMADÁS	ALAPEGYSÉG	FEJLETT
Tengerészgyalogosok	megtámad egy ellenséges egységet	megtámad minden ellenséges egységet
Idegenek	nincs	megtámad minden ellenséges egységet
Tudósok	nincs	megtámad egy ellenséges egységet
Szürkék	nincs	megtámad egy ellenséges egységet (AP)

KISEBB ROHAM

Amikor egy egység negyedikként érkezik egy szektorba, vagyis kitölti a szektort, abban a szektorban kisebb rohamra kerül sor. Ez ugyanúgy zajlik, mint a rendes támadás, de csak abban a szektorban kerül rá sor, amelybe az egység belépett.

1. megjegyzés: Abban az esetben, ha egy egység negyedikként lép a Folyosók szektorába, kiváltja a kisebb rohamot (mivel kitölti a szektort), majd ezt követően egy rendes támadásra is sor kerül az összes szektorban (a Folyosók szektorakciója következtében).

2. megjegyzés: Ha mozgatunk egy ellenséges egységet (pl. az Irányítás vagy a Csoportos taktika kártyával), és kitöltünk egy szektort, akkor is az őt mozgató játékos váltja ki a kisebb rohamot, még ha egy ellenséges egységet is mozgattott és nem a sajátját.

TECHNOLÓGIAI RÉSZLEG

SZEKTORAKCIÓN: **PLUSZ EGY KÖR**



Válaszd ki egy másik egységed (bármelyik szektorból), és hajts vele végre még egy kört.

Egy játékos a saját körében sosem mozgathatja egyik egységét sem kétszer (semmilyen módon).

Példa: Ha egy játékos második egységét mozgatta a Plusz egy kör akciónak köszönhetően, és az az egysége is a Technológiai részlegen fejezi be a mozgását, még egyszer végrehajthatja a Plusz egy kör akciót. Ha a harmadik egysége is mozog, és az is a Technológiai részlegen áll meg, a játékos nem hajthatja végre még egyszer a Plusz egy kör akciót, mivel nincs több egysége, amit mozgathatna.

Ez a szektorakció kötelező, még ha a hatása a játékos számára kedvezőtlen is lesz.

Megjegyzés: Ha egy játékos több egységét is mozgathatja a Technológiai részleg akciójának köszönhetően (a fenti példához hasonlóan), egyszerűen megjelölheti és megjegyezheti a körében addig mozgattott egységeit, ha azokat az egységeket a termék szélére tolja. Erre a célra a szektortáblákon külön mezők találhatóak. A játékos a köre végén egységeit visszamozgatja a termék közepére.

A SZEKTOROK LEÍRÁSA

VEZÉRLŐTEREM

SZEKTORAKCIÓN: ÜZEMZAVAR



Vegyük magunkhoz az üzemzavarjelzőt (onnan, ahol éppen található), és helyezzük el ellenfelünk bármelyik függőben lévő, vagy üzembe helyezett kártyáján (bármelyik szektorban).

1. megjegyzés: Az üzemzavarjelzőt bármelyik kártyán elhelyezhetjük, ezért arra a kártyára is visszatehetjük, amelyről elvettük.
2. megjegyzés: Az üzemzavarjelzőt nem helyezhetjük bónuszkártyákra.

Amíg az üzemzavarjelző egy függőben lévő kártyán van, azt a kártyát egyik játékos sem helyezheti üzembe vagy dobhatja el.

Amíg az üzemzavarjelző egy üzembe helyezett kártyán van, annak a kártyának a képességeit figyelmen kívül hagyjuk, nem lehet eldobni, nem helyezhetünk rá fejlesztésjelzőt, stb. Teljesen úgy kezeljük, mintha nem is lenne játékban.

1. megjegyzés: Ha a kártya már játékba hozott egy jelzőt (pl. Parazita, Kisebb Idegenek, Láthatatlanság), ezeket a jelzőket nem vesszük le a tábláról és továbbra is érvényben maradnak, annak ellenére, hogy a hozzá tartozó kártyát kivonták a forgalomból.
2. megjegyzés: Ha a kártya nem hoz jelzőt a játékba, viszont kiegészítő jelzőt használunk, emlékeztetésül a kártya hatására (Tűz, Csápok, Védelmi rendszer, Rejtőzés), akkor arra az időre, amíg a kártya az üzemzavar miatt nincs játékban, a kiegészítő jelzőt visszatesszük például az adott kártyára (mivel ezt a jelzőt csak arra használjuk, hogy a szektorban üzembe helyezett kártyára emlékeztessen).
3. megjegyzés: Ha a kártya képességét már egy fejlesztésjelzővel felfejlesztettük vagy aktiváltuk (pl. Védelmi rendszer), vagy egy másik jelzőt helyeztünk a kártyára (pl. a Videó kamerák kártyára), és a kártya az üzemzavar miatt kizárásra kerül a játékból, a jelzőt nem vesszük le a kártyáról és a kártyát sem deaktiváljuk, de átmenetileg az is kizárásra kerül a játékmenetből.



FRAKCIÓSZEKTOROK

(A TENGHERÉSZGYALOGOSOK DOKKOLÓJA, A TUDÓSOK LABORATÓRIUMA, AZ IDEGENEK FÉSZKE, A SZÜRKEK HAJÓRONCSA)

A játékosok csak akkor hajtják végre a szektor akcióját, ha az a saját frakciójuk szektora. Ha egy játékos egy ellenség szektorán áll meg, annak akcióját nem hajtja végre.

A játékosok minden frakciószeKToron két lehetőség közül választhatnak egyet:

A JÁTÉKOS FRAKCIÓJÁNAK SZEKTORAKCIÓN: FEJLESZTÉSJEZŐ

Kapsz 1 fejlesztésjelzőt a közös készletből.

A JÁTÉKOS FRAKCIÓJÁNAK ALTERNATÍV SZEKTORAKCIÓN: ALAP TISZTOGATÁS

Dobd el ellenfeled egyik üzembe helyezett kártyáját a frakciószeKTorodról, eltávolítva azt a játékból.

AZ ELLENÉG FRAKCIÓSZEKTORÁNAK AKCIÓN: NINCS

FEJLESZTÉSJEZŐK



A fejlesztésjelzőket az alábbiak egyikére használhatjuk:

1) Eldobhatunk egy fejlesztésjelzőt, hogy átfordítsuk bármelyik egységünket a másik (fejlesztett) oldalára.

2) Elhelyezhetünk egy fejlesztésjelzőt bármelyik üzembe hozott kártyánkra, melyen a fejlesztés szimbólumában egy szám látható.

A kártyákra helyezett fejlesztésjelzők a kártyán látható számot 1-gyel megnövelik.

Példa: Az Akna kártya 2 sérülést okoz az ellenségnek. Ha ezen a kártyán van egy fejlesztésjelző, 3 sérülést okoz.

Az első fejlesztésjelző elhelyezése egy kártyára ingyenes. Ha egy játékos ugyanerre a kártyára szeretne még egy jelzőt helyezni, először el kell dobnia annyi fejlesztésjelzőt, amennyi a kártyán van.

Példa: A Harci helyzet kártyáján két fejlesztésjelző van. Ahhoz, hogy a játékos egy harmadikat helyezhessen rá, három fejlesztésjelzővel kell rendelkeznie – kettőt el kell dobnia, a harmadikat pedig a kártyára helyezni.

A fejlesztésjelzőket minden játékos számára látható helyen tartjuk.

Minden kártyán legfeljebb 6 fejlesztésjelző lehet.

3) A fejlesztésjelzőket későbbre is félretehetjük, és bármikor használhatjuk őket egy későbbi körünk során, a fent felsorolt módok egyikén.

Ha egy játékosnak több fejlesztésjelzője is van, bármennyit használhat belőlük saját köre során, akár mindet egyszerre.

A SZEKTOROK LEÍRÁSA

ÉLETERŐ- ÉS ADATPONTOK TÁBLÁJA

Minden frakciónak 20 életerőpontja van. A frakciók egységei osztozni fognak ezeken az életerőpontokon.

Amikor a frakció egyik egysége megsérül (az ellenség támadása vagy egy csapda miatt), a frakció életerőpontját annak megfelelően csökkentjük az életerőpontok sávján.

A Tudósok és a Szürkék a játék során adatpontokat gyűjtenek, a játék elején 0-ról indulva.

Amikor egy frakció adatpontot szerez, a frakció adatpontjait annak megfelelően megnöveljük az adatpontok sávján.

ÜRMEZŐ

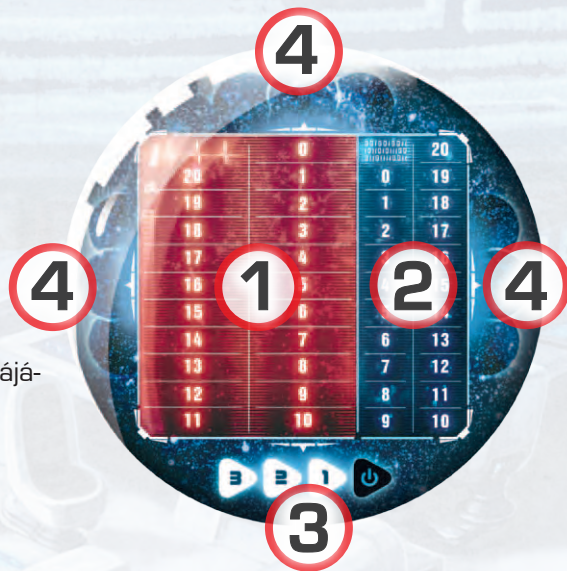
Az életerő- és adatpontok tábláján 3 ürmező található. Egy ürmezőn frakciótól függetlenül bármennyi egység tartózkodhat.

ÜRMEZŐ SZABÁLY:

A szektorokból az ürmezőre lökött egységek (lásd a mozgás szabályait a 8. oldalon) addig ott maradnak, amíg a játékos úgy nem dönt, hogy saját körében azt mozgatja (a szektorokban lévő egységei helyett).

Ha a játékos a saját körében az ürmezőn álló egységét mozgatja, bármelyik szektor bármelyik termében elhelyezheti.

Ez az egység semmi mást nem csinál (kivéve a csapdák hatásának érvényesítését, ha vannak), és a játékos köre véget is ér (nem hajtjuk végre sem az üzembe helyezett kártyák, sem a szektor akcióját, nem helyezünk le függőben lévő kártyát, és kisebb támadásra sem kerül sor, még ha a szektor be is telik).



Az életerő- és adatpontok táblájának leírása:

- 1) Életerőpontok sávja
- 2) Adatpontok sávja
- 3) A visszaszámlálás sávja
- 4) Ürmezők

JELZŐKORLÁT

A játékban különböző típusú jelzők vannak, úgy mint fejlesztésjelzők, láthatatlanság jelzők, paraziták, kisebb Idegenek, stb.

A jelzők száma meghatározza az adott típusú jelző játékban használható maximális számát is. Ez azt jelenti, hogy ha az egyik játékosnak a játék során bármikor több jelzőre lenne szüksége egy adott típusból, de abból a típusból nem áll több rendelkezésre (mivel mind használatban van), a játékos nem kap jelzőt (pl. az Inkubátor nem hoz létre egy kisebb Idegent, a játékos nem kap fejlesztésjelzőt, stb.).

Az eldobásra került jelzők visszakerülnek a jelzők közös készletébe.

ÁLTALÁNOS TAKTIKAI TANÁCSOK

A szektorokban gyorsan változik a helyzet a játék során, és minden játék teljesen más, ezért lehetetlen általános stratégiát kidolgozni. Egy játékosnak sok játékra lesz ahhoz szüksége, hogy megfelelően reagáljon az egyes helyzetekben, de van néhány alapvető taktika, melyet a kezdetektől érdemes használni:

- Kerüljük el, hogy egységeink egy szektorban gyűljenek össze – így lecsökkentjük mozgási lehetőségeinket a következő körre.
- Igyekezzünk úgy mozogni, hogy a lépésünket ok nélkül ne fejezzük be a Folyosók szektorán, mivel ellenségünk odaléphet, aktiválhatja a Rohamot és könnyedén sérülést okozhat.
- A játék elején próbáljuk mozgásunkat saját frakciószektorunkon befejezni, ahányszor csak lehet, mert így tudjuk kártyáinkat a legkönnyebben üzembe helyezni (ott az elején mindig két függőben lévő kártyamező van).
- A játék elején hozzunk üzembe sok kártyát és a játék során is próbáljunk minél többet üzembe helyezni, felfejlesztve egységeinket és a helyszíneken lévő kártyáinkat, kihozva belőlük a lehető legjobb eredményt.
- Próbáljuk blokkolni ellenségünket kártyakombinációi kihasználásában, különösen azok esetében, melyek tartalmazzák a Reprodukció kártyákat is, megakadályozva, hogy lemásolhassa legerősebb felfejlesztett kártyáit.
- Használjunk ki minden kártyát, és nem csak azokat, melyek elsőre erősnek tűnnek. Idővel rájövünk, hogy mindegyik kártya győzelemhez vezethet.
- Ne feledjük, hogy sok kártya esetében az üzembe helyezés csak a kezdet – ezeket a kártyákat gyakran fontos többször is fejleszteni, ha lehetséges, vagy üzembe helyezni egy Reprodukciót vagy egy másik kártyát, hogy növeljük annak hatását (néha akár egy 2-3 kártyából álló kombinációval is megsemmisíthetjük ellenségünket egyetlen kör alatt).
- Vigyázzunk, hogy lépésünket ne úgy fejezzük be egy szektorban, hogy mindhárom egységünk ott van, vagy úgy, hogy több egységünk is ott legyen, amikor betelik a szektor. Ha az ellenség megteheti, oda fog lépni, hogy egységünket kilőhesse az ürbe és/vagy feltöltse a szektort, kisebb rohamot kiváltva és sérüléseket okozva nekünk.
- A Technológiai részlegen legjobb akciókártyánkat helyezzük üzembe, hogy lehetőségünk legyen többször is aktiválni azt egy körben.
- A bónuszkártyák mezőjén a kevésbé hasznos kártyákat helyezzük üzembe.
- Ne hagyjuk, hogy egy szektorban csak ellenségünknek legyenek üzembe helyezett kártyái – számunkra is hasznot kell hoznia minden szektornak.

A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

KÁRTYÁK OLDALAI



KÉPPEL FELFELÉ FORDÍTOTT KÁRTYÁK

KÉPPEL LEFELÉ FORDÍTOTT KÁRTYÁK

A játékban mindig minden kártyát képpel felfelé helyezünk le.

A kártya előlapján a kártya szabályainak összefoglalását láthatjuk, emlékeztetőül a kártya hátlapján látható, részletes szabályokra.


A kártya hátoldalán található a kártya szabályainak teljes leírása. A játék során a játékosok bármikor megnézhetik a kártya hátoldalát, hogy elolvashassák a kártya pontos szabályait.

Megjegyzés: Néhány kártya hátoldalán van egy szimbólum, mely emlékezteti a játékos egy jelző elhelyezésére, amikor azt a kártyát üzembe helyezik az egyik szektorban (félhold alakú szimbólum a Tűz és a Csápok kártyáján, egy kör alakú szimbólum a Rejtőzés kártyáján, és néhány jelző szimbóluma a Kúszónövény kártyáján).

KÁRTYA TÍPUSOK

AKCIÓKÁRTYÁK

Bármikor, amikor az egységed olyan szektorban fejezi be a mozgását, ahol üzembe helyezett akciókártya van, végre kell hajtandó a kártya akcióját.

A  ikon azt jelenti: „Amikor az egységed itt fejezi be a mozgását, hajtsd végre ennek a kártyának az akcióját!”

MODULKÁRTYÁK


A modulkárták azokra a kártyákra és egységekre hatnak, melyek ugyanabban a szektorban vannak, mint ahol az adott modulkártya üzembe lett helyezve.

CSAPDAKÁRTYÁK

A csapdakártyák az olyan ellenséges egységekre hatnak, melyek mozgásukat ugyanabban a szektorban fejezik be, mint ahol a csapda üzembe lett helyezve.

A csapdák nem csak akkor fejtik ki hatásukat, amikor egy egység a mozgását az adott szektoron fejezi be, hanem ha azt egy kártya hatására mozgatják oda.

Néhány csapda (Tűz, aktivált Védelmi rendszer, Csápok) akkor is kifejti hatását, ha az ellenség csak áthalad azon a szektoron, ahol üzembe helyezték. Ezekhez a csapdákhoz szintén félhold alakú jelzőket használunk, melyeket emlékeztetőül a szektortábla csapdajelzők számára fenntartott területére helyezünk.

A  ikon azt jelenti: „Amikor az ellenség itt fejezi be a mozgását, hajtsd végre ennek a kártyának az akcióját!”; (a félhold alakú jelzővel jelölt csapdák esetében, mint a Tűz, a Védelmi rendszer és a Csapdák, azt jelenti: „Amikor az ellenség itt fejezi be a mozgását vagy áthalad rajta, hajtsd végre ennek a kártyának az akcióját!”)



INSTANT KÁRTYÁK


Az instant kártyákat nem a szektorokban helyezük üzembe, hanem azonnal kifejtik hatásukat, amint egy játékos kijátssza őket a kezéből.

Ha a játékos az instant kártyát a megszerzését követően nem szeretné azonnal használni, megtarthatja és bármikor felhasználhatja azt egy jövőbeli köre során. Az ilyen kártyát képpel felfelé, ellenfele számára látható helyen kell tartania.

Ha egy játékosnak több instant kártyája is van, saját köre során bármennyit felhasználhat belőle, akár mindet egyszerre kijátssza.

Az instant kártyák mindegyikét csak egyszer használhatjuk, és használat után el kell őket dobnunk.

RÖVIDEBB ÚT KÁRTYÁK

A Rövidebb út kártya  módosítja saját egységeink mozgását azon a szektoron, ahol üzembe helyezték.

REPRODUKCIÓ KÁRTYÁK

A Reprodukció kártyák lemásolják minden olyan kártya képességét (beleértve a kártyára helyezett jelzőket is), melyek a velük azonos frakcióhoz tartoznak és azokkal közvetlenül szomszédosak (vízszintesen vagy függőlegesen – a reprodukció átlósan nem működik).

A Reprodukció egyszerre legfeljebb 3 kártyát másolhat le, amennyiben közvetlenül szomszédos azokkal a kártyákkal (ez a Folyosók és a Technológiai Részleg esetében fordulhat elő).

A Reprodukció nem tud lemásolni olyan kártyát, mely üzemzavar miatt éppen játékon kívül van, vagy amely már eldobásra került a játékból.

Az egymással szomszédos Reprodukció kártyák nem másolják le egymást.

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

A különleges kártyák az egész játékra hatnak (pl. a kártya szabályai alapján az összes szektor vagy az összes egységet érinthetik, stb.).

BÓNUSZKÁRTYÁK

A bónuszkártyák egyik frakcióhoz sem tartoznak.

A bónuszkártyák mindegyike instant kártya (lásd fentebb).

A bónuszkártyák megszerzésük után azonnal használhatóak.




KIEGÉSZÍTŐ JELZŐK

Néhány kártya, mint a Parazita, a Láthatatlanság, az Inkubátor és a Fogó, jelzőket hoz játékba, melyeket a kártya érvényesítésekor a kártyára helyezünk. Egyéb kártyák: A Tűz, a Csápok, a Védelmi rendszer, a Rejtőzés és a Kúszónövény kiegészítő jelzőket is használ, de csak arra, hogy emlékeztesse a játékosokat a hozzájuk tartozó kártyák hatására, melyeket a mozgás során (félhold alakú jelzők: Tűz, Csápok, Védelmi rendszer) vagy Roham közben (Rejtőzés jelző) hajtunk végre.

A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

KÁRTYAKÉPESSÉGEK: FEJLESZTETT


Ha egy kártyán a fejlesztés szimbólumában  egy szám látható, az azt jelenti, hogy minden fejlesztésjelző, melyet arra a kártyára helyezünk, +1-et ad a kártyán látható számhoz.

Egy kártyán legfeljebb 6 fejlesztésjelző lehet.

Ha a fejlesztésjelző megszerzésekor azt egyik kártyánkra sem tudjuk elhelyezni, megtarthatjuk a jelzőt, és bármikor felhasználhatjuk egy jövőbeli körünk során.



EGYSZERI HASZNÁLAT

 Dobd el ezt a kártyát, miután az kifejtette a hatását.

MAGYARÁZAT AZ EGYES KÁRTYÁKHOZ

Az első játék alkalmával ezt a szakaszt nem kell elolvasnotok. Az itt felsorolt információk különleges esetekre és helyzetekre vonatkoznak. Ezt a szakaszt csak akkor kell ellenőriznetek, ha kétségeitek van az egyes kártyák működésével kapcsolatban.

REPRODUKCIÓ VAGY TÖBB EGYFORMA KÁRTYA EGY SZÉKTORON BELÜL

Ha egy kártyából több azonos van egy szektorban (vagy egy kártyát lemásoltunk a Reprodukció kártya segítségével), a kártya hatását:

- a szokásos módon sokszorosítjuk TENGERSZYGALOGOSOK: Fegyverraktár, Akna, Tűz, Harci helyzet, Csapdadetektor, Roham

TUDÓSOK: Archívum, Orvosi részleg, Kis laboratórium, Védelmi rendszer, Állomásvázlat, Robbanás

IDEGENEK: Csápok, Kaptár, Rejtőzés, Élőhely, Inkubátor, Roham

SZŰRKÉK: Kamra, Akna, Szonda, Génkezelő, Időhurok, Hanyatlás, Átvitel, Lélekcspapó

- csak egyszer hajtjuk végre, hiszen nem sokszorosítható

TENGERÉSZYGALOGOSOK: Barikád, Rajtaütés, Védelem

TUDÓSOK: Üzemzavar, Rejtekhely, Titkos átjáró

IDEGENEK: Rövidebb út a szellőzőn át, Szellőző tengely, Kúszónövény

SZŰRKÉK: Teleportálás

- néhány kártya esetén a sokszorosítás egy kicsit bonyolult lehet – ezeket lásd az alábbiakban az egyes kártyák leírásánál.

ÜZEMZAVARJELZŐ ÉS ANNAK HATÁSA NÉHÁNY KÁRTYÁRA

Ha az üzemzavarjelző lekerül egy kártyáról, a kártya azonnal aktiválódik, még mielőtt az üzemzavarjelző átkerülne egy másik kártyára (pl. a Védelem azonnal rákényszeríti az ellenséget, hogy visszategyze az üzemzavarjelzőt a Védelem kártyájára;



a Kúszónövény azonnal deaktiválja az ellenség kártyáját az adott szektorban, stb.).

ELRABLÁS (IDEGENEK)

Ha az Elrablást felfejlesztik, vagy a Reprodukcióval lemásolják, a játékos különböző ellenséges egységeket helyezhet át az adott szektorból (egy ellenséges egységet nem mozgathatunk kétszer). Minden egységet külön mozgathatunk.

INKUBÁTOR (IDEGENEK)

Ha egy kisebb Idegen megjelenésével a szektor betelik, az Idegenek kisebb rohamot váltanak ki.

Ha nincs hely, ahol a kisebb Idegen megjelenhetne, a kisebb Idegen kilök egy tetszése szerinti egységet az ürmzőre.

SZELLEMCSPAPÁS (IDEGENEK)

Ha a Szellemcsapást felfejlesztik, vagy egy szektorban több egyforma kártya van (vagy a kártyát a Reprodukcióval lemásolják), bármelyik szektorban aktiválhatjuk különböző egységeink támadását (egy körben egy egység támadását nem aktiválhatjuk egymástól többször).

REJTŐZÉS (IDEGENEK)

Mivel a Rejtőzést nem egységként kezeljük, a Szellemcsapás nem aktiválhatja annak támadását.

PARAZITA (IDEGENEK)

Ha ezt a kártyát másoljuk le a Reprodukcióval, az ellenséges egységre két parazitajelzőt teszünk, így minden elhasznált mozgáspontért két sérülést kap. Amikor az egység megszabadul a parazitától, mindkét jelzőt levesszük róla.



VIDEÓ KAMERÁK (TUDÓSOK)

Amikor ezt a kártyát üzembe helyezzük, a „0” értékének jelölésére helyezzünk el egy kiegészítő videó kamerajelzőt – ezzel a jelzővel jelöljük majd a megszerzett videó kamerapontokat.

Amikor egy ellenséges egység ebben a szektorban fejezi be a mozgását, a kamerajelzőt a megszerzett kamerapontoknak megfelelően előremozgatjuk. Amikor a Tudósok saját egysége áll meg az adott szektorban, a Tudósok annyi adatpontot kapnak, ahány kamerapontot addig gyűjtöttek, majd lenullázzák azt – a kamerapontok jelzőjét mozgassuk vissza a „0” értékre (az összeggyűjtött pontok száma ismét 0 lesz).

Ha a kamerajelző már 6 pontot jelez, a kamera megtelt és nem tud több pontot gyűjteni, amíg újra le nem nullázzák.

VIDEÓ KAMERÁK ÉS REPRODUKCIÓ:

A Reprodukció az aktuális kamerapontok számát másolja le (még ha a kamerapontok értékét nem is lehet a Reprodukció kártyáján jelölni); például: az aktuális kamerapontok száma 2. Amikor egy Tudós egység megáll a Videó kamerák szektorában (melyet Reprodukcióval lemásoltak), a játékos 4 AP-t kap (2-t a Videó kamerából és 2-t a Reprodukcióból). Ezt követően a kamerapontokat lenullázzuk.

FOGÓ (TUDÓSOK)

Ha egy olyan egység, melyet egy másik egység szabadít ki a göböl, kisebb rohamot vált ki, a Fogóból történő kiszabadulás a kisebb roham ELŐTT fejt ki hatását.

FOGÓ + REPRODUKCIÓ

A Reprodukció nem másolja le a Fogót. Ha egy szektorban 2 Fogókártya van, külön kezeljük őket – amikor az első ellenséges egység megáll a szektorban, aktiváljuk az egyik Fogót, és csak akkor aktiváljuk a másikat is, amikor a következő ellenséges egység megáll a szektorban.

TÁVVEZÉRLŐ + REPRODUKCIÓ (TUDÓSOK)

Ha ezt a kártyát másoljuk le a Reprodukcióval, a játékos két különböző akciókártya akcióját aktiválhatja (egy akciót nem aktiválhatunk kétszer) bármelyik szektorban. Minden akciót külön hajtunk végre.



HANYATLÁS (SZŰRKÉK)

Amikor az ellenségnek el kell vesztenie frakciója valamennyi fejlesztését, de nem rendelkezik annyival, elveszti az összes lehetséges fejlesztését. Az üzemzavar által játékon kívül helyezett kártyákról nem dobhatunk el fejlesztésjelzőket.



LÁTHATATLANSÁG (SZŰRKÉK)

Ha ezt a kártyát felfejlesztjük, vagy a Reprodukcióval lemásoljuk, különböző egységekre helyezhetünk láthatatlanság jelzőket bármelyik szektorban (egy egységre nem helyezhetünk egymélt több jelzőt).



IRÁNYÍTÁS (SZŰRKÉK)

A Szürkéket irányító játékos kiválaszt egy üres termet, melyen az ellenséges egység be fogja fejezni a mozgását.

Ha abban a szektorban, ahová az ellenséges egység mozgott, nincs üres szoba, a Szürkéket irányító játékos választhatja ki, hogy melyik egységet lövje ki az űrbe (akár az az egység is lehet, amelyet éppen a játékos mozgattott).

Egy ellenséges egység mozgásakor az az egység nem hajt végre akciót (sem kártya- sem szektor- akciót), de a csapdakártyák a megszokott módon hatnak rá.

Ellenségünk mozgásakor használhatjuk saját Rövidebb út kártyáinkat.

A modulárkártyák (pl. Barikád, Rejtekhely) továbbra is védik az ellenséget.

IRÁNYÍTÁS + REPRODUKCIÓ

Ha ezt a kártyát felfejlesztjük vagy több van belőle egy szektorban (vagy lemásoljuk a Reprodukcióval), a kártya játékos különböző ellenséges egységeket mozgat (egy egységet nem mozgathat kétszer) bármelyik szektorból. Minden egységet külön mozgathatunk.

TELEPORTÁLÁS (SZŰRKÉK)

Amikor egy Szürke egység a mozgását egy olyan szektorban fejezi be, ahol a Teleportálás kártyája található, bármelyik szektorba át lehet mozgatni, és ott fogja befejezni a mozgását. Ebben az esetben a Teleportálás kártya szektorában nem hajt végre semmilyen akciót, és nem esik bele az ott üzembe helyezett csapdába sem. Abban a szektorban fogja akciót a rendes szabályok szerint végrehajtani, amelybe teleportált.

Megjegyzés: A játékos bármelyik szektorba átmozgathatja az egységet, így abba a szektorba is átmozgathatja, amelyben a Teleportálás kártyája található.

IDŐHUROK (SZŰRKÉK)

Ha az Időhurok kártyáját felfejlesztjük, a játékos az adott szektorban több mozgáspontot használhat fel, és minden alkalommal eldöntheti, hogy 0, 1 vagy több mozgáspontot használ.



TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK

RAJTAÜTÉS + REPRODUKCIÓ (TENGERÉSZGYALOGOSOK)

Ha egy szektorban két azonos kártya van (vagy a kártyát a Reprodukcióval lemásolják), kétszer hajtunk végre rajtaütést.



DUPLALÖVETŰ + REPRODUKCIÓ (TENGERÉSZGYALOGOSOK)

Ha egy szektorban két azonos kártya van (vagy a kártyát a Reprodukcióval lemásolják), a két kártya egyenként ad lehetőséget egy Tengerészgyalogos egység összes támadásának megismétlésére.



CSOPORTOS TAKTIKA (TENGERÉSZGYALOGOSOK)

A Tengerészgyalogosokat irányító játékos kiválaszt egy termet, melyen az ellenséges egység be fogja fejezni a mozgását.

Ha a szektorban nincs olyan üres terem, melyre az ellenséges egység mozoghatna, a Tengerészgyalogosokat irányító játékos fogja kiválasztani azt az egységet, melyet az ürbe löknek (mely akár a mozgatható játékos egyik egysége is lehet).

Ha egy ellenséges egységet mozgathatunk, az az ellenséges egység nem hajt végre akciót (sem kártya- sem szektorakciót), viszont a csapdakártyák a szokásos módon fognak rá hatni.

Az ellenség mozgathatása közben használhatjuk saját Rövidebb út kártyáinkat.

A modulárkártyák (pl. Barikád, Rejtekhely) a szokásos módon védik az ellenséget.

CSOPORTOS TAKTIKA + REPRODUKCIÓ

Ha a játékos ezt a kártyát a Reprodukcióval lemásolja, két különböző ellenséges egységet mozgathat bármelyik szektorból (egy egységet nem mozgathat kétszer). Az egységeket külön mozgathatjuk.

CSAPDADETEKTOR (TENGERÉSZGYALOGOSOK)

Ha a csapdadetektort felfejlesztjük és új deaktiválás jelzőket hozunk létre, a jelzőket különböző szektorokban helyezhetjük el.

HÁRTYA A PAKLIBÓL (BÓNUSZHÁRTYA)

A felhúzott kártyát az elvételét követően azonnal kijátszhatod, még azelőtt, hogy helyettesítenéd azt a függőben lévő kártyát, melyet éppen üzembe helyeztél azon az üzembe helyezett kártyamezőn, ahol ez a bónuszkártya volt.

AKNAFOLYOSÓ (BÓNUSZHÁRTYA)

A plusz szektor, melyre egy egység ennek a kártyának a használatával odaléphet, szintén egy mozgáspontnak számít.



EBBEN A SZAKASZBAN A 3-4 FŐS JÁTÉKHOZ SZÜKSÉGES SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOKAT MUTATJUK BE.

3 VAGY 4 JÁTÉKOS: MINDENKI MINDENKI ELLEN

A módosítások a következők:

1) A szektortáblákat tetszőleges sorrendben helyezjük az életerő- és adatpont jelző tábla köré (a játékosok véletlenszerű sorrendben is lehelyezhetik őket, vagy például egy-egy játék alkalmával felcserélhetnek bizonyos szektorokat). A szektorok elhelyezésének sorrendje a játékosok sorrendjét is meg fogja határozni a teljes játékra.

2) Az előkészületek során minden játékos elhelyezi frakciójelzőjét az életerőpontok sávjának „0” értékére.

Megjegyzés: Ha az előkészületek során egy szektor megtelne, nem kerül sor kisebb rohamra.

3) Minden alkalommal, amikor bármelyik ellenségünket megsebezük (bármilyen módon, pl. egy támadás vagy egy csapda segítségével), annyi életerőpontot nyerünk, ahány sérülést okoztunk az ellenségnek, ahelyett, hogy az ellenség életerőpontjait csökkentenénk.

Megjegyzés: Ebben a játékmódban az Orvosi részleg kártyája (a Tudósok frakció paklijából) az ellenségei által szerzett ÉP-t fogja csökkenteni, ahelyett, hogy a Tudósok ÉP-jét emelné – a Tudósokat irányító játékos osztja el, hogy melyik játékos mennyi ÉP-t veszít.

Megjegyzés: A csapdák esetében mindig a csapda tulajdonosa kapja meg az életerőpontokat, még akkor is, ha egy harmadik játékos mozgatta az ellenséges egységet a csapdába (pl. az Irányítás vagy a Csoportos taktika kártyák használatával).

4) Ha bármelyik játékos elér 20 életerő- vagy 20 adatpontot, azonnal megnyeri a játékot.

5) Döntetlen esetén a vesztes frakciók jelzőjét távolítsuk el az életerő- és adatpontok táblájáról (a frakció kártyáit, egységeit és szektorait a helyükön hagyjuk és azok a szokásos módon fognak működni). Ezután minden döntetlenben résztvevő játékos végrehajt még egy kört, azzal a játékosal kezdve, aki a játék végét kiváltó játékos után következett volna, és az óramutató járása szerint haladva tovább.

Ha a játékosok közt még mindig döntetlen áll fenn, a játék döntetlennel ér véget és az érintett játékosok megosztoznak a győzelmen.

KOOPERÁCIÓ A FRAKCIÓ KÖZÖTT?

Az Idegeneket, akik a Tudósok laboratóriumaiban keltek életre, arra tanították, hogy ne támadjanak a különleges chippel ellátott emberekre, ellentétben a Tengerészgyalogosokkal és a Szürkékkel, akik együtt harcolnak, hogy legyőzzék ezt a veszélyes tenyészetet.

A Tudósok és a Szürkék békésen kutatnak együtt az állomás semleges zónájában, szembeszállva a Tengerészgyalogosokkal, akik túszként tartják fogva az Idegenek királynőjét. Katonák által védeltetett Tudósok indítanak expedíciót egy távoli állomásra, hogy felderítsék a helyzetet, ám ott két idegen fajra bukkannak, akik és ellenséges szándékkal egyesültek. A Theseuson nincsenek lehetetlen szövetségek.

4 JÁTÉKOS: CSAPATJÁTÉK

A módosítások a következők:



1) A játékosok kétfős csapatokba rendeződnek. A szövetségeket a képen látható módon jelöljük a szövetségjelzőkkel (a függőleges jelzők az „A” szövetség tagjait jelölik, a vízszintes jelzők pedig a „B” szövetségét).

A jelzők elhelyezése a játékosok sorrendjét is meghatározza. A játékosok a következő sorrendben kerülnek sorra:

- „A” szövetség első játékosa
- „B” szövetség első játékosa
- „A” szövetség második játékosa
- „B” szövetség második játékosa

2) Az előkészületek során egy szövetség csak egy frakciószektort fog használni saját szektoraként (a játékosok döntenek el, hogy a két frakció közül melyik szektorát fogják használni).

3) Mindegyik játékos megkeveri frakciókártyái pakliját és magához veszi az első 10 lapját (15 helyett), megalkotva ezzel saját pakliját.

Ezt követően mindegyik játékos felhúzza saját paklija első 2 lapját (az első 3 helyett). A kör sorrendjének megfelelően minden játékos kiválasztja két lapja közül az egyiket, és üzembe helyezi azt bármelyik szektor bármelyik üres üzembe helyezett kártyamezőjén, a másikat pedig a szövetséges szektor függőben lévő kártyamezőjére helyezi.

4) Minden játékos csak 2 egységet használ (3 helyett).

A kör sorrendjének megfelelően először minden játékos elhelyezi egyik egységét szövetséges szektorának bármelyik üres termében, majd minden játékos lehelyezi második egységét bármelyik szektor bármelyik üres termébe.

Megjegyzés: Ha az előkészületek során egy szektor megtelne, nem kerül sor kisebb rohamra.

5) A játék során minden játékos sajátjának tekinti szövetséges kártyáit, egységeit, valamint a szövetség szektorát, a következő kivételekkel:

- Nem mozgathatjuk szövetségesünk egységeit (még akkor sem, ha aktiváljuk a Technológiai részleg szektorakcióját).
- Sosem húzhatunk kártyát szövetségesünk paklijából.
- Amikor rohamra kerül sor, csak a rohamot kiváltó játékos egységei támadják meg az ellenséges egységeket.
 1. megjegyzés: A szövetséges játékosok a bónuszkártyákon is osztoznak, és bármelyikük használhatja őket.
 2. megjegyzés: A Harci helyzethez vagy a Kamrához hasonló kártyák, melyek segítségével egy játékos [X]-szel több sérülést okozna egy támadás során, vagy [X]-szel több AP-t szerezne, csak akkor vonatkoznak a szövetséges játékosra is, amikor az valóban sérülést okoz / AP-t szerez.

6) Ha a játék során bármelyik játékos nullára csökkenti ellenfele életerőpontjait, vagy 20 adatpontot szerez, szövetsége automatikusan megnyeri a játékot. Ha a játék végén az összes játékosnak 0-nál több életerőpontja, és 20-nál kevesebb adatpontja van, az a szövetség nyer, mely az életerőpontokat és adatpontokat összeadva több pontot szerzett.

PANDORA

A Theseus feletti irányítás átvételéért folyó harc egész frakciók figyelmét és erejét emésztette fel. Már hosszú ideje nem vettek tudomást valami más jelenlétéről és kisugárzásáról, ami azonban mindvégig folyamatosan és aktívan jelen volt az állomáson. Vajon mennyi időbe telik rábukkanniuk a Theseus tervrajzairól hiányzó szektorra? És ha meg is találják, vajon rájönnek-e lakóinak titkára... és vajon túlél-e azt?

A Pandora egy további, ötödik frakció, és nagyban különbözik az alapjáték négy frakciójától. Ezt a frakciót azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik már kellő jártasságot szereztek az alapjátékban, és haladó játékelményre vágyanak. A Pandora legjobban 3 fővel működik.

A FRAKCIÓ LEÍRÁSA

1) A Pandora frakciója 3 alapegységből (az úgynevezett lényekből), valamint 10 kisebb egységből (az úgynevezett embriókból) áll: 2 vadász, 4 futó és 4 harcos. A többi frakcióhoz hasonlóan a Pandora egységeinek is két oldala van: egyik oldalán az alapegység, másik oldalán pedig a fejlesztett egység látható. A Pandorának nincsenek frakciókártyái, helyette számos különböző egységet kínál.

LÉNY:



Alapegység - ⚡ Egy sérülést okoz legfeljebb egy ellenséges egységnek, mely lőtávolságon belül van az adott szektorban.

Fejlesztett egység - ⚡⚡⚡ Egy sérülést okoz minden ellenséges egységnek, mely lőtávolságon belül van az adott szektorban.

FUTÓ:



Alapegység - ➡ A mozgása során egy szektorral tovább mozoghat.

◊ - Egyszeri használat erejéig át tud venni egy ellenséges kártyát.

Fejlesztett egység - ➡ A mozgása során egy szektorral tovább mozoghat.

◊ - Tartósan át tud venni egy ellenséges kártyát.

⚡ - Egy sérülést okoz legfeljebb egy ellenséges egységnek, mely lőtávolságon belül van az adott szektorban.

VADÁSZ:



Alapegység - ◊ Tartósan át tud venni egy ellenséges kártyát.

Fejlesztett egység - ◊ Tartósan át tud venni egy ellenséges kártyát.

⚡ - Egy sérülést okoz legfeljebb egy ellenséges egységnek, mely lőtávolságon belül van az adott szektorban.

HARCOS:



Alapegység - ◊ Egyszeri használat erejéig át tud venni egy ellenséges kártyát.

⚡ - Egy sérülést okoz legfeljebb egy ellenséges egységnek, mely lőtávolságon belül van az adott szektorban.

Fejlesztett egység - ◊ Tartósan át tud venni egy ellenséges kártyát.

⚡⚡⚡ - Egy sérülést okoz minden ellenséges egységnek, mely lőtávolságon belül van az adott szektorban.

2) A játék elején a Pandora frakciójának a többi frakcióhoz hasonlóan 20 ÉP-je van. Ez a frakció nem gyűjt AP-t.

3) A Pandorának nincs saját szektortáblája (ami azt jelenti, hogy például egy kétfős játékban a játéktér csak négy szektortáblából fog állni). E helyett a Pandorát irányító játékos Pandora szektorjelzőjét elhelyezi bármelyik, játékban lévő szektorra (annak bal vagy jobb oldalára). Innentől kezdve az a szektor a Pandora frakciójának szektora is.

Ha a játékos Pandora szektorjelzőjét egyik ellensége frakciószektorára helyezi, mindketten sajátjukként fogják azt a szektort kezelni.

Megjegyzés: Ha a játékos Pandora szektorjelzőjét egyik ellensége frakciószektorára helyezi, hatással lesz a játékosok sorrendjére, hogy a tábla bal vagy jobb oldalára helyezi azt; például: két frakció vesz részt a játékban, a Tengerészgyalogosok és a Pandora. A Pandorát irányító játékos Pandora szektorjelzőjét a Tengerészgyalogosok szektorának bal oldalára helyezi – ebben a helyzetben ő lesz a kezdőjátékos.



4) A játék elején az egységeket a megszokott szabályok szerint helyezük el a szektorokban.

Megjegyzés: Ha a Pandorát irányító játékos és ellenfele ugyanazon a szektoron osztozik, a játék elején a szektor minden terme be fog telni, és nem kerül sor kisebb rohamra.

5) **SZAPORODÁS:** Minden alkalommal, amikor a játékos mozgat egy lényt és az a mozgását egy olyan szektoron fejezi be, ahol nincs egyetlen ellenséges egység sem, abban a szektorban automatikusan születik egy embrió (miután Pandora végrehajtotta az ott lévő akciókártyát, amennyiben átvett egyet). A játékos választ egyet a rendelkezésre álló embriójelzőkből, és elhelyezi azt az adott szektor egyik üres termében.

Ha az adott szektorban nincs üres terem a felbukkanó embrió számára, akkor ki fog lökni egy tetszése szerinti egységet az ürmezőbe.

6) **EGY KÁRTYA ÁTVÉTELE:** Ha a Pandorát irányító játékos mozgat egy embriót, akkor az akciókártyák fázisa után (amennyiben Pandora már vett át kártyát) és egy esetleges szaporodást követően, de még a szektorakciók fázisa előtt a játékos eldöntheti, hogy átveszi-e az irányítást egy ellenséges kártya felett – azt az embriójelzőt ráhelyezheti az adott szektor bármelyik ellenséges, üzembe helyezett kártyájára, átveve felette az irányítást. Az embriójelző az átvett kártyán marad, és nem számít többé egységnek. Attól függően, hogy az embrió alapegység vagy fejlesztett egység volt, ugyanazzal az oldalával felfelé helyezzük el a kártyán. A jelzőn látható szimbólum jelzi, hogy a kártyát egyszeri ◊ vagy tartós használatra ◊ vették át. A kártya a rajta lévő fejlesztésjelzőkkel együtt kerül átvételre, és attól fogva Pandora kártyájának tekintendő. Ha a kártya csak egyszeri használat erejéig került átvételre, a kártya végrehajtását követően az embriójelzőt levesszük róla és visszatesszük a Pandorát irányító játékos számára rendelkezésre álló jelzők közé. Az ellenség kártyája ezután ismét visszakerül az eredeti frakció tulajdonába.

7) A Pandora szektorakciója egy fejlesztésjelző – a játékos kap 1 fejlesztésjelzőt.



Ez a szokásos módon használható bármelyik Pandora egység vagy bármelyik átvett, üzembe helyezett kártya fejlesztésére, amelyen egy szám látható a fejlesztés szimbólumon.

Megjegyzés: Ha a Pandora szektora az egyik általános szektor, és a Pandorát irányító játékos a mozgását abban a szektorban fejezi be, akkor a játékos az adott szektor akcióján kívül a Pandora szektor akcióját is végrehajtja. A játékos dönti el, hogy milyen sorrendben kívánja végrehajtani az akciókat; ha például a Folyósok a Pandora szektora, a játékos eldöntheti, hogy először a fejlesztésjelzőt kapja-e meg (melyet azonnal felhasználhat), vagy előbb rohamot vált ki.

Megjegyzés: Ha a Pandora szektora az egyik általános szektor, a szektor akciója továbbra is elérhető lesz az ellenség számára is.

8) Az alternatív szektorakció használatával a Pandora játékos akkor is eldobhatja az (átvett) Pandora kártyákat egy adott szektorból, ha azon a szektoron egyik ellenségével osztozik. Az eldobott kártyán lévő embriójelző visszakerül a Pandorát irányító játékos számára rendelkezésére álló jelzők közé.

9) A Pandorát irányító játékos nem hajtja végre a függőben lévő kártyák fázisát.



© 2013 PORTAL GAMES

Ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl,
portal@portalgames.pl

Kedves vásárlónk, játékainkat a legnagyobb odafigyeléssel állítjuk össze. Ha azonban az Ön példányából mégis hiányzik valami – elnézést kérünk érte. Kérjük, értesítsen bennünket:

wsparcie@portalgames.pl

Theseus: The Dark Orbit & Portal Games (kiadó), Minden jog fenntartva. E termék bármilyen formában történő sokszorosítása szigorúan tilos a kiadó írásos engedélye nélkül.

A JÁTÉK SZERZŐJE: Michał Oracz

BORÍTÓ GRAFIKA Tomasz Jędruszek

ILLUSZTRÁCIÓK: Mariusz Gandzel,

Mateusz Bielski, Michał Oracz, Piotr Foksowicz

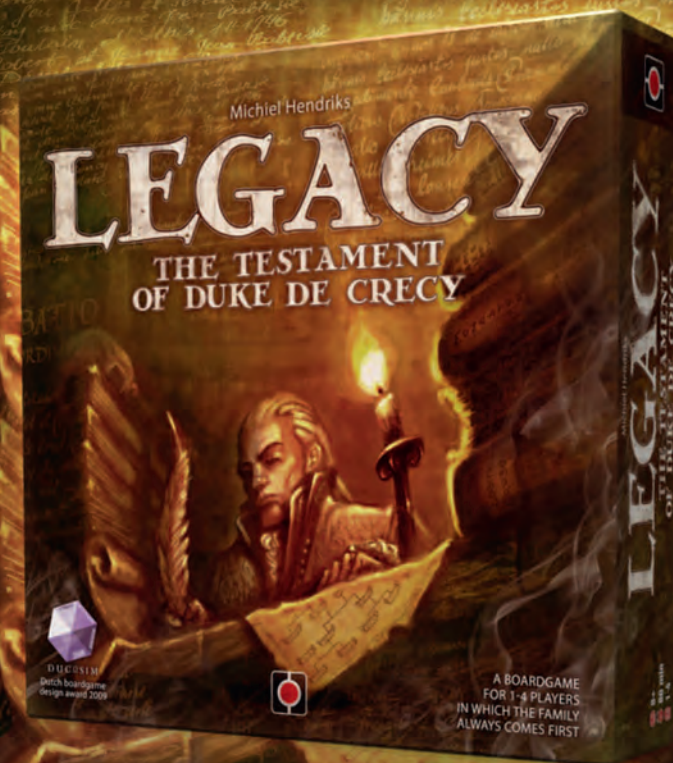
GRAFIKAI TERVEZÉS: Michał Oracz, Maciej Mutwil

JÁTÉKSZABÁLYOK: Łukasz Piechaczek, Michał Oracz

JÁTÉKSZABÁLY DIZÁJN: Rafał Szyma

KÜLÖN KÖSZÖNET: Ignacy Trzewiczek, Michał Bugaj, Tomasz Jędruszek, Maciej Mutwil, Łukasz Piechaczek, Mirosław Gucwa, Rafał Szyma, Jakub Wiśniewski, Piotr Pieńkowski, Hubert Bartos, Marcin Karbowski, Piotr Widderski, Maciej Molenda, Michał Maliszewski, Michał Walczak, Michiel Hendriks, Felix Wedel, Yann Wenz, Geoffrey Engelstein, Ryan Kuo, Robin Lees, Monika Kucharska, Tyler Rose

THE FAMILY ALWAYS COMES FIRST!



SECURE YOUR FAMILY'S FUTURE
INVEST IN YOUR CHILDREN
PLAN THE MARRIAGES
GAIN THE POWER
AND INFLUENCE



WWW.PORTALGAMES.PL



PÉLDÁK A JÁTÉK MENETRE



ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok elhelyezik szektoraikat (az üzemzavarjelzővel és a visszazámlálás jelzőjével együtt). Helyezzük el a jelzőket az életpontok sávján. (A Tudósok az adatpontok sávjára is helyeznek egy jelzőt.) Helyezzünk egy véletlenszerűen választott bónuszkártyát képpel felfelé minden olyan üzembe helyezett kártyamezőre, melyen egy bónuszkártya szimbóluma látható. Minden játékos megkeveri frakciókártyáit, magához veszi az első 15 lapot, a többit pedig visszateszi a dobozba.

Minden játékos felhúzza paklijának első 3 lapját, majd – a játékosok sorrendjének megfelelően – mindegyikük kiválaszt belőlük egyet, melyet képpel felfelé elhelyez egy üres üzembe helyezett kártyamezőn, a másik két kártyát pedig képpel felfelé frakciószektorra függőben lévő kártyamezőre helyezi el (az Idegenek a Kaptárt helyezik üzembe saját szektorukon, a Tudósok pedig a Videó kamerákat a Folyosókon). A játékosok elhelyezik első két egységüket saját frakciószektorukon, harmadik egységüket pedig bármelyik szektor bármelyik termén (mindkét játékos úgy dönt, hogy harmadik egységét a saját frakciószektorra előtti szektorra helyezi).



1. ÓR: IDEGENEK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja a Vezérlőtermen álló egységét. Az egység egy szektornyit mozog, és mozgását az Idegenek frakciószektorán fejezi be.
AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Nincs.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A játékos kap egy fejlesztésjelzőt és azonnal felfejleszti egyik egységét.
FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos üzembe helyezi a Rövidebb utat a szellőzőn át a Vezérlőteremben egy bónuszkártya mezőjén, ezért elveszi az ott

lévő „Kártya a pakliból” nevű bónuszkártyát, és megtartja egy későbbi használatra. Ezután újratölti a függőben lévő kártyamezőt.



2. ÓR: TUDÓSOK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja a Technológiai részlegen álló egységét. Az egység helyezi a Védelmi rendszert egy üres egy szektornyit mozog, és mozgását a mezőn, így nem kaphat újabb bónuszkártyát. Ezután újratölti a függőben lévő kártyamezőt.
AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Nincs.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A játékos kap Most a játékos felhasználja fejlesztésjelzőjét, egy fejlesztésjelzőt (és félreteszi egy későbbi használatra).

A kártyát azonnal felhasználja, és üzembe helyezi a Védelmi rendszert egy üres egy szektornyit mozog, és mozgását a mezőn, így nem kaphat újabb bónuszkártyát. Ezután újratölti a függőben lévő kártyamezőt. Most a játékos felhasználja fejlesztésjelzőjét, egy fejlesztésjelzőt (és félreteszi egy későbbi használatra).

FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos üzembe helyezi az Orvosi részleget a Technológiai részlegen egy bónuszkártya mezőjén, ezért elveszi az ott lévő „Kártya a pakliból” nevű bónuszkártyát.



3. ÓR: IDEGENEK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja egyik egységét az Idegenek fészkeről. Az egység három szektornyit mozog, és mozgását a Folyosókon fejezi be. A Videó kamerák csapdakártya azonnal érvénybe lép (a Videó kamerák 2 kamerapontot gyűjtenek).
AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Nincs.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A roham nem fejt ki hatását (jelenleg egyetlen Idegen sem tud sérülést okozni a Tudósoknak).

FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos elhelyezi paklija legfelső lapját a függőben lévő kártyák mezőjén.



4. ÓR: TUDÓSOK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja egyik egységét a Tudósok laboratóriumáról. Az egység három szektornyit mozog, és mozgását az Idegenek fészken fejezi be. A Kaptár csapdakártya azonnal érvénybe lép, 1 sérülést okozva a Tudósoknak.
AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Nincs.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: Nincs.

FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos eltávolítja a szektorból az Idegenek egyik függőben lévő kártyáját, és helyettesíti azt paklija legfelső kártyájával.



5. ÓR: IDEGENEK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja a Folyosókon álló egységét. Az egységnek egy szektornyit kellene mozognia, de a játékos a mozgása során használja a Rövidebb utat a szellőzőn át (átugorva a Vezérlőtermet), és mozgását az Idegenek fészken fejezi be. Mivel betölti a szektort, kisebb rohamot vált ki: a Tudóst csak 1 Idegen támadja meg, így egy sérülést okoz a Tudósoknak (a többi fázist a következő lépésben részletezzük.)

PÉLDÁK A JÁTÉKMELETRE



5. HÖR: IDEGENEK (FOLYTATÁS)

AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Nincs.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A játékos kap egy fejlesztésjelzőt és azonnal felfejleszti egyik egységét.
FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos választhat, hogy: magához veszi saját függőben lévő kártyáját (Üreg), vagy eltávolítja a Tudósok függőben lévő kártyáját (Videó kamerák).
 Úgy dönt, hogy magához veszi Üreg kártyáját (és megtartja egy későbbi használatra). Ezután újratölti a függőben lévő kártyamezőt.



6. HÖR: TUDÓSOK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja az Idegenek fészken álló egységét (el kell onnan menekülnie, amilyen hamar csak tud, különben az Idegenek játékosra saját körében kiválthat egy újabb kisebb rohamot). Az egység négy szektornyit mozog, és mozgását a Vezérlőteremben fejezi be.
AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Az Orvosi részleg 1 életpontot gyógyít vissza a Tudósokon.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A játékos elveszi az üzemmavarjelzőt, és úgy dönt, hogy blokkolja vele a Rövidebb utat a szellőzőn át.



7. HÖR: IDEGENEK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja egyik egységét az Idegenek fészkeről. Az egység három szektornyit mozog, és mozgását a Folyosókon fejezi be. A Videó kamerák csapdakártya azonnal érvénybe lép (a Videó kamerák 2 kamerapontot gyűjtenek).
AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Nincs.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A roham nem fejt ki hatását (jelenleg egyetlen Idegen sem tud sérülést okozni a Tudósoknak).

FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos üzembe helyezi a függőben lévő Szellemcsapást a Vezérlőteremben. Ezután újratölti a függőben lévő kártyamezőt.



8. HÖR: TUDÓSOK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja egyik egységét a Tudósok laboratóriumánál. Az egység két szektornyit mozog, és mozgását a Vezérlőteremben fejezi be.
AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Az Orvosi részleg 1 életpontot gyógyít vissza a Tudósokon.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A játékos elveszi az üzemmavarjelzőt, és úgy dönt, hogy a Szellemcsapásra helyezi azt (a játékos bármelyik szektor bármelyik függőben lévő, vagy üzembe helyezett kártyájára ráteheti).

FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos üzembe helyezi a függőben lévő Reprodukció kártyát a Technológiai részlegben fejezi be. (ami lemásolja a Védelmi rendszert) egy bónuszkártya mezőjén, ezért elveszi a Fejlesztés bónuszkártyát (és megtartja egy későbbi használatra). Ezután újratölti a függőben lévő kártyamezőt.



9. HÖR: IDEGENEK

A játékos most felhasználja az Üreg instant kártyát, és átmozgatja a Rövidebb utat a szellőzőn át kártyáját a Folyosók szektorához. Ezután felhasználja a Kártya a pakliból bónuszkártyát, és üzembe helyezi paklija legfelső kártyáját (Roham) a Vezérlőterem azon kártyamezőjén, melyről elvette a Rövidebb utat a szellőzőn át kártyáját (ezt a kártyát nem helyezheti a Rövidebb utat a szellőzőn át kártyára, mivel a Kártya a pakliból arra utasítja, hogy egy üres kártyamezőn helyezzen üzembe egy kártyát).
MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja a Folyosókon álló egységét. Az egység egy szektornyit mozog, és mozgását a Vezérlőteremben fejezi be.

AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: Roham. Jelen helyzetben csak egyetlen Idegen egység tud sérülést okozni a Tudósoknak. A Tudósok 1 sérülést kapnak. Sajnos a második akciókártyát (Szellemcsapás) üzemmavarjelzőt blokkolja, így azt az Idegenek nem tudják használni.
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A játékos magához veszi az üzemmavarjelzőt, és úgy dönt, hogy az Orvosi részleget blokkolja vele (így Szellemcsapás kártyája ismét aktív lesz).
FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos eltávolítja a függőben lévő Fogó kártyát, és helyettesíti paklija legfelső kártyájával.



10. HÖR: TUDÓSOK

MOZGÁSFÁZIS: A játékos kiválasztja a Tudósok laboratóriumán álló egységét. Az egység egy szektornyit mozog, és mozgását a Folyosókon fejezi be.
AKCIÓKÁRTYÁK FÁZISA: A játékos becsereéli a Videó kamerák segítségével gyűjtött 4 kamerapontot 4 adatpontra (és visszaállítja a kamerapontokat nullára).
SZEKTORAKCIÓK FÁZISA: A Roham nem fejt ki hatását (egyetlen Tudós egység sincs felfejlesztve, hogy sérülést tudjon okozni).

FÜGGŐBEN LÉVŐ KÁRTYÁK FÁZISA: A játékos eltávolítja a függőben lévő Rejtőzés kártyát, és helyettesíti paklija legfelső kártyájával.

