

CENTAURI SAGA

SZABÁLYKÖNYV FAQ

ÁLTALÁNOS KÉRDÉSEK

Ha eltávolítok a játékos táblámról egy egység / fejlesztés kártyát, azt tegyem vissza a többi lapom közé, hogy majd egy későbbi időpontban újból használhassam, vagy végleg távolítsam el azt a játékból?

Válasz: Tedd vissza a saját kártyáid közé, hogy később újból használhasd majd, ha akarsz, ha csak a kártya szövege más nem mond.

Az „Astral Eagle” képesség kijátszható-e úgy, hogy nem ugyan azon lapkán vagyok, mint az ellenségem? Használható-e úgy, mint egy rakéta?

Válasz: A játéktéren bárhol tartózkodva kijátszhatod, a játéktéren bárhol tartózkodó ellenséged ellen.

Mikor tudom kijátszani a pillangó hatást („Butterfly effect”)? Ez egy egyszeri hatás, mint a többi kártya esetében?

Válasz: Akkor tudod ezt a kártyát reakcióként kijátszani, amikor húzol egy lapot. Ez egy egyszeri hatás.

Ha egy speciális akciókártya egy extra helyet ad az egységeimhez, vagy a fejlesztéseimhez, akkor azok végig játékban maradnak? Vagy csak egy fordulón keresztül létezik ez az extra hely?

Válasz: Végig játékban maradnak.

Ha egy esemény kártya szövege szerint el kell helyeznem 2 új fosztogatót, azt a velem azonos szektorba kell elhelyeznem, vagy bárhová letehetem a játéktérre?

Válasz: Ha a kártya szövege más nem mond, akkor bárhová elhelyezheted őket.

Tudok csillagbázist építeni az ugrókapu szektorában?

Válasz: Igen.

Mi a különbség a kék és narancssárga színű parancsnoki kártyák között?

Válasz: A kékek férfiak, a narancssárgák nők.

FŐELLENFELEK

A főellenfelek büntetése / képességei átmenetiek-e, vagy állandóak?

Válasz: Amíg le nem győzitek őt, addig állandóak.

Kire hat a Korrupt varjú képessége?

Válasz: A játékosok csillagflottáira és a kolonizáló hajóra.

LETAPOGATÁS EREDMÉNYE

Az első fordulóban kimarad a letapogatás eredménye fázis, vagy csak egyszerűen tegyük le két szektort, mivel nem tehetünk XMP jelölőt egyik lapkára sem?

Válasz: Nem, az első fordulóban sem marad ki ez a fázis, így eredményként mindig kapsz 2 új szektort a játéktérre. Ezt követően jelennek meg a fosztogatók a szokásos módon.

MOZGÁS

A 12. oldal alján írja a szabálykönyv: „Mozgás: Ha az adott szektor üres, akkor átmozgathatod a csillagflottádat bármelyik szomszédos szektorba” és a 13. oldal alján az ellenfél elkerülésénél: „ahhoz, hogy ki tudj mozogni egy olyan szektorból, ahol fosztogató is tartózkodik, extra mozgáspontot kell fizetni...”. Ki tudok mozogni egy olyan szektorból, ahol van fosztogató, vagy csak egy üres szektorból mehetek a szomszédosba?

Válasz: Igen, ki tudsz mozogni az ilyen szektorból is.

FELFEDEZÉS

Nagyon nehéz nyomon követni, hogy melyek azok a szektorok, amiket már felfedeztünk, és melyek, amiket még nem. Különösen a játék elején, amikor még nem kerülnek elhelyezésre XPM jelölők, nehéz nyomon követni mindent. Valamilyen „felfedezett” jelző praktikus lett volna.

Válasz: Az ÖSSZES szektor, ami képpel felfelé kerül a játéktérre felfedezettnek számít. Az egyetlen módja a „felfedezésnek”, ha a csillagflottádat a lent lévő szektor lapkákon kívülre mozgatod, húzol egy új képpel lefelé fordított lapkát a készletből, és képpel felfelé lehelyezed erre a mezőre.

Fel tudok fedezni, ha egy ellenség is van ugyan ebben a szektorban?

Válasz: Igen, tudsz. De ne feledd, hogy a felfedezés csak egy frissen elhelyezett lapkán történhet, így elég ritka eset, hogy itt egy ellenség is tartózkodjon.

HARC

Amikor egy fosztogató találkozik egy másik fosztogatóval, vagy főellenféllel, fosztogató hullám keletkezik. Én csak egy fosztogatóval, vagy főellenféllel tudok harcolni a lapkán. A szabályok szerint a fosztogató hullám minden esetben a fázis végén történik, így igen ritka eset, hogy egy játékos egy azonnali akció kártyával eltoljon egy ellenfelet a találkozás fázis alatt, így lehetővé téve egy másik játékosnak, hogy 2 ellenséggel is találkozhasson ugyan azon a lapkán.

Válasz: Ebben az esetben harcolhatsz egy választott fosztogatóval és HA elveszíted a csatát, és az ellenséged is életben marad, akkor történik a fázis végén meg a fosztogató hullám. Nem foglalhatod le mind a két ellenfeledet, ha csak nincs valamilyen különleges képességed.

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy megsemmisíthessem egy ellenségemet a normál találkozási fázison kívül. Például az olyan játékos kártya amivel (egy harci jelző megfizetése után) mozoghatok egy mezőt és megtámadhatok egy fosztogatót. (Tehát úgy vélem, ez a harc a mozgási fázisban történik meg.) Vagy az a fejlesztett akció kártya, amivel ha 5-öst, vagy 6-

ost dobok a kockával, egy szektor távolságban sérülést okozhatok egy fosztogatónak. Ha így semmisítek meg egy ellenfeletem, megkapom érte a jutalmat?

Válasz: Jutalmat csak a harci fázis végén kapsz (ha történt harc). Nem kapsz jutalmat, ha az ellenséged a harcon kívüli bármilyen más hatás következtében semmisül meg.

Ha lekötök egy ellenfelet, akkor azzal a végsőig harcolok, vagy van lehetőség egy idő után a visszavonulásra?

Válasz: A harc valamelyik fél megsemmisüléséig tart, felváltva (a magasabb sebességűvel kezdve).

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Milyen lapkákat rakjak fel a játéktérre?

Válasz: Az aktuális forgatókönyv eltérő utasítása hiányában tedd fel a Hajnal bolygó lapkáját és az ugrókapu lapkáját egymás mellé (amint az a játék előkészítése fejezetben ábrázolásra is került). A játékosok csillagflotta figurái az ugrókapu lapkán kezdenek.

Mi a kezdeti értéke a parancsnoki központ, csillagdokk, kutató laboratórium és a csillagflottám tulajdonságainak?

Válasz: A kezdő értékek nulla (a kockát tedd a játéktáblád mellé egyelőre). Az egyéb induló statisztikáidat fehér keretes négyszög jelzi: harci érték (2), sebesség (2), pajzs (2), hajótest (8).

SZÓLÓ JÁTÉK

1 vagy 2 átcsoportosítás akcióm van?

Válasz: 2.

1 vagy 2 XPM jelölő lehet a rakteremben?

Válasz: csak 1.

Mivel két csillagflottám van, azonos tulajdonságokkal, osztoznak a hajótest pontokon és a raktéren. Ha a kék harca során a hajótest értéke eléri a nullát, a sárga csillagflottám is megsemmisül és visszakerül az ugrókapu lapkára?

Válasz: Nem. A két hajónak azonos a raktere és a hajóteste. Ha egy „hajód” megsemmisül, akkor annak a figuráját azonnal vissza kell tenni az ugrókapura, és a hajótest értéke visszaáll 8-ra. Tehát ha a hajótest értéke mondjuk 3-as, és az első hajód megsemmisül, az visszakerül az ugrókapura, és a hajótest értéke 8-ra változik. Ha a másik hajódat is támadás éri, az már 8-as hajótesttel védekezhet ellene.