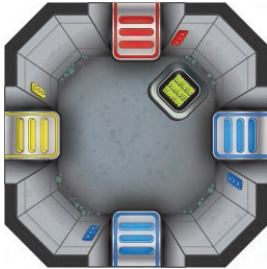


Michel Baudoin

SPACE MAZE

Fajod kapitányként elindulsz felkutatni a titokzatos, Lebegő szerkezetet, melyet ŰRLABIRINTUSNAK hívnak. Küldetésed egyszerű: szerezd vissza az ősi ereklyét és hódítsd meg a galaxist! Ám úgy tűnik, nem te vagy az egyetlen nagyeszű uralkodó a környéken: miatlatt beszélünk, más fajok űrhajói is dokkolnak. Kerülj beljebb és mutasd meg azoknak az alsóbbrendű Lényeknek, hogy ki a főnök!

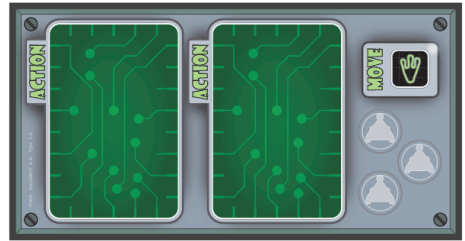
TARTALOM



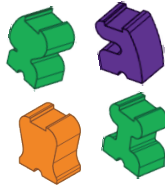
25 labirintuslapka (24 labirintus lapka és 1 ereklyelapka, a játéktábla)



16 kocka (12 energiakocka a kártyák aktiválásához, 4 zöld, 4 lila és 4 narancs. 4 fehér mozgáskocka a Labirintusban való mozgáshoz)



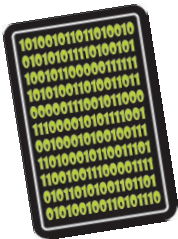
4 vezérlőpanel (akciókártyáid és kockáid lehelyezésére)



12 űrlény (4 különböző faj, mindegyik 3 színben)



4 űrhajó (színes körökkel űrlényeid számára)



40 akciókártya (melyeket a labirintus változtatására használhatsz)



1 ősi ereklye (melyet mindegyik űrlény hordhat, ezáltal speciális képességekhez jutva)



8 ereklyejelző (extra jutalom az ereklye ellopásáért)

ÁTTEKINTÉS

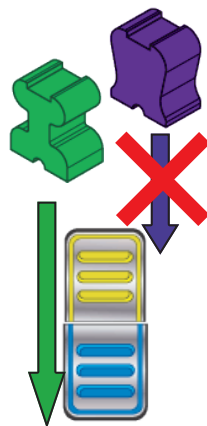
A Space Maze-ben a játékosok egymással szállnak versenybe, hogy elsőként kaparintsák meg az ősi ereklyét és elvígýék azt űrhajóikhoz.

Az ereklye a labirintus közepén helyezkedik el, amely elsődleges színű átjárókból áll. Minden játékos csapatában 3 másodlagos színű űrlény van. Amikor a labirintusban közlekednek, az űrlények csak akkor léphetnek egyik lapkáról egy másikra, ha az átjáró 2 olyan elsődleges szín kombinációjából áll, mely kiadja az adott űrlény másodlagos színét.

Mivel a labirintus sosem lesz tökéletes, meg kell változtatnod, hogy megfeleljen az igényeidnek. Ehhez akciókártyákat fogsz kapni, melyekkel például elforgathatsz egy lapkát, vagy kicserélheted egy másikkal. A játékosok ezeknek az akcióknak a használatával fogják folyamatosan változtatni a labirintust, és végül egymás útjába kerülni.

A játék minden köre 2 fázisból áll. Az akciófázis során minden kockával dobunk és minden játékos választ fordulónként 1 kockát. Ezekkel a kockákkal aktiváljuk a kockákat vagy mozgunk a táblán. A kiürítés fázisa után jöhet a következő kör.

A játékos, aki először megszerzi az ereklyét, elindul vissza az űrhajójához, de attól a pillanattól kezdve mindenki más is a nyomában lesz.



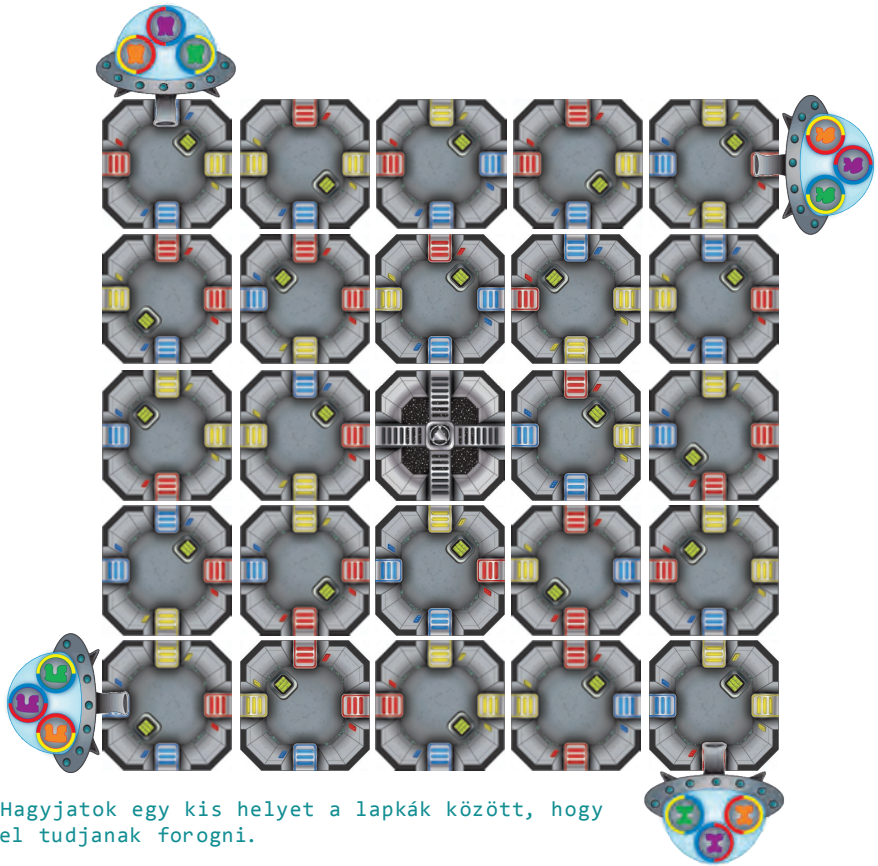
A zöld űrlény átmehet, mert a zöld a sárga és a kék keveréke.

FELKÉSZÜLÉS

- Helyezzétek az ereklyelapkát a tábla közepére. Keverjétek meg a labirintuslapkákat és helyezzétek le őket egy 5x5-ös négyzet alakban, az ereklyelapkával a közepén (lásd a példát a következő oldalon).
- Minden játékos elvesz egy csapatnyi űrlényt és lehelyezi őket űrhajójába. Ezután űrhajóikat a labirintus egyik sarkáéhoz helyezik úgy, hogy a kivezető cső lefedje az átjárót.
- Keverjétek meg az akciókártyákat és osszatok minden játékosnak 4-et, majd helyezzétek a megmaradt kártyákat képpel lefelé a tábla mellé. A játékosok kapnak egy vezérlőpanelt is.
- Játékosonként 3 akciókockát (1-et minden színből) és 1 mozgáskockát fogunk használni, a többi kikerül a játékból. (3 játékos esetén 12 kockát, 2 játékos esetén pedig 8 kockát használunk).
- Az ereklyejelezőket a közelbe készítjük későbbi használatra.



Az ereklyelapka.

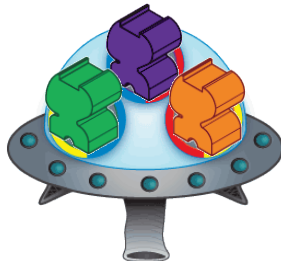


Hagyjatok egy kis helyet a lapkák között, hogy el tudjanak forogni.

A JÁTÉKTÁBLA ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Rengeteg különböző játéktábla összeállítása lehetséges, kevesebb játékos szám esetén pedig különösen ajánljuk a kevesebb játéklapka használatát. Csak arra figyeljete, hogy minden játékos egyforma távolságra legyen az erekljétől.

Aki utoljára látott repülő csészealjat, az lesz a kezdőjátékos. A következő körben a tőle balra ülő játékos lesz a kezdőjátékos, és így tovább.



1 csapatnyi űrlény és az űrhajójuk.



3 akciókocka (1 minden színből),
és 1 mozgáskocka.

JÁTÉK MENET

A SPACE MAZE több körön át játszódik. Minden kör 2 fázisból áll, melyeket a játékosok mindig a következő sorrendben játszanak végig:

1 AKCIÓFÁZIS

Ebben a fázisban hajtják végre a játékosok mozgásaikat és akcióikat legfeljebb 3 körön át, körönként 1 kockát elhasználva. A kezdőjátékos dob a kockákkal, hogy kiderüljön, milyen energiák állnak rendelkezésükre ebben a körben.

Ezután ő következik és választ 1 kockát. Ha egy kártyát akar kijátszani, lehelyezi azt vezérlőpaneljére és ráhelyezi az elegendő ponttal rendelkező energiakockát a kártyára annak aktiválásához (lásd: AKCIÓKÁRTYÁK). Ha mozgatni akarja úrlényeit, egy mozgáskockát választ és elhelyezi azt vezérlőpanelje MOZGÁS mezőjére és mozgatja úrlényeit (lásd: MOZGÁS).

Ezután a tőle balra ülő játékos választ 1 kockát és így tovább. Ez addig megy, amíg minden játékos fel nem használt egy mozgáskockát és 2 energiakockát.

Egy színből több mint 1 energiakockát is választhatunk, ez viszont nem vonatkozik a mozgáskockára, azokból ugyanis minden játékos körönként csak 1-et választhat. A játékosok dönthetnek úgy, hogy nem tesznek le kártyákat, kockát viszont mindig kell választaniuk, amikor sorra kerülnek. Ezt a többi játékos választásának korlátozására használjuk.



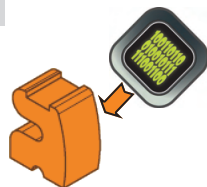
2 azonos színű energiakockát is választhatasz.

2 KIÜRÍTÉS FÁZISA

Ha minden akciót befejeztetek, távolítsátok el a kockákat a vezérlőpanelekről. Minden kijátszott kártyát a dobópaklira helyezünk az akciókártyák mellé. Ha a húzópakli elfogyott, keverjétek újra a dobópaklit.

A terminálokat is leürítjük; minden terminálon álló úrlényt áthelyezünk annak lapkájára (lásd: MOZGÁS).

Végül minden olyan játékos, akinek 7-nél több kártya van a kezében, lecsökkenti kártyáit 7-re. Ezután egy új kör veszi kezdetét, és most a balra ülő, következő játékos lesz az új kezdőjátékos.

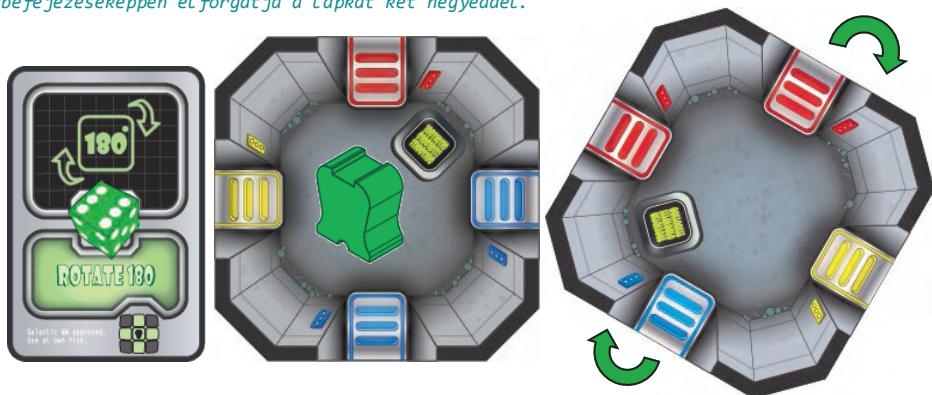


A körök végén minden terminált kiürítünk.

PÉLDA

Egy játékkör (3 játékosal):

Az A játékos dob a kockával, kijátszik egy 180 fokalapú kártyát (Rotate 180), választ egy 6 pontos zöld kockát és ráhelyezi a kártyára. Ezután fordulója befejezéseképpen elforgatja a Lapkát két negyeddel.

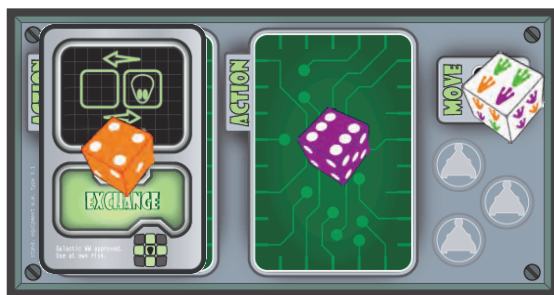


A B játékos választ egy mozgáskockát, ráhelyezi MOZGÁS mezőjére, és mozgatja ürlényeit. A C játékos választ egy narancs 4-est és felhasználja azt a Csere (Exchange) nevű kártyájához.

Az A játékos most kiválaszthatja második kockáját, kiválaszt egy mozgáskockát és mozgatja ürlényeit. A B játékos egy narancs 3-as választ és használja egyik kártyáját. A C játékos egy Lila 6-ost választ és Lehelyezi azt vezérlőpaneljére üres AKCIÓ mezőjére.

Az A játékos nem használhat több kártyát, mert elfogytak a megfelelő pontszámmal ellátott kockák, így a zöld 3-ast választja és használat nélkül vezérlőpaneljére helyezi azt. Ezután már a B játékos sem tud használható kockát választani. A C játékos kiválasztja az utolsó mozgáskockát, mozgatja ürlényeit, és az akciófázis ezzel véget ér.

A kockákat összegyűjtjük és a kijátszott kártyákat a dobópaklira helyezzük. Minden terminálon Lévo ürlényt arrébb tolnunk és a kör véget ér.



A C játékos vezérlőpanelje ennek a körnek a végén.

MOZGÁS

A mozgást mozgáspontok határozzák meg, melyeket a mozgáskockán látható lábnyomok jelképeznek. Minden lábnyomért az azzal azonos színű úrlény a következőkből hajthat végre egyet:

- ➔ Kilép az úrhajóból az első labirintuslapkára.
- ➔ Egy lapkáról egy szomszédos lapkára lép a megfelelő átjárón át.
- ➔ Aktivál egy üres terminált azzal, hogy rálép.
- ➔ Elveszi az ereklyét a labirintusból vagy egy másik úrlénytől.
- ➔ Átadja az ereklyét egy csapattársának.



A lila és narancs úrlényednek 1-1 mozgáspontja van, a zöld úrlényed pedig 2 mozgáspontot használhat fel.

Minden mozgást megszakítás nélkül kell végrehajtanunk, nem tarthatsz meg mozgáspontot következő fordulóra. Dönthetsz úgyis, hogy mozgáspontjaid részét vagy egészét nem használod fel.

Egyszerre sosem lehet 4-nél több úrlény egy lapkán.

SZÍNES LABIRINTUS

A játéktábla 25 lapkából áll, melyek minden oldalán színes átjárók láthatóak. A lapkák 2 szín kombinációjával kapcsolódnak össze. Az úrlények csak azokon az átjárókon mozoghatnak át, melyek az ő színeiknek megfelelő színekombinációkból állnak:

- A **zöld** csak a **sárga/kék** átjárókon mozoghat át.
- A **lila** csak a **kék/piros** átjárókon mozoghat át.
- A **narancs** csak a **piros/sárga** átjárókon mozoghat át.

Úrhajóból az első labirintuslapkára való átlépést nem befolyásolják a színek, mivel a kivezető cső színe eltakarja az első átjárót.

Az ereklyelapka átjáróinak színe ezüst, mely bármilyen színt helyettesít. Ezért amikor megpróbálsz átmenni rajta, úrlényednek csak a másik átjáró színével kell passzolnia.



Ez az átjáró piros/ezüst. A lila és a narancs átmehetnek rajta. A zöld nem, mivel színekombinációjának nem része a piros.

TERMINÁLOK

Egy terminál aktiválása 1 mozgáspontba kerül, melynek segítségével húzhatsz egy lapot. A terminált úgy aktiválhatod, ha rálépsz az úrlényeddel. A terminálra lépő úrlény abban a fordulóban nem léphet tovább.

A terminálokon álló úrlények is a lapkákon állónak számítanak, csak 1 mozgáspontba kerül átlépni róluk egy szomszédos lapkára (ez akkor történhet meg, ha a Futás (RUN) kártyát használjuk).

Az olyan terminált nem lehet használni, ahol már áll valaki. A terminálon történő színváltás (a Színváltás (MORPH) kártya használatával) nem aktiválja azt, mivel nem költünk mozgáspontot.

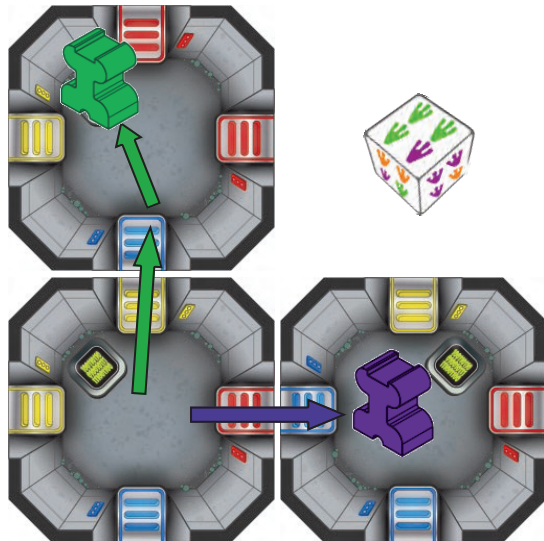
A terminálokat minden kör végén ürítsétek ki.



Terminál.

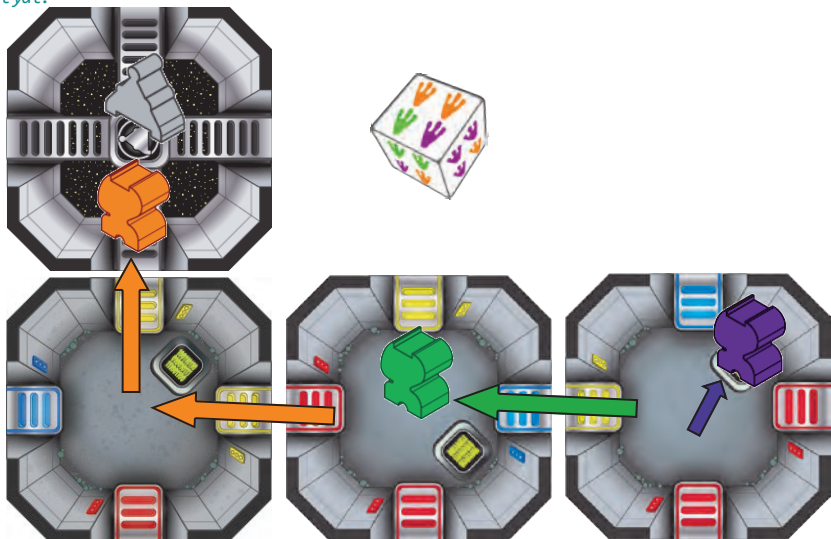
PÉLDA

Az A játékos egy mozgáskockát használ fel, melyen 1 lila és 3 zöld mozgáspont látható. Először lila úrlényét átmozgatja a jobb oldali lapkára, majd zöld úrlényét a felső lapkára és ezután a terminálra, mellyel húzhat egy új kártyát, 1 lábnyoma viszont felhasználatlanul maradt.



PÉLDA

A B játékos egy mozgáskockát használ fel, melyen 1 lila, 1 zöld és 2 narancs mozgáspont látható. Narancs úrlényét először a baloldali lapkára mozgatja, majd fel felé, zöld úrlényét 1 lapkával balra mozgatja, végül pedig lila úrlényével rálép a terminálra és húz egy kártyát.



AKCIÓKÁRTYÁK

Az akciókártyák használatával változtathatjuk meg a labirintust. Használat után ezeket a kártyákat eldobjuk. Új kártyát a terminálra való lépés után húzhatunk.

ENERGIAPONTOK

Minden kártya közepén látható egy pontokkal ellátott kockamező. Ezek a pontok jelképezik a kártya aktiválási költségét. A kártya használatához rá kell helyezned egy kockát, melyen legalább annyi energiapont látható, mint a kártyán.

A játékban három különböző színű energiakocka van, melyek megegyeznek az úrlényeid színével. A kocka színe, melyet egy akciókártyára helyezel, meghatározza, hogy melyik úrlény fogja azt használni.

Ha egy kártyát nem tudsz aktiválni, nem fogod tudni használni.

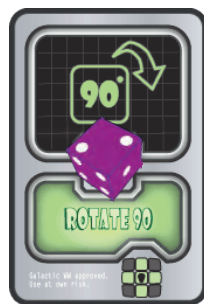
AKTIVÁLÁS

Egy kártya aktiválásához helyezz rá egy kockát, legalább a megjelölt pontértékkel, és hajtsd végre annak hatását a kockával megegyező színű úrlénnyel.

Az olyan hatások, melyek mozgatják a tábla lapkáit, azokat az úrlényeket is mozgatják, melyek az adott lapkán állnak. Az úrhajók nem mozognak a mozgatott lapkákkal, ugyanabban a pozícióban maradnak, és nem jelentenek akadályt.

A legtöbb kártya egy bizonyos hatótávolságra hat az azt aktiváló úrlény körül. Az ilyen kártyák jobb alsó sarkában egy szimbólum ábrázolja, hogy mely lapkák vannak a hatótávolságon belül.

Amikor az úrhajónkban állunk, azt is lapkának tekintjük, hogy meghatározzuk, hogy egy másik lapka hatótávolságon belül van-e, de soha sem mozgat-hatjuk vagy forgathatjuk el, ha csak nem egy kártya konkrétan azt írja (A bázis mozgatása - MOVE BASE).



Ezt a kártyát csak a lila úrlény aktiválhatja, mert egy lila kockát helyeztél rá.



A kártya csak arra a lapkára lesz hatással, melyen az úrlény áll és/vagy azokra, melyek közvetlenül szomszédosak vele.



A kártya hatása azokra a lapkára lesz hatással, melyek átlósan szomszédosak azzal a lapkával, melyen az úrlény áll.



Aktiválás után a kártya a kör végéig érvényben marad.

A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

ÁTLÓS FORGATÁS



Válassz egy lapkát, mely átlósan szomszédos az űrlényed pozíciójával. Forgasd el azt a lapkát egy vagy két negyeddel az óramutató járása szerint.

ÁTLÓS CSERE



Válassz egy lapkát, mely átlósan szomszédos az űrlényed pozíciójával. Cseréld át azt a lapkát egy olyan lapkával, mely az űrlényeddel szomszédos.

(Ne feledd el, hogy maga az űrlényed ezzel a kártyával nem mozoghat, sem a lapka, amin áll.)

SZUPER RAGASZTÓ



Aktiváld ezt a kártyát, hogy az ereklyét annak az űrlénynek a fejéhez ragaszd.

A kártya aktiválása után az ereklyét nem lophatják el az űrlénytől abban a körben.

Ha ez a kártya aktív, ez az űrlény nem hajthat végre színváltást.

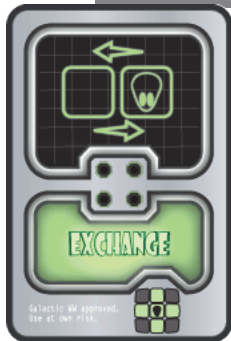
SZÍNVÁLTÁS



A kártyát aktiváló űrlény helyet cserél egy másik, saját űrlényeddel.

Ha az űrlény egy olyan űrlénnyel cserél helyet, mely az ereklyét viseli, az ereklye nem mozog, hanem ugyanabban a szobában marad, csak átkerül a másik űrlény fejére.

CSERE



Az űrlény lapkáját cseréld ki egy közvetlenül szomszédos lapkával.

Ez a lapka bármilyen irányban lehet (fent, lent, balra vagy jobbra), csak az űrlény lapkájával élszomszédosnak kell lennie.

A BÁZIS MOZGATÁSA

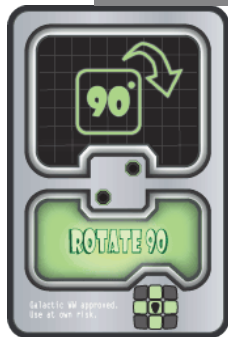


Mozgassd az üres űrhajód a labirintus szélének következő szabad lapkájához. Ez a lapka a tábla másik tengelyén is lehet.

A kártya aktiválásához bármelyik energiakockát felhasználhatod, de először minden űrlényednek ki kell szállnia az űrhajódból.

A KÁRTYÁK LEÍRÁSA

90 FOKOS ELFORGATÁS



Forgass el egy lapkát 1 negyed fordulattal az óramutató járása szerint. Azt a lapkát forgathatod el, amelyen az űrlényed áll vagy a vele élszomszédos lapkák egyikét.

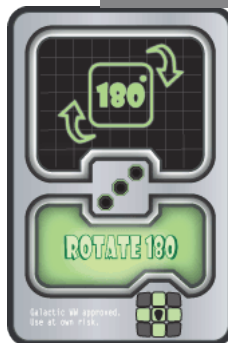
+1 FUTÁS



A kártyát aktiváló űrlény 1 mozgást hajthat végre.

Ennek a kártyának a hatása a mozgáskocka használatától függetlenül lép érvénybe, és az semmilyen hatással nem lesz a kártyára.

180 FOKOS ELFORGATÁS



Forgass el egy lapkát 1 vagy 2 negyed fordulattal az óramutató járása szerint. Azt a lapkát forgathatod el, amelyen az űrlényed áll vagy a vele élszomszédos lapkák egyikét.

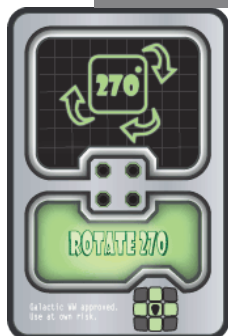
+2 FUTÁS



A kártyát aktiváló űrlény 2 mozgást hajthat végre.

Ennek a kártyának a hatása a mozgáskocka használatától függetlenül lép érvénybe, és az semmilyen hatással nem lesz a kártyára.

270 FOKOS ELFORGATÁS



Forgass el egy lapkát 1, 2 vagy 3 negyed fordulattal az óramutató járása szerint. Azt a lapkát forgathatod el, amelyen az űrlényed áll vagy a vele élszomszédos lapkák egyikét.



Akciókártyák.

AZ EREKLYE

Ahhoz, hogy egy űrlény meg tudja szerezni az ereklyét, az ereklyével azonos lapkán kell állnia, 1 mozgáspontot elköltenie, majd azt a fejére kell tennie. Ha egy másik űrlény már megszerezte az ereklyét, azt el tudja tőle lopni, ha a vele azonos lapkán áll és elkölt 1 mozgáspontot.

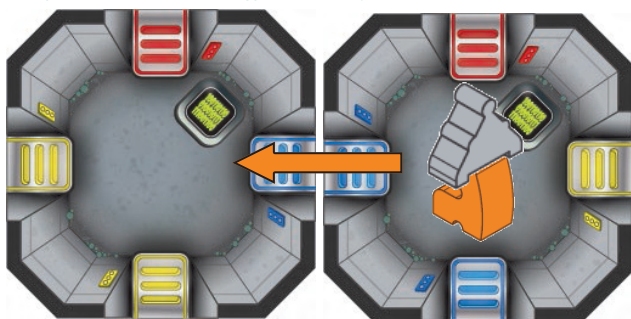
Az ereklyét viselő űrlény saját színétől függetlenül bármilyen színű átjárón átmehet. Még a 2 azonos színből álló ajtón is át tud haladni.



Az ősi ereklye.

PÉLDA

A B játékos átmozgatja narancs űrlényét a másik lapkára. Mivel viseli az ereklyét, nem számít, hogy 2 kék átjárón haladt át.



3 jelző
összegyűjtésével
szintén
megnyerheted a
játékot.

EREKLYÉT ÁBRÁZOLÓ KORONGOK

Minden alkalommal, amikor megszerzed az ereklyét, kapsz 1 ereklyejelzőt. Úgy is megszerezheted, hogy felveszed a labirintusból, vagy ellopod azt egy másik űrlénytől. Ha begyűjtesz 3 ilyen lapkát, megnyered a játékot.

Azért nem kapsz jelzőt, hogy körökön át birtoklod az ereklyét, és azért sem, hogy cserélgeted azt saját űrlényeid között.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egyik űrlényed fején az ereklyével belép az űrhajódba, azonnal megnyered a játékot. Barátodat nyugodtan idegesítsd azzal, hogy kimutatod örömteli érzéseidet.

A játék akkor is azonnal véget ér, ha begyűjtesz 3 ereklyejelzőt.



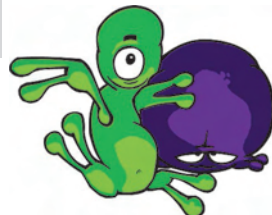
Vidd el az ereklyét az űrhajódba, hogy megnyerd a játékot.

A JÁTÉK MENET ÖSSZEGLZÉSE

A játék elején minden játékos kap: 1 úrhajót, 3 úrlényt, 1 vezérlőpanelt és 4 akciókártyát. Játékosonként használjatok 3 energiakockát (minden színből 1-et) és 1 mozgáskockát.

KÖR

- ➡ A kezdőjátékos dob a kockákkal.
- ➡ Fordulónként válasszatok 1 kockát és hajtsátok végre a hozzátartozó akciót.
- ➡ Írjáték ki a terminálokat és dobjátok el az összes kijátszott kártyát.



A KÁRTYÁK HATÁSAI

ÁTLÓS CSERE	Cseréld át egy átlósan szomszédos lapkát egy közvetlenül szomszédos lapkára.
ÁTLÓS FORGATÁS	Forgass el egy átlósan szomszédos lapkát 1 vagy 2 negyeddel az óramutató járásának megfelelően.
CSERE	Cseréld át ezt a lapkát egy közvetlenül szomszédos lapkára.
SZÍNVÁLTÁS	Cseréld át ezt az úrlényt egy másik saját úrlényedre. Az ereklye ilyenkor nem mozog.
A BÁZIS MOZGATÁSA	Mozgass el az üres úrhajót a labirintus szélének következő szabad lapkájához. Ehhez először összes úrlényednek ki kell szállnia az úrhajóból.
90 FOKOS ELFORGATÁS	Forgass el ezt a lapkát vagy egy közvetlenül szomszédos lapkát 1 negyeddel az óramutató járásának megfelelően.
180 FOKOS ELFORGATÁS	Forgass el ezt a lapkát vagy egy közvetlenül szomszédos lapkát 1 vagy 2 negyeddel az óramutató járásának megfelelően.
270 FOKOS ELFORGATÁS	Forgass el ezt a lapkát vagy egy közvetlenül szomszédos lapkát 1, 2 vagy 3 negyeddel az óramutató járásának megfelelően.
+1 FUTÁS	1 mozgáspont a mozgáskockától függetlenül.
+2 FUTÁS	2 mozgáspont a mozgáskockától függetlenül.
SZUPER RAGASZTÓ	Aktiválását követően az ereklyét nem lehet ellopni ettől az úrlénytől az aktuális kör végéig.

WACKY WORKS
Stratumsedijk 81B
5614 HP Eindhoven
Hollandia
© Minden jog
fenntartva 2011

Fordította és szerkesztette a Játékmaster
Társasjátékbolt megbízásából: X-ta
Lektorálta: Artax

WWW.WACKYWORKS.NL

