

THE GAME OF INTERGALACTIC BATTLES AND STRATEGIC MISSIONS

AGES  
**13+**

2-4  
PLAYERS

# BATTLESHIP

## GALAXIES



THE SATURN OFFENSIVE GAME SET



# BATTLESHIP

## GALAXIES

### THE SATURN OFFENSIVE GAME SET

#### A TÖRTÉNET

Az Elvetemültek (the Wretch) meglepetésszerű támadást hajtottak végre a Szaturnusz bányásztelepei ellen, de az Intergalaktikus Űrflootta (ISN) azonnal védelmére kelt. Most az Elvetemültekre vár némi meglepetés. Vajon a merész, de még tapasztalatlan Űrflootta képes lesz legyőzni a harc-edzett idegeiket? Vagy esélyük sem lesz a könyörtelen Elvetemültekkel szemben? Válasszatok egy oldalt, gondoljátok át a stratégiát, és kezdődhet a küzdelem!



#### AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

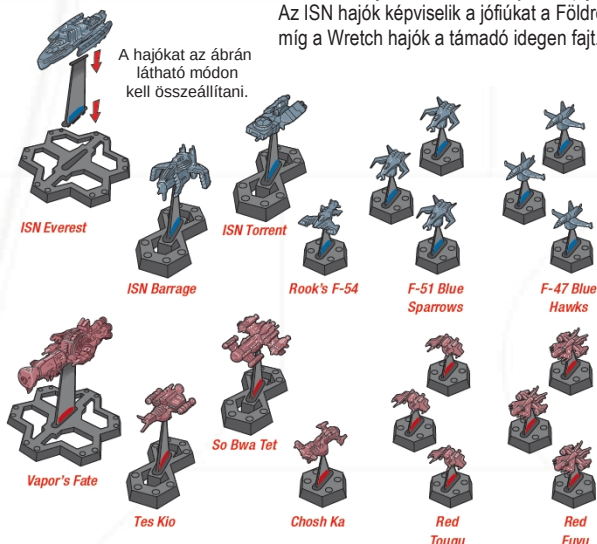
1. Vegyünk ki minden játékelemet a dobozból!
2. Állítsuk az űrhajókat a talpaikra, és helyezzük el a képen látható módon!

#### TARTOZÉKOK

Íme a játék tartozékainak részletes áttekintése.

#### 20 ŰRHAJÓ talppal és állvánnyal

Mindkét flotta 10 űrhajóból áll: 4 egyedi hajóból és 2 rajból, melyeket 3-3 hajó alkot. Minden űrhajóhoz külön állvány és talp jár. Az ISN hajók képviselik a jófiúkat a Földről, míg a Wretch hajók a támadó idegen fajt.



#### 2 CSATAMEZŐ JÁTÉKTÁBLA

Némely küldetéshez csak az egyik, másokhoz mindkét táblára szükség lesz.



#### 2 PARAVÁN

Ezek a paravánok rejtik a hajókat, amíg játékba nem kerülnek.



#### 2 KOORDINÁTA KOCKA

A kockákra a játék vagy koordináta kockák néven hivatkozik (ilyenkor egyszerre kell dobni velük), vagy betű-/számokként említi őket (ekkor külön kell dobni velük). A kockák főként az ellenfél hajóinak megtámadásakor használatosak, az űrhajókártyákon lévő rácsként lehet ellenőrizni, hogy az adott dobás talált vagy sem.



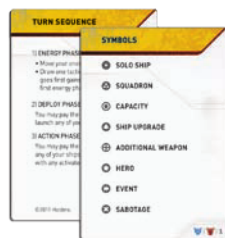
## 72 TAKTIKAI KÁRTYA

(flotánként 36 db)

E kártyák mindkét flotta stratégiájába egyedi szint visznek. Meghatározott helyzetekben játszhatóak ki, és olyan speciális előnyökhöz juttatnak, mint az extra fegyverek, vagy űrhajó-fejlesztések.

## 2 ÁTTEKINTŐ KÁRTYA

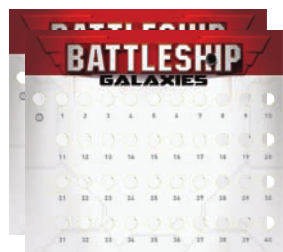
A kör menetének, és az űrhajókártyák jelöléseinek gyors emlékeztetőjéül szolgálnak.



## 24 ŰRHAJÓKÁRTYA

(2-2 db minden egyedi hajónak és rajnak)

Minden egyedi űrhajóhoz és rajhoz 2-2 dupla oldalú kártya tartozik. A kártyákkal kapcsolatos tudnivalókról később lesz szó.



## 2 ENERGIATÁBLA és 2 JELŐ

Az űrhajók bevetéséhez és működtetéséhez energiára lesz szükség, mint ahogy a taktikai kártyák kijátszásához és a fegyverek feltöltéséhez is. A flotta emblémájával ellátott jelzők mutatják a táblán, hogy a játék adott pillanatában mennyi energia áll rendelkezésre.

## 45 PIROS (HAJÓTESTSÉRÜLÉS) JELZŐ

Ha a hajó pajzsai kimerültek, ezek a jelzők mutatják a hajótesten keletkezett sérülések mértékét. Ha a hajó talpára tűzött jelzők száma eléri, vagy meghaladja a hajótest maximális sérülési értékét, a hajó megsemmisül.

## 35 KÉK (PAJZS)JELZŐ

A pajzsok a hajók indításakor aktiválódnak, a kártyájukon lévő érték szerint. A hajótest sérülése előtt először a pajzsjelzők fogynak el.

## 8 AKADÁLY- és 8 FELFEDEZÉSLAP

Az akadályok (4 törmelékmező és 4 aszteroida), valamint a felfedezéslapok (megfigyelő állomás, bolygóközi piac, féregjárát, 2 pajzsregenerátor, 2 energiaforrás, és egy idegen alkotmány) használata révén minden küldetés más pályán zajlik. A lapok véletlenszerű lehelyezésével akár egyedi csatateret is kialakítható a táblán.



## I GYŐZELMI PONT JELZŐ

Ez a jelző csak néhány küldetésben használatos.



## A JÁTÉK CÉLJA

Válassz egy küldetést! Állítsd össze a flotta és taktikai paklidat, majd vívj ellenfeleddel egy hatalmas galaktikus csatát! Ha elsőként teljesíted a győzelmi feltételeket, tiéd lesz a diadal!

## FELKÉSZÜLÉS A JÁTÉKRA

### I. CSATATER ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok helyezik a táblát (a csatateret) az asztalra. A doboz alsó részét lefordítva a tábla alá lehet tenni a csatateret megemeléséhez. A játékosok készítsék ki a koordináta kockákat, a kék és piros jelölőket és az áttekintő kártyákat bárki által könnyen elérhető helyre.

### 2. KÜLDETÉS VÁLASZTÁSA

A 10. oldalról kezdődően találhatóak a küldetések leírásai, melyek segítségével a játékosok összeállíthatnak egy-egy csatát a Wretch és az Űrflotta között. Nincs más teendő, mint választani egy küldetést, és követni az ott leírtakat. Több játék után a játékosok már maguk is összeállíthatnak egyedi csatákat.

## AZ ELSŐ JÁTÉK ESETÉN

Az első játékhoz ajánlott küldetés a Csata az Uránuszon túl.

2-játékos küldetéseknél mindkét játékos 1-1 flottát irányít. A játékosok üljenek választott flottáik közelébe, egymással szemben, közöttük a csataterrel. Mindkét játékos helyezze el paravánját, energiátábláját és jelzőjét az asztal felé eső részén, ahogy az előző oldalon is látható.

**Csapat ülésrend és játék:** Csapatjáték esetén a csapattagok egymás mellé üljenek a tábla két oldalán, szemben az ellenfelekkel.

A csapattagok önállóan játszanak, de megbeszélhetik a taktikát, tanácsokat adhatnak egymásnak, stb. A csapattagok megmutathatják egymásnak kezükben tartott taktikai kártyáikat. Az energia fázisuk alatt bármennyi taktikai kártyát kicserélhetnek egymás között.

## 3. ŰRHAJÓK, ŰRHAJÓKÁRTYÁK ÉS TAKTIKAI KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

Kétféleképpen lehet kiválasztani a hajókat és a taktikai kártyákat: **a küldetés szerint** és **a játékosok döntése szerint**.

**Küldetés szerint:** A küldetés leírása megadja, hogy a játékosok pontosan mely taktikai kártyákat, űrhajókat és űrhajókártyákat használhatják.

**Játékosok döntése szerinti hajók és hajókártyák:** A küldetés egy flottaköltséget ír elő a játékosok számára. A flottaköltség egy limit, melyet az űrhajók indítási költségének összege nem léphet túl. A flotta összeállításakor minden hajóhoz csak 1 hajókártya használható. Soha nem lehet ugyanolyan nevű hajóból egyszerre több is a flottában, még akkor sem, ha különböző verziójúak (a verziókról később lesz szó). Így például nem választható ki egyszerre 2 raj F-51 Blue Sparrow. Ha több példánnyal rendelkeztek a játékból, a flottákban lehet egyszerre több ugyanolyan nevű hajó.

**Játékosok döntése szerinti taktikai kártyák:** A taktikai kártyák vagy a flottához adható fejlesztések, vagy események, melyek befolyással lehetnek a harc kimenetelére. A játékos paklijába összeválogatható taktikai kártyák száma a fele a **megegyezés szerinti** flotta-költségnek, lefelé kerekítve. Így például, ha 48 egység energia áll rendelkezésre, a játékosok 24 kártyát válogatnak a taktikai paklijukba. Egy taktikai kártya pakliban legfeljebb 3 azonos kártya lehet.

**Megjegyzés:** A taktikai kártyák számára vonatkozó fenti szabály akkor is érvényes, ha a játékos flottájának teljes indítási költsége kevesebb, mint a rendelkezésre álló flottaköltség. Például, ha 48 a flottaköltség, de a játékos flottájának együttes indítási költsége csak 44, akkor is 24 lapot tehet a taktikai paklijába.

**Kombinált választás:** Néhány küldetés kombinálja a fenti két módszert, előírva néhány speciális kártyát és/vagy űrhajót, de megadva a lehetőséget a játékosoknak a további hajók és kártyák összeválogatására.

## Taktikai kártyák, űrhajók és űrhajókártyák elhelyezése

A játékosok a kiválasztott hajókat és a hozzájuk tartozó hajókártyákat a tegyék a paravánjuk mögé. Az ellenfél így a hajók bevetésének pillanatáig nem tudhatja, milyen hajók állnak (még) rendelkezésre.

Miután a játékosok kiválogatták taktikai kártyáikat, keverjék meg őket, majd tegyék a paklit a paravánjuk mellé, de ne mögé. A pakli mellett maradjon hely a dobott lapok számára is. A ki nem választott űrhajókat, hajókártyákat és taktikai kártyákat félre lehet tenni (pl. vissza a dobozba).

## ŰRHAJÓKÁRTYÁK ÉS TAKTIKAI KÁRTYÁK

A Battleship Galaxies-ban a flották irányítására űrhajó- és taktikai kártyák szolgálnak. A játék elkezdése előtt érdemes megismerkedni a kártyákon lévő jelekkel, ill. a kártyák használatával.

### JELZÉSEK AZ ŰRHAJÓ- ÉS TAKTIKAI KÁRTYÁKON

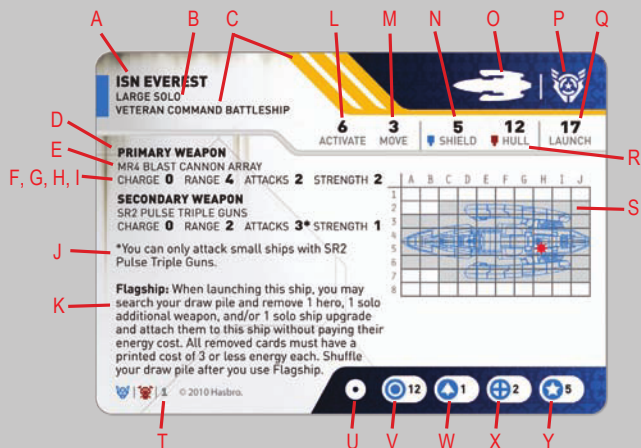
Az űrhajó- és taktikai kártyákon látható jelek magyarázata (az áttekinthető kártyákon is megtalálható)

- Egyedi űrhajó
- ⊕ Kiegészítő fegyver
- ⊙ Űrhajóraj
- ★ Hős
- ⊙ Szállítókapacitás
- ⬆️ Űrhajófejlesztés
- ▶️ Esemény
- ✖️ Szabotázs

**Űrhajókártyák:** Minden űrhajóhoz/rajhoz tartozó űrhajókártyából háromféle van: standard, harcedzett és veterán. Mindegyik verzió flottába helyezése és csatába küldése különböző energiaértékbe kerül.

### ŰRHAJÓKÁRTYÁK

Az űrhajókártyákon látható jelek és adatok magyarázata



- A Űrhajó(kártya) neve:** Itt olvasható le a hajó, vagy hajóraj elnevezése. Egy időben egy hajóból vagy hajórajból csak egyféle verzió lehet a flottában.
- B Méret – Egyedi/Raj:** A hajó(k) nagysága (kicsi, közepes, nagy), továbbá, hogy egyedi hajó vagy raj.
- C Hajóosztály és tapasztalati szint:** A hajó/raj típusa és verziója. Minden hajókártyából háromféle verzió létezik, így egy űrhajó/raj standard, harcedzett vagy veterán lehet.
- D Elsődleges fegyver:** Minden hajónak van egy elsődleges, alapvető fegyvere, mely módosítható más képességek, taktikai kártyák által. A másodlagos és kiegészítő fegyvereknek ugyanolyan jellemzőik vannak, mint az elsődleges fegyvernek (pl. hatótávolság, stb.; részletesen lásd az E-J pontoknál).

- E Fegyver neve:** Az adott fegyver elnevezése.
- F Fegyver töltési költsége:** Ennyi energiába (alapesetben ez 0) kerül a fegyver használata.
- G Fegyver hatótávolsága:** A hajó ennyi mező távolságra képes tüzelni ezzel a fegyverrel.
- H Fegyver tűzképessége:** Egy töltéssel ennyiszor lehet tüzelni a fegyverrel. A hajó azonos és különböző célpontokat is lehet egyetlen támadás során az adott fegyverrel.
- I Fegyver tüzerje:** Ennyi sérülést okoz a hajó, ha adott fegyvere eltalálja a célt.
- J Fegyver egyéb információi:** Itt vannak feltüntetve a fegyver speciális képességei, vagy korlátai (ha vannak).
- K Képességek:** Az adott űrhajókártya által a hajóra ruházott képesség(ek).
- L Aktivációs költség:** Ennyi energia szükséges a hajó aktiválásához (mozgatáshoz és támadáshoz).
- M Mozgás:** Az aktivált űrhajó ennyi mezőt képes haladni.
- N Pajzs:** Ennyi kék színű (pajzs)jelző kerül az űrhajó talpára az indításakor. Raj indításakor minden egyes hajóra ennyi pajzsjelző kerül.
- O Űrhajó sziluett:** A hajó(k) alakja.
- P Sereg szimbóluma:** Ehhez a sereghoz tartozik a hajó. Ebben a játékban két sereg létezik (az Elvetemültek és a Nemzetközi Űrflotta), a többi a leendő kiegészítőkben várható.
- Q Indítási költség:** Az indításhoz – vagyis a hajó flottába, illetve a táblára helyezéséhez – szükséges energiaköltség.
- R Hajótest:** Ennyi piros színű (hajótest-sérülés) jelző gyűlhet össze a hajó talpán, mielőtt megsemmisülne.
- S Találati ábra:** A találatot érő, vagy mellélövést jelentő koordinátákat mutatja. A hajók ábráin egy vagy két vörös (kritikus sérülés) csillag is található. Ha ezt a kritikus sérülés pontot találat éri, amikor a hajó pajzsai nem működnek, az űrhajó azonnal megsemmisül. A hajóknak egyéb speciális találati helyeik is lehetnek, melyek a kártyájukon vannak feltüntetve.
- T Gyűjteményszám:** Azt jelöli, hogy melyik kártyacsoportba tartozik a lap.
- U Egyedi/Raj:** Minden erre a hajóra vonatkozó taktikai kártya (kivéve a Hős típusúak, lásd később) ikonjának meg kell egyeznie ezzel az ikonnal.
- V Raktér befogadóképesség:** A hajó ennyi mezőnyi méretű kisebb űrhajót képes szállítani (erre a kártyára helyezhetők).
- W Hajófejlesztés:** A hajóhoz rendelhető fejlesztési kártyák maximális száma.
- X Kiegészítő fegyver:** A hajóhoz rendelhető kiegészítő fegyverek maximális száma.
- Y Hősök:** A hajóhoz rendelhető hősök maximális száma.

**Megjegyzés:** Ha egy szimbólum nem szerepel a hajó kártyáján, az a fajta taktikai kártya nem használható hozzá. Például ha a kártyán nincs Raktér befogadóképesség szimbólum, ill. érték, a hajó nem szállíthat más űrhajókat.

## TAKTIKAI KÁRTYÁK

A taktikai kártyákon lévő adatok és jelek.



A taktikai kártyák a játék minden fázisában kijátszhatók, a kártyák kijátszásáért energiával kell fizetni. Erre akár a játékos saját körén kívül is lehetőség van. A kártyán feltüntetett fázis, valamint a kártya szövege határozza meg, hogy az adott kártya pontosan mikor játszható ki.

- A Kártyanév:** A taktikai kártya elnevezése.
- B Típus:** A taktikai kártya típusa (lásd lejjebb).
- C Fázis:** A fázis, melynek során a kártya kijátszható (a fázisokat lásd később).
- D Sereg:** Azt mutatja, melyik sereghöz tartozik a kártya. A hajófejlesztések, kiegészítő fegyverek és hősök csak az ehhez a sereghöz tartozó hajókhoz játszhatók ki.
- E Költség:** Ennyi energiába kerül a kártya kijátszása.
- F Kártyatípus ikon:** A lap típusának ikonja.
- G Képességek:** A kártya által nyújtott képesség(ek) magyarázata.
- H Gyűjteményszám:** Azt jelöli, hogy melyik kártyacsoportba tartozik a lap.

## Taktikai kártyák típusai

A taktikai kártyák típusai, és kijátszásuk néhány szabálya:



**Esemény (Event):** Az eseménykártyák általában egyszeri hatásúak, ezután pedig el kell dobni őket.



**Hős (Hero):** Ez a kártya a játékos által irányított egyedi hajóhoz játszható ki. Amíg a hőskártya játékban van (vagyis a hajóhoz rendelve), az általa nyújtott előny befolyásolja a játékot. Egy időben nem lehet 2 azonos nevű hős egy flottában, ha ez mégis előfordulna, az egyiket el kell dobni.



**Egyedi/raj hajófejlesztés (Solo/Squadron Ship Upgrade):** Ez a kártya a játékos által irányított egyedi hajóhoz vagy hajórajhoz játszható ki, attól függően, hogy "egyedi" vagy "raj" ikon található rajta. A megfelelő hajó/raj ezután megkapja a kártyán szereplő fejlesztést.



**Egyedi/raj kiegészítő fegyver (Solo/Squadron Additional Weapon):** Ez a kártya a játékos által irányított egyedi hajóhoz vagy hajórajhoz játszható ki, attól függően, hogy "egyedi" vagy "raj" ikon található rajta. Ha ezután a hajó aktiválásra kerül, a kiegészítő fegyver is feltölthető és bevethető a hajó többi fegyverével együtt, bármilyen sorrendben. Például a játékos elsőként feltöltheti a kiegészítő fegyvert, majd a hajó elsődleges fegyverét.



**Egyedi/raj szabotázs (Solo/Squadron Sabotage):** Ez a kártya az ellenfél által irányított egyedi hajóhoz vagy hajórajhoz játszható ki, attól függően, hogy "egyedi" vagy "raj" ikon található rajta. Kijátszása ugyanúgy történik, mint minden más kártyáé, néhány kivétellel. Egy hajókártyán bármennyi szabotázs kártya lehet. Ha egyszer kijátszották egy hajóhoz, folyamatosan érvényes lesz rá, ha csak egy másik taktikai kártyával, vagy képességgel nem semlegesítik, illetve a hajó meg nem semmisül.

## A CSATA ELKEZDŐDIK

Küldetés kiválasztva, minden előkészítve... Kezdődhet a játék!

### Kiindulási energiamennyiség és taktikai kártyák

Minden játékos helyezze energiamennyiségét a táblája 15. mezőjére. Ezután mindenki húzzon 5 taktikai kártyát a saját paklijából. A játékosok megnézhetik lapjaikat, de tartsák titokban ellenfeleik előtt!

### Kezdés

A játékosok dobjanak a számozott kockával. A legnagyobbat dobó döntheti el, ki legyen a kezdőjátékos (holtverseny esetén újradozás következik). A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A kezdő 5 egység energiát kap az első energia fázisban (az egyébként szokásos 10 helyett, lásd lejjebb).

## A JÁTÉK MENETE

A játék körökre oszlik. Egy játékkör 3 fázisból áll, melyeket a lenti sorrendben kell végrehajtani.

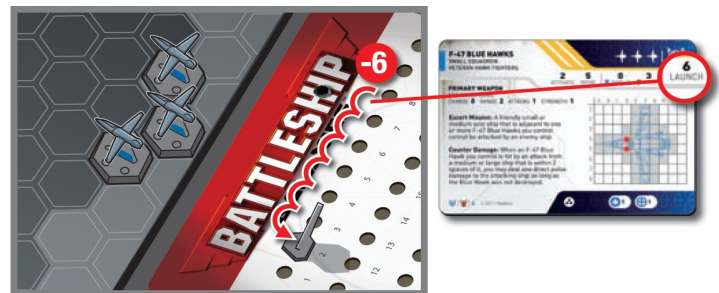
- 1 Energia fázis
- 2 Felvonulási fázis
- 3 Akció fázis

Ha a játékos végzett mind a 3 fázissal, a köre véget ér, és a tőle balra ülő játékos következik. Minden fázisról részletes magyarázat található a következő oldalakon, de rövid emlékeztetőjük az áttekinthető kártyákon is megtalálható.

**Taktikai kártyák eldobása energiáért:** A játékos körének bármelyik fázisában eldobhat tetszőleges számú taktikai kártyát a kezéből energiaszerzés céljából. Minden eldobott lapért 1 egység energia jár.

## I ENERGIA FÁZIS

Minden energia fázis elején a játékosok 10 egység energiát kapnak, és húzhatnak egy taktikai kártyát. Megj.: Az első körben a kezdő játékos csak 5 egység energiát kap, de ugyanúgy húzhat taktikai kártyát, mint a többiek.

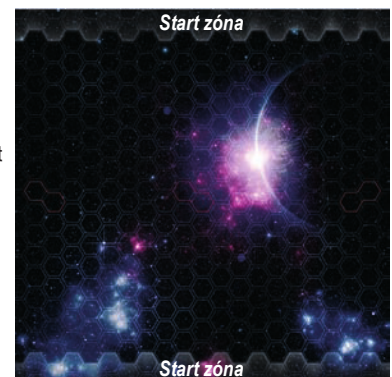


**Az energia használata:** Ha a játékosok energiát kapnak, energiamennyiségüket a tábláján a megadott értékkel jobbra, ha energiával fizetnek vagy energiát veszítenek, a megadott értékkel balra mozgatják. Energiába kerül a hajók beindítása, aktiválása, taktikai kártyák kijátszása, és némely speciális képesség használata. A játékosok nem választhatnak olyan akciót, amelyhez nincs elég energiájuk.

**Minimum és maximum energia:** Az energiaszint soha nem mehet 0 alá, vagy 40 fölé. Például, ha egy játékos energiaszintje 33, és 10 egység energiához jut, a jelölőt a 40-es mezőre kell helyezni (és a maradék 3 egységnyi energia elvesz).

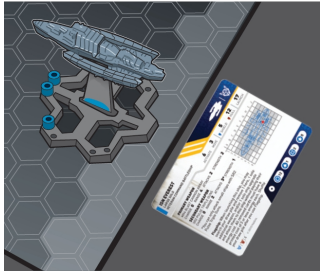
## 2 FELVONULÁSI FÁZIS

A játékosok ebben a fázisban fizethetik ki bármely, felbocsátani szándékozott hajójuk indítási költségét. A hajók a start zónából, vagy nagyobb űrhajók által szállított hajók esetén a szállító űrhajó mellől indulhatnak.



## Felvonulási fázis (folytatás)

**Hajók indítása a start zónából:** Ha a játékos egy hajókártyája még a paravánja mögött van, az indítási költséget kifizetve maga elé teheti a kártyát, az űrhajót pedig a start zónára helyezheti. A start zónára helyezett hajó más űrhajókat is szállíthat (lásd a Hajók szállítása c. részt). A start zónára helyezett hajó talapzatának legalább egy mezőt le kell fednie a start zónából.



Az ISN Everest indítása

Hajóraj indítása esetén a raj minden hajójának szomszédosnak kell lennie legalább egy másik hajóval a rajból, talapzatuknak pedig minimum egy start zóna mezőt le kell fedniük.



Az ISN F-47 Blue Hawks hajóraj indítása

**Hajók indítása szállítóhajóból:** Ha egy korábbi körben indított űrhajó más hajókat is szállít, a játékos kifizetheti a szállított hajó(k) indítási költségét, majd a szállító mellé helyezheti őket. Hajóraj szállítása esetén minden hajójának szomszédosnak kell lennie legalább egy másikkal a rajból, valamint a szállítóval is.

**Szomszédos:** Egy hajó akkor szomszédos egy másikkal, ha az általa elfoglalt egyik mezőnek közös határa van a másik hajó által elfoglalt mezővel.

Hajó indításakor a játékos ellenőrizze a kártyáján lévő pajzsértéket, és helyezzen annak megfelelő számú pajzsjelzőt a hajó talpára. Hajóraj indítása esetén a raj minden egyes hajója megkapja a pajzsértéknek megfelelő erősségű pajzsot.

Ha a játékos start zónájában nincs elég szabad mező egy hajó vagy egy teljes hajóraj lehelyezéséhez, nem indíthatja őket. Csak annyi hajót lehet indítani, amennyihez elegendő energia és mező (a start zónában) áll rendelkezésre.

## HAJÓK SZÁLLÍTÁSA

Az űrhajók egy része képes más hajókat szállítani a rakterében. Így a játékosoknak lehetőségük nyílik arra, hogy több hajót is a csata helyszínére juttassanak az indítási költségük kifizetése előtt (ezt csak akkor kell kifizetni, amikor a szállító hajóról szállnak fel). Minden hajó vagy hajóraj méretétől függően bizonyos számú mezőt foglal el a táblán. A táblán elfoglalt mezők száma megegyezik a szállító hajók rakteréből elfoglalt hely nagyságával. Például az ISN Barrage 2 egységnyi szállítóképességet (rakteret) foglal el, míg az F-51 Blue Sparrow-k összesen 3-at.

Egy hajó nem szállíthat több űrhajót, mint amennyi a raktér befogadóképessége. Így tehát egy 12-es befogadóképességű raktérrel rendelkező hajó annyi másik hajót szállíthat, amennyinek a táblán elfoglalt összmérete nem haladja meg a 12-t. Hajóraj szállítása esetén az egész rajnak elegendő méretű raktérre lesz szükség. Tehát nem szállítható a raj egy része (csak az egész raj egyszerre), és nem szállítható olyan hajó sem, amelyik maga is szállít hajó(ka)t.

**Méretkorlátozás:** Egy hajó csak saját méreténél kisebb hajó(ka)t szállíthat. A nagy hajók közepes és kis hajókat, a közepesek csak kicsiket szállíthatnak. A kis hajók nem képesek más hajók szállítására.

**A rakomány titkos:** Ha a játékos olyan hajót helyez a start zónára, mely más hajók szállítására képes, titokban tegye a szállítani kívánt hajók kártyáit a szállítóhajó kártyája alá. A kártya alá tett egyéb hajókártyák mindig a szállított űrhajókat jelzik. Ha a szállítóhajó valamilyen okból elveszik (pl. a játékos elveszti felette az irányítást), vagy megsemmisül, az összes szállított hajó is megsemmisül.

A szállított hajók mindaddig rejtve maradnak az ellenfél előtt, amíg a játékos fel nem bocsátja őket, vagy meg nem semmisülnek. A játékosok bármikor bepillanthatnak a saját szállított hajók kártyáiba. A szállított hajók indítási költségét csak akkor kell kifizetni, ha a szállítóhajóból felbocsátásra kerülnek.

## 3 AKCIÓ FÁZIS

Ebben a fázisban aktiválhatják a játékosok a csataterén irányított hajóikat.

### HAJÓKÁRTYÁK AKTIVÁLÁSA

A játékosok az akció fázisban annyi hajókártyát aktiválhatnak, amennyinek az aktivációs költségét meg tudják fizetni. Ugyanaz a hajókártya egy körben csak egyszer aktiválható.

Hajókártya aktiválásakor a következő 3 lépést kell végrehajtani, sorrendben:

- 1 Hajókártya kiválasztása és az aktivációs költség kifizetése.
- 2 A választott hajókártyához tartozó hajó(k) mozgatása.
- 3 Támadás a választott hajókártyához tartozó hajóval/hajókkal.

Amint a játékos végzett e 3 lépéssel, aktiválhat egy újabb kártyát. A következőkben mindhárom lépést részletesen bemutatásra kerül.

### 1 Hajókártya kiválasztása és az aktivációs költség kifizetése

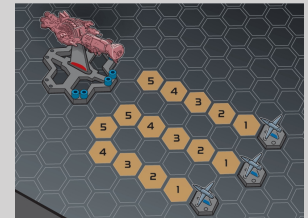
A játékos bármelyik hajókártyáját kiválaszthatja, és kifizeti a rajta feltüntetett aktivációs energiát. Példa: a játékos a veterán ISN F-47 Blue Hawk rajt választotta, melynek Aktivációs költsége 2. A játékos 6 egységnyi energiával rendelkezik, így energiamarkját a 4-es pozícióba helyezi.

### 2 A választott hajókártyához tartozó hajó(k) mozgatása

A játékos a választott hajókártyához tartozó akármelyik, illetve akármennyi hajót mozgathatja, tetszése szerint. A mozgásra a következő szabályok vonatkoznak:

## HAJÓK MOZGATÁSÁNAK SZABÁLYAI

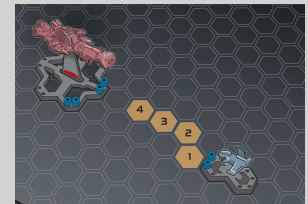
**Mozgás értéke:** A hajó(k) bármilyen irányban mozgatható(k) max. a hajókártyán feltüntetett mozgásérték erejéig. Például egy hajó 5-ös mozgásértékkel 0, 1, 2, 3, 4 vagy 5 mezőt haladhat (lásd a jobb oldali példát).



Ebben az esetben a játékos az ISN F-47 Blue Hawk raj mindegyik hajójával a maximális 5 lépést tette meg.

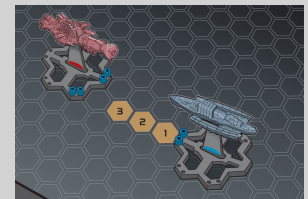
**Mozgás sorrendje:** Egy raj hajói bármilyen sorrendben mozgathatók.

**Közepes hajó mozgatása:** Közepes hajónál meg kell határozni melyik lesz a mozgás szerinti első vége (ez lehet akár a hátulja is). Lépésnél a talapzat hátsó részének mindig az első rész által előzőleg elfoglalt mezőre kell lépnie (lásd a jobb oldali példát).



Az ISN Barrage 4 mezőt halad.

**Nagy hajó mozgatása:** Bármilyen mozgás, melynek következtében a talp 3 új mezőt foglal el 1 lépésnek számít (lásd a jobb oldali példát).



Az ISN Everest 3 mezőt halad.

**Elektronikus űtközésgátló:** Amennyiben egy hajó egy ellenséges űrhajóval szomszédos mezőre lép, vagy egy ilyenén áthalad, a mozgó hajó sérülést szenvedhet, amint elhalad a másik mellett. Mihelyt ilyen mezőre lép egy hajó, az ellenfél dobhat a számozott kockával. 5+ dobásnál a mozgó hajó sérülést szenved el az elektronikus űtközésgátlótól (ECM) az alábbiak szerint:

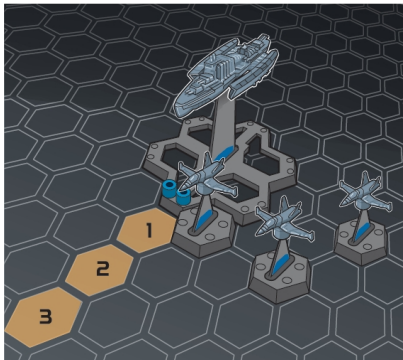
- Ha kis hajó mellé lépett, 1 ECM sérülést szenved.
- Ha közepes hajó mellé lépett, 2 ECM sérülést szenved.
- Ha nagy hajó mellé lépett, 3 ECM sérülést szenved.

A sérülésekről a 8. oldalon található részletes leírás.

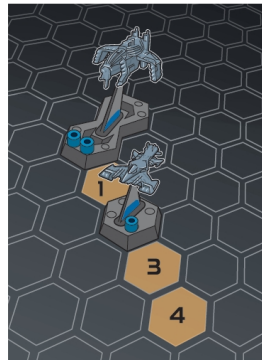
**Fontos:** Az a hajó, mely indulásakor kerül egy ellenséges űrhajó mellé, nem sérülhet az ECM-től, ahogy az a hajó sem, amelyik egy másik hajó vagy taktikai kártya hatása, illetve felfedezés lap miatt kerül egy ellenséges űrhajó szomszédságába.

Egy hajó mozgása során egyszerre több űrhajótól is szerezhet ECM sérülést, ugyanattól a hajótól viszont csak egyszer, legalábbis addig, amíg folyamatosan a közvetlen szomszédságában mozog. Például: ha egy F-47 Blue Hawk egy So Bwa Tet mellé lép, majd mellette marad, és a következőkben is egy vele szomszédos mezőre lép, vagy áthalad a So Bwa Tet által elfoglalt mezőkön, a So Bwa Tet-et irányító játékos csak egyszer dobhat az ECM sérülésre. A további mezők, amelyeket az F-47 Blue Hawk bejár anélkül, hogy elhagyná a So Bwa Tet szomszédságát, nem okoznak plusz sérülést.

**Áthaladás hajók felett, leszállás más hajókon:** Egy hajó áthaladhat olyan mezőn, amelyen másik hajó áll, de ha az egy ellenséges űrhajó, számolnia kell az ECM sérülés kockázatával, amint azzal szomszédos mezőre lép. Egy hajó nem fejezheti be a mozgását olyan mezőn, amelyen másik hajó áll (lásd az alábbi példákat.)

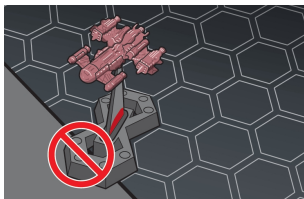


Az ISN Everest átrepül egy F-47 Blue Hawk felett, miközben 3 mezőt halad.



Az ISN Barrage átrepül a Rook's F-54 felett, miközben 4 mezőt halad.

**Fél mezőre lépés, vagy áthaladás:** A tábla szélén fél mezők találhatóak. Egy hajó nem helyezhető fél mezőre, és nem is léphet rá, vagy mozoghat át ilyen mezőn.



Szabálytalan lépés egy fél mezőre.

### 3 Támadás a választott kártyához tartozó hajóval/hajókkal

Elérkezett a támadás ideje! (de támadni nem kötelező)

**Elsődleges fegyverek:** Minden hajónak van egy elsődleges fegyvere, és a hozzá tartozó hajókártyán szerepel ennek töltési költsége, hatótávolsága, tűzképessége és tűzereje.

**Másodlagos/kiegészítő fegyverek:** A különböző hajók egy része, ill. a hajók egyes verziói másodlagos és/vagy kiegészítő fegyverekkel is rendelkezhetnek.

Támadáskor a hajó elsődleges, másodlagos és/vagy kiegészítő fegyvereinek töltési költsége bármilyen sorrendben kifizethető (és így a fegyverek is bármilyen sorrendben használhatók).

## TÖLTÉS

Ahhoz, hogy a játékos támadhasson egy fegyverrel, fel kell töltenie. Ehhez ki kell fizetnie a töltési energia költséget (ez általában 0), melynek fejében az adott fegyverrel a tűzképességének megfelelő számú támadást hajthatja végre. Például: ha a játékos a So Bwa Tet hajó LR5 Plaxma ágyújával támad, 2 egység energiát kell fizetnie a feltöltésért, melynek révén egyszer sütheti el a So Bwa Tet Plaxma ágyúját.

Ha a játékos egynél több fegyvert tölt fel, mindig be kell fejeznie az előzővel való támadást, hogy feltölthesse a következőt. A játékos az egymást követő támadásai során ugyanazon, vagy több különböző célpontot is támadhat (ha nincs ettől eltérő szabály/utasítás).

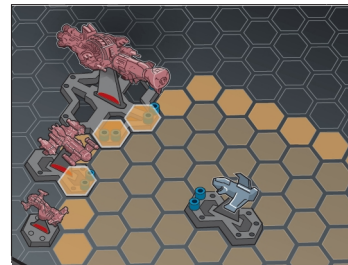
**Egyszeri feltöltés:** Bár egyetlen feltöltéssel akár több támadás is végrehajtható (a fegyver tűzképessége szerint), egy fegyver csak egyszer tölthető fel egy hajóaktiváció során (ha nincs ettől eltérő szabály/utasítás).

**Hajóraj fegyvereinek feltöltése:** A raj minden hajója külön-külön támadhat a rendelkezésre álló fegyverekkel, de a töltési költséget is hajónként külön meg kell fizetni.

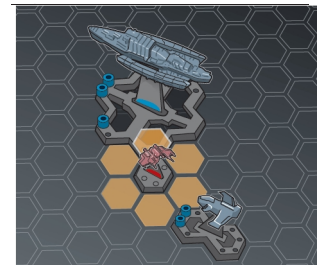
## CÉLZÁS

Miután a játékos feltöltött egy fegyvert, meg kell céloznia egy ellenséges hajót, amennyiben az a fegyver hatótávolságán belül tartózkodik. Ha egy ellenséges hajó sincs a fegyver hatótávján belül, nem lehet vele támadni. Támadni sosem kötelező, de ajánlatos.

**A fegyver hatótávolságának ellenőrzése:** A megcélzott hajónak a támadó fegyver hatótávolságán belül kell lennie. Például: az ISN Barrage elsődleges fegyverének hatótávja 4, mellyel megcélozhat minden, tőle 4 mezőn belül tartózkodó hajót. A hatótáv kiszámítását a támadó hajó bármely szomszédos mezőjével kell kezdeni, majd a célpont felé haladva le kell számolni a hatótávolság értékét (beleértve az a mezőt is, amelyen a megcélzott hajó áll). Ha a leszámolt érték azonos vagy kisebb, mint fegyver hatótávolsága, akkor támadás indítható vele. Más, a fegyver és a célpont közé eső hajón keresztül is lehet támadni. Ebben az esetben a hatótávba be kell számítani a hajó által elfoglalt mező(ke)t is.



Az ISN Barrage elsődleges fegyverének hatótávja 4, így megtámadhatja a Vapor's Fate-et és/vagy a So Bwa Tet-et. Nem támadhatja viszont a Choosh Ka-t, mert az 5 mezőnyi távolságra van tőle.



A Red Tougu vadász elsődleges fegyverével megtámadhatja az ISN Everest-et, de az ISN Barrage-et már nem, mivel elsődleges fegyverének hatótávja 1.

Kizárólag 1-es hatótávolságú fegyverrel rendelkező űrhajó csak szomszédos mezőről támadhat.

## TÁMADÁS

Ha a játékos feltöltötte a hajó adott fegyverét és a célpont hatótávolságon belül esik, tüzelhet a fegyverrel.

**A fegyver tűzképességének ellenőrzése:** Egy feltöltéssel maximum ennyiszor lehet tüzelni a fegyverrel.

**A célpont bejelentése:** A játékosnak meg kell neveznie, melyik hajójával kíván támadni, és melyik ellenséges űrhajó a célpont. Emlékeztető: ugyanazzal a fegyverrel több hajót is meg lehet támadni, és egy fegyverrel több támadásra is lehetőség van (a fegyver tűzképességének megfelelően).

**A fegyver tűzerejének ellenőrzése:** Ekkora sérülést képes okozni a fegyver, ha eltalálja a célpontot.

**Dobás a koordináta kockákkal:** A támadó játékos dobjon mindkét kockával, majd nevezze meg a dobott betű-szám kombinációt (például: D-4). Az ellenfél ellenőrizze a dobott koordinátákat a megtámadott hajója kártyáján, és jelentse be, hogy talált vagy sem. A szürke mezők találatnak, a fehérek mellélövésnek számítanak. Találat esetén a sérülésre vonatkozó szabályok mérvadóak.



Ha egy hajót piros csillaggal jelölt (kritikus találat) mezőn találnak el, és a találatkor már nincs pajzsa, azonnal megsemmisül.

**Megjegyzés:** Ha a támadás következtében fogy el a célpont pajzsa, és ugyanez a találat egyben kritikus, a megcélzott hajó még nem semmisül meg.

**Pajzsok:** A pajzs működik, ha akárcsak egy (kék) pajzsjelző is található a hajó talapzatán, működésékeptelennek tekintendő azonban, ha nincs már ott pajzsjelző.

**Sérülések:** Ha a célpontot találat érte, a támadó játékos ellenőrizzé fegyvere tüzeirjét, a találatot kapott hajó ennyi pajzsjelzőt veszít. Ha a megtámadott hajónak nincs már (elég) pajzsjelzője, a hiányzó pajzsjelzők helyett ugyanannyi piros (hajótestsérülés) jelzőt kell a hajó talapzatára tűzni.

**Támadás vagy közvetlen sérülés:** A taktikai kártyák, illetve a hajókártyákon található egyes képességek is sérüléseket okozhatnak, ezeket közvetlen sérüléseknek nevezzük, és NEM minősülnek támadásnak.

A taktikai kártyák, illetve a hajókártyákon található egyes képességek okozta közvetlen sérülések a hajók különböző részeiben okozhatnak károkat. A közvetlen sérülések számításánál az alábbi szabályok érvényesek.

**Közvetlen sérülés:** A közvetlen sérülés esetén ugyanúgy kell eljárni, mint a normál (fegyver okozta) sérülés esetén. Először a hajó pajzsjelzőit kell eltávolítani, majd ha már nincs több pajzsjelző, piros jelzőket kell a hajó talapzatára tűzni.

**Közvetlen pajzsérülés:** A közvetlen pajzsérülés csak a pajzsot érinti. Ha egy hajónak nincs már pajzsa, nem keletkezik benne kár. Ha a hajónak van pajzsa, le kell venni a talpáról a megfelelő számú pajzsjelzőt, de piros jelzőket NEM lehet kitérni akkor sem, ha a sérülés mértéke meghaladja a pajzs értékét.

**Közvetlen hajótestsérülés:** A közvetlen hajótestsérülés esetén mindig piros jelzőket kell tűzni a hajó talapzatára, még akkor is, ha van pajzsa. Ily módon pajzzsal rendelkező hajó is megsemmisíthető.

**Közvetlen sérülés fajtái:** A fegyverek és különleges képességek speciális sérüléseket okozhatnak (mint például a közvetlen pulzussérülés, vagy a közvetlen vecton pajzsérülés). Némely hajó egyedi gyenge pontokkal, vagy éppen extra védelemmel rendelkezik ezek ellen a speciális sérülésfajták ellen. Hacsak az adott kártya szöveges része másként nem rendelkezik, ezen különleges sérülések átlagos pajzs-, hajótest-, vagy közvetlen sérülésként kezelendők.

**Példa:** Az ISN Everest közvetlen vecton-pajzs sérülést szenvedett egy támadó Red Fuvu hajótól. Nincsenek extra védelmi és sérülési kitételek, illetve vecton sérülékenységet sem tüntettek fel a támadó és védekező hajók kártyáin, így ez a sérülés közvetlen pajzsérülésnek tekintendő.

## PÉLDA EGY TÁMADÁSRA

Az ISN Everest megtámadja a Choosh Ka-t elsődleges fegyverével. Dobás: D-4. Az ellenfél ellenőrzi a Choosh Ka hajókártyáját. A D-4 koordináta szürke, így találatot kapott. Az ellenfél leveszi utolsó pajzsjelzőjét a Choosh Ka talapzatáról és feltűz egy piros (hajótestsérülés) jelzőt, hiszen az ISN Everest elsődleges fegyverének tüzeje 2.

## HAJÓRAJOK FEGYVEREINEK FELTÖLTÉSE, HAJÓRAJOKKAL TÖRTÉNŐ TÁMADÁS

A raj minden hajója külön-külön támadhat a rendelkezésre álló fegyverekkel, tetszés szerinti sorrendben (ez a raj hajóira, ill. a fegyvereikre is vonatkozik). A raj minden egyes hajójára külön ki kell fizetni a töltési költséget.

## MEGSEMMISÜLT HAJÓK

Ha a piros jelzők száma eléri a hajóhoz tartozó hajókártyán feltüntetett hajótest értékét, a hajó megsemmisül. A megsemmisített hajót a játékos vegye le a tábláról, és helyezze a hajóhoz tartozó hajókártyára. Ha az adott hajókártyához tartozó összes hajó megsemmisült, a kártya kikerül a játékból. A játékos tegye félre a kiesett kártyá(ka)t (a dobott lapokhoz) és hajó(ka)t (de ne a paravánja mögé). Ha a megsemmisített hajó más hajókat szállított, azok is megsemmisülnek (és meg kell mutatni őket).

## GYŐZELMI FELTÉTELEK

Mindegyik küldetésnek megvannak a győzelmi feltételei. Ha az adott küldetés győzelmi feltétele az ellenfél összes hajójának megsemmisítése, az alábbi szabályok érvényesek ezzel kapcsolatban:

A győzelmet leghamarabb a 3. körben lehet megszerezni. Akkor győz a játékos, ha ellefélenek egy hajója sem maradt a játékmezőn. Vagyis hiába van még felbocsátható hajó a játékos birtokában, ha a játékmezőn már nincs hajója, elvesztette a játékot.

## IDŐKORLÁT

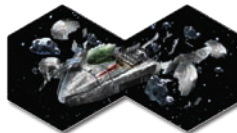
A küldetések befejezésének másik módja az időkorlát (kivéve, ha a küldetés leírásában az szerepel, hogy hagyjuk figyelmen kívül az időkorlátot). Ha minden játékos már kétszer felhasználta az összes taktikai kártyáját, a játéknak azonnal vége van, amikor az utolsó játékos felhúzza az utolsó taktikai kártyáját. A játékosoknak ki kell számítaniuk a játékmezőn lévő hajóik összesített indítási költségét. Törédék hajóraj esetén az indítási költség arányos részét kell figyelembe venni. Példa: a játékosnak még 2 hajója van meg a harcedzett ISN F-47 Hawk hajórajból. Mivel a raj indítási költsége 5, a megmaradt 2 hajóért 3.3 pont jár a végelszámoláskor.

Akinek a legnagyobb az összesített indítási költsége, az nyeri a játékot. Holtverseny esetén az nyer, akinek több hajója van a játékmezőn. Ha még ezután is holtverseny áll fenn, az nyer, akinek később fogyott el a taktikai kártyapaklijja.

## AKADÁLY- és FELFEDEZÉSLAPOK

Az akadály- és felfedezéslapok a küldetések egy részében használatosak. Kétféle akadálylap van: törmelékmezők és aszteroidák. Ha a küldetés leírásában másként nem szerepel, az akadály- és felfedezés lapok mozdulatlanok. Néhány küldetésben viszont lehet mozgatni e lapokat. A mozgatásuk során a lapokat úrhajóként kell kezelni.

**Akadálylapok:** Az akadálylapokat a játék elején képpel felfelé kell a játékmezőre tenni.



**Törmelékmező (4):** A törmelékmezőket ki lehet kerülni, de át is lehet repülni rajtuk. A mezőre történő rálépéskor dobni kell a számkockával. Ha a dobott szám 1-6 közé esik, a hajó 1 egységnyi közvetlen sérülést szenved el, ha 7 vagy nagyobb, a hajó sértetlen marad. A hajók mozgásával kapcsolatos, törmelékmezőre vonatkozó szabályok megegyeznek az ECM-re vonatkozó szabályokkal.



**Aszteroidák (4):** Az aszteroidák közvetlen szomszédságában tartózkodó kis és közepes méretű hajóknak nagyobb esélyük van arra, hogy ne kapjanak találatot egy támadás során (vagyis „részleges” fedezékként használhatók). Amikor egy aszteroida szomszédságában lévő kis vagy közepes méretű hajó találatot kapna egy támadás során, a megtámadott játékos dobhat a számkockával. 6 vagy nagyobb dobás esetén a lövés nem talált. Aszteroidák által elfoglalt játékmezőre semmilyen módon nem kerülhet úrhajó, még átmenetileg sem, tehát a mozgás során mindenképpen ki kell kerülni őket. Ellenséges hajókat viszont ugyanúgy lehet/kell támadni aszteroidákon keresztül, mint más hajókon keresztül.



**Felfedezéslapok:** Az adott küldetéstől függően a felfedezéslapokat képpel vagy vagy háttal felfelé kell a játémezőre helyezni. Amikor egy hajó rálép egy felfedezéslapra (és megáll rajta), akkor a felfedezéslaphoz kötődő képességek azonnal érvénybe lépnek (ha háttal felfelé néző lapra lépett a hajó, akkor azt természetesen meg kell fordítani). A hajók áthaladhatnak a felfedezéslapokon, és támadhatnak is azokon keresztül.



**Idegen alkotmány (1):** Amíg a hajó ezen a lapon áll, elsődleges fegyverének hatótávolsága 7-tel nagyobb lesz.



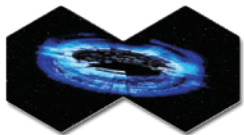
**Energiaforrás (2):** A játékos plusz 2 egység energiához jut, ha az energia fázisa kezdetén legalább egy, az irányítása alatt lévő hajója energiaforráson áll.



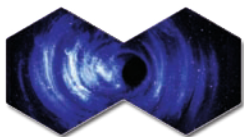
**Megfigyelőállomás (1):** Ha a játékos által irányított hajók közül legalább egy a megfigyelőállomáson tartózkodik, minden általa irányított hajóján az elsődleges fegyver hatótávolsága 2-vel nagyobb lesz.



**Bolygóközi piac (1):** A játékos plusz 1 taktikai kártyát húzhat, ha az energia fázisa kezdetén az általa irányított hajók közül legalább egy a bolygóközi piacon tartózkodik.



**Pajzsregenerátor (2):** Ha a játékos energia fázisának kezdetén az általa irányított hajó pajzsregenerátoron áll, plusz 1 pajzsjelzőt lehet rátenni (de a pajzsjelzők száma nem haladhatja meg a hajó kártyáján jelzett értéket).



**Féregjárat (1):** Ha a játékos az ezen a lapon álló kis vagy közepes méretű hajóját aktiválja, a mozgás helyett a hajót 13 mezőnyi távolságon belül bármelyik üres mező(k)re helyezheti.

**Ellenfél hajója feletti irányítás megszerzése:** A játékos egyes taktikai kártyák vagy képességek révén átveheti az irányítást az ellenfél hajója felett. Ha ez megtörténik, a játékos irányítása alá kerül a hajóhoz tartozó hajókártya, és az ahhoz csatolt további kártyák is, illetve az összes többi hajó, amelyek ugyanehhez a hajókártyához tartozik (pl egy raj többi hajója). Ha az elrabolt hajó más hajókat szállított, azok azonnal megsemmisülnek.

Továbbra is érvényben marad, hogy egy adott névvel csak egy hős lehet a játékos flottájában. Ha a hajó megszerzése során még egy, ugyanolyan nevű hősre szert tesz, az egyiket el kell dobni. Ha az elrabolt hajóból már van a játékos flottájában (a fel nem bocsátott hajók is számítanak), akkor az elrabolt hajó megsemmisül.

**Szabályok közti ellentmondások:** a hajókártyák és taktikai kártyák által biztosított képességek gyakran ellentmondásba kerülnek a játék alapszabályaival. Minden egyes ilyen esetben az adott kártyán olvasható utasításokat kell érvényesnek tekinteni.

## FONTOSABB SZABÁLYOK, MEGHATÁROZÁSOK ÁTTEKINTÉSE

**Szomszédos:** Egy hajó akkor szomszédos egy másikkal, ha az általa elfoglalt egyik mezőnek közös határa van a másik hajó által elfoglalt mezővel.

**Aszteroida fedezék:** Amikor egy aszteroida szomszédságában lévő kis vagy közepes méretű hajó találatot kapna egy támadás során, a megtámadott játékos dobhat a számkockával. 6 vagy nagyobb dobás esetén a lövés nem talál.

**Törmelékmező sérülés:** A törmelékmezőre történő rálépéskor dobni kell a számkockával. Ha a dobott szám 1-6 közé esik, a hajó 1 egységnyi közvetlen sérülést szenved el.

**Közvetlen sérülés:** Közvetlen sérülés esetén ugyanúgy kell eljárni, mint a normál (fegyver okozta) sérülés esetén. Először pajzsjelzőket kell eltávolítani, majd ha már nincs több pajzsjelző, piros jelzőket kell a hajó talapzatára tűzni.

**Közvetlen hajótestsérülés:** Közvetlen hajótestsérülés esetén mindig a hajótest károsodik (pajzstól függetlenül).

**Közvetlen pajzssérülés:** A közvetlen pajzssérülés csak a pajzsot érinti. Ha egy hajónak nincs már pajzsa, nem keletkezik benne kár.

**ECM sérülés:** Amikor egy hajó egy ellenséges űrhajóval szomszédos mezőre lép, vagy egy ilyen áthalad, az ellenfél dobhat a számkockával. 5+ dobásnál a mozgó hajó közvetlen sérülést szenved el az ECM-től, a sérülés mértéke a megközelített hajó méretétől függ (kicsi – 1, közepes – 2, nagy – 3).

**Játékban:** Egy taktikai kártya játékban van, ha egy hajókártyához van csatolva. Egy hajó játékban van, ha a játémezőn van.

**Eredeti költség (taktikai kártyáknál):** A taktikai kártyák kijátszásának/hajókártyához csatolásának költségét módosíthatják bizonyos hajó- és taktikai kártyák nyújtotta képességek. Ha egy utasítás a kártya eredeti költségét említi, ez alatt az adott taktikai kártyán feltüntetett értéket kell érteni.

**Pajzs van/nincs:** A hajónak van pajzsa, ha legalább egy (kék) pajzsjelzője van, és nincs, ha már egyetlen pajzsjelzője sincs a talapzatán.

**Irányítás alatt:** Egy taktikai kártya a játékos irányítása alatt van, ha egy olyan hajó(kártyá)hoz van csatolva, amelyet a játékos irányít. Egy hajó a játékos irányítása alatt van, ha a hajó a flottájának a tagja és játékban van.

## TOVÁBBI, KÁRTYÁKKAL ÉS KÉPESSÉGEKKEL KAPCSOLATOS SZABÁLYOK

**Kézben lévő taktikai kártyák száma:** A játékos kezében sosem lehet 10-nél több taktikai kártya. Ha 10 kártyája van a kezében, és újat szeretne húzni, előtte el kell dobni egyet.

**Taktikai kártyapakli:** Ha a játékos felvette az utolsó lapot a taktikai paklijából, azonnal Keverje meg az eldobott taktikai kártyáit és képezzen belőlük egy új taktikai paklit. Ha a taktikai pakli másodszor is elfogy, a játékos már nem húzhat több taktikai kártyát. Amikor a legutolsó játékos is kifut másodszor a taktikai kártyákból, azonnal vége van a játéknak.

**Hajókártyákhoz csatolt taktikai kártyák cseréje:** Lehetőség van arra, hogy a játékos kicseréljen korábban hajókártyá(k)hoz csatolt taktikai kártyá(ka)t a kezében lévőkre. Feltételek: a kártyák típusának meg egyeznie, ki kell fizetni az új kártya költségét, a régijt pedig el kell dobni.

## KÜLDETÉSEK

Az alábbiakban néhány küldetés található, amelyek révén az Űrflootta és a Wretch közötti főbb ütközetek elevelednek meg a játéktáblán.

**Küldetéshez előkészített kártyák:** Ha a küldetés leírása úgy hivatkozik egy taktikai kártyára, hogy „küldetéshez előkészítve”, akkor az(oka)t a kártyá(ka)t a játék elején el kell különíteni, nem fogják a játékosok taktikai paklijának részét képezni, a küldetés leírásában szerepel, hogy e kártyá(ka)t hogyan kell majd használni (melyik hajóhoz, stb.). E kártyák a taktikai pakliba összeválogatható kártyák számát sem csökkentik, ugyanakkor az előkészített kártyával pontosan megegyező kártyából nem lehet 3-nál több összesen a játékos taktikai paklijában és az elkülönített kártyák között (még akkor sem, ha a játék több példánya is rendelkezésre áll, és lehetővé tenné, hogy egy adott kártyából 3-nál többet lehessen felhasználni).

### I. KÜLDETÉS: Csata az Uránuszon túl

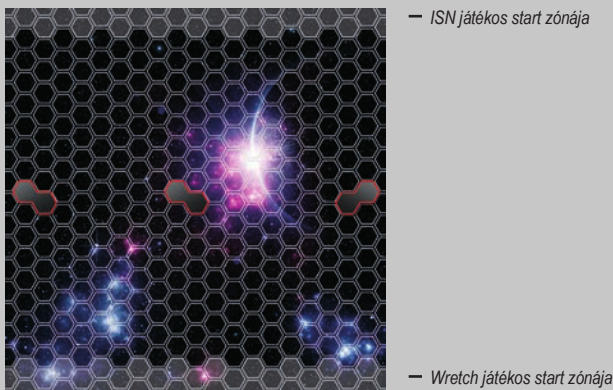
Játékosok száma: 2

A Naprendszer távoli, az Uránusz és a Neptunusz pályája közé eső, elhagyott része tökéletes felvonulási terület a Wretch flotta számára. Az erősödő Űrflootta ugyanakkor rendszeresen űrjáratokat küld ebbe a régióba, hogy az ellenség nyomára bukkanjon.

**Az Űrflootta célja:** az összes Wretch hajó megsemmisítése.

**A Wretch célja:** az összes ISN hajó megsemmisítése.

**Pálya előkészítése:** A játékosok véletlenszerűen válasszanak ki 3 felfedezéslapot, és helyezik el őket a játéktáblán az ábrán látható módon (háttalpal felfelé).



**A játékosok tegyék paravánjaik mögé az alább felsorolt hajókat, ill. hajókartákat.**

#### Űrflootta:

ISN Everest (harcedzett)  
ISN Barrage (standard)  
ISN Torrent (harcedzett)  
ISN F-47 Blue Sparrows (standard)

#### Wretch:

Red Tougu (veterán)  
So Bwa Tet (standard)  
Tes Kio (standard)  
Vapor's Fate (veterán)

**A játékosok válogassák össze az alábbi taktikai kártyákat, keverjék meg az így kapott taktikai paklit, és helyezik azt a paravánjuk mellé.**

#### Űrflootta:

Superior Squadron Tactics x 3  
SR2 Twin Rocket Launchers x 3  
Alert From ISN Torrent x 3  
LR5 Nuclear Warhead x 3  
Bronson Skiles x 2  
Sparrow Cover Fire x 2  
Erin Cho x 2

#### Wretch:

Fortune's Bounty x 3  
Spectral Resurgence x 3  
LR5 Plaxma Cannon x 3  
Shield Siphon x 3  
LR5 Ripper Cannon x 3  
Krall Draxus x 2  
Fate's Reach x 1

**Győzelmi feltétel:** A játékos győz, ha az ellenfélnek nem marad játékban hajója a 2. kör után. A másik lehetőség, hogy még ezt megelőzően életbe lép az időkorlát (l. a 8. oldalon), és az ott leírtak szerint kell megállapítani a győztest.

### Variációk

**Játékosok által összeállított flották és taktikai kártyák:** A küldetés megszabta flotta és taktikai kártyák használata helyett a játékosok állítsanak össze egy 42 vagy 48 egységnyi energiaköltségű flottát, és szabadon válogassák össze a taktikai paklijukat.

**Egy egyszerűbb változat:** Játék taktikai kártyák nélkül. Minden, a taktikai kártyákkal kapcsolatos képesség, szabály, stb. semmisnek tekintendő.

## 2. KÜLDETÉS: Áttörés a blokádon Entebe-nél

Játékosok száma: 2

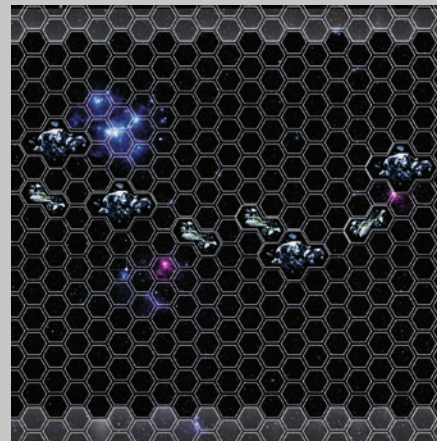
Az Űrflootta egy kisebb egysége az Entebe szektorban őrzik, amikor értesítést kapnak, hogy a Wretch hajók gyors ütemben közelednek. A Wretch csapatok kifosztották a közelben lévő Lucignian Procyon telepet, és most megpróbálnak olajra lépni értékes zsákmányukkal.

**A Wretch célja:** az összes ISN hajó megsemmisítése, vagy legalább 8 győzelmi pont megszerzése.

**Az Űrflootta célja:** az összes Wretch hajó megsemmisítése.

**Pálya előkészítése:** Ennél a küldetésnél nem lesz szükség felfedezéslapokra. A játékosok helyezik el az akadálylapokat az ábrán látható módon. Az Űrflootta hajóit bárhol lehet indítani a start zónájukból, az indítási költséget nem kell megfizetni, a hajók minden olyan képessége, amely az indítással kapcsolatos, automatikusan aktiválódik. Az Űrflootta nem szállíthat hajókat.

ISN játékos start zónája



Wretch játékos start zónája

**Flották és taktikai kártyák:** Mindkét játékos állítson össze egy 48 egységnyi energiaköltségű flottát, és 24 lapos taktikai kártyacsomagot. A hajókat helyezik a paravánjuk mögé, a megkevert taktikai paklit pedig mellé.

### Különszabályok

**Űrjárat:** Az Űrflootta kiindulási energiaszintje 5 (a szokásos 15 helyett).

**Győzelmi pontok:** A Wretch-et irányító játékos tegye a jelzőjét a 0 mezőre, és mozgassa a játék során a megszerzett pontoknak megfelelően.

Győzelmi pontokat kap Wretch-et irányító játékos minden olyan hajója után, amelyet képes eljuttatni a célterületre, az Űrflootta start zónájába (ezeket úgy kell tekinteni, hogy sikeresen elmenekültek, és le kell őket venni a tábláról). Akkor sikeres a menekülés, ha az adott hajó az aktivációját úgy fejezi be, hogy legalább egy mezőt elfoglal a célterületből. A pontozás a hajó mérete szerint történik: (kicsi – 1, közepes – 2, nagy – 3 pont). A célterületre szállítás révén bejuttatott hajókért nem jár pont.

**Győzelmi feltétel:** A játékos győz, ha az ellenfélnek nem marad játékban hajója a 2. kör után, kivéve, ha a Wretch-et irányító játékos az utolsó hajóját célba juttatva leveszi azt, és ezzel eléri/meghaladja a 8 győzelmi pontot, ez esetben ő a nyertes, mint ahogy bármikor a játék során, amikor eléri a 8 győzelmi pontot.

## GYŐZELMI PONTOK

8

7

6

5

4

3

2

1

0

### 3. KÜLDETÉS: Csata az ISN Barrage-ért

Játékosok száma: 2

\*\*\*ISN EVEREST A FLOTTÁNAK, FIGYELEM\*\*\*

Minden hajónak, itt Hawthorne admirális beszél. Sajnálattal kell Tájékoztatom önöket, hogy az ISN Barrage a Wretch irányítása alá került. Információt kaptunk arról, hogy az ellenségnek sikerült feltörni az ISN Barrage adatbázisát, és kulcsfontosságú adatok birtokába jutottak a taktikánkat, fegyverzetünket illetően, még a személyi DNS adatokhoz is hozzáférést nyertek. Ezek a szöryetegek a saját taktikánkat és fegyvereinket, de akár még a klónjainkat is bevezethetik ellenünk! Ebben a pillanatban is, amíg önökhöz beszélek, letöltik és feltörnek az adatbázis információit! Mindenáron meg kell akadályoznunk, hogy továbbítsák ezeket az adatokat! Ha épségben vissza tudják szerezni az ISN Barrage-et, tegyék azt! Ha viszont nem marad más választás, semmisítsék meg, az ellenség hajóival együtt!

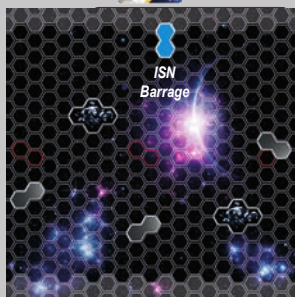
\*\*\*ISN EVEREST A FLOTTÁNAK, RÖGS VÉGE\*\*\*

**Történet:** A Wretch-et irányító játékosnak meg kell szereznie az ISN Barrage-en lévő információkat, ennek módja pedig, hogy 10 db ISN taktikai kártyát csatoljon saját hajóhoz. Az Őrflottát irányító játékosnak meg kell ezt akadályoznia, vagy az ellenfél hajóinak, vagy az ISN Barrage megsemmisítése révén.

**Az Őrflotta célja:** az összes Wretch hajó megsemmisítése.

**A Wretch célja:** az összes ISN hajó megsemmisítése, vagy legalább 10 győzelmi pont megszerzése.

**Pálya előkészítése:** A játékosok helyezték el a 2 aszteroida és 3 felfedezéslapot (utóbbiakat véletlenszerűen kiválasztva, hátlappal felfelé) az ábrán látható módon.



— Wretch játékos start zónája

— ISN játékos start zónája

**Wretch hajók és taktikai kártyák:** A Wretch-et irányító játékos állítson össze egy 48 egység energiaköltségű flottát (beleértve az ISN Barrage-et!), és egy 24 lapos taktikai paklit. Az ISN Barrage-t helyezze el a játékmezőn az ábrán látható módon, a többi hajót tegye a paravánja mögé, a taktikai paklit keverje meg és tegye a paravánja mellé.

**Őrflotta hajók és taktikai kártyák:** Az Őrflottát irányító játékos állítson össze egy 48 egység energiaköltségű flottát (az ISN Barrage nem szerepelhet benne!), és egy 24 lapos taktikai paklit. A kiválasztott taktikai kártyák között lennie kell legalább 6-6 db kiegészítő fegyvernek, hajófejlesztésnek és hősnek. A játékos tegye a hajókat a paravánja mögé, a taktikai paklit keverje meg és tegye a paravánja mellé.

#### Különszabályok

**Célobjektum megszerzése:** A játékot a Wretch-et irányító játékos kezdi, az ISN Barrage az ő irányítása alatt áll, az indítási költségét nem kell megfizetnie.

**Az ISN Barrage adatai:** A Wretch-et irányító játékos a saját energia fázisának során választhat, hogy a saját taktikai paklijából vesz fel 1 lapot, vagy az ellenfél taktikai kártyái közül húz 3-at. Ezeket megnézheti, kiválaszthat közülük egyet, a másik 2-t pedig visszateszteli az ellenfél paklijának aljára. A Wretch-et irányító játékos úgy kezelheti saját hajóit a taktikai kártyák csatolásának szempontjából, mintha egyszerre lennének Wretch és ISN hajók.

**Győzelmi pontok:** A Wretch-et irányító játékos tegye a jelzőjét a 0 mezőre, és mozgassa a játék során a megszerzett pontoknak megfelelően.

A Wretch-et irányító játékos 1-1 győzelmi pontot kap minden egyes, a hajóhoz csatolt ISN taktikai kártya után.

**Győzelmi feltétel:** A játékos győz, ha az ellenfélnek nem marad játékban hajója (legkorábban a 2. kör után). A Wretch-et irányító játékos akkor is győz, ha legalább 10 győzelmi pontot szerez, kivéve, ha az Őrflottát irányító játékosnak még ezelőtt sikerült megsemmisítenie az ISN Barrage-et, ez esetben ő a nyertes.

## GYŐZELMI PONTOK

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

### 4. KÜLDETÉS: Meteorvihar

Játékosok száma: 4 (2 kétfős csapat)

\*\*\*ISN TORRENT AZ ISN EVERESTNEK, FIGYELEM\*\*\*

**Cho:** Charles Yeboah, itt Erin Cho jelentkezik az ISN Torrent-ről. Hall engem?  
**Yeboah:** Hallom önt, Cho főhadnagy. Mi a státusza a Meteorvihar hadműveletnek?  
**Cho:** Felszereltünk 5 távvezérelésű hajtóművet 5 közeli aszteroidára. A hajtóművek rendben működnek, de az aszteroidák szabálytalan alakja miatt nehéz a pályájukat és a sebességüket pontosan beállítani.  
**Yeboah:** Hát Cho, imádkozunk, hogy a terve működik majd. A flottánk még zöldfülű. A Lucignian-októl úgy értesültünk, hogy a közeledő Wretch egységek veteránok, és maga Krall Draxus vezeti őket.  
**Cho:** Az érzékelőnk szerint a Wretch hajók 14.00-kor érnek ide. A flottánk többi része ideigra addigra?  
**Yeboah:** Legyen nyugodt, Cho főhadnagy, nem fogjuk magukra hagyni önöket. 0.87-es fénysebességgel közeledünk, oda fogunk érni, mire a Wretch hajók megérkeznek.

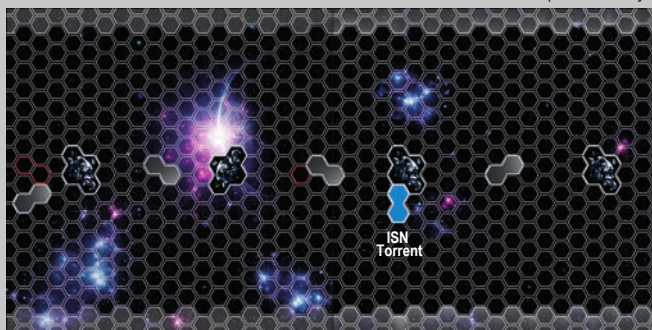
\*\*\*ISN TORRENT AZ ISN EVERESTNEK, RÖGS VÉGE\*\*\*

**A Wretch célja:** az összes ISN hajó megsemmisítése

**Az Őrflotta célja:** az összes Wretch hajó megsemmisítése.

**Pálya előkészítése:** A játékosok helyezték el a 4 aszteroida és 4 felfedezéslapot (utóbbiakat véletlenszerűen kiválasztva, hátlappal felfelé) az ábrán látható módon. A csapattársak üljenek egymás mellé.

A Wretch csapat start zónája



Az ISN csapat start zónája



A játékosok tegyék paravánjaik mögé az alább felsorolt hajókat, ill. hajókártyákat. Az Őrflotta kizárólag standard, a Wretch flotta kizárólag veterán hajókból áll. A csapatok tagjai tartsák elkülönítve egységeiket.

**Wretch 1. játékos flottája:**

Vapor's Fate  
 Red Fuvu  
 Red Tougu

**ISN 1. játékos flottája:**

ISN Everest  
 ISN Torrent

**Wretch 2. játékos flottája:**

So Bwa Tet  
 Choosh Ka  
 Tes Kio

**ISN 2. játékos flottája:**

ISN Barrage  
 F-47 Blue Hawks  
 Rook's F-54  
 F-51 Blue Sparrows

**Küldetéshez előkészített kártyák:** Mielőtt a játékosok összállítják taktikai paklijukat, készítsenek elő 1-1 Erin Cho és Charles Yeboah (ISN), illetve 1 Krall Draxus kártyát (Wretch).

**Taktikai kártyák:** Mindkét csapat 2-2 játékos 1-1 36 lapos (ha a küldetéshez előkészített 2, illetve 1 kártyát is beleszámítjuk) taktikai paklin osztozik.

#### Különszabályok

**Hadművelet közben:** Az Őrflottát irányító játékosok az ISN Torrent-et az ábrán látható módon helyezték el a játékmezőn, egy Erin Cho taktikai kártyát csatoljanak hozzá; a hajó indításáért és az Erin Cho kártya csatolásáért sem kell fizetni.

**Közös energia:** A csapatok tagjai megosztottnak a csapat energiakészletén. Mindkét csapat 20-20 egységnyi energiával indul. Minden egyes játékos energia fázisa során a csapata 8 egység energiát kap, már az első körben is.

(folytatás a 12. oldalon)

## 4. KÜLDETÉS: Meteorvihar (folytatás)

Játékosok száma: 4 (2 kétfős csapat)

### Különszabályok

**Kapitányok:** Amikor a játékosok felbocsátják a parancsnoki hajókat (ISN Everest, illetve Vapor's Fate), a megfelelő kapitányok kártyáját (Charles Yeboah, illetve Krall Draxus) költség nélkül csatolhatják a hajókhoz.

**Távézérleségi hajóművek:** Mindkét, az Űrlottát irányító játékos körének végén 2 egységnyi energia fejében dobhat egyet a számkockával. 4 vagy nagyobb dobás esetén választhat maximum 3 aszteroidát. Ezután minden választott aszteroidához dobhat egyet a számkockával, és a dobással megegyező számú mezővel mozdíthatja odébb az aszteroidá(ka)t. Ha egy aszteroida mozgását egy Wretch hajó közvetlen szomszédságába kerülve fejezi be, a hajó egy egységnyi közvetlen aszteroida sérülést szenved el. Ha ugyanaz az aszteroida több hajó szomszédságába kerül, az Űrlottát irányító játékos kiválaszthat közülük egyet, és az fogja a sérülést elszenvedni.

**Aszteroidák mozgása:** Az aszteroidákat kétféle módon lehet elmozdítani a játémezőn (lásd Mindkétféle mozgás 1 lépésnek számít, és szabadon választhatók az aszteroidák mozgatójának során. Az aszteroidák ugyanakkor nem tudnak kanyarodni és hajókon áthaladni.



Ez az aszteroida 2 új mezőt foglal el ezen mozgása során, ez 1 lépésnek számít.



Ez az aszteroida 3 új mezőt foglal el ezen mozgása során, ez 1 lépésnek számít.

**Győzelmi feltétel:** A csapat győz, ha az ellenfélnek nem marad játékban hajója (legkorábban a 2. kör után). A másik lehetőség, hogy még ezt megelőzően életbe lép az időkorlát (lásd a 8. oldalon), és az ott leírtak szerint kell megállapítani a győztest.

## 5. KÜLDETÉS: Harc a Pán bázisnál

Játékosok száma: 3 (1 játékos egy kétfős csapat ellen)

Krall Draxus egy képernyő fölé görnyedve ül székében a Vapor's Fate parancsnoki hidján. A legénység egy tagja odamegy hozzá, és adatokat ad át neki. A Wretch parancsnok még pillantást is alig vet rá.

**Legénységi tag:** Kapitány, az emberek csatahajója elvesztette a pajzsát, és gázzsivárgás jeleit mutatja a G-5 és a J-6 szektorban. Sebezhető, de még harcra képes. A hold maradványai felől életjeleket fogtunk. Az emberek a maradványok felé vezető pályára állították a hajójukat.

**Krall Draxus:** Márpedig ott nem lesz kit megmenteniük! Álljunk rá ugyanazokra koordinátákra! Teljes sebességgel! A túlélőket akarom, értékesek lehetnek a számunkra.

**Történet:** A Wretch támadást hajtott végre a Szaturnusz egyik kis holdján, a Pánon lévő bázis ellen. A hold a támadás következtében darabokra esett szét. Néhány túlélő rekedt a hold és a bázis maradványai között. Egymással is versengő Wretch hajókapitányok mind maguk akarják elfogni és tüzsként felhasználni őket. Az Űrlotta egy kis egysége, mely megsérült az összecsapások során, megpróbálja kimenteni a túlélőket mielőtt az ellenség foglyul ejtethetné őket.

**A Wretch célja:** az összes ISN hajó megsemmisítése.

**Az Űrlotta célja:** az összes Wretch hajó megsemmisítése, vagy legalább 10 győzelmi pont megszerzése.

**Pálya előkészítése:** A játékosok helyezték az aszteroida, törmelékmező és felfedezéslapokat az ábrán látható módon.

Wretch csapat start zónája



ISN játékos start zónája



A játékosok tegyék paravánjaik mögé az alább felsorolt hajókat, ill. hajókártyákat. Az ISN flotta kizárólag veterán, a Wretch flotta kizárólag harc-edzett hajókból áll. A Wretch hajókat irányító játékosok tartsák elkülönítve egységeiket. Megjegyzés: az ISN Everest a játékot a táblán kezdi, erősen sérült állapotban.

### Wretch 1. játékos (Krall Draxus) flottája:

Vapor's Fate  
Choosh Ka  
Red Tougu

### Wretch 2. játékos (Vulchar kap.) flottája:

So Bwa Tet  
Tes Kio  
Red Fuvu

### ISN játékos flottája:

ISN Everest  
ISN Torrent  
ISN Barrage  
F-47 Blue Hawks  
Rook's F-54  
F-51 Blue Sparrows

### Taktikai kártyák

**Küldetéshez előkészített kártyák:** Mielőtt a játékosok összeállítják taktikai paklijukat, készítsenek elő 1-1 Erin Cho és Charles Yeboah (ISN), illetve 1-1 Krall Draxus és Captain Vulchair kártyát (Wretch).

A játékosok válogassák össze az alábbi taktikai kártyákat, keverjék meg az így kapott taktikai paklit, és helyezték azt a paravánjuk mellé.

#### ISN

Alert From ISN Torrent x 3  
Sparrow Cover Fire x 3  
Maneuvering Thrusters x 3  
LR5 Nuclear Warhead x 3  
F-47 Hawk Patrol x 3  
Commando Away Team x 3  
Superior Squadron Tactic x 3  
SR2 Twin Rocket Launchers x 3  
Bronson Skiles x 2  
ISN Transport Shuttle x 2

#### Wretch

Wretch Boarding x 3  
Fortune's Bounty x 3  
Spectral Resurgence x 3  
Hijack Plan x 3  
Shield Siphon x 3  
LR5 Plasma Cannon x 3  
Fate's Reach x 3  
Vecton Field Detonator x 3  
Exploit Weakness x 3  
LR5 Ripper Cannon x 3

### Különszabályok

**A csata közepén:** Az Űrlottát irányító játékos kezd. Az Űrlottát irányító játékos az ISN Everest-et az ábrán látható módon helyezze el a játémezőn, 1-1 Erin Cho és Charles Yeboah taktikai kártyát csatoljon hozzá; a hajó indításáért és a kártyák csatolásáért sem kell fizetni. Az ISN Everest különleges képessége (Zászlóshajó) figyelmen kívül hagyandó, ezenkívül a játékot pajzs nélkül és 4 piros jelzővel kezdi. Az Űrlotta a szokásos 15 helyett csak 10 egységnyi energiát kap a kezdéshez. A Wretch 15 egységnyi energiával kezd.

**Közös energia:** A Wretch csapat tagjai megosztottnak a csapat energia-készletén. Az energia fázisuk során a Wretch csapat tagjai 6-6 egység energiát kapnak.

**Kapitányok:** Amikor a Wretch játékosok felbocsátják a parancsnoki hajókat (So Bwa Tet, illetve Vapor's Fate), a megfelelő kapitányok kártyáját (Captain Vulchair, illetve Krall Draxus) költség nélkül csatolhatják a hajókhoz.

**Túlélők kimentése:** A két aszteroida képviseli a Pán maradványait. Mindkét aszteroidán számos túlélő található. Az Űrlottát irányító játékos úgy tud túlélőket megmenteni, ha egy egyedi hajója egy aszteroida közvetlen szomszédságában van. A hajó aktiválásakor a hajó mozgása helyett a játékos megkísérelheti a túlélők mentését: dobjon a számkockával és az eredménytől függő számú túlélőt menthet meg (1-es dobás esetén 1, 2-6 esetén 2, 7 vagy nagyobb esetén 3 túlélőt). Az Űrlottát irányító játékos minden kimentett túlélő után 1-1 győzelmi pontot kap.

**Győzelmi pontok:** Az Űrlottát irányító játékos tegye a jelzőjét a 0 mezőre, és mozgassa a játék során a megszerzett pontoknak megfelelően.

**Győzelmi feltétel:** A játékos győz, ha az ellenfélnek nem marad játékban hajója (legkorábban a 2. kör után). Az Űrlottát irányító játékos akkor is győz, ha legalább 10 győzelmi pontot szerez.

## GYŐZELMI PONTOK

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

© 2011 Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks.

Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delémont, CH.  
Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Consumer contact:  
USA and Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 USA. 888-836-7025 UK: Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. ☎ 00800 22427276.  
Consumer\_affairs@hasbro.co.uk www.hasbro.co.uk  
Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping, NSW 2121, Australia. ☎ 1300 138 697.  
Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. ☎ 0508 828 200.

www.battleshipgalaxies.com 16921



PROOF OF PURCHASE



MB GAMES

16921