



SPACE EMPIRES



By Rodger B. MacGowan ©2011

FORGATÓKÖNYV FÜZET

Verzió1.1



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés a forgatókönyvekbe.	2
Forgatókönyvek 2 játékos részére	2
Forgatókönyvek 3 játékos részére	6
Forgatókönyvek 4 játékos részére	6
Epikus forgatókönyvek 2-8 játékos részére.	7
Világvége gépes forgatókönyvek 1 játékos részére	8
Idegen birodalom forgatókönyv 1 játékos részére.	10
A szerző megjegyzései	13
Részletes példa harcra.	14

Bevezetés a forgatókönyvekbe

A Játékos kezdő erői: Ha másként előírva nincsen, minden játékos, minden forgatókönyvhöz az alábbi, kezdő készletet kapja:

- Egy teljesen felfejlesztett anyabolygót (20 ÉP)
- 3 kolonizáló hajót, 1 bányászt, 4 hajógyárat, és 3 felderítőt a saját anyarendszerébe.

Alapszabályok szerinti játék: Ha csak az alapszabályok szerint játszottok, a hordozók (CV)-, vadászok (F)-, lopakodók (R)-, aknaszedők (SW)-, aknák-, KH (MS) vezetékek- és az idegenek (Alien) jelzőit tegyétek félre!

Testreszabás: Sok gondolkodás-, tesztelés van az egyes szabályok mögött. Érdemes minden szabálynak esélyt adni megítélése előtt, de ez egy szabadon variálható játék, próbáld ki bátran a saját szabályaiddal is! A tervezőt ezzel biztosan nem fogod megsérteni!

A galaxis kialakítása: Ha a forgatókönyvben másként előírva nincsen, a játékosok saját színű anyarendszer jelzői anyarendszerük területén belül teendők fel; a többi hexára pedig a mélyűr (fehér keretű) rendszer jelzői kerülnek. Ilyenkor a játékos híján üres anyarendszerek hexáira is fehér rendszer jelzőket teszünk. A fel nem használt jelzőket tegyük félre!

Féregjáratok és világvége gépezetek: A féregjárat- illetve a világvége gépezet jelzőket, az előkészület során, ne távolítsuk el a játékból! Ha a rájuk vonatkozó választható szabályok nincsenek érvényben, felfordításuk után távolítjuk el őket a játékból, hexájukat pedig ezután “nyílt űrnek” tekintjük.

Győzelmi feltételek 2 játékos esetén: Ha másként feltüntetve nincsen, minden forgatókönyv győzelmi feltétele, ellenfeleid anyabolygójának elpusztítása, azonban a győztes fél általában, az utolsó hajó elpusztításánál előbb nyilvánvalóvá szokott válni; ekkor célszerű a játékot befejezni.

Győzelmi feltételek kettőnél több játékos esetén: Kettőnél több játékos esetében, hacsak a forgatókönyvben, alább, másként nem szerepel, a győzelem feltétele egyik ellenfeled anyabolygójának elpusztítása. Amikor egy játékos bármelyik, másik játékos anyabolygóját elpusztítja, megnyeri a játékot.

Győzelmi feltételek rövid, többjátékos módban: A játékos, aki elsőként hódít meg egy anyabolygót továbbra is nyer, ezenkívül:

- Egy játékos, akkor is nyer, ha összegyűjt 3 kolónia pontot. Egy játékos a következőkért kaphat kolónia pontokat:
 - ◊ Egy másik játékos kolóniájának elpusztítása. A kolóniába az új kolóniák beleértendők, a kolonizáló hajók azonban nem. A megszerzett kolónia pontokat nem lehet elveszíteni.
 - ◊ Egy 5 ÉP pontot adó kolónia birtoklása a mélyűrben, vagy egy ellenfél területén, bármely gazdasági fázis végén (miután a kolóniák növekedtek). A kolóniák elpusztításáért járó pontokkal ellentétben azonban, ez el is veszíthető.
- Egy játékos azonnal megnyeri a játékot, amikor 3. kolónia pontját összegyűjti, a játék rögtön (forduló közben is) véget ér.
- Ha harmadik kolónia pontját, ugyanabban a gazdasági fázisban, több játékos is megszerzi, akkor a több kolónia pontot szerző játékos győz. Döntetlen esetén, a gazdasági fázis vásárlási szakaszának befejezését követően, az érintett játékosok adják össze a táblán lévő, összes, harcképes hajójuk ÉP értékét és a nagyobb ÉP értékű flotta birtokosa lesz a győztes.
- Amikor véletlenszerűen kialakított térképpel játszunk, mélyűr terület nyilvánvalóan nincs, Kolónia pontot így csak kolóniák elpusztításáért lehet kapni (birtoklásáért nem).

Győzelmi feltételek hosszabb, többjátékos módnál: A játékosoknak végük van a játékban, ha anyabolygójuk megsemmisül. Ilyenkor minden játékelemüket és kolóniájukat el kell távolítani a tábláról. Ettől természetesen egy civilizáció még nem tűnne el, csak a birodalom politikai egységként való működése szűnne meg. Az egyes bolygók birodalmadhoz csatlakozásának mechanizmusát fejezi ki kolonizációjuk. Hosszabb, többjátékos módnál a győztes, a játékban utoljára állva maradó játékos lesz. **Egy másik játékost kiiktató játékos 30 ÉP bónuszt kap a következő gazdasági fázisban.** Ha a legyőzött játékosnak van olyan technológiája, amely legyőzőjének még nincs a birtokában, 2 különböző technológiájából 1-1 szintet is megszerez, ezeket a termelési lapján jelölnie kell. A meghódolt anyabolygók a többi játékos által, normál bolygóként kolonizálhatóak újra, (azaz max. csak 5 ÉP-t termelhetnek).

Egyidejű játék: A játék felgyorsíthatósága érdekében az Űr birodalmak játék több része is úgy lett kialakítva, hogy egyszerre is végrehajtható legyen. A gazdasági fázist, nyilván, egyszerre hajtjuk végre, de a játék ezt megelőző, további (interakció nélküli) köre is végezhető egyszerre. Tapasztalt játékosoknál azt javasoljuk, hogy ameddig nem kerülhetnek egymással közvetlen kapcsolatba, egyszerre hajtásuk végre köreiket/fordulóikat és csak a gazdasági fázis végén várják meg egymást.

Tanács a játékidővel kapcsolatban

A játék időtartama 2 játékos esetében, forgatókönyvtől függően, 1-4 óra lehet. Az ennél több szereplős játékok időtartama, még tapasztalt játékosok esetében is, legalább 3-4 óra. Az első néhány játék az új játékosok számára mindig hosszabb időt vesz igénybe; van azonban néhány olyan javaslatunk, amivel az első néhány játék időtartamát is le lehet szorítani.

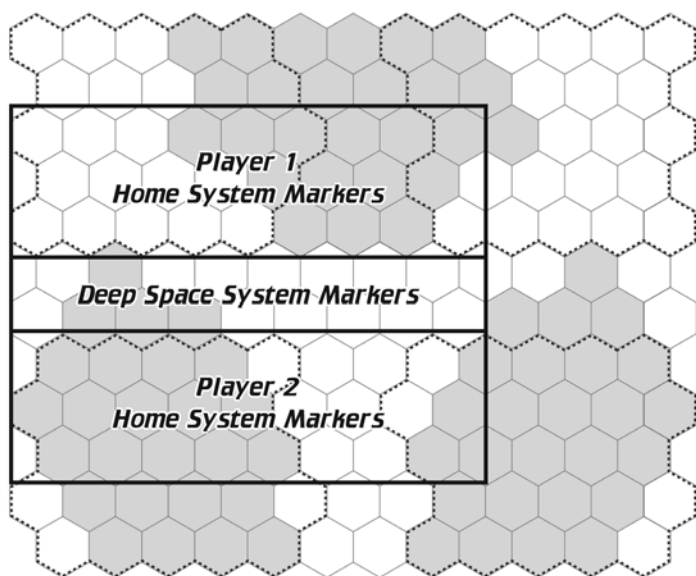
Először csak az alapszabályokkal játszattok — bár a játék így jóval egyszerűbb, mégis számos választási- és döntési lehetőséget kínál. Az alapszabályok szerinti játék leegyszerűsíti a választást és könnyebben emészthetővé teszi az első néhány gazdasági fázist.

Először a kis, 2 személyes térkép forгатókönyvével játszatok — ez a forгатókönyv a tapasztalt játékosok számára másfél óránál kevesebb időt vesz igénybe. Még, ha kezdő játékosoknak ez ennél hosszabbra is nyúlna, akkor is könnyedén végigvihető.

Csapatjáték — Az első, kettőnél több szereplős játékokat csapatokban játszátok! Ez drasztikusan lecsökkenti a játék tanuló idejét.

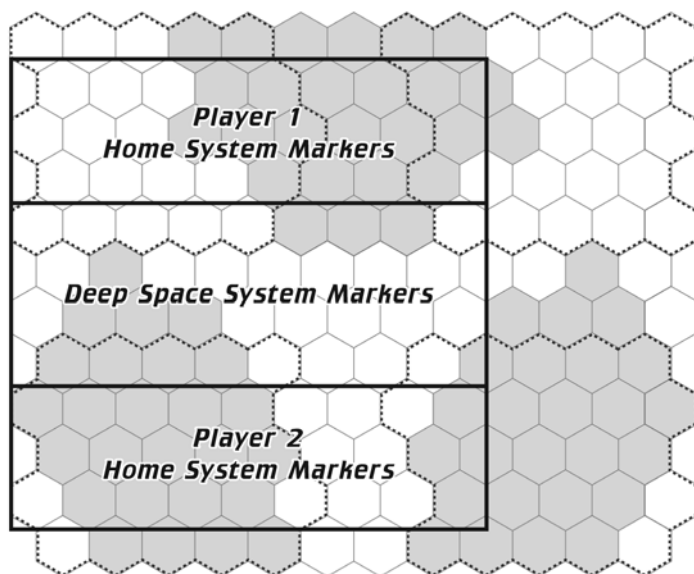
Légy agresszív — Ez a játék díjazza az agresszív játékleírást!

Forгатókönyvek 2 játékos részére



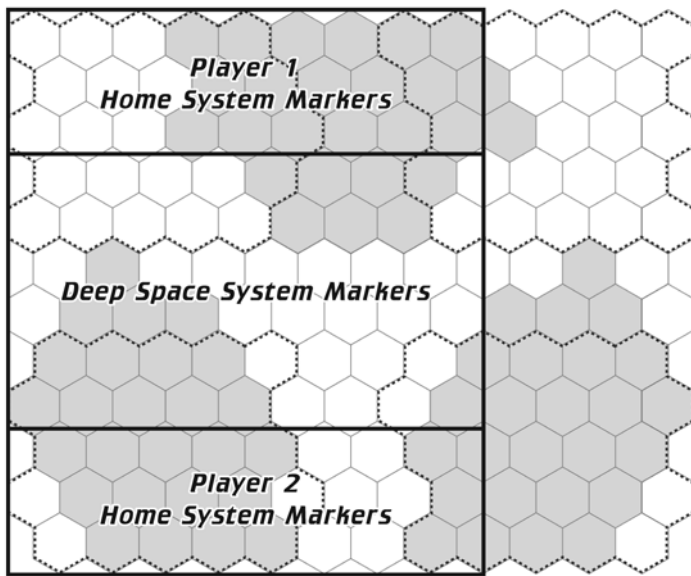
KIS, 2 SZEMÉLYES PÁLYA

- Ez egy ideális tanuló pálya, de tapasztalt játékosok is jó lehet, amikor csak kevés idejük van a játékkal játszani.
- A játéktér jobb oldalán lévő fél hexák (az alábbiak kivételével) NEM tartoznak a pálya játszható részéhez .
- 17 mélyűr jelzőre van szükség.
- A játékosok 26-26 saját színű anyarendszer jelzőt tesznek fel. A 2. játékosnak választania kell 1 hexát az anyarendszer jobb szélén lévő két fél hexából. Ezt a hexát a játék ideje alatt a 2. játékos anyarendszerének-, a térkép egy teljesen játszható mezőjének tekintjük.
- A játékosok anyabolygójukat az ellenfél anyarendszerétől legtovább eső sor, bármely mezőjére helyezik fel.
- A játéktéren kívül eső hexák NEM vesznek részt a játékban.



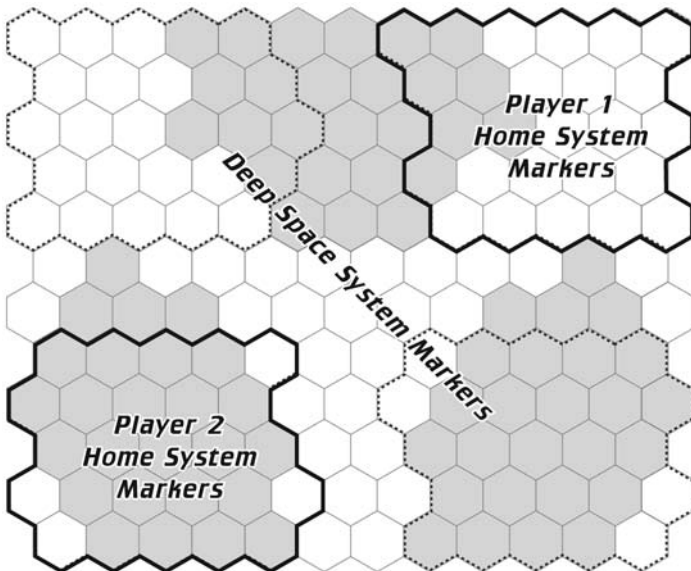
NORMÁL, 2 SZEMÉLYES PÁLYA

- A játéktér jobb oldalán lévő fél hexák (az alábbiak kivételével) NEM tartoznak a pálya játszható részéhez .
- 34 mélyűr jelzőre van szükség.
- A játékosok 26-26 saját színű, anyarendszer jelzőt tesznek fel. Az 1. játékosnak választania kell 1 hexát az anyarendszer jobb szélén lévő két fél hexából. Ezt a hexát a játék ideje alatt a 1. játékos anyarendszerének-, a térkép egy teljesen játszható mezőjének tekintjük.
- A játékosok anyabolygójukat az ellenfél anyarendszerétől legtovább eső sor, bármely mezőjére helyezik fel.
- A játéktéren kívül eső hexák NEM vesznek részt a játékban.
- Ennél a küldetésnél ajánlott az idegenek- és néhány további technológia használata is, mivel, már több technológiád is kifejlesztésre kerül, mire összecsapatsz az ellenfeleddel.



NAGY, 2 SZEMÉLYES PÁLYA

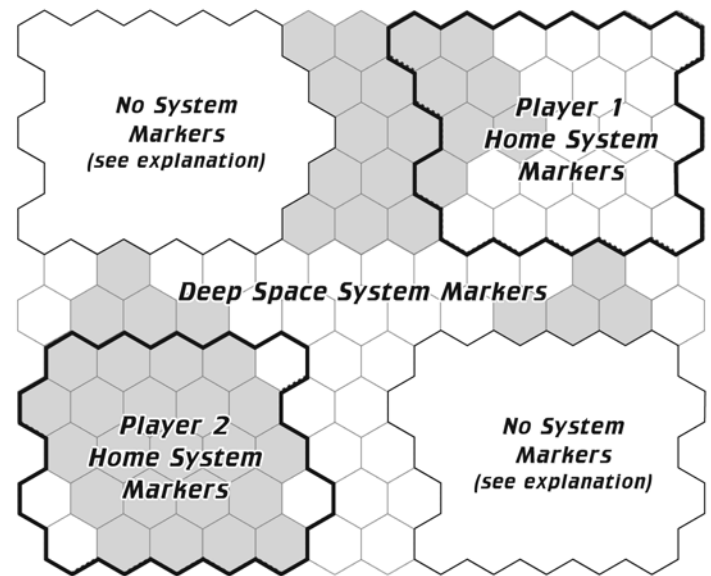
- A játéktér jobb oldalán lévő fél hexák (az alábbiak kivételével) NEM tartoznak a pálya játszható részéhez.
- 51 mélyűr jelzőre lesz szükség.
- A játékosok 26-26 saját színű, anyarendszer jelzőt tesznek fel. A 2. játékosnak választania kell 1 hexát az anyarendszere jobb szélén lévő két fél hexából. Ezt a hexát a játék ideje alatt a 2. játékos anyarendszere részének-, a térkép egy teljesen játszható mezőjének tekintjük.
- A játékosok anyabolygójukat az ellenfél anyarendszerétől legtávolabb eső sor, bármely mezőjére helyezik fel.
- A játéktéren kívül eső hexák NEM vesznek részt a játékban.
- Valószínűleg ki akard fejleszteni majd a (cirkálós) felfedezést...



EXTRA NAGY, 2 SZEMÉLYES PÁLYA

- A játékosok 26, saját színű, anyarendszer jelzőjüket a 4 személyes játékokban használt területek egyikére helyezik fel.

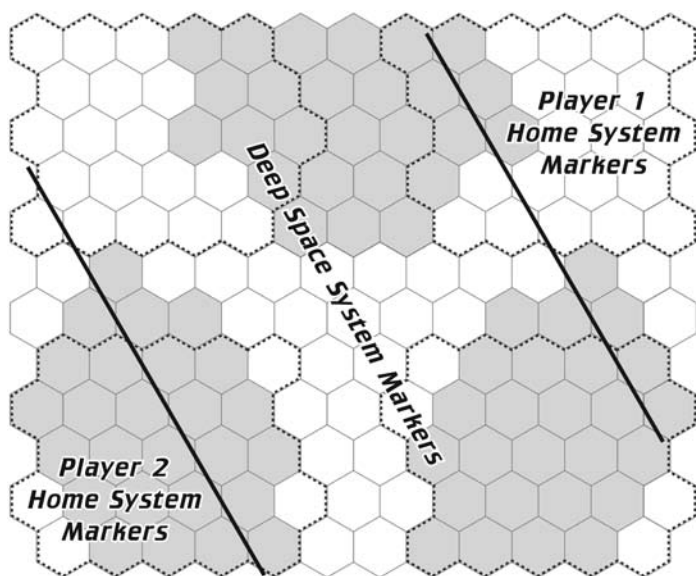
- A térkép többi része (a használaton kívüli anyarendszerek is) mélyűrnek tekintendő, ezekre 98 mélyűr jelzőt kell feltenni.
- A játékosok anyabolygójukat anyarendszerek bármelyik, a térkép szélre eső hexájára helyezik fel.



2 SZEMÉLYES, "3D"-S PÁLYA

A neve többet sejtet, annál, amit tud, de azért érdemes ezt is kipróbálni.

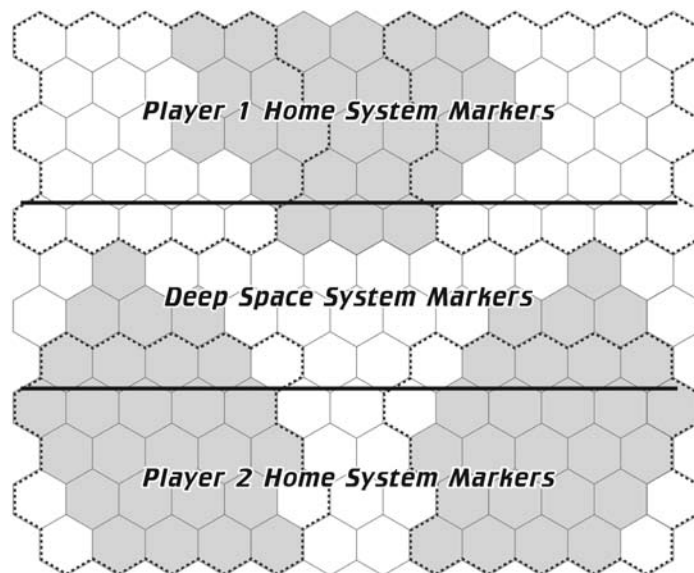
- A játékosok 26, saját színű, anyarendszer jelzőjüket a 4 személyes játékokban használt területek egyikére helyezik fel.
- A térkép többi része (a használaton kívüli anyarendszereket kivéve) mélyűrnek számít, ezekre 46 mélyűr jelzőt kell feltenni.
- A játékosok anyabolygójukat anyarendszerek bármelyik, a térkép szélre eső hexájára helyezik fel.
- A két használaton kívüli anyarendszer területére nem teszünk rendszerjelzőket, ezek nincsenek a játékban.
- A használaton kívüli anyarendszerek területét úgy vesszük, mintha ott se lennének. Ha egy játékos belép egy hajójával egy használaton kívüli anyarendszer területére, bármelyik másik, ezzel a használaton kívüli anyarendszerrel szomszédos hexára lép ki belőle. Úgy vesszük, hogy a használaton kívül anyarendszerrel szomszédos hexák mindegyike szomszédos egymással.
- Mindössze 1 mozgáspontjába kerül a játékosoknak egy használaton kívüli anyarendszerrel szomszédos hexáról, egy bármelyik másik, ugyanezzel az anyarendszerrel szomszédos hexára átlépni.
- Ez egy durva és egyszerű, ám szerintünk mégis ötletes, kísérlet, némi 3D-s elem bevitelére a játékba.



HATALMAS, 2 SZEMÉLYES PÁLYA

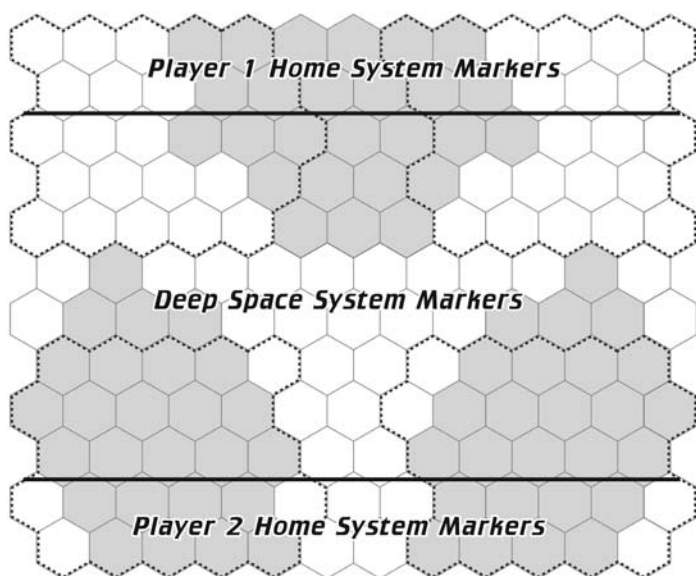
- A játékosok 26-26 saját színű, anyarendszer jelzőt tesznek fel a térkép ábrán megjelölt területére. A térképen ez segédvonallal nincs megjelölve.
- Az ábrán megjelölt anyarendszerek területén az 1. játékosnak 1-el, a 2. játékosnak 6-tal kevesebb hexája van a szükségesnél. A játékosok az anyarendszereik számára szükséges további területeket a kijelölt résszel szomszédos hexákból tudják pótolni.
- A térkép többi része mélyűr, melyre 98 mélyűr jelzőt kell feltenni.
- A játékosok anyabolygójukat anyarendszerük bármelyik, a térkép szélre eső hexájára helyezik fel.

- A 25 saját színű, anyarendszer jelzőt a térkép első két, egymáshoz legközelebb eső sorába kell felrakni. Az utolsó jelző a térkép 3. sorának bármelyik hexájára feltehető.
- A térkép többi része mélyűr, melyre 98 mélyűr jelzőt kell feltenni.
- A játékosok anyabolygójukat anyarendszerük bármelyik, a térkép szélre eső hexájára helyezik fel.



2 SZEMÉLYES, DUPLA GOND PÁLYA

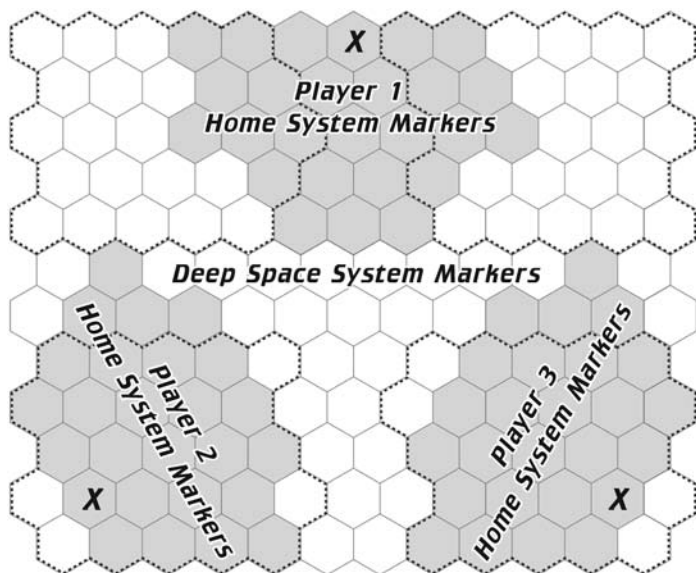
- A játékosok összes saját- és egy másik színhez tartozó anyarendszer jelzőit is felhasználják. A játékosok második színéből egy nem sivar bolygót- és az anyabolygót el kell távolítani.
- A játékosok összekeverik kétszínű, anyarendszer jelzőiket és 50-50 anyarendszer jelzőt tesznek fel a térkép ábrán megjelölt részére. A térképen ez segédvonallal nincs megjelölve.
- Az anyarendszer jelzők a térkép első négy, egymáshoz legközelebb eső sorát fogják megtölteni.
- A térkép többi része mélyűr, melyre 50 mélyűr jelzőt kell feltenni.
- A játékosok anyabolygójukat anyarendszerük bármelyik, a térkép szélre eső hexájára helyezik fel.
- A játékosok a második színükhöz tartozó kolónia jelzőket is használhatják.



"NA, EZZEL MERJETEK JÁTSZANI!" PÁLYA

- A játékosok 26-26 saját színű, anyarendszer jelzőt tesznek fel a térkép ábrán megjelölt területére. A térképen ez segédvonallal nincs megjelölve.

Forgatókönyvek 3 játékos részére



NORMÁL, 3 SZEMÉLYES PÁLYA

- A játékosok 26, saját színű, anyarendszer jelzőjüket a háromszemélyes játékoknál használatos (árnyékolt) területrészek egyikére teszik fel.
- A térkép többi része (a 2.- és a 3. játékos területei mögötti 2-2 hexát is beleértve) mélyűr, amelyre 72 jelzőt kell feltenni.
- A játékosok saját anyabolygójukat a térképnek az ábrán "X"-szel megjelölt mezőjére tegyék fel.
- Ha a játékosok mindegyike beleegyezik, a játékosok anyabolygójukat saját anyarendszerükön belül bárhová feltehetik.

VÉLETLENSZERŰ, 3 SZEMÉLYES PÁLYA

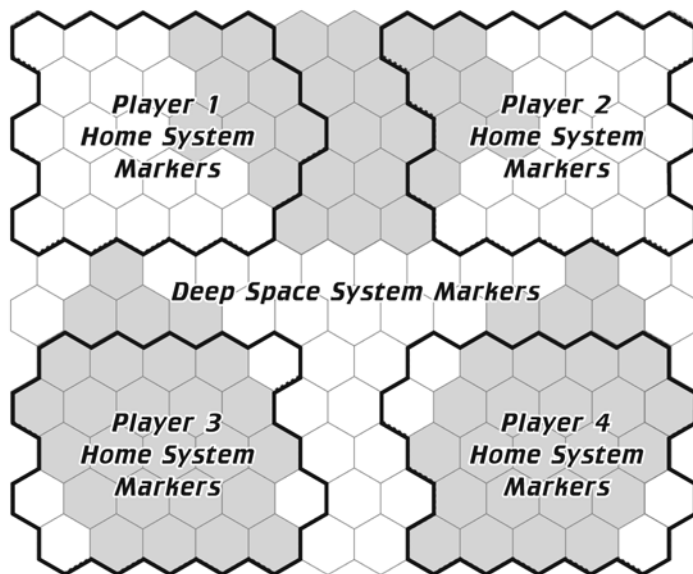
- A játékosok félreteszik anyabolygójukat.
- Az összes többi (anyarendszer- és mélyűr) jelzőt összekeverjük és véletlenszerűen feltesszük a térképre.
- Ezután teszik fel a játékosok anyabolygójukat, szintén véletlenszerűen a térképre. Ehhez egy 20 oldalú dobókockára van szükség. Ha ilyenünk nincs, írjuk fel cetlikre 1-13-ig a számokat és húzzunk ki közülük kettőt egy bögréből. Az első dobott/húzott szám az Anyabolygó hexájának sorát-, a második az oszlopát fogja megjelölni. Ha az anyabolygó ezen koordináták alapján a térképen kívülre esne, előbbit addig ismételtessük, amíg sikerül.
- A kiegyensúlyozatlan térkép elsősorban a diplomáciát kedvelők számára jelenthet kihívást. A gyengébb helyzetű játékosok ilyenkor gyakran szövetkeznek a szerencsésebbel szemben.

3 SZEMÉLYES CSAPATJÁTÉK

- A felállítás megegyezik a normál, 3 személyes pályáéval.
- Megállapodás- vagy véletlenszerű választás alapján két játékos egy csapatban fog küzdeni a 3. játékos ellen.
- A két csapattárs az alábbi, KÉNYELMETLEN SZÖVETSÉG szabályai szerint működik együtt.

- **KÉNYELMETLEN SZÖVETSÉG:** A csapattagok semmilyen körülmények között nem tehetik hajóikat azonos hexára és nem használhatják egymás KH vezetőit.
- A játékos, akinek az anyabolygóját megsemmisítik, kiesik. A csapat nyilvánvalóan akkor nyer, ha megsemmisíti az egyedül játszó játékos anyabolygóját, az egyedül lévő játékos pedig akkor, ha a másik két játékos mindkét anyabolygója megsemmisül. Az egyedüli játékos azonban, a hosszabb, többjátékos mód győzelmi feltételeinél részletezett, hódítási bónuszt nem kapja meg.
- A szövetséges játékosok a szokásos módon gyűjtik be bevételeiket, minden hajójuk- és technológiájuk előállítási költsége azonban (felfelé kerekítve) másfélszeresére nő. Ez azt jelenti, hogy nekik egy felderítő előállítása (pl.) nem 6-ba, hanem 9-be-, egy rombolóé nem 9-be, hanem 14-be-, az 1-es taktikai technológia kifejlesztése pedig nem 15-be, hanem 23-ba fog kerülni.
- A fenntartás és a körsorrend licit költségei változatlanok.

Forgatókönyvek 4 játékos részére



NORMÁL, 4 SZEMÉLYES PÁLYA

- A játékosok 26, saját színű, anyarendszer jelzőjüket a négyszemélyes játékoknál használatos területrészek egyikére teszik fel.
- A térkép többi része mélyűr, melyre 46 mélyűr jelzőt kell feltenni.
- A játékosok anyabolygójukat anyarendszerük bármelyik, a térkép szélre eső hexájára helyezik fel.

VÉLETLENSZERŰ PÁLYA 4 SZEMÉLYHEZ

- A felállítás megegyezik a véletlenszerű, 3 személyes pályáéval.

4 JÁTÉKOS CSAPATJÁTÉK

- A felállítás megegyezik a normál, 4 személyes pályáéval.
- Megállapodás- vagy véletlenszerű választás alapján két csapatot kell kialakítani.
- A csapattagok -megállapodás alapján- egymás mellett-, illetve egymással szemben, átlósan is elhelyezkedhetnek.
- A játékosoknak el kell dönteniük, hogy a csapatok tagjai a KÉNYELMETLEN SZÖVETSÉG- vagy a VÉRTESTVÉREK szabályai szerint működjenek együtt.
- **KÉNYELMETLEN SZÖVETSÉG:** A csapattagok semmilyen körülmények között nem tehetik hajóikat azonos hexára és nem használhatják egymás KH vezetőit sem.
- **VÉRTESTVÉREK:** A csapattársak egyszerre hajtják végre körüket, felpakolhajták csapataikat ugyanarra a hexára, együtt támadhatnak és mozgás céljára használhatják egymás KH vezetőit is; a kutatási ÉP pontjaikat azonban nem oszthatják meg.
- A csapattagok mindképpen együtt veszítenek, vagy nyernek.

Epikus forgatókönyvek

2-8 játékos részére

ALAPELV

- Az epikus forgatókönyvekhez a játék két példányára van szükség. Ezek a játékok ugyanis két térképen zajlanak.
- Céljuk, hogy a játék négy-nél több játékosal is játszható legyen. Epikus forgatókönyvnek bármelyik forgatókönyv felállása felhasználható. 6 játékos esetén mindkét térképen a 3 személyes forgatókönyvek használata tűnik a legjobb megoldásnak. 7 játékosnál az egyik térképen a 3- a másikon a 4 személyes forgatókönyvet használjuk. 2 személyes epikus játék esetén mindkét játékos, mindkét térképen 1-1 birodalmat irányít. 4 személyes játékot 2 játékosal és 2 térképpel úgy is lehet játszani, hogy mindkét térképet a “Na ezzel merjetez játszani” forgatókönyv alapján pakoljuk fel (ebben az esetben ajánlott, hogy a játékosok mind a két játék, összes, saját színű kolonizáló hajóját felhasználják). 8 személyes játékot véletlenszerű térkép felállással is lehet játszani. Számos variáció lehetséges.
- **Féregjáratok:** A térképeket a féregjáratok kötik össze. Mind a hat (játékonként 3-3 db van) 1-es számú féregjáratot összekapcsolnak tekintjük. Ugyanez a helyzet a 6 db 2-es féregjáratral is stb. A játékosoknak meg kell állapodniuk az egyes térképeken használni kívánt féregjáratok számában. Ha az egyik térkép felszerelésekor a mélyűr jelzők teljes készleténél kevesebb jelzőre van szükség, a felrakandó jelölőket úgy kell a térképhez összeválogatni, hogy a megbeszéltek számú féregjáratok is köztük legyenek, mielőtt véletlenszerűen felhelyezésre kerülne a térképre.
- Négy-nél több játékos esetén, különböző játékosoknak, azonos színű játékelemei lesznek játékban. *Például két zöld színű birodalom lesz.* Az azonos színű birodalmaknak nyilvánvalóan eltérő térképen kell játszaniuk. Azzal különböztetjük meg őket, hogy másik térképen vannak játékban. Amikor egy egység átmegy a másik térképre, jelölőjét kiegészítő jelzővel kell ellátni. *Például ilyen, kiegészítő jelzőként a Rizikó játék figurái is jók lehetnek.*
- Az epikus forgatókönyvnél, amikor egy játékos legyőz egy másikat, a meghódított játékos összes játékelemét hozzáadhatja saját készletéhez.

JÁTÉKVARIÁNSOK

GYORSAN ELKEZDHETŐ VÁLTOZAT

Felrakása után a játékosok összes, saját színű, anyarendszer jelzőjét átfordítjuk és az összes nem sivár bolygóra egy teljesen felfejlesztett kolóniát teszünk fel. A gyorsan elkezdhető forgatókönyvet a játékosok kolonizáló hajó nélkül kezdik el.

HAJÓ ÉPÍTÉSI KÖVETELMÉNY VÁLTOZAT

A játékosok addig nem fejleszthetik ki a vadász technológiát amíg mindkét oldalról egy csatacirkáló (BC), csatahajó (BB) vagy halálhajó (DN) harcra nem lépett egy másik játékosal (nem az idegenekkel). Ennek megtörténte után minden játékos kifejlesztheti a vadászokat.

A játékosok addig nem fejleszthetik ki az álcázást, amíg mindkét oldalról egy romboló (DD)- vagy nagyobb hajó harcra nem lépett egy másik játékosal (nem az idegenekkel). Ennek megtörténte után minden játékos kifejlesztheti az álcázást.

ALACSONY FENNTARTÁSI KÖLTSÉG

Bármelyik forgatókönyvnél használható szabályverzió. Az összes fenntartási költség feleződik. A szokásos módon össze kell adni az összes fenntartási költséget, majd ennek összegét el kell osztani kettővel (a végeredményt lefelé kerekítjük). Amikor a fenntartási költség változását a termelési lapon vezetjük, a felezett értékről is vezessünk egy külön feljegyzést, hogy ne kelljen minden gazdasági fázisban újrászámolni az összes fenntartási költséget.

Ez a szabály ösztönzi a korai hajó építést, így előbbre hozza a harcot és a nagyobb flották megépítését.

NEHÉZ TEREP JÁTÉKVÁLTOZAT

Alapesetben, amikor egy Veszély! (“Danger!”)- vagy egy “Elveszve az űrben!”, (“Lost in Space”) jelző felfordításra került, miután a jelző által kiváltott esemény bekövetkezett, a hexa üresen marad. A nehéz terep játékverzióban viszont ilyenkor egy új mélyűr jelzőt húzunk a használaton kívüliekből és arccal lefelé a hexára tesszük. Csak akkor maradhat a hexa helye szabadon, amikor már minden mélyűr rendszerjelző felhasználásra került.

Ha a jelzőt felfedezés technológia felhasználásával és nem bemozgással fordították fel, akkor az új jelzőt ugyanebben a körben csak bemozgással lehet felfedezni, az egy másik cirkáló felfedezés technológiájával, ennek a játékosnak a körében nem fedezhető fel.

Világvége gép forgatókönyvek 1 játékos részére

A játékos kezdő erői: A 2 személyes forgatókönyveknél leírtakkal azonos. Egyszemélyes forgatókönyveknél nem megengedett a gyorsan elkezdhető játékváltozat.

Győzelmi feltételek: Az “egy, élő” játékos a szokásos módon állítja fel és játszik birodalmával. Egy gonosz faj “Világvége gépeket” küld a növekvő birodalom ellen. A játékos az összes “ráküldött” világvége gép legyőzésével nyerheti meg-, illetve **anyabolygója megsemmisítésekor veszíti el** a játékot.

Körsorrend: Nincs szükség licitre a körsorrend megállapításához. A játékos mindig a DM-ek előtt mozoghat.

A VILÁGVÉGE GÉP MOZGÁSI SZABÁLYAI

A világvége gépek (DM-ek) a forgatókönyv által meghatározott gazdasági fázisban lépnek be a játékba. A belépési hexa meghatározásához egy kockával kell dobni. A DM sebessége mindig 1.

MOZGÁSI IRÁNYELVEK: A DM-ek mindig a játékos legközelebbi kolóniája felé mozognak. Ha két egyenlő távolságra lévő kolónia is van, a DM mindig a nagyobb (EP értékű) felé mozog. Ha két egyenlő méretű kolónia van egyenlő távolságra, akkor a DM afelé a kolónia felé fog mozogni, amelyik közelebb viszi a játékos anyabolygójához. Ha az is egyenlő, a játékos dönti el, hogy a DM melyik irányba mozogjon. A DM kolónia felé irányuló mozgása közben, ha 2 olyan hexára is léphet, amely a célpont kolóniától egyenlő távolságra van, a DM arra a hexára fog rálépni, amelyik, egyúttal, a játékos anyabolygójához is közelebb viszi. A DM-nek minden mozgásakor megváltozhat a célpont kolóniája. Egy játékos azért nem csökkentheti le egy kolóniája méretét-, vagy távolíthatja el azt, hogy megváltoztassa vele a DM mozgási irányát.

A DM-re a rendszerjelzőknek nincs hatása. A DM-nek nem kell próbadozást végrehajtania, amikor Fekete Lyukba lép. Ha egy DM egy felfedezetlen hexára lép, NEM fordítjuk fel a jelzőt. Egy játékos nem léphet felfedezetlen, DM-et tartalmazó hexára. *Ha oda akar lépni, a DM odaérkezése előtt kell felfedeznie !*

A VILÁGVÉGE GÉP HARCISZABÁLYAI

- Ha a DM olyan hexára lép, amelyen a játékos hajói vannak, meg fogja támadni azokat.
- Ha a DM olyan hexára lép, amely egy (akár kolonizált akár nem) bolygót tartalmaz, el fogja pusztítani azt. A bolygót- és a bármilyen, rajta lévő kolóniát el kell távolítani a játékból. A DM-nek először a védő hajókat kell legyőznie. Egyszemélyes játékokban a DM-ek nem pusztítják el az aszteroidákat.
- Egy DM sohasem vonul vissza a harcból.
- Egy 1-es dobás nem jelent automatikus találatot a DM-en. A DM-ek 1-es dobása viszont mindig talál. A DM 10-es dobása mindig azt jelenti, hogy lövése nem találta el a célt.
- A DM tűzerejére az aszteroidáknak nincs hatása.
- A DM-ek különböző erősségűek. Lásd az alábbi táblázatot.
- A DM-ek (nem gyógyulnak meg automatikusan,) harcban szerzett sérüléseiket továbbviszik a következő harcba is. Azonban minden alkalommal amikor a DM-ek egy bolygót elpusztítanak, azonnal, két sérülésnyit gyógyulnak, (függetlenül attól, hogy a bolygó kolonizálva volt-e, vagy sem).
- A DM-ek, ahogy a táblázatban is látható, körönként egynél többször is támadhatnak.

Minden támadás ugyanakkora erővel- és időben ugyanakkor következik be. Egy DM-nek 2-es taktikai szintje van.

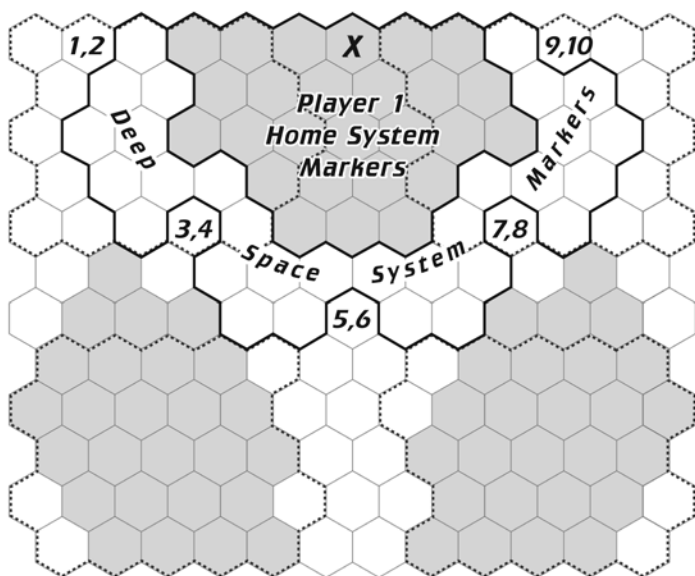
- Hacsak a DM gyengeségeinél másképpen nincs jelezve, minden DM védett az aknákkal-, vadászokkal (,akiknek fegyverzete túl kicsi, ahhoz, hogy kárt tegyen bennük)- és az álcázással (mivel a legmagasabb szintű letapogató technikával vannak felszerelve) szemben. A játékos -a DM-ekkel szemben, létszámförlényéért- flotta méret bónuszt (5.1.4) sem kap.
- Amikor egy világvége géppel először lépünk harcba, dobnunk kell lehetséges gyengeségéért.
- A játékosnak a DM támadásait logikusan kell kiosztania. Ha a DM gyenge a vadászokkal szemben, a vadászokat kell céloznia. Ha a nagy hajóhaddal szemben gyenge, először a kisebb hajókat kell támadnia, hogy a flotta méretét 10 alá tudja vinni, és mindig a sérült hajókat kell támadnia, stb. **A DM-ek, az élő játékosokhoz hasonlóan egyszerre 1 támadásukért dobnak és megnézik annak következményét, mielőtt további támadásért dobnának.**

A VILÁGVÉGE GÉP ÉRTÉKEI

DM Erőssége	Támadási Érték	Védekezési Érték	Hajótest Méret	Támadások száma
1	D7	1	6	3
2	C7	1	7	4
3	C8	2	7	4
4	C8	2	8	4
5	B9	2	8	5
6	B9	3	9	5
7	B10	3	9	6
8	A10	3	10	6
9	A11	4	10	6
10	A11	4	11	6

A VILÁGVÉGE GÉP GYENGESÉGEI

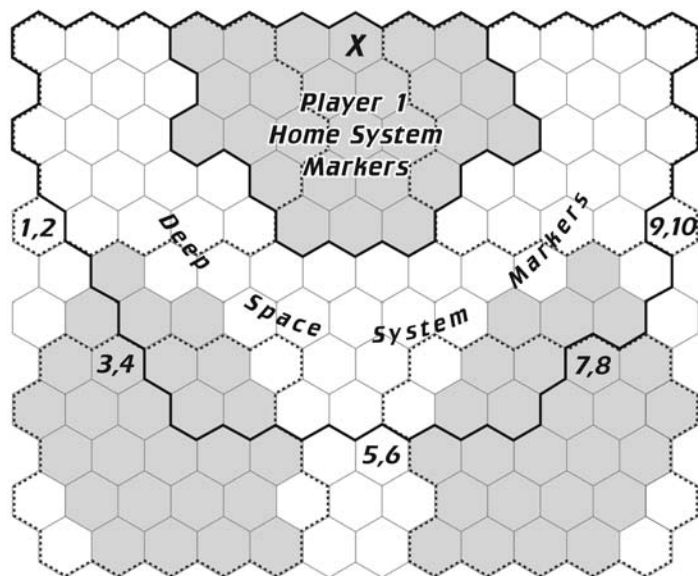
Kockadobás	Gyengeség
1-2	Vadászok: A vadászok a szokásos módon tüzelhetnek és sebezhetik a DM-et.
3-4	Aknák: Az Aknák 1-5 közé eső dobás esetén egy találatot okoznak egy DM-nek.
5-6	Álcázás: A Lopakodók minden körben D helyett A-val tüzelnek rá, és az első körben +1 támadási érték bónuszuk van; és ez a DM -2-öt kap támadási értékéhez, amikor lopakodókra tüzel.
7-8	Nagy flotta: A játékos minden körben, amikor legalább 10 olyan hajóval támadja a DM-et, amely képes eltalálni, flotta méret bónuszt kap.
9-10	Semmi



KIS, EGYSZEMÉLYES PÁLYA:

- A játékos 26 anyarendszer jelzőt tesz fel. Anyabolyóját az ábrán “X”-el megjelölt hexára helyezi fel.
- A Mélyűr jelzőket a játékos anyarendszerének területétől két hexányi sávban helyezzük fel, a lehetséges DM belépési hexákat kivéve. **A játékos ez utóbbi hexákra nem léphet be.**
- A játékos összesen három DM-mel kell, hogy szembenézzon. Mindegyikük a gazdasági fázisban lép be a játékba, az alábbi táblázat szerinti értékekkel.
- A “#/#”-ben lévő első szám annak a **gazdasági fázisnak** a száma, amikor a DM belép, a második szám a DM erősségét jelzi.

Nehézség	Első DM	Második DM	Harmadik DM
Könnyű	7/1	9/3	11/5
Normál	7/2	9/4	10/6
Nehéz	6/1	8/3	10/5
Nehezebb	6/2	8/4	9/6
Sok szerencsét!	5/1	7/3	9/5



NAGY, EGYSZEMÉLYES PÁLYA:

- A játékos 26 anyarendszer jelzőt tesz fel. Anyabolyóját az ábrán “X”-el megjelölt hexára teszi fel.
- A mélyűr jelzőket a játékos anyarendszerének területétől négy hexányi sávban helyezzük fel, a lehetséges DM belépési hexákat kivéve. **A játékos ez utóbbi hexákra nem léphet be.**
- A játékos összesen három DM-mel kell, hogy szembenézzon. Mindegyikük a gazdasági fázisban lép be a játékba, az alábbi táblázat szerinti értékekkel.
- A “#/#”-ben lévő első annak a **gazdasági fázisnak** a száma, amikor a DM belép, a második szám a DM erősségét jelzi.

Nehézség	Első DM	Második DM	Harmadik DM
Könnyű	8/5	10/7	12/9
Normál	8/6	10/8	11/10
Nehéz	7/5	9/7	11/9
Nehezebb	7/6	9/8	10/10
Sok szerencsét!	5/1	8/7	10/9

Idegen birodalom forгатókönyv 1 játékos részére

A játékos kezdő erői: A többi forгатókönyvével azonos. Egyszemélyes játékban nem megengedett a gyorsan elkezdhető játékváltozat.

Győzelmi feltételek: Az “egy, élő” játékos a szokásos módon állítja fel és játszik birodalmával. A 2. és 3. idegen játékos pedig próbálja elpusztítani az élő játékost. A játékos az idegenek anyabolygóinak elpusztításával nyerheti meg a játékot.

Különleges szabályok: Az élő játékos nem használhat csalikat. A körsorrend megállapításához nincs szükség licitre—az élő játékos mindig az idegenek előtt lép. **A mélyűrben található sivár bolygókat ebben a játékban nem lakják idegenek. Amiről az egyszemélyes játékok szabályai nem beszélnek, ott a józan észre kell hagyatkozni, az idegenekkel értelmesen kell játszani.**

AZ IDEGEN JÁTÉKOS ANYABOLYGÓJA

- Az idegen játékosoknak (AP) egy-egy saját anyabolygója van. Az idegenek anyabolygói- és a hajói számára a használaton kívüli játékosok egy-egy színű, jelzőit kell felhasználni. Az idegen játékos anyabolygója az egész birodalmat- és annak erőforrásait kifejezi.
- Az idegen játékosok egy bázissal kezdenek anyarendszerükben.
- Az AP-k sohasem használnak KH (MS) vezetőket, kolonizáló hajókat, hajógyárakat, bányász/aknász hajókat, illetve csalikat.
- Egy AP-t anyabolygója megsemmisítésével tudunk kiiktatni. Onnantól kezdve nem gyárthat hajókat, de a még létező hajói halálukig, tovább harcolnak (akárcsak a kiiktatott, élő játékosok a többszemélyes játékokban).
- Amíg egy AP egy flottát útnak nem indít, az egyetlen akció, amit végre kell hajtunk neki (a támadás elleni védekezésen kívül) az a gazdasági fázisban megy végbe.
- **A harcban az AP-k sohasem (harci) álcázzák hajóikat.**

AP GAZDASÁGI DOBÁSA, FLOTTAINDÍTÁS

Gazdasági fázisában minden AP az alábbi akciókat hajtja végre:

- Az AP-k gazdasági dobás(oka)t hajtanak végre. Ahogy az az AP gazdasági lapján is látható, az AP-k 1 gazdasági dobással kezdenek. Ezeket a dobásokat a gazdasági fázis számára a megfelelő táblázaton kell végrehajtani. Ha a dobás eredménye “Gazd.”, akkor az AP az inentől számított harmadik gazdasági fázistól kezdve egy extra, gazdasági dobást szerzett magának, minden, onnantóli gazdasági fázisára vonatkozóan. Ezért van “0” írva a második és a harmadik gazdasági fázis, extra, gazdasági dobás oszlopába. Ha a “Gazdaság” dobás az első körben következik be, az AP a negyedik gazdasági fázistól kezdődően fogja tudni a megszerzett, extra, gazdasági dobását felhasználni.
- Bármilyen más eredményű dobásnál, nehézségi szinttől függően, (lásd a térképénél lévő ábrát) bizonyos számú (5, 10 vagy 15) ÉP-t kell ennek a körnek a megfelelő oszlopához hozzáadni. A védelmi oszlopba tett ÉP-k duplán számítanak. A flotta-, tech-, védelmi oszlopok azt fejezik ki, hogy ezekre a területekre az AP-nak mekkora összeg lett betöltve. Ezeket az összegeket az AP át is viszi egyik köréről a másikra és gyűlnek, amíg el nem költi őket. Amikor az AP ezen területek egyikén költ, ha tudja, mindig az összes, ezen a területen rendelkezésre álló forrását el is költi.
- Az AP egyet dob minden a részére rendelkezésre álló gazdasági dobásért.
- **DOBÁS FLOTTAINDÍTÁSÉRT:** Miután minden gazdasági

dobásra sor került, flottaindítási dobásra kerül sor. A dobásra akkor van szükség, amikor az idegenek gazdasági lapja flotta indítást jelez, ez minden gazdasági fázisban változhat. Ha a flottaindítási dobás sikertelen volt, az AP gazdasági fázisa véget ért. Nem lehet flottát újjára indítani, ha 6-nál kevesebb ÉP van a “Flotta” oszlopban.

- Ha az AP kifejlesztette a vadászokat, van legalább 25 ÉP-je a “Flotta” oszlopban és az élő játékos nem mutatott be az AP által kifejlesztett vadászok szintjével egyenlő szintű pontvédelmet, ki kell vonni kettőt (–2) a flottaindítási dobásból.
- Ha az AP kifejlesztette az álcázást, van legalább 12 ÉP-je a “Flotta” oszlopban és az élő játékos nem mutatott be az AP által kifejlesztett álcázás szintjével egyenlő szintű letapogatást, ki kell vonni kettőt (–2) a flottaindítási dobásból.
- Ha megtörtént a flottaindítási dobás, az AP azt fogja meghatározni, hogy a flotta lopakodó flotta lesz-e vagy sem (lásd alább). Ha lopakodó flotta lesz, az egész flotta megépítésre kerül.
- **Ha nem lopakodó flotta lesz, akkor a flotta addig nem épül meg, amíg az első ütközetre sor nem kerül. Az idegenek nem lopakodó flottájának megjelenítésére bármilyen, hajójelzőt fel lehet használni. A felhasznált, összes ÉP-t vonjuk ki a flotta oszlopból és a maradékot írjuk fel az idegenek gazdasági lapjának jobb oldalán lévő szegélyre. Ezt az ÉP-t kell felhasználni akkor, amikor ezt az idegen flottát meg kell építeni.**

LOPAKODÓ FLOTTÁK

Egy flotta elindításakor, ha az AP már megvette az álcázást, és egy legalább 12 ÉP értékű flottáról van szó, valamint az élő játékos nem mutatott be olyan szintű letapogatási technológiát, ami észlelni tudná az álcázást, akkor az elindítandó flotta, lopakodó flotta lesz. Az AP ennek a flottának a részére kizárólag lopakodókat fog építeni. A Lopakodó flotta mozgásánál előnyben részesített szempontok az AP mozgási szabályainál vannak részletezve.

TECHNOLÓGIÁK VÁSÁRLÁSA

- Az idegenek az akna technológia birtokában kezdik a játékot.
- Egy flotta elindításakor mozgás technológiáért kell dobni. 1-4 közé eső dobásnál az AP megveszi a következő, mozgás technológiai szintet, ha ehhez van elég ÉP-je a Tech. oszlopban. A megfelelő mennyiségű ÉP-t le kell vonni, ennek a technológiának a megvásárlását pedig fel kell jegyezni.
- Amíg nem került sor harcra a Mozgásitól eltérő Technológiák megvételére sem kerül sor.
- Amikor a flotta először harcba lép, az AP összes rendelkezésre álló technológiai pontját technológia vásárlásra költi el, csak aztán fog flottát építeni.
- Az AP az összes rendelkezésre álló technológiai pontját el fogja költeni, mégpedig az alábbi sorrendben:
- Ha az élő játékos használt vadászokat a harcban és az AP-nak nincs még 1-es pontvédelme, 1-es pontvédelemet fog venni.
- Ezt követően, ha az élő játékosnak voltak aknáit, és az AP-nak még nincs 1-es aknaszedő technológiája, az AP azt fogja megvenni.
- Aztán, ha az élő játékos lopakodókat használt a harcban, és az AP-nak nincs olyan szintű letapogatás technológiája, amellyel észlelni tudná a lopakodókat, egy kockával dob. 1-4-ig dobásnál az AP lopakodók észlelésére képes letapogatókat fog venni. Ha az AP-nak két szintet kellene megvennie, de csak egyet engedhet meg magának, egyet meg fog venni, hogy előreléphessen ezen cél felé. 5-10-ig dobásnál, az AP még nem vesz letapogatókat.
- Aztán az AP eldönti, hogy fog-e flotta méretre költeni. Ez a jelenlegi

flotta méret szintjétől függ. Az AP ezen a táblázaton csak egyszer dob, függetlenül attól, hogy mennyi elköltendő tech pontja maradt.

Jelenlegi flotta méret:	1	2	3	4	5
A következő szint vételéhez dobandó:	1-10	1-7	1-6	1-5	1-3

- Ha az AP kifejlesztette a vadász technológiát és az élő játékos nem mutatott be pontvédelmet, akkor az AP először a vadász technológia következő szintjét fogja megvásárolni, ha van elég tech pontja a vásárláshoz és 1-6-ot dobott. 7-10-ig dobásnál az AP az alábbi táblázathoz fog továbblépni.
- Ha ez egy 1-es álcázású, lopakodó flotta az AP először a 2-es álcázást fogja megvenni 1-6-ig dobásnál, ha ehhez meg van a szükséges mennyiségű tech pontja. 7-10-ig dobásnál az AP az alábbi táblázathoz fog továbblépni.
- Ha maradtak még tech pontok, az AP ezen a táblázaton fog dobni, hogy meghatározza melyik technológiát fogja megvenni. Ha olyan technológiát dobott, ami túl drága, addig dob újra, ameddig olyan technológiát nem dob, amit már megengedhet magának.

Kockadobás	Vásárolt Technológia
1-2	támadás
3-4	védekezés
5*	taktika
6**	álcázás
7	letapogatás
8	vadászok
9	pontvédelem
10	aknaszedők

*Ha taktikát dobott- és az AP-nak még nincs se 2-es támadása, se 2-es védekezése, akkor (ebben a sorrendben) ezek valamelyikét fogja megvenni.

**Ha az élő játékos a harcban 2-es letapogatást mutatott be, a 6-os dobásokat újra kell dobni.

- Ha a fenti eljárás bármelyik pontján az AP-nak nincs elég tech pontja a vásárláshoz, a vásárlásra nem kerül sor.
- Végül, amikor az AP-nak nincs elég tech pontja egy technológia megvásárlásához, akkor technológia megvásárlására nem kerül sor és a fennmaradt pontokat feljegyezzük a tech oszlopba.
- Az AP hajói mindig aktuális technológiai szintűek. Azonnal felfejlődnek, amikor egy új technológiai megvételtre kerül.

FLOTTÁK ÉPÍTÉSE

Miután minden tech pont elköltésre került, az alábbi sorrendben, az összes rendelkezésre álló flotta pont kerül felhasználásra, hajók vásárlására:

- Lopakodó flotta esetén, az összes pont lopakodókra költődik.
- Ha az AP-nak van vadász technológiája és az élő játékos nem mutatott be pontvédelmet a harcban, az AP az összes rendelkezésre álló pontját hordozókra- és vadászokra fogja költeni, amíg a flottában a tele lévő hordozók (hordozó és 3 vadász) száma el nem éri a maximumot, **mielőtt másra költené a maradék ÉP-jét**. Ha az AP-nak nincs legalább egy teljes hordozóra elég ÉP-je, nem fog hordozókat, illetve vadászokat venni.

- Ha az AP-nak van vadász technológiája, a játékosnak pedig bemutatott pontvédelme, az AP a fenti, 1-4-ig dobásnál leírtakat fogja tenni.
- Ha ez nem hordozó flotta, 12- vagy nagyobb ÉP értékű flotta kerül bevetésre és az AP éppen most vásárolt olyan szintű álcázási technológiát, amelyet az élő játékos által bemutatott letapogatással nem lehet észlelni, akkor a bevetendő flotta, lopakodó flotta lesz.

Az építkezések elsőbbsége: Ha fenti négy eset egyikét sem alkalmaztuk, akkor az AP, az alábbi sorrendben, hajókat fog venni:

1. **ELŐSZÖR A LEGNAGYOBB HAJÓT:** Az első megépített hajó a legnagyobb lesz, amelyet az AP hajó méret technológiája- és elvásárolható pontjainak száma lehetővé tesz.
2. **HA LEHETSÉGES DD:** Ha az AP kifejlesztett már olyan szintű letapogatási technológiát, ami egyenlő- vagy meghaladja az élő játékos által harcban használt álcázási szintet és az #1 lépésben épített hajó nem romboló (DD) volt, a következő, megépítendő hajó romboló lesz, ha azt az AP technológiai szintje és ÉP-i lehetővé teszik.
3. **MARADÉK HAJÓK:** Ezt követően a maradék flotta összetételének meghatározásáért kell dobni:

Kockadobás	Flotta összetétele
1-3	Legnagyobb (számú) flotta
4-6	Kiegyensúlyozott
7-10	Legnagyobb (méretű) hajók

KOCKADOBÁS MÓDOSÍTÓK: Ha az élő játékos a játékban már használt vadászokat és az AP-nak van pontvédelem technológiája, a fenti táblázat következményéért történő dobás eredményéből kettőt (-2) ki kell vonni. Ha a módosított eredmény *nem* 1-3 közé esik és az AP flotta nem tartalmaz legalább 1 CV-t három Vadással, az AP 2 felderítő építésére fog 12 ÉP-t költeni, mielőtt maradék flottát építene.

A DOBÁSOK KÖVETKEZMÉNYÉNEK MAGYARÁZATA:

- **LEGNAGYOBB FLOTTA:** Ha a flotta összetétel dobás eredménye legnagyobb flotta volt, akkor a megmaradt pontokat úgy kell elkölteni, hogy abból a lehetséges, legnagyobb flottát lehessen összeállítani. Felderítőnél nagyobb hajók csak akkor kerülnek megvásárlásra, ha kisebb flotta méretű hajó már nincs. *Például 17 ÉP egy SC és egy DD megvásárlását eredményezi, 18 ÉP viszont 3 SC (és nem 2 DD) megvásárlását eredményezi.*
- **LEGNAGYOBB HAJÓK:** Ha a flottát a legnagyobb hajókból kell összállítani, akkor a megmaradt pontokat a lehetséges legnagyobb hajók megvásárlására kell elkölteni. *Például, ha az AP-nak 2-es hajó méret technológiája volt, 18 ÉP 2 DD megvásárlását eredményezi, 17 ÉP viszont 1 DD és 1 SC megvásárlását eredményezi.*
- **KIEGYENSÚLYOZOTT:** Ha a flottaösszetétel kiegyensúlyozott kell legyen, akkor a megmaradt pontokat azokra a hajókra kell elkölteni, amelyek használni tudják az AP legmagasabb támadási-, illetve védekezési technológiáját. Az ezen felül is megmaradt pontokat nagyobb hajók építésére kell elkölteni. *PÉLDA: Az AP technológiai szintje lehetővé teszi neki BB-k építését, de csak 2-es támadási- és 1-es védekezési technológiája van. Ha 27 rendelkezésre álló ÉP-je van, 1 CA-t és 1 BC-t fog építeni. Ha 30 ÉP-je lenne, 2 BC-t építene.*

Ha 32 ÉP-je lenne, 1 CA-t és 1 BB-t építene. Ha 36, rendelkezésre álló ÉP-je lenne, 3 CA-t építene.

- A hajóvásárlást mindig behatárolja az AP hajó méret technológiai szintje.
- A megmaradt ÉP-t, amiből további hajóra már nem futja, továbbra is a flotta oszlop/tétel javára kell jóváírva hagyni.
- Ha az AP-nek van aknaszedő technológiája, úgy vesszük, hogy azzal az összes felderítője fel van szerelve. Egy AP emiatt nem vesz soha aknaszedő hajót, az aknaszedést felderítőivel oldja meg.

AP FLOTTA MOZGÁSA

Az AP-k flottái másképpen mozognak körükben, mint a DM-ek. Szupernóvát, illetve fekete lyukat tartalmazó hexára nem fognak belépni. Az aszteroidának és a ködnek viszont nincs hatása mozgásukra (a harcban azonban a szokásos módon fejtik ki hatásukat). Az AP-nak, így néha választania kell, hogy a nyílt űrben-, aszteroidán-, vagy ködön álljon meg. Az AP ilyenkor mindig azon a hexán fog megállni, amely technológiáját, az élő játékos ismert technológiáit összehasonlítva, a legtöbb előnyt nyújtja neki a harcban. Egy AP azonban teljes mozgási képességénél kevesebbet azért sohasem fog lépni, hogy egy ilyen hexán állhasson meg:

- Ha egy AP egy felfedezetlen hexára lép, nem fordítja át a jelzőt. Az élő játékos nem léphet olyan felfedezetlen hexára, amely AP flottát is tartalmaz. *Ha oda szeretne lépni, fel kell azt fedeznie mielőtt az AP elérné!* A hexa felfedezés technológiával azonban továbbra is felderíthető.
- Ha egy AP flotta anélkül tudna megtámadni egy felfedett, egyedülálló hajót, hogy az késleltené úticélja elérésében, meg fogja azt támadni. **A nem-egyedülálló hajókkal azonban az AP el fogja kerülni a harcot (meg fogja kerülni őket), ha azok késleltetnék (úticélja elérésében).**
- Az AP flotta mozgási iránya a gazdasági fázisokon alapszik. Mivel az egyes gazdasági fázisok között három mozgási forduló van, az AP flották abban érdekeltek, hogy a legkisebb számú gazdasági fázis alatt érthessenek el- és támadhassanak meg egy kolóniát. *Példa: egy 1-es mozgással rendelkező AP flotta egy gazdasági fázis utáni első körben, két hexányi távolságra van egy kolóniától és három hexányira egy másiktól. Mivel mindkét kolóniát el tudja érni a következő gazdasági fázis előtt, lehetséges van arra is (lásd lentebb), hogy a távolabbi felé mozduljon el.*
- Egy AP flotta mindig afelé a kolónia felé fog mozogni, amelyet kevesebb számú gazdasági fázis alatt tud elérni.
- Ha több ilyen kolónia is van, az AP flotta a védtelen kolónia felé fog mozogni. A hajógyárakat, illetve felderítők (SC-k) egyedüli, felfedett csapatát ebben az esetben nem tekintjük védelemnek.
- Ha több olyan, védelem nélküli kolónia is van, amelyet az AP ugyanabban a gazdasági fázisban el tud érni, akkor afelé a kolónia felé fog mozogni, amelyet kevesebb számú mozgással tud elérni.
- Ha csak rendszeren védett kolóniákat tud az AP azonos gazdasági fázison belül elérni, akkor afelé a kolónia felé fog mozogni, amelyet kevesebb számú mozgással tud elérni. **Ha ez is egyenlő, akkor a nagyobb kolónia felé fog mozogni. Ha méretük is azonos, akkor a felé a kolónia felé fog lépni, amelyik közelebb viszi a játékos anyabolygóhoz. Ha az is egyenlő, az élő játékos dönti el, hogy az AP flottája melyik kolónia felé mozogjon.**
- Ha az idegenek, nem lopakodó flottája elért egy kolóniát, ott is fog maradni, elpusztításáig. Idegen flotta sosem vonul vissza.

- **LOPAKODÓ FLOTTA MOZGÁS:** A lopakodó flották a normál flottákhoz hasonlóan lépnek, kivéve, hogy ők, amennyiben lehetséges, kerülnek a harcot az élő játékos flottáival, kivéve, ha ÉP-ben kifejezve nagyobbak annál. **A kolóniákkal is így tesznek. Amíg egy nem lopakodó flotta néha erősen védett kolóniákat is meg fog támadni, (mivel a legközelebbi, védelem nélküli kolónia azonos számú gazdasági fázison belüli távolságban nem érhető el), lopakodó flotta ilyen soha nem tesz. Csak akkor fog egy kolóniát megtámadni, ha (ÉP-ben kifejezve) nagyobb az azt védő flottánál. Máskülönben egy másik kolónia felé fog továbbhaladni.** A döntés meghozásához az élő játékosnak akkor is meg kell számolnia flottái méretét, ha hajói nincsenek felfedve. *PÉLDA: Egy lopakodó flotta azonos számú gazdasági fázis alatt, három különböző kolóniát is el tud érni. A flottában két (24 ÉP-nyi) lopakodó van. Az egyik kolóniát 4 (24 ÉP-nyi) felderítő védi. A lopakodó flotta ezt a flottát nem fogja megtámadni, így ezt a kolóniát el fogja kerülni. A következő kolóniát 3 (18 ÉP-nyi) felderítő védi, de a kolónia közelében van egy 3 rombolóból álló (27 ÉP-nyi) flotta is. Az utolsó kolóniát 1 (20 ÉP-nyi) csatahajó védi. Mivel (ÉP-értékben kifejezve) két kolóniát is a lopakodó flottánál kisebb flotta véd, a lopakodó flotta a legközelebbi kolónia felé fog mozogni. Ha egy negyedik olyan kolónia is lenne, amelyet azonos gazdasági fázison belül tudna elérni és azon csak egy hajógyár lenne, a lopakodó flotta efelé a kolónia felé mozgott volna el, mivel azt védtelennek tekintjük.*
- Ha egy kolónia, amely felé egy lopakodó flotta mozgott, hirtelen, a lopakodó flottáéval megegyező védelmi erőt kap, a lopakodó flotta a következő, legközelebbi kolónia felé fog mozogni. Amennyiben szükséges, ellenséges flottán keresztül vagy mellette fog mozogni, hogy megtámadhassa a mögötte lévő kolóniát, vagy hajót.

VÉDELMI PONTOK

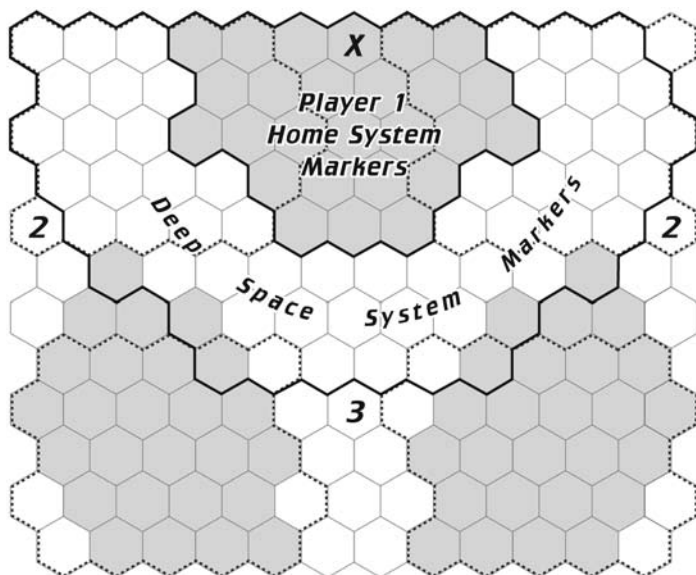
Amíg egy AP anyabolygóját támadás nem éri a védelmi pontokat nem használjuk fel. Amikor a támadásra sor kerül (mielőtt még dobnánk), a rendelkezésre álló technológiai pontokat el kell költeni. Ugyanazt az eljárást kell követni, amit a flottánál, kivéve, hogy lehetséges, mozgási technológia vásárlásért nem kell dobni és a 10-es dobásokat újra kell dobni.

- Ne felejtjük el, hogy az AP-k akna technológiával kezdenek és, hogy a pontok duplázodnak, amikor a védekezés oszlopba kerülnek.
- A kezdésnél megkapott bázisán felül (ha az még meg van) az AP az összes ÉP-jét a védelmi- és a flotta oszlopára költi.
- A flotta oszlopon lévő ÉP-eket pontosan úgy kell elkölteni, mintha flotta készülné belőlük, kivéve, hogy ez nem lopakodó flotta lesz. Ezek a hajók az anyabolygó védelmét fogják támogatni. Ha bármennyi is túlélné a csatát, azonnal flottaként indulnak bevetésre, és a következő idegen fordulóban mozogni kezdenek.
- **Az AP anyabolygójának a blokádjának további következményei nincsenek. Az AP, akkor is a szokásos módon hajtja végre gazdasági fázisát, ha a gazdasági fázis alatt az élő játékos hajói anyabolygója hexáján tartózkodnak; az AP továbbra is automatikusan indíthat el egy flottát, építhet aknákat és bázisokat.**
- A védelmi oszlopon lévő ÉP-eket bázisokra vagy aknákra kell elkölteni. Az idegeneknek egynél több bázisa is lehet az anyarendszerükben. A következő táblázaton kell dobni részükre:

Dobás Védelem összetétele

1-3	aknák
4-7	kiegyensúlyozott
8-10	leginkább bázisok

- Ha “aknákat” dobunk, (az AP) összes rendelkezésre álló, védelmi ÉP-je aknák vásárlására lesz elköltve.
- Ha “leginkább bázisokat” dobunk, (az AP) összes rendelkezésre álló, védekezés ÉP-je bázisokra lesz elköltve, ha már nem maradt elég ÉP-je egy bázisra, a maradékot aknákra kell elkölteni.
- Ha “kiegyensúlyozottat” dobunk, az AP váltakoztatva először mindig bázist fog építeni, aztán Aknát fog telepíteni. Ha már nem maradt elég pénz bázisra, a maradékot aknákra kell elkölteni.



AZ IDEGEN JÁTÉKOS PÁLYA TÉRKÉPE

- Az élő játékos 26 anyarendszer jelzőt tesz fel. Anyabolyóját az ábrán “X”-el megjelölt hexára helyezi fel.
- A mélyűr jelzőket a(z élő) játékos anyarendszerének területétől számított három hexányi sávban helyezük fel.
- Ha két idegen birodalom van játékban, anyabolygóikat a “2”-vel megjelölt hexákra helyezzük fel.
- Ha három idegen birodalom van játékban, az idegenek anyabolygóit a két “2”-vel megjelölt- illetve a “3”-as hexára kell feltenni.
- Az alábbi táblázat az AP-k számát- és a (gazdasági) dobásonként (az AP egyes tételeihez feltöltendő) ÉP számot határozza meg.

Nehézség	# AP-k száma	# dobásonkénti ÉP
Könnyű	2	5
Normál	3	5
Nehéz	2	10
Nehezebb	3	10
Nagyon kemény	2	15
Sok szerencsét!	3	15

A szerző megjegyzései

A játék története 1990-ben kezdődik, amikor barátaimmal olyan, 4X-es, saját birodalmat építő, űr, stratégiai játékot akartunk készíteni, amely sok választási-, döntési lehetőséget ad. Nagy örömmre, sikeresen meg is alkottuk a mi szörnyetegünket, amelynek 6-7 éjszakányi játékidőre volt szükség a végigjátszásához. Aztán családnk lett és elképzelhetlenné vált egy ilyen hosszúságú játék.

Egy idő után, persze újjáéledt a vágy, hogy újra játszunk a játékkal, azonban immár olyan, új verziót szeretnénk volna, amit egy éjszaka alatt is le lehet játszani. Így jött létre ez a játék, amelyben, az előbbi cél érdekében, jó pár dolgot meg kellett változtatnunk.

A területenkénti mozgás elkerülhetlenül szükségszerű volt. A hexákra vonatkozható, legteljeskörűbb és legbonyolultabb, reakciómozgást- és beavatkozó erővel való válaszlépést is magába foglaló szabályt fejlesztettük ki, de semmi olyanra nem sikerült jutni vele, amire egy jó, területi, mozgási rendszer, rövidebb idő alatt, tized ekkora szabály mennyiséggel, ne lett volna képes.

A területenkénti mozgás vitt el azonban minket a következő újításhoz. Rendszerjelzőket vezettünk be a térkép véletlenszerűvé tétele érdekében. Nyilvánvaló, hogy normál hadijáték (wargame) térképével ezt nem tehetjük volna meg. A korábbi játékainkban a csillagrendszerek felfedezésének különböző, véletlenszerű eredményei lehettek, a csillagok, ködös rendszerek stb. azonban mindig ugyanazon a hexán voltak. A rendszerjelzők valóban véletlenszerűvé tették a játékot és nagymértékben felgyorsították a felfedezést. A továbbiakban nem kellett az 5-10 félé verzió eredményéért dobni és az eredményeket feljegyezni, csak a jelzőt átfordítani.

1-6 hajót kifejező jelzők- és semennyi hajót jelentő csalik váltották ki az alkalmi-, rejtett harci kötelékeket. Ez egy újabb, a játékot felgyorsító olyan egyszerűsítés volt, mely közben a háborús kódöt is meg tudta őrizni.

Eltűntek a bonyolult kutatási táblázatok, valamint a kézzel készített, variálható jelzők. Mi fehér hajó jelzőket használtunk teszteléskor, és azokra írtunk rá, amikor hajók elkészültek. A kész játékban sokkal több általános technológiai fejlettségünk- és kevesebb hajó osztályunk lett. A támadási- és védekezési technológiák jelenlegi szintje óriási áttörést jelentettek és önmagukban 2-3 éjszakányit vettek vissza a játékidőből; a kutatás- és a döntéshozatal sok, “eredeti” sajátossága azonban megmaradt az új játékban is.

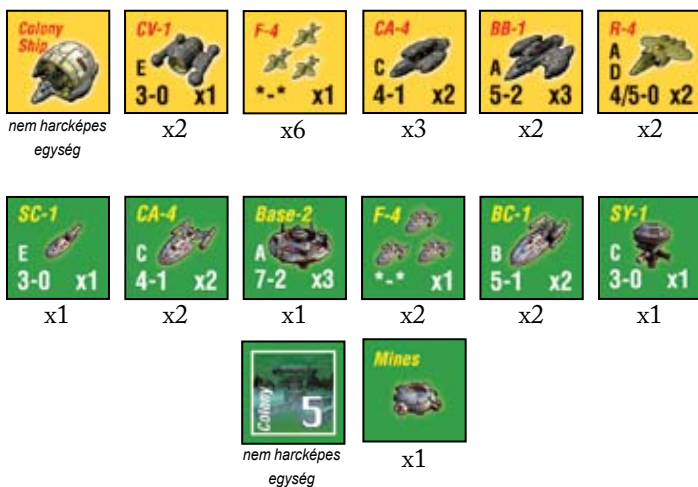
Ez a technológiai berendezkedés nagymértékben egyszerűsítette a harcrendszert és szintén felgyorsította a játékot. Ebben az volt a kulcs, hogy különböző technológiai szintek érhetőek el és, hogy a flották mérete befolyásolja a harcot is. Többé nem volt szükség bonyolult, támadási táblázatra és az egyes jelzőkön 6 vagy 7 féle számadatra.

Az eredmény egy olyan játék lett, amely megtartotta a felfedezés-, kutatás-, döntéshozatal általunk megkívánt sajátosságait, mégis könnyen használható szabályokkal, 1 éjszaka alatt is le lehet játszani. Ha a játék még mindig túl sok időbe telne, nem voltál elég agresszív! Az egyedüli dolog, amit ebből a játékból hiányolunk, az az egyes hajók egyedi elnevezésének- és a jelzőre való felírhatóságának képessége. Sokáig éljen a Jégvihar, flottám legszebben kidekorált, nehéz cirkálója!

Reméljük, legalább annyira megszeretnetek a játékot, amennyire mi szeretjük!

Égesd fel ellenségeid kolóniáit, mielőtt ő égeti fel a tieidet!

RÉSZLETES PÉLDA A HARCRA



Ebben a példában a 15 harc képes- és 1 nem harc képes egységből álló, sárga flotta belép egy zöld flottát és egy kolóniát tartalmazó bolygóra. Az összes egység felfedésre kerül és a csalikat eltávolítjuk. Az egyes hajók számát a csapat jelzőjük alá írt szám mutatja.

Aknák felrobbantása: A sárga játékos nem hozott magával aknaszedőket így a zöld flottában lévő akna felrobban. A zöld játékos a CV-t választja az akna célpontjának. Mivel így neki már csak 1 CV-je maradt, a vadászok közül 3 szintén megsemmisül. Ez hatalmas veszteség a sárga flotta számára. A zöld aknát eltávolítjuk a játékból.

Harci álcázás: Ezután a játékosok felállítják arcvonalukat. A sárga játékosnak 11 harc képes hajója maradt a 9 zöld, harc képes hajóval szemben — a sárga játékos ezért 2 hajóját álcázhatja. A kolonizáló hajó nem harc képes egység, ezért automatikusan álcázódik a harc végéig. A sárga játékos CV-jét addig nem lehet célpontnak kijelölni, ameddig az összes vadásza meg nem semmisül. A sárga úgy dönt, hogy egy hajóját sem (harc) álcázza. Fontos, hogy a zöldek kolonizáló hajóját sem lehet támadni, amíg az összes zöld hajó meg nem semmisül- vagy vissza nem vonul.

Flotta méret bónusz: Egyik félnek sincs kétszer annyi hajója, mint a másiknak, így egyik játékos sem kap +1-es bónuszt.

Technológiák: A két játékos azonos taktikai szinten van, így a hajók osztályának egyenlősége esetén a védekező fél van előnyben. Mindkét játékosnak 1-es szintű vadász technológiája van, ami azt jelenti, hogy vadászaik = B osztályúak, 5-ös támadásuk és 0 = védekezésük van. Egyik játékos sem ruházott be támadási- vagy védekezési technológiába, így támadási- és védekezési értékük is változatlan marad. Mindkét játékosnak 1-es szintű álcázása van. Az álcázás semlegesítésére egyik játékos se fejlesztette még ki a letapogatás technológiáját.

A zöld, "A" osztályú hajók kezdik a tüzelést: Először a védekező játékos "A" osztályú hajói tüzelhetnek, ilyen csak egy van a zöldeknek — a bázisa. A zöld bázisával (támadása = 7) a lopakodók egyikére (védelme = 0) tüzel. A bázis 1-7 közé eső dobás esetén találja el a lopakodót. A zöld 5-öt dob, így a lopakodó csapat 1 sérülés jelzöt kap. Mivel egy lopakodó megsemmisítéséhez két találat szükséges, a sérülés jelzőnek, egy következő, ugyanezen lopakodó csapat elleni találat beviteléig, semmilyen hatása nem lesz.

Sárga, "A" osztályú hajók: Most a sárga, "A" osztályú hajók tüzelése következik. Mivel a zöld játékosnak nincs letapogatás technológiája, a két sárga lopakodót álcázottnak tekintjük és, így "A" osztályúnak számítanak. Az 1-es álcázás, 4-es támadási értéket ad nekik; ráadásul (kizárólag) a harc első körében +1-et kapnak támadás értékükhöz. Mindkét, a csatacirkáló csapatra leadott lövésnek 1-4-ig (5-1=4) dobásra van szüksége találat eléréséhez. Azonban mindkét lövés 10 és 8 — célt téveszt. Ezután a 2 BB szintén a csatacirkáló csapatra tüzel. A BB-knek is 1-4-ig dobásra van szüksége a találatához. Egy találatot érnek el, ezért egy sérülés jelzöt teszünk a zöld, BC csapatra.

Az #1. kör hátralévő támadásait alább foglaljuk össze. A hajók megfelelő, támadási- illetve védekezési Értékei zárójelben szerepelnek.

Zöld, "B" osztály: 2 vadász (5) és 2 BC (5) tüzel a három megmaradt sárga vadászra (0). 1-5-ig dobás kell a találatához. Kettő vadász semmisül meg.

Sárga, "B" osztály: 1 vadász (5) tüzel a hajógyárra (0). 1-5-ig dobás szükséges a találatához. 1 találat megsemmisíti a hajógyárat.

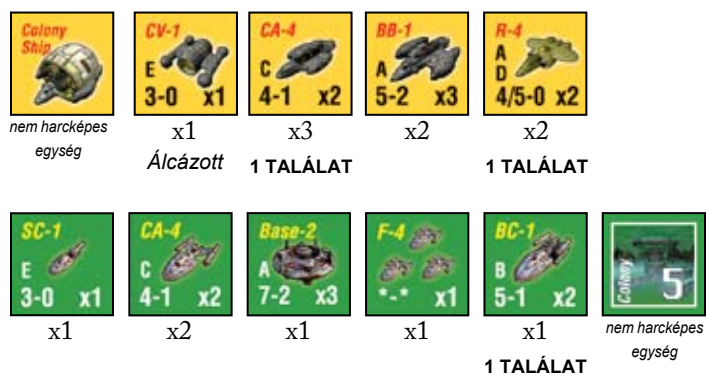
Zöld, "C" osztály: 2 CA (4) tüzel a sárga, CA csapatra (1). 1-3-ig dobás kell a találatához. 1 találat megsemmisíti a CA csapatot.

Sárga, "C" osztály: 3 CA (4) tüzel a zöld, BC csapatra (1). Két további találatot érnek el ellene. Mivel ezen a csapaton már 3 találat van, egy BC megsemmisül és a megmaradt BC egy találatot kap.

Zöld, "E" osztály: A felderítő (3) a sárga vadászokra (0) tüzel. 1-3-ig dobás kell a találatához. Egy találattal elpusztítja az utolsó sárga vadászt.

Sárga, "E" osztály: A CV (3) egy zöld vadászra (0) lö. 1-3-ig dobás kell a találatához. Egy találattal elpusztítja a zöld vadászok egyikét.

Az első kört túlélt hajók alább láthatóak. Mivel a sárga fél harc képes hajók tekintetében még mindig többségben van (8-6), úgy dönt, álcázza CV-jét, mivel az vadászok nélkül most már sebezhető lenne.



A harc második körében, a hajók most már vissza is vonulhatnak, ahelyett, hogy tüzelnének — a visszavonulás abban a pillanatban történik, amikor a hajó tüzelhetne.

Először a zöld bázis tüzelhet és a tüzelés ugyanabban a sorrendben folytatódik, ahogyan az az első körben lezajlott. A harc körei addig folytatódnak, ameddig egy játékos összes egysége meg nem semmisül vagy vissza nem vonul. Ebben a példában a sárga játékos némi fölényben van, de a további csata, mindkét oldal számára, mindenképpen, véresnek ígérkezik.

Az idegenek gazdasági lapja

AP Színe: _____

Gazd. kör	Gazd. dobások	Extra Gazd.	Flotta	Tech	Védelmi	Flotta indítás	A Gazdasági dobás következményei				Az összes megvett Tech részletezése
							Gazd.	Flotta	Tech	Védelmi	
1	1	0			0	-	1-2		3-10		Aknák
2	1	0			0	1-10	1	2-3	4-10		
3	2	0				1-10	1	2-4	5-8	9-10	
4	2					1-5	1	2-5	6-8	9-10	
5	2					1-3	1	2-5	6-9	10	
6	3					1-4	1	2-6	7-9	10	
7	3					1-4		1-5	6-9	10	
8	3					1-4		1-5	6-9	10	
9	3					1-5		1-5	6-9	10	
10	4					1-5		1-6	7-9	10	
11	4					1-3		1-6	7-9	10	
12	4					1-3		1-6	7-9	10	
13	4					1-3		1-6	7-10		
14	4					1-10		1-6	7-10		
15	5					1-3		1-7	8-10		
16	5					1-10		1-7	8-10		
17	5					1-3		1-8	9-10		
18	5					1-10		1-8	9-10		
19	5					1-3		1-9	10		
20	5					1-10		1-9	10		

Flotta ÉP Lopakodó?

Az idegenek gazdasági lapja

AP Színe: _____

Gazd. kör	Gazd. dobások	Extra Gazd.	Flotta	Tech	Védelmi	Flotta indítás	A Gazdasági dobás következményei				Az összes megvett tech. részletezése
							Gazd.	Flotta	Tech	Védelmi	
1	1	0			0	-	1-2		3-10		Aknák
2	1	0			0	1-10	1	2-3	4-10		
3	2	0				1-10	1	2-4	5-8	9-10	
4	2					1-5	1	2-5	6-8	9-10	
5	2					1-3	1	2-5	6-9	10	
6	3					1-4	1	2-6	7-9	10	
7	3					1-4		1-5	6-9	10	
8	3					1-4		1-5	6-9	10	
9	3					1-5		1-5	6-9	10	
10	4					1-5		1-6	7-9	10	
11	4					1-3		1-6	7-9	10	
12	4					1-3		1-6	7-9	10	
13	4					1-3		1-6	7-10		
14	4					1-10		1-6	7-10		
15	5					1-3		1-7	8-10		
16	5					1-10		1-7	8-10		
17	5					1-3		1-8	9-10		
18	5					1-10		1-8	9-10		
19	5					1-3		1-9	10		
20	5					1-10		1-9	10		

Flotta ÉP Lopakodó?