

10+ ÉVESEKNEK | 2–5 JÁTEKOSNAK

RISK®

A GALAKTIKUS URALOM JÁTÉKA



MASS EFFECT™

HADBAN A GALAXIS

A galaxis hadban áll. A Kaszások néven ismert szörnyű lények faja lecsapott az ismert világűrön kívülről érkezve, és megkezdte a pusztítást, hogy kiirtson minden értelmes fajt. A Shepard parancsnok által vezetett Szövetség a galaxis utolsó reménye. Meg kell találniuk a Katalizátort, hogy aktiválhassák a Megváltót, és véget vessenek a Kaszások fenyegetésének egyszer és mindenkorra. Eközben azonban a Rejtőző Fickó által vezetett terroristacsoport, a Cerberus, az irányítást szeretné megszerezni a Kaszások felett, hogy az emberiséget a galaxis leghatalmasabb fájává tegyék általuk.

JÁTÉKMÓDOK

I. ALAPKIKÉPZÉS

Bevezető játékmód. Ezt próbáld ki, ha először játszol Rizikót.

2. GALAKTIKUS HÁBORÚ

Összetett játék az egyedi Mass Effect élményért.

3. HADÁLLOMÁNY

Gyors játék kizárólag kártyákkal és kockákkal.

TARTALOM

- » Játéktábla
- » 27 Kaszás (Reaper) frakció kártya
- » 27 Szövetségi frakció kártya
- » 27 Cerberus frakció kártya
- » 18 hadállomány kártya

- » 5 hadsereg (különböző színekben)
- » 18 kaszás hajó
- » 18 szövetségi hajó
- » 9 Cerberus hajó
- » 2 Hírnök bábu

- » 5 hatoldalú dobókocka
- » 4 nyolcoldalú dobókocka
- » 5 kaszás előrs jelölő
- » 3 pusztítás jelölő

A JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla nem a teljes Tejútrendszer részletes térképe (amiben több tízezer lakható bolygó is lehet), csupán a Mass Effect történet kulcsfontosságú bolygóit tartalmazza. A játéktábla 42 bolygóra van felosztva, mindegyik saját elnevezéssel. Ezek a bolygók hat régióba tömörülnek, mindegyiket más színnel jelöltük: **TERMINUS RENDSZER**, **PERZEUSZ FÁTYOL**, **FELLEGVÁR TANÁCS RENDSZER**, **ATTIKAI VONAL**, **FÖLD OTTHONRENDSZER** és az **EMBERI KOLÓNIAK**. Az egységeidet képes vagy egyik bolygóról a másikra mozgatni, amíg azok határosak egymással. Azok a bolygók számítanak egymással szomszédosnak, amelyek határai találkoznak, vagy egy Térközrelé köti össze őket.



Példa: A Palaven bolygó szomszédos a Lesuss, Dekuuna, Tuchanka és Irune bolygókkal, mivel van közös határjuk. Palaven és Benning is szomszédosnak számít, mivel egy Térközrelé összeköti őket. A palaveni erők így ezen bolygók bármelyikét meg tudják támadni, és ezen bolygók erői is meg tudják támadni Palavent. Surkesh nem szomszédos Palavennel, mivel nincs közös határjuk, sem őket összekötő Térközrelé.



BEVEZETŐ ÉS ÁTTEKINTÉS

EGYSÉGEK

Ⓐ SZÖVETSÉG (VILÁGOSKÉK ÉS SÖTÉTKÉK)

Szövetségi katona // 1 egység M35 Mako // 3 egység



Ⓘ KASZÁSOK (PIROS ÉS BORDÓ)

Hűsbáb // 1 egység Arató // 3 egység



Ⓜ CERBERUS (SÁRGA)

Rohamkatona // 1 egység Atlas Mech // 3 egység



KÁRTYÁK

FRAKCIÓKÁRTYÁK

3 pakli frakciókártya található a dobozban, egy-egy mindegyik frakciónak. A kártyák plusz egységekre válthatók, hajók építhetők és speciális parancsok oszthatók.



HADÁLLOMÁNYKÁRTYÁK

Ez a pakli elsősorban a Hadállomány játékmódhoz van, de használható a Galaktikus Háború játékmódhoz is.



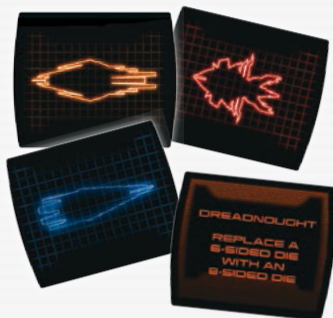
KOCKÁK

3 piros támadó- és 2 fekete védekezőkocka van a játékban. Továbbá némely kártya vagy hajó esetén 8 oldalú kockák is használhatók támadáskor vagy védekezéskor.



EGYÉB TARTOZÉKOK

HAJÓK



Mindhárom frakció rendelkezik űrhajó jelölőkkel, melyek 3 különböző osztályú hajót jelölnek. A hajók a földi egységek támogatásaként vehetők be, amikor azok támadnak vagy védekeznek az inváziók során.

HÍRNÖK



Az egyik Hírnököt a Háború állásának jelölésére használd, míg a másikkal a Kaszás játékos(ok) fogja rettegésben tartani a galaxist.

KASZÁS ELŐRS JELŐLŐK



Ezeket a jelölőket bónuszt adnak egy bolygó védekezéséhez, illetve egyik rejti a Katalizátort.



PUSZTÍTÁS JELŐLŐK

Ezeket a jelölőket a játéktáblára kell helyezni, amikor a Hírnök megtámad egy bolygót. Egy elpusztított bolygóra nem lehet egységeket helyezni, sem pedig megtámadni.



A JÁTÉK CÉLJA

Az Alap kiképzés Rizikóban úgy nyerhetsz, ha az összes ellenfeled összes egységét legyőzöd, és egyedül te uralod a teljes galaxist.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az Alap kiképzés játék során szükséged lesz a **JÁTÉKTÁBLÁRA**, a **FRAKCIÓKÁRTYÁKRA**, a **MŰANYAG EGYSÉGEKRE** és **5 HATOLDALÚ DOBÓKOCKÁRA**.

Nem lesz szükséged a Hajó jelölőkre, a Hírnökökre, a Pusztítás vagy Kaszás előrs jelölőkre, a Hadállomány kártyákra és a 8 oldalú kockákra sem. Ezeket hagyd nyugodtan a dobozban.

Állítsd fel a játéktáblát, mindenki könnyen elérhesse. Keverd a Frakciókártyákat egy közös pakliba. Helyezd el a dobókockákat a játéktábla mellett. Mindegyik játékos válasszon színt, vegye magához a figuráit és számolja ki a kezdő egységeit. Az Alap kiképzés során nincs jelentősége, hogy ki milyen színt választ. A figurákat helyezd egy kupacba közel magadhoz. Ezután különítsd el belőlük a kezdő egységeidet. A kezdő egységek száma a részt vevő játékosok számától függ (lásd táblázat). Ezeket az egységeket fel kell helyezni a táblára a játék megkezdése előtt.

ELŐKÉSZÜLETEK

Játékosok száma	Kezdő egységek száma
3	35 FEJENKÉNT
4	4 FEJENKÉNT

BOLYGÓK ELFOGLALÁSA

Mindegyik játékos sorban lehelyezi az egységeit egy-egy üres bolygóra, mindaddig, míg az összes bolygó el nem lesz foglalva. A játékosok dobznak a hatoldalú dobókockával, és aki a legnagyobbat dobta, ő kezdi az egységek elhelyezését. Ezután az óramutató járása szerint haladnak körbe. Egy bolygó elfoglalásához helyezz egy egységet egy üres bolygóra. Nem helyezhetsz egységet olyan bolygóra, ami már valakié (van rajta egysége). Végül mindegyik bolygó valakié lesz. Előfordulhat hogy egyik játékos több bolygóval fog rendelkezni, mint egy másik, ez teljesen normális.

FONTOS: Ettől kezdve sosem lehet tulajdonos nélküli bolygó a táblán. Egy-egy bolygó tulajdonosa változhat, de sosem lehet üres.

A MARADÉK KEZDŐ EGYSÉGEK FELHELYEZÉSE

Miután mindegyik bolygóra felhelyezte valaki az egységét, elkezditek megerősíteni a bolygókat. Minél több egység van egy bolygón, annál nagyobb sikerrel lehet támadni vele és annál könnyebben védhető. Egy bolygó megerősítése mindössze abból áll, hogy a maradék kezdő egységeidet szétosztod az irányításod alá tartozó bolygókon. Másik játékos bolygójára nem helyezhetsz egységet, csak a sajátodra. Ugyanaz a játékos kezd, aki kezdte a bolygók elfoglalását. Miután megerősítetted egy bolygót, a tőled balra ülő játékos következik, és így tovább. Ezt addig folytassátok, míg el nem fogynak a kezdőegységek. Egy bolygóra bármennyi egységet felhelyezhetsz.

TEVÉKENYSÉGEK

A körödben a következő tevékenységeid vannak:

- 1. TOBORZÁS** – Számold össze, hogy mennyi egységet vehetsz magadhoz a kör elején, és helyezd fel őket a táblára.
- 2. TÁMADÁS** – Megtámadhatod az ellenfeleid bolygóit.
- 3. ERŐSÍTÉS** – Biztosítod a bolygóidat egy egység átmozgatásával.
- 4. KÁRTYAHÚZÁS** – Húzz egy kártyát (ha legalább egy bolygót elfoglaltál a körödben).

1. TOBORZÁS

SZÁMOLD ÖSSZE AZ IRÁNYÍTÁSOD ALÁ TARTOZÓ BOLYGÓKAT/RÉGIÓKAT

A köröd elején további egységeket kapsz, hogy megerősíthesd a bolygóid seregeit. Az, hogy mennyi egységet kapsz, az alábbiak függvénye:

- » Az irányításod alá tartozó bolygók száma,
- » az irányításod alá tartozó régiók száma (ha van),
- » kártyakészlet értéke (ha van).

SZÁMOLD ÖSSZE A BOLYGÓIDAT

Számold össze az irányításod alá tartozó bolygókat, majd oszd el őket 3-mal (lefelé kerekítve). Ennyi egységet kapsz. A kapott egységek száma sosem lehet kevesebb, mint 3, így ha mindössze csak egyetlen bolygót irányítasz is, akkor is kapsz legalább 3 egységet. Vedd magad elé a kupacból a kiszámolt egységeidet. Ez lesz a „kezdő erősítés” kupacod. A jobbra lévő táblázat is segít kiszámolni, hogy mennyi egységet kapsz.

KOMPLETT RÉGIÓ IS AZ IRÁNYÍTÁSOD ALÁ TARTOZIK?

További egységeket kaphatsz, ha teljes régiók is az irányításod alá tartoznak. A régió több azonos színnel jelölt bolygóból álló rendszer. Ha a régión belül az összes bolygó a te irányításod alá tartozik, akkor a teljes régiót te irányítod.

A bónuszegységek száma attól függ, hogy melyik régió(k)ról van szó (ha van). Mindegyik régió neve mellett van egy számérték, az mutatja hogy mennyi további egységet kapsz. Például, a Föld otthonrendszer régió irányítása után 2 bónuszegység jár. Ezeket az egységeket is vedd ki magad elé a kupacból.

KÁRTYÁK BEVÁLTÁSA EGYSÉGEKRE

3 kártyát beválthatsz további egységekre, az alábbi táblázat alapján. Az Alap kiképzés játékmód során nem lehet 5 lapnál több a kezekben, be kell váltanod belőle hármat még a köröd előtt. A kártyákról bővebben a 4. lépés során lesz szó.

EGYSÉGEK ELHELYEZÉSE

Az egységek begyűjtése után helyezd el az ÖSSZES kapott új egységet az irányításod alá tartozó bolygókra. Akár az összes kapott egységet elhelyezheted egyetlen bolygóra, vagy eloszthatod őket a bolygóid között. A játék vége felé közeledve előfordulhat, hogy nem lesz elég figurád hogy az összes bolygóra helyezhess egységet, ilyenkor bármilyen nem használt vagy eliminált egységet felhasználhatsz, ami a seregedet szimbolizálja.

Ne feledd: Az ÖSSZES kapott egységet fel kell helyezned a táblára.



TOBORZOTT EGYSÉGEK KISZÁMÍTÁSA

Bolygók száma	Egységek száma
1 - 11	3
12 - 17	5
18 - 24	6
25 - 29	7
30 - 32	8
33 - 35	9
36 - 38	10
39 - 41	11
42 - 44	12
45 - 47	13

RÉGIÓ BÓNUSZOK



KÁRTYÁK BEVÁLTÁSA TÁBLÁZAT

3 CIRKÁLÓ (CRUISER)	4 EGYSÉG
3 ANYAHAJÓ (CARRIER)	5 EGYSÉG
3 ROMBOLÓ (DREADNOUGHT)	6 EGYSÉG
1 MINDHÁROMBÓL	7 EGYSÉG

2. TÁMADÁS

TÁMADÁS

A támadás a köröd fő része, ebben a fázisban rohanod le az ellenfeled és próbálsz meghódítani a bolygóit. **Te döntesz, hogy hányszor, milyen sorrendben és merre támadsz,** illetve ki is hagyhatod ezt a lépést ha senkit sem akarsz megtámadni (ilyenkor a 3. lépéstől folytatod), valamint egészen addig is támadhatsz, míg már egyetlen bevethető egységed sem marad (ne feledd, legalább egy egységednek maradnia kell a bolygóidon). Több bolygót is megtámadhatsz a köröd során.

PÁR SZÓ A HARCÓRÓL

A következő kifejezéseket használjuk a harc során:

TÁMADÓ: Az aktuális körét lépő támadó játékos.

VÉDEKEZŐ: A megtámadott játékos.

INVÁZIÓ: Azt hívjuk invázióknak, amikor megtámadnak egy bolygót. Egy invázió egészen addig tart, amíg a bolygót meg nem hódítják, vagy amíg a támadó vissza nem vonul. Több bolygó ellen is indíthatsz inváziót a köröd során.

CSATA: Egy kockadobás (egy páros, a támadó és a védekező részéről) egy csata az invázió során. Egy invázió olykor egyetlen csatából áll, de előfordulhat hogy több csatát (kockadobást) igényel.

MERRE TÁMADHATOK?

Bármelyik bolygóról indíthatsz inváziót, amelyiken vannak bevethető egységeid (azaz több mint egy), az ellenfél bármelyik bolygójára, amelyik szomszédos veled. Válaszd ki a bolygódát és rajta az egységeidet, majd jelentsd be hogy melyik szomszédos bolygó ellen indítasz inváziót.

A CSATA MENETE: TÁMADÁS

Egy bolygón legalább 2 egységnek kell lennie, hogy támadást lehessen indítani róla. Ez azért van, mert legalább 1 egységnek maradnia kell a bolygón, hogy az továbbra is az irányításod alá tartozzon. Egy egység így sosem lehet tagja a támadó csapatnak. Válaszd ki hogy hány egységgel kívánsz támadást indítani. Küldhetsz 1, 2 vagy 3 egységet. A támadócsapatod 3 egységnél is lehet nagyobb, **de egy csatába legfeljebb 3 egységet küldhetsz.**

A CSATA MENETE: VÉDEKEZÉS

Következő lépésként a védekező kiválasztja, hogy hány egységgel kíván védekezni. 1 vagy 2 egységgel védekezhetsz egyszerre. Lehet több egységed is a bolygón, **de egyszerre maximum 2 egységet küldhetsz a csatába,** hogy megvédjék a bolygót. Addig folytathatod a védekezést, míg az összes egységed el nem fogy a bolygón, vagy amíg a támadó vissza nem vonul.

1. KOCKÁK BEGYÚJTÁSA

A támadó 1, 2 vagy 3 hatoldalú kockával támadhat, attól függően, hogy hány egységgel támad. A védekező 1 vagy 2 hatoldalú kockával védekezhethet, attól függően, hogy hány egységgel védekezik.

2. KOCKADOBÁS

A támadó és a védekező is dob a kockáival.

A CSATA EREDMÉNYE

Állítsd sorba a dobott kockákat a dobott értékek szerint csökkenő sorrendben. Ezután hasonlítsd össze a legnagyobb értéket az ellenfeled legnagyobb dobott értékével hogy lásd melyikőtök nyert. A vesztes elveszi egy egységét a tábláról. Majd hasonlítsátok össze a második legnagyobb értéket és így tovább. Ha nem marad kockapár, végetér a csata. **FONTOS: Döntetlen érték esetén a VÉDEKEZŐ nyer.**



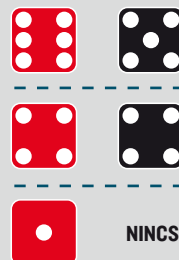
A Szövetségi játékosnak 2 egysége van Thessian és meg szeretné támadni a 2 Kaszás egységet a Zoryán. Csak 1 egységgel támadhat, mivel egy egységet hátra kell hagynia a bolygón.



A KOCKÁK EREDMÉNYE

A Szövetségi játékosnak 8 egysége van Ontaromon, amivel meg akarja támadni Antibaart. A Szövetség 3 egységet küld csatába, mivel legfeljebb ennyivel támadhat, a Kaszás pedig a maximum 2 egységével védekezik. A Szövetség 3 kockával dob, eggyel minden támadó egysége után, és 6-ot, 4-et és 1-et dob. A Kaszás 2 kockával védekezik, 5-öt és 4-et dob. A legnagyobb értékeket összehasonlítva a Szövetség 6-osa üti a Kaszás 5-ösét, így a Kaszásnak le kell vennie egy egységet a tábláról. A következő két legmagasabb értéket összehasonlítva a két 4-essel döntetlen születik, így a Szövetségnek kell levennie egy egységet, mivel a védekező nyeri a döntetlent. A Szövetség harmadik kockájának értéke nem számít. A Szövetségnek van még egysége, folytathatja az inváziót, vagy vissza is vonulhat.

SZÖVETSEG KASZÁS



2. TÁMADÁS (FOLYT.)

VISSZAVONULÁS

A támadó bármelyik csata után dönthet úgy, hogy visszavonul. Megtámadhat egy másik bolygót, vagy ugyanezt még egyszer később, vagy befejezi a támadásokat ebben a körben.

A CÉLBOLYGÓ MÓDOSÍTÁSA EGY INVÁZIÓ SORÁN

A csaták között nyugodtan támadást indíthatsz egy teljesen másik bolygóról egy vele szomszédos bolygóra is, azonban nem csatázhatsz különböző bolygókról származó egységekkel ugyanazon megtámadott bolygón egyszerre. Egy csata során mindegyik egységednek ugyanarról a bolygóról kell származnia.

EGY INVÁZIÓ MEGNYERÉSE ÉS A BOLYGÓ MEGHÓDÍTÁSA

Megnyered az inváziót, ha legyőzöd az utolsó védekező egységet is a bolygón. A csatát megnyerő egységeidet rakd át a leigázott bolygóra. Ezzel egyszerre további egységeket is átmozgathatsz a támadó bolygóról a leigázottra. Így ha mondjuk 3 egységgel támadtál, azokat átrakod a bolygóra és további egységeket mozgathatsz át a támadó bolygóról (ha van), ezt azonban még azelőtt kell megtenned, mielőtt egy új inváziót indítanál. Ne feledd, legalább 1 egységet mindig hátra kell hagynod, ami fenntartja az irányítást az adott bolygón.

EGY MÁSIK JÁTÉKOS TOTÁLIS LEIGÁZÁSA

Teljesen leigázol egy másik játékost, ha a táblán található utolsó egységét is legyőzöd, aki így kiesik a játékból. Megkapod a Frakciókártyáit, amiket a kezedbe is vehetsz, ha nincs 5 lapnál több a kezedben, vagy akár be is válthatsz bónusz egységekre. Ezeket a bónusz egységeket el is helyezheted a bolygóidon. Ha még mindig 5 vagy több lap van a kezedben, további lapokat is beválthatsz, és az így kapott bónusz egységeket is elhelyezheted. Végül, ha már csak 4 lap van a kezedben, folytathatod a körödet.

3. ERŐSÍTÉS

Miután már nem támadsz többet, átmozgathatod bármennyi egységedet EGY bolygóról EGY másik, összeköttetésben lévő bolygóra.

Ne feledd: Legalább 1 egységet hátra kell hagynod – nem hagyhatsz védelem nélkül bolygót.

Egy bolygó akkor áll összeköttetésben egy másik bolygóval, ha a köztük lévő szomszédos bolygók is a te irányításod alá tartoznak. Nem mozgathatsz keresztül egységeket az ellenfél bolygóin. A területek megerősítése nem támadás és nem is támadhatsz ezen tevékenység során; pusztán egy átcsoportosítás egyik bolygóról egy másikra, hogy megerősítsd a célbolygó védelmét, vagy hogy felkészülj a következő köröd offenzívájára.

Például: A Cerberus játékosnak van 6 egysége a Novérián és szeretné megerősíteni Benning védelmét. Átcsoportosít 4 egységet Novériáról a Földön át Benningre.



4. KÁRTYAHÚZÁS

A köröd végén húzz egy kártyát, ha legalább egy bolygót elfoglaltál a körben egy ellenfeledtől. Akkor is csak egyetlen kártyát húzhatsz, ha több bolygót is meghódítottál akár egy, akár több ellenfeledtől.

GYŐZELEM

Az Alap kiképzés során úgy nyered meg a játékot, ha meghódítod és te irányítod mind a 42 bolygót.

JÁTEKMÓD 2: GALAKTIKUS HÁBORÚ 2-5 JÁTEKOS RÉSZÉRE

A JÁTÉK CÉLJA

A Rizikó: Galaktikus Háború játékban 3 Frakció vesz részt, mind más céllal, mindegyikük máshogy nyeri meg a játékot:

- » A Szövetségnek meg kell találnia a Kaszások által rejtegetett Katalizátort, majd aktiválnia a Megváltót és véget vetni a Kaszások jelentette fenyegetésnek egyszer és mindenkorra.
- » A Kaszásoknak „le kell aratniuk” a Szövetségi erőket, ki kell irtaniuk az utolsó egységet is hogy a ciklus ne szakadjon meg.
- » A Cerberusnak a 13 stratégiailag fontos, nyersanyagban gazdag bolygó közül 10 felett át kell vennie az irányítást.

ELŐKÉSZÜLETEK

- » Különítsd szét a Frakciókártyákat 3 paklira: Kaszások, Szövetség és Cerberus (a hátlapok szerint). Keverd meg mindhárom paklit külön-külön és helyezd el a játéktábla mellé.
- » Az egyik Hírnök kaszást (mindegy melyiket) helyezd a játéktáblára, a Háború állása start mezejére. A másik Hírnököt a Kaszás játékos fogja irányítani. Ha két Kaszás játékos van, együtt döntenek el, hogy fogják irányítani. Erről majd később...
- » Vedd elő a dobozból a 8-oldalú kockákat is, és a hatoldalúakkal együtt helyezd el a játéktáblához közel.
- » Vedd elő az 5 Kaszás előrs jelölőt, fordítsd le őket (a kaszás ikonnal felfelé legyenek), keverd össze őket, majd ugyanígy képpel lefelé helyezd őket egymásra és rakd a kaszás játékosokhoz közel az asztalra.
- » Határozzátok meg, hogy hány játékos fog játszani, és hogy melyikük melyik frakciót választja. Ez dönti el, hogy ki milyen színnel lesz, hol fog ülni a játéktábla körül, a sorrendet a játékban, a kezdőegységek számát, és az egységek kezdeti felhelyezésére vonatkozó korlátozásokat is.
- » Ezeket az információkat megtaláljátok jobbra a táblázatban. A játékosok óramutató járása szerint üljenek 1-től 5-ig, a táblázatnak megfelelően. Ha egy semleges frakció is részt vesz a játékban, azaz senki nem játszik az adott színnel, akkor is helyezd el őket a táblázatnak megfelelően, szükség lesz rájuk a játékban.
- » Mindegyik játékos vegye magához a színének megfelelő egységeket és hajókat, számolja ki belőle a kezdő egységeit, és a semleges egységeket is (ha lesz olyan).

Fontos: A kétjátékos játék során keverned kell a világoskék és sötétkék szövetségi figurákat, illetve a piros és bordó Kaszás figurákat, hogy elegendő egységed legyen befejezni a játékot.

BOLYGÓK ELFOGLALÁSA

Ha nem vesz részt a játékban semleges frakció, a bolygók elfoglalása ugyanúgy zajlik, mint az Alapképzés játékmód során (lásd 3. oldal). Ha a Cerberus, mint semleges frakció részt vesz a játékban, lapozz a 14. oldalra, a Semleges Cerberus részhez.

Van pár megkötés (a fenti táblázatnak megfelelően) arra vonatkozólag, hogy mennyi bolygót foglalhat el a Szövetség és a Cerberus a játék előkészítése során. A 3 játékos játék során például a Cerberus csak 7 bolygóra helyezhet el egységeket, és a megmaradt kezdő egységeit csak erősítésként oszthatja szét a bolygói között. Ugyanígy, a Szövetség csak 15 bolygóra helyezhet fel egységeket, és ezután a megmaradt bolygókra csak a Kaszás játékos helyezheti el az egységeit. Miután az összes bolygó ki lett osztva és a Hírnök is fel lett helyezve a táblára (lásd 15. oldal), a szokott előkészület szerint a játékosok szétoszthatják a megmaradt kezdő egységeiket a bolygók között.

JÁTEKOSOK SZÁMA ÉS A FRAKCIÓK

Sorrend	Játékosok száma			
1. JÁTEKOS	Világos- és sötétkék Szövetség Kezdő egységek: 40 Kezdő bolygólimit: 15	Világos- és sötétkék Szövetség Kezdő egységek: 30 Kezdő bolygólimit: 15	Világoskék Szövetség Kezdő egységek: 28 Kezdő bolygólimit: 8	Világoskék Szövetség Kezdő egységek: 28 Kezdő bolygólimit: 8
2. JÁTEKOS	Piros és bordó Kaszás Kezdő egységek: 45	Sárga Cerberus Kezdő egységek: 25 Kezdő bolygólimit: 7	Piros Kaszás Kezdő egységek: 31	Piros Kaszás Kezdő egységek: 31
3. JÁTEKOS		Piros és bordó Kaszás Kezdő egységek: 35	Sötétkék Szövetség Kezdő egységek: 28 Kezdő bolygólimit: 8	Sárga Cerberus Kezdő egységek: 25 Kezdő bolygólimit: 8
4. JÁTEKOS			Bordó Kaszás Kezdő egységek: 31	Sötétkék Szövetség Kezdő egységek: 28 Kezdő bolygólimit: 8
5. JÁTEKOS				Bordó Kaszás Kezdő egységek: 31
SEMLEGES JÁTEKOS (nincs köre)	Sárga Cerberus Kezdő egységek: 25 Kezdő bolygólimit: 7		Sárga Cerberus Kezdő egységek: 25 Kezdő bolygólimit: 8	

JÁTÉKMÓD 2: GALAKTIKUS HÁBORÚ 2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

ELŐKÉSZÜLETEK (FOLYT.)

A HÍRNÖK ELHELYEZÉSE – CSAK A KASZÁS JÁTÉKOS

Miután felhelyezte az utolsó kezdő egységét is a Kaszás játékos, felhelyezi a Hírnököt is. A játék során bármelyik bolygóra mozgathatsz a Hírnökkel, **de az előkészületek során egy, a Kaszások által birtokolt bolygóra KELL felhelyezni.**

Tartsd szem előtt a Hírnök 2 funkcióját, amikor elhelyezed:

Védő szerep; azt a Kaszások által birtokolt bolygót, amelyen a Hírnök áll, nem lehet megtámadni mindaddig, amíg a Hírnök el nem hagyja azt vagy el nem pusztítják.

Támadó szerep; a Hírnök képes átmozogni másik, egy ellenfeled által birtokolt bolygóra és teljesen elpusztítani azt (minden rajta lévő egységet és a bolygót is magát, teljesen). Ehhez ugyan ki kell játszani egy speciális kártyát a Kaszás Frakciópakliból, de elég erőteljes támadást jelent. Ezt részletesen is kifejti az 5. lépésnél a 13. oldalon.

Miután felhelyezted a Hírnököt a táblára, az előkészületek a maradék kezdő egységek felhelyezésével folytatódik, az első játékos-sal kezdve. Ez a lépés megegyezik az Alapképzésnél leírtakkal (lásd a Maradék kezdő egységek felhelyezése részt a 4. oldalon).

OPCIONÁLIS JÁTÉK-KIEGÉSZÍTÉS – HADÁLLOMÁNY – BOLYGÓSZKENNELÉS

A Hadállomány kártyákat és játékmenetet is belevehetitek ebbe a játékmódba a Galaktikus Háború kiegészítéseként, egyfajta mini-játékként. Miután minden bolygóra került egység és a maradék kezdő egységek is szét lettek osztva, a játékosok vegyék magukhoz a bolygóiknak megfelelő Hadállomány kártyákat is. A Területek megerősítése fázis során további egységek szerezhetők az irányításod alá tartozó bolygók sikeres szkennelésével. Lásd a Bolygószkennelés részt a részletekért (11. oldal).

A HÁBORÚ ÁLLÁSA

A játék kezdetén a Háború állása sáv mindig a világoskék keretű mezőn áll, a sáv Kaszások felőli oldalán. Ha a háború inkább a Kaszásoknak kedvez, a Kaszás játékos extra kártyákat húzhat a köre végén (a kör végén, bolygófoglalás esetén mindenképp húzható kártyán felül). Ha viszont a háború inkább a Szövetségnek kedvez, a Szövetségi játékos húzhat extra lapokat a köre végén. Ha a háború állása kiegyensúlyozott, nincs semmi speciális szabály vagy jutalom.

A sáv állása megkönnyítheti vagy megnehezítheti a Hírnök elpusztítását is, 1, 2 vagy 3 plusz értékkel növelve vagy csökkentve az ellene irányuló támadások kockadobásainak értékét. Ezt később részletesen is leírjuk a Hírnök megtámadása részben, a 12. oldalon.

A Szövetség és a Kaszások a következőképp képesek módosítani a Háború állását:

- » Mindegyik frakció kártyái között vannak olyan lapok, amik módosíthatják a Háború állását. A kártyákon az is szerepel, hogy melyiket mikor lehet kijátszani, és hogy hány mezővel kell arrébb léptetni a Hírnököt a Háború állása sávon.
- » Ha a Szövetség elfoglal egy bolygót, amin Kaszás előőrs jelölő van (azaz elpusztítják az előőrsöt), a Háború állása egyet elmozdul a Szövetség irányába.
- » Ha a Szövetség elpusztítja a Hírnököt, a Háború állása eggyel szintén a Szövetség irányába mozdul el.
- » Ha a Kaszások a Hírnökkel elpusztítanak egy bolygót (Frakciókártya kell hozzá), a Háború állása eggyel a Kaszások felé mozdul el.
- » Ha a Kaszások visszahozzák az elpusztított Hírnököt (Frakciókártya kell hozzá), a Háború állása eggyel a Kaszások irányába mozdul el.



JÁTÉKMÓD 2: GALAKTIKUS HÁBORÚ 2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

STRATÉGIAILAG FONTOS BOLYGÓK

Miután minden bolygó ki lett osztva az előkészületek során, végy egy Cerberus egységet és helyezd a Stratégiailag fontos bolygók sávra a játéktábla alján. Ezen vezeti a Cerberus játékos, hogy hány narancs erőforrásokban gazdag bolygót sikerül az irányítása alá vonnia. A játék során mindig mozgasd a sávon lévő bábut, amikor a Cerberus játékos elveszít vagy sikeresen elfoglal egy forrásbolygót. A Cerberus játékos köre végén a sáv alapján extra kártyákat is kaphat.



TEVÉKENYSÉGEK

A 8. oldalon lévő táblázat alapján határozzátok meg a játékosok cselekvési sorrendjét. Ebben a sorrendben foglalják el az első bolygókat, osztják szét a megmaradt kezdő egységeiket, és ez alapján jönnek egymás után a játék során is. Minden körben további egységeket kapsz, amikkel növelheted a seregedet. Kártyákat is beválthatsz további egységekre, hajókat építhetsz, illetve kártyákon lévő parancsokat is kijátszhatsz. Ha sikeresen elfoglalasz legalább egy bolygót a köröd során, a végén egy vagy több kártyát is begyűjthetsz.

Ha a Kaszásokkal játszasz a Kaszás előörs jelzőket is fel kell helyezned, illetve mozoghatsz és akár támadhatsz is a Hírnökkel.

1. KASZÁS ELŐÖRS JELÖLŐK ELHELYEZÉSE (CSAK a Kaszás játékos)

2. TOBORZÁS

3. TÁMADÁS

4. ERŐSÍTÉS

5. MOZGÁS ÉS TÁMADÁSA A HÍRΝÖKKEL (CSAK a Kaszás játékos)

6. KÁRTYAHÚZÁS

1. KASZÁS ELŐÖRS JELÖLŐK ELHELYEZÉSE

A Kaszás játékos a képpel lefelé fordított és felhalmozott Kaszás előörs jelölők közül elveszi a legfelsőt, titokban megnézi és elhelyezi bármelyik általa irányított bolygóra. Nem helyezhetsz előörs jelölőt olyan bolygóra, amin már van egy, kivéve ha az az egyetlen megmaradt bolygód. Ne feledd, hogy a Kaszás előörs segít megvédeni a bolygódát, de egyikük viszont rejtegeti a Katalizátort is. Ha a Szövetség megtalálja a Katalizátort, aktiválni fogják a Megváltót, és véget vetnek a Kaszás fenyegetésnek egyszer és mindenkorra, ezáltal megnyerik a játékot.

2. TOBORZÁS

BOLYGÓK/RÉGIÓK ÖSSZESZÁMOLÁSA

Ez a lépés ugyanaz mint az Alap kiképzés első lépése (5. oldal). Add össze a bolygóidat és számold ki az alapján járó egységeket, plusz add hozzá a Régió bónuszt is, ha teljes rendszer áll az irányításod alatt.

KÁRTYÁK BEVÁLTÁSA EGYSÉGEKRE/HAJÓKRA

Az Alap kiképzés során 3 kártyát beválthatsz további plusz egységekre. A játéktábla jobb alsó sarkában lévő táblázat mutatja hány egység jár egyes kártyák beváltásakor. Ezen kívül körönként beválthatsz egy (csak egyetlen) kártyát hogy a kártyán lévő osztályú hajót megépítsd. Ha például Cirkáló (Cruiser) osztályú kártyát váltasz be, akkor egy Cirkálót építhetsz. A kártyát dobod a kijátszott lapok halmába, vedd magadhoz a megfelelő osztályú hajó jelölőt, és helyezd a felhelyezendő bábuidd közé. Korlátozva van, hogy egy sereg hány hajóval rendelkezhet. Egy játékos legfeljebb 3 hajót építhet osztályonként. Ha azonos osztályú hajókból már 3 fel van helyezve a táblára (például a Kaszás játékosnak már mindhárom Cirkálója a táblán van) addig nem építhet újat abból a típusú hajóból, amíg egyet el nem pusztítanak neki. **FONTOS: körönként csak egy hajót építhetsz.**

2. TOBORZÁS (FOLYT.)

BOLYGÓSZKENNELÉS (OPCIONÁLIS)

Ha gondoljátok a Hadállomány kártyák játékmodját is használhatjátok a Galaktikus háború játékmodban, amolyan minijátékként. Miután kiszámoltad, hogy hány egységet kapsz egy körben és beváltottad a kártyákat, szkennelhetsz egy Hadállomány kártyán szereplő bolygót további egységekért cserébe. A Hadállomány szabályokat használva (16. oldal) a következő módon szkennelhetsz egy bolygót:

1. Válaszd ki egy általad irányított bolygó Hadállomány kártyáját. A cél, hogy kockákkal a kártyán » jellel jelölt sorban lévő értékekkel azonos értékeket dobj, hogy megszerezd a bolygó erőforrásait. Minden körben csak egy bolygót szkennelhetsz.
2. 5 hatoldalú kockával és 2 nyolcoldalú kockával dobj. A szkennelést soronként kell végezned, és egy sorban lévő összes célszámot ki kell dobnod. A sikeres értéket dobott kockát helyezd a kártya mellé. **FONTOS: soronként kell haladnod a célszámokkal.**
3. Dobj újra a maradék kockákkal. Egészen addig folytasd a kockadobást, amíg az összes, egy sorban lévő értéket ki nem dobod. Viszont ha egy dobás során nem születik azonos érték mint a célszámok egyike, tegyél földre egy kockát, és már csak a maradékkal dobhatsz újra.
4. Ha sikerül kidobnod egy bolygó összes célszám sorát, sikeresen szkennelted azt a nyersanyagaiért, és annyi plusz egységet kapsz, amennyi a kártya értéke (az első szám a jobb felső sarkában). A sikeresen szkennelt Hadállomány kártyát tedd vissza a dobozba, egy bolygót csak egyszer lehet szkennelni és begyűjteni az utána járó bónuszt.

Ha nem sikerül szkennelni egy bolygót, újra próbálkozhatasz vele a következő körben. Ha valaki elfoglalja egy bolygót, és rendelkezel annak Hadállomány kártyájával, a kártyát is át kell adnod az ellenfelednek. Miután az összes bolygót sikeresen szkennelték, ez a minijáték többet nem vesz részt ebben a játékmodban.

Bolygó erőforrás-érték: 2

3-szor kell szkennelni

A sikeres szkenneléshez szükséges:
 » Kockadobás 7-es értékkel
 » Kockadobás 5-ös értékkel
 » 3+ értékű dobás, de csak 1-est, 2-est vagy 3-ast tartalmazhat

Minden körben megpróbálhatsz egy Hadállomány bolygó szkennelésével. Ha sikeres, a Bolygó Erőforrás értékével egyenlő bónusz egységet kapsz.

EGYSÉGEK ÉS HAJÓK ELHELYEZÉSE

Először is helyezd el az összes erősítésként kapott egységedet az általad irányított bolygókra, majd ezután a legyártott hajókat is. Egy bolygón egyszerre több hajó is tartózkodhat.

3. TÁMADÁS

A támadás, invázió és harc szabályai mindenben megegyeznek az alapkiképzéssel, az alábbiak kivételével:

HAJÓK

Űrhajókkal támogatást nyújthatsz a földi egységeidnek. A hajók értékét hozzá kell adni a kockadobások értékeihez a támadás és védekezés során egyaránt. Önmagukban azonban nem használhatók sem támadó, sem védekező egységként, csak és kizárólag a bolygón lévő egységekkel együtt.

Mindegyik hajó egyedi speciális tulajdonságokkal rendelkezik:

CIRKÁLÓ (CRUISER)	ANYAHAJÓ (CARRIER)	ROMBOLÓ (DREADNOUGHT)
A cirkálók megakadályozzák, hogy bármelyik kockával 1-est dobj. Egy cirkáló egy kockák véd meg, két cirkáló kettőt, három cirkáló (csak a támadó részéről) három kockát. Ha egy kockával 1-est dobasz, addig újradobhatod, míg nem lesz nagyobb.	Az anyahajók 1-et hozzáadnak a legnagyobb dobott értékedhez. Egy anyahajó 1-et ad a legnagyobb dobott értékedhez, két anyahajó 1-et ad a két legmagasabb dobott értékedhez, 3 anyahajó (a támadó részéről) 1-et mindhárom kockához. Figyelem: tilos 2 vagy 3 pontot adni egyetlen kocka értékéhez.	A rombolók segítségével kicserélhetsz egy hatoldalú kockát egy nyolcoldalúra. Egy rombolóval egy hatoldalút cserélhetsz egy nyolcoldalúra, két rombolóval két hatoldalút cserélhetsz két nyolcoldalúra, három rombolóval pedig mindhárom hatoldalúdat cserélheted nyolcoldalúra.

3. TÁMADÁS (FOLYT.)

FRAKCIÓKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA INVÁZIÓ SORÁN

Mindegyik frakciókártyának van egy speciális képessége, amit kijátszhatsz a leírásának megfelelően. Némely kártya támadásbónuszokat ad, másokat a védekezéshez használhatsz. Egy frakciókártya használatához egyszerűen kövesd a kártyán lévő utasításokat, majd dobd el a lapot. Minden körben annyi lapot játszatsz ki, amennyit csak szeretnél.

EGY INVÁZIÓ MEGNYERÉSE ÉS EGY BOLYGÓ MEGHÓDÍTÁSA

Miután az ellenfeled összes védekező egységét legyőzöd, a bolygót védő űrhajók is automatikusan megsemmisülnek. Ha hajókat is használtál a támadásod erősítéséhez, a támadó egységeiddel együtt mozgasd át őket a meghódított bolygóra. Természetesen egyúttal további egységeket is átmozgathatsz a támadó csapattal együtt, ha szeretnél.

KASZÁS ELŐRS MEGTÁMADÁSA

Minden Kaszás kör kezdetén el kell helyezni egy Kaszás előrs jelölőt egy, a Kaszások által irányított bolygóra, mindaddig, míg az összes előrs jelölő ki nem lesz helyezve. A Kaszás előrsök a Kaszások megerősített állásai, és az egyikben rejtegetik a Katalizátort. Akár a Szövetség, akár a Cerberus meg szeretne támadni egy Kaszás előrsöt tartalmazó bolygót, a Kaszás játékos dönthet úgy, hogy hatoldalú kockák helyett nyolcoldalú kockákkal dobja a védekezést a teljes invázió során. Természetesen ha például csak egy védekező egység van a Kaszás bolygón, akkor csak egy nyolcoldalú kockával dobhat.

Miután az összes védekező egységet legyőzték, az előrs jelölőt el kell távolítani a tábláról. A győztes támadó játékos megnézheti a hátulját, hogy megtalálta-e a Katalizátort vagy sem.

Ha a Cerberus játékos semmisíti meg az előrsöt, a jelölőt fel kell fedni, de a Kaszás játékos azonnal áthelyezheti azt egy másik Kaszás bolygóra (akkor is ha az az előrs jelölő rejtje a Katalizátort!). Csak olyan bolygóra lehet áthelyezni az előrsöt, amin nincs még előrs jelölő (kivéve ha az az egyetlen lehetőség).

Ha a Szövetség semmisíti meg az előrsöt, és felfedi a Katalizátort, azonnal véget ér a játék, és megnyeri azt. Ha csak Kaszást fed fel a jelölő, a játék folytatódik tovább. A jelölőt el kell távolítani és többet nem vesz részt a játékban. A Háború Állása sávot pedig egy mezővel a Szövetség irányába kell elmozdítani.

A HÍRNÖK MEGTÁMADÁSA

A Kaszások a Hírnököt nem csak teljes bolygók megsemmisítésére, de a saját bolygóik megvédésére is használhatják a Hírnököt (először a bolygón lévő Hírnököt kell megsemmisíteni, csak azután lehet megtámadni a bolygón lévő Kaszás egységeket). Azonban maga a Hírnök is megtámadható bármely szomszédos bolygóról, amit nem a Kaszások irányítanak.

Ahogy minden támadás során, a támadó fél kiválasztja hogy hány egységgel szeretne támadni, és hogy használ-e hajókat vagy sem. A Kaszás játékos azonban nem dob védekezést. Helyette, ha a támadó játékos összesített kockadobása (a hajóit, kártyáit és a Háború állása sáv bónuszait is beleértve) 17 vagy kevesebb, az összes támadó egységet megsemmisíti a Hírnök. Ezután a támadó játékos támadhat újra, ha szeretne, vagy vissza is vonulhat.

Ha a támadó játékos összesített kockadobása (a hajóit, kártyáit és a Háború állása sáv bónuszait is beleértve) 18 vagy több, a Hírnököt sikerül megsemmisíteni, és el kell távolítani a tábláról. Ezután a bolygó, amit védett, már támadható, a szokott szabályok szerint le kell győzni a rajta lévő Kaszás egységeket a bolygó meghódításához. Ha a Szövetség megsemmisíti a Hírnököt, mozgasd eggyel a Háború állása sávot a Szövetség irányába.

A Cerberus játékos is elpusztíthatja a Hírnököt, ha az egy általa kívánt bolygó elfoglalását akadályozza. A Háború állása sáv nem változik, ha a Cerberus semmisíti meg a Hírnököt.

EGY JÁTEKOS TELJES LEGYŐZÉSE

A teljesen megsemmisített játékosnak el kell dobnia a kártyáit, és a játék nélküle folytatódik tovább.



A Cerberus megtámadja az Eden Prime-ről a Novérián lévő Hírnököt. A Szövetség által is támadható akár a Földről, akár Elviumról a térközrelén keresztül. Először a Hírnököt kell legyőzni, hogy a Novérián lévő 3 Kaszás egységet meg lehessen támadni.

JÁTÉKMÓD 2: GALAKTIKUS HÁBORÚ 2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

4. TERÜLETEK MEGERŐSÍTÉSE

ERŐSÍTÉS

Miután végeztél a támadással, egy szabad mozgást végezhetsz egy bolygódon lévő egységekkel, ahogy azt az Alapképzésnél írtuk (7. oldal).

HAJÓK ERŐSÍTÉSE

Egy bolygón állomásozó hajókkal szintén végezhetsz egy szabad átcsoportosítást. Ere ugyanúgy az egységek átcsoportosítására vonatkozó szabályok érvényesek – egyetlen bolygóról bármennyi hajót átmozgathatsz egy másik, kapcsolatban lévő bolygóra.

5. MOZGÁS ÉS TÁMADÁS A HÍRNÖKKEL

A Kaszások a területek megerősítése lépés után léphetnek a Hírnökkel. Dobj egy hatoldalú dobókockával. A dobott értéknek megfelelő számú lépést tehetsz a Hírnökkel a bolygókön keresztül.

A mozgás után, ha van „A Hírnök támadása” kártyád, kijátszhatod hogy teljesen megsemmisíts egy bolygót, amin a Hírnök áll (feltéve hogy az a kártyán lévő régióban tartózkodik!). A kártya felfedése és a támadás bejelentése előtt mindenképp ellenőrizd, hogy a kártyán szereplő régió megegyezik-e a Hírnök tartózkodási helyével.

Ha megsemmisítesz egy bolygót, távolíts el minden egységet és hajót róla, majd helyezz rá egy Pusztítás jelölőt. Mostantól a bolygó nem lehet senki tulajdona, nem támadható és nem helyezhető rá egység. Ez azt jelenti, hogy egy ilyen jelölő teljes régiókat szigetelhet el egymástól, térközrelén keresztül történő átjárást is akadályozhat (nem lehet keresztül utazni egy elpusztított bolygón).

A Hírnök képes átutazni egy elpusztított bolygón. Továbbá, ha egy játékos egy régión belül minden bolygót az ellenőrzése alatt tart, de egyet közülük elpusztított a Hírnök, attól még továbbra is megkapja a régió után járó bónuszt.



A Kaszás játékos 2-est dob a hatoldalú kockával. Ezzel a Hírnököt átmozgatja Haestromról Pragiára (a térközrelén keresztül), majd Ontaromra. Ezután a Kaszás játékos kijátsza a „Hírnök támadása” kártyát, amivel elpusztítja a bolygót, megsemmisítve a rajta lévő Cerberus egységeket is.

6. KÁRTYAHÚZÁS

A kör végén húzz egy kártyát, ha legalább egy bolygót meghódítottál a körödben. Két kártyát húzhatsz, ha legalább egy-egy bolygót meghódítottál mindkét ellenséges frakciótól. Továbbá, ha a Szövetséggel vagy a Kaszásokkal játszol, ellenőrizd a Háború állása sávot, hogy húzhatsz-e még további extra kártyákat. Ha a Cerberusszal játszol, ellenőrizd a Stratégiai bolygók száma sávot, hogy húzhatsz-e még további extra kártyákat.

JÁTEKMÓD 2: GALAKTIKUS HÁBORÚ 2-5 JÁTEKOS RÉSZÉRE

FRAKCIÓKÁRTYÁK

Akkor húzhatsz kártyákat, ha bolygókat hódítasz meg az ellenséges frakcióktól. Ezeket a kártyákat háromféleképpen használhatod fel: beválthatod több egységre, hajókat építhetsz vagy kijátszhatod a rajtuk szereplő speciális instrukciókat. A játék során folyamatosan döntened kell, hogy a kártyák milyen felhasználása segít téged közelebb a győzelemhez.

Ha a kártyákon szereplő speciális instrukciókat szeretnéd kijátszani, olvasd el a kártyát, mindegyiken szerepel hogy melyiket mikor játszhatod ki. Olvasd el figyelmesen, hogy a megfelelő időben és módon használhasd. Egy körben annyi kártyát játszatsz ki ilyen módon, amennyit csak szeretnél. Hasznos lehet, ha nagyobb manőverekre készülsz, például a Szövetséggel meg szeretnéd támadni a Hírnököt; a Cerberusszal meg szeretnéd hódítani a 10. bolygót; vagy a Kaszásokkal el szeretnéd törölni végleg a Szövetséget.

FONTOS: A kártyákon szereplő némely instrukció ütközhöz az általános játékszabállyal. Ilyen esetben a kártyákon szereplő instrukciók szerint járj el mindenképp.

SEMLEGES CERBERUS (2 VAGY 4 JÁTEKOS ESETÉN)

A Galaktikus Háború játékmódban, 2 vagy 4 játékos esetén a Cerberus frakciót nem irányítja játékos, semlegesként vesz részt a játékban. Ez azt jelenti, hogy ugyanúgy kezdi a játékot mint bárki más (a Szövetség és a Kaszás játékosok együtt helyezik fel az egységeket), és védekezik az inváziók során, de nincs köre, és nem támad. A Szövetségi és Kaszás játékosok megtámadhatják és elfoglalhatják a bolygóikat plusz kártyáért és a számukra stratégiaiilag fontos bolygókért.

TOBORZÁS

Számoljátok le a Cerberus kezdő egységeit és a játékosok sorrendjének megfelelően (lásd táblázat a 8. oldalon) felváltva helyeztek egy-egy Cerberus egységet az adott számú bolygóra. Ezt addig folytassátok, amíg 7 vagy 8 (a táblázatnak megfelelően) kezdőbolygóra nem helyeztek egy-egy Cerberus egységet. A maradék kezdőegységek elosztása után a játékosok a saját egységeik kiosztásával folytatják az előkészületeket.

ERŐSÍTÉS

Miután az összes bolygó ki lett osztva a játékosoknak, a sorrend szerint osszátok szét a maradék kezdőegységet is, felváltva helyezzétek le a saját egységeiteket a saját bolygóitokra, és egy-egy Cerberus egységet is a Cerberus bolygókra.

CERBERUS MEGTÁMADÁSA

Ugyanúgy támadhatod a Cerberus erőit, mint bármely másik játékost. A másik játékos fogja dobni a Cerberus védekező kockáit. A semleges Cerberus erők nem kapnak módosítókat, sem hajókat, sem kártyákat. Miután megsemmisítik őket, az egységeiket el kell távolítani a tábláról, és nem toborozhatnak és erősítést sem kapnak.

A semleges Cerberustól meghódított bolygók is beleszámítanak a kör végén, amikor kártyákat húzol. Így, ha a Szövetségi játékos 4 bolygót meghódít a körében, amiből 3 a Kaszásoké, 1 pedig a semleges Cerberuszé volt, 2 kártyát húzhat a kör végén (mielőtt a Háború állása sávnak megfelelően is húzna bónusz kártyát).

CSAPATJÁTÉK (4 ÉS 5 JÁTÉKOS ESETÉN)

4 vagy 5 játékos esetén a Galaktikus háború játékmód csapatjátékká válik – a Szövetségi és Kaszás játékosok is egy-egy csapatként nyerik meg vagy veszítik el a játékot, nem egyénként. A Cerberusszal mindenképp csak egy játékos lehet.

A BOLYGÓK KIOSZTÁSA

Noha a játékosok csapatként összedolgoznak, saját maguk választják ki a bolygóikat, és egy adott bolygón egyszerre csak egyikük egységei lehetnek, nem keveredhetnek. Az egy frakcióba tartozó játékosok NEM támadhatják meg egymást. A játék során azonban az egy csapatba tartozó játékosok átvehetik az irányítást egymás bolygói felett.

ERŐSÍTÉS – A BOLYGÓ ÁTADÁSA

Az erősítés során az egy frakcióba tartozó bolygók összeköttetésben állnak egymással, az egységek átcsoportosítását végezheted az egységeid a frakcióba tartozó csapattársad bolygóin keresztül is, azonban az egységeidet végül olyan bolygóra kell eljuttatnod, ami a TE irányításod alá tartozik (nem csoportosíthatod át az egységeidet a frakciódba tartozó csapattársad bolygójára). Az egységeid és hajóid erősítése után van lehetőség arra, hogy megkérdd a frakciódba tartozó társad, hogy adja át egy bolygóját, ha azáltal előnyre tehet szert a frakciód (például régióbónuszt kapnál). Ennek szabályai:

- » A csapattársadnak ebbe bele kell egyeznie. Erővel nem veheted el a bolygóját;
- » körönként csak egy bolygó irányítását veheted át;
- » csak olyan bolygó irányítását veheted át, amin pontosan csak 1 egység van;
- » nem veheted át olyan bolygó irányítását, amin van hajó vagy Előőrs jelölő.

Ha van ilyen bolygó, ami a fenti kritériumoknak megfelel, és a csapattársad szívesen át is adja, akkor cseréld ki a bolygóján lévő 1 egységet a te 1 egységedre a kupacodból. A társad egysége visszakerül a kupacába. Ettől kezdve a tiéd a bolygó.

KASZÁS ELŐŐRSÖK KIHELYEZÉSE

A Kaszás játékosok köre elején ki kell helyezni egy előőrs jelölőt. A kihelyezés előtt mutasd meg a csapattársadnak, és megbeszélhetitek, hogy hova helyezték. Az előőrsöt bármely általad vagy a csapattársad által irányított bolygóra kihelyezheted.

A HÍRNÖK KIHELYEZÉSE, MOZGATÁSA ÉS TÁMADÁSA

Akkor is csak egy Hírnök lehet játékban, ha két Kaszás játékos van (a másik Hírnökkel a Háború állása sávon kell lépegetni). Együtt döntitek el, hogy hova helyezték a játék kezdetén.

Mindegyik Kaszás játékos körében együtt döntsétek el, hogy hova léptek a Hírnökkel, és hogy támadtok-e.

FRAKCIÓKÁRTYÁK

Az egy frakcióba tartozó játékosok ugyanabból a frakciopakliból húznak kártyákat. Megmutathatod a lapjaidat a csapattársadnak, de nem adhatsz neki alpot és nem cserélhetsz vele kártyákat.

GYŐZELEM

- » A Kaszasok győznek, ha megsemmisítik a Szövetség összes egységét.
- » A Szövetség győz, ha megsemmisítik a Kaszasok összes egységét VAGY ha elfoglalják azt a bolygót, amelyen lévő Kaszás előőrs rejti a Katalizátort.
- » A Cerberus győz, ha meghódítanak 10 erőforrásban gazdag bolygót.

HADÁLLOMÁNY

A JÁTÉK CÉLJA

Te birtokold a legnagyobb hadállományt, miután begyűjtöttétek az összes bolygóról.

A JÁTÉKHOZ HASZNÁLANDÓ ELEMEL

5 hatoldalú dobókocka
2 nyolcoldalú dobókocka
18 Bolygókártya

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az összes bolygólapot képpel felfelé terítsd ki, így az összes látható. Véletlenszerűen válasszatok kezdő játékos.

JÁTÉKSZABÁLYOK

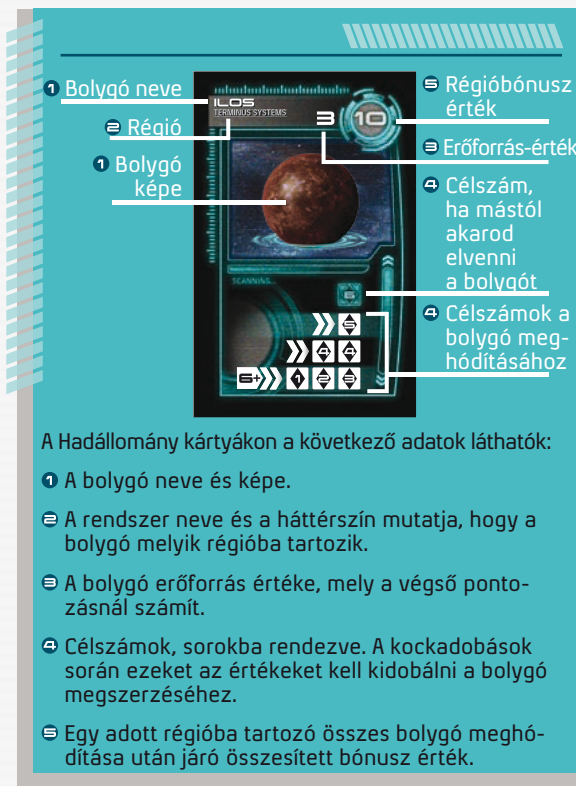
A játékosok minden körben megpróbálják sikeresen megszerezni egy bolygókártját, fokozatosan építgetve a hadállományukat. A körökben:

1. Dobj mind a 7 kockával. Egy bolygó megszerzéséhez teljesen azonosnak kell dobnod egy sornyi célszámmal a bolygókártján. Ez lehet egy szabad bolygó, vagy pedig egy bolygó, amit már az ellenfeled irányít. Válaszd ki a bolygót azzal, hogy az egyező sora mellé helyezed az értékekkel azonos kockáidat.

Csak olyan sor mellé helyezheted a kockáidat, amelyek értékei pontosan megegyeznek a dobásaidéval. Ha például a sorban szereplő összegszám és a mellette szereplő 1/2/3 értékek mellé helyezed a kockáid, azok összegének azonosnak vagy nagyobbaknak kell lennie, mint a célszám, és csak 1-es, 2-es vagy 3-as dobott értéket tartalmazhatnak. Például ha a dobott értékeid 2, 2 és 3, azokat elhelyezheted egy 6+ >> 1/2/3 sor mellé. Másik játékos bolygójának megszerzéséhez a sorok feletti színes számértéket kell kidobnod pontosan, ami ebben az esetben 6 (lásd a kártyát a jobb oldalon).
2. Miután elhelyezted a kockáidat az egyező sor mellé, fogd a megmaradtakat és dobj velük újra. Minden dobással csak egyetlen sort üthetsz ki. Folytasd és próbáld kidobni ugyanazon bolygó többi sorát is. Ha sikerrel jársz, helyezd az egyező kockákat az egyező sorok mellé, és mindig csak a maradékkal dobj. Ha egy dobásod során nem sikerül egyező értékeket kidobnod, tedd félre egy dobható kockádat, így a továbbiakban már eggyel kevesebbel dobhatsz. Addig folytasd, míg ki nem dobod az összes sort, vagy el nem fogynak a kockáid.
3. Ha sikerül kidobnod az összes sort, megszerzed a bolygókártját a hadállományodba. Helyezd magad elé. Ha meg tudod szerezni az egy régióba tartozó összes bolygót (azonos színűeket), akkor az egész régió az irányításod alá tartozik, és már nem vehetik el tőled azokat a bolygókat. Továbbá, a régióba tartozó bolygók összesített erőforrás értéke helyett a régió bónusz értéke számít.
4. Ha nem sikerül kidobnod az összes sort, véget ér a köröd. Szedd össze mind a 7 kockát és add tovább a következő játékosnak.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Miután elfogytak a bolygólapok, minden játékos összeszámolja a bolygói erőforrás értékét. Ha teljes régió tartozik az irányításod alá, akkor a régió bónuszt számítsd bele, és csak egyszer, a régióba tartozó bolygók után. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.



A Hadállomány kártyákon a következő adatok láthatók:

- 1 A bolygó neve és képe.
- 2 A rendszer neve és a háttérszín mutatja, hogy a bolygó melyik régióba tartozik.
- 3 A bolygó erőforrás értéke, mely a végső pontozásnál számít.
- 4 Célszámok, sorokba rendezve. A kockadobások során ezeket az értékeket kell kidobálni a bolygó megszerzéséhez.
- 5 Egy adott régióba tartozó összes bolygó meghódítása után járó összesített bónusz érték.

USAopoly™

Licensed By:



We will be happy to hear your questions or comments about this game.
Write to: USAOPOLY Customer Service
5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010
Tel: 1-888-876-7659 (toll free)
Email: customersupport@usaopoly.com

BIOWARE™



USAOPOLY is a trademark of Usaopoly, Inc. HASBRO and its logo and RISK are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2013 Hasbro. © 2013 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare and BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured by USAopoly, Inc, 5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010. MADE IN THE USA, DICE AND GAME PIECES MADE IN CHINA.