



**Evan Lorentz és
Tim McKnight**
társasjáték kiegészítője

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás



fordította:
Beorn (2019)

lektorálta:
Hipszki László

Ha létezik olyan kibernetikus fejlesztés, amit érdemes beépíteni, azzal a könyörtelen Preon parancsnok már rendelkezik. Abbéli vágyában, hogy bizonyítsa rátermettségét Lord Eradikus előtt, felépített egy titkos kutatóállomást a civilizált űr szélén. Mivel az utóbbi időben a kiberverek nagyon divatba jöttek, ez a hely igen csábítónak tűnhet a számodra, és a tolvaj haverjaidnak is. Függetlenül attól, hogy illegális, veszélyes, vagy csak egyszerűen szórakoztató, mindent megtalálsz a 11-ES KIBERÁLLOMÁSON!

TARTOZÉKOK



6 egyoldalas játéktábladarab



1 kétoldalas
játéktábladarab



főellenfél-jelölő
a 11-es kiberállomáson lecserél-
hetitek rá az eredeti jelölőt



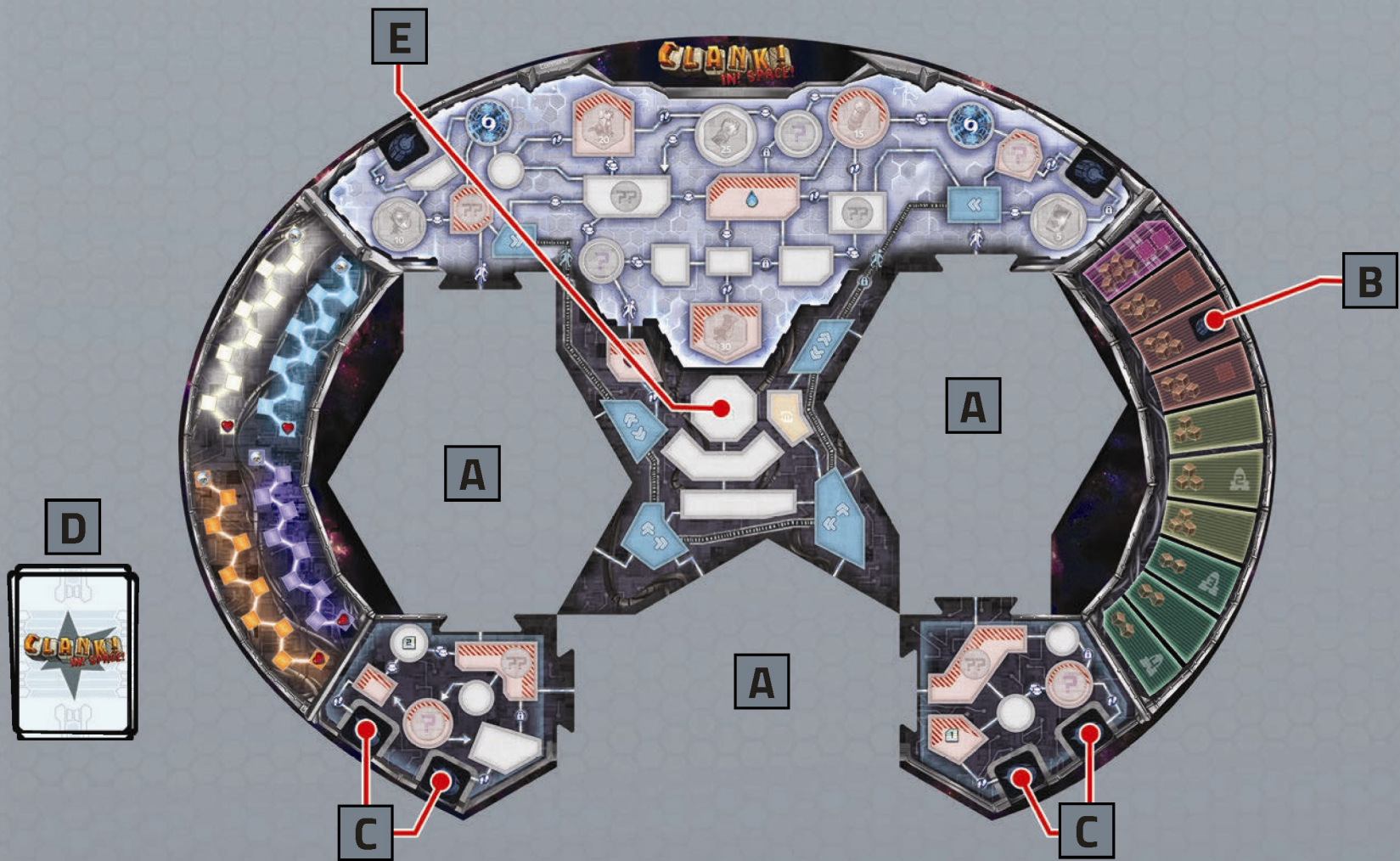
40 kártyából álló kalandpakli



2 főnökmekítő-kapszula

ELŐKÉSZÜLETEK

A **CYBER STATION 11** kiegészítővel való játékhoz nem lesz szükségetek az eredeti **CLANK! IN! SPACE!** alapdobozhoz adott egyoldalas játéktábladarabokra. Elsőként szereld össze a kiegészítőhöz mellékelte 6 egyoldalas játéktábladarabot az alábbi ábrának megfelelően.



A Erre a három, "A"-val megjelölt helyre bármelyik kétoldalas játéktábladarabot (modult) elhelyezheted, származzon akár az alapjátékból, akár valamelyik kiegészítőből. Szabadon keverheted ezeket a modulokat. Ehhez a kiegészítőhöz az új kaszinó/kiberüzem (Casino/Cyber Facility) modult melléktük.

B A blokádjelzőt nem fogjátok használni ebben a kiegészítőben. Tedd a két új 10 pontos főnökmenekítő-kapszula-jelzőt a dűsáv jelzett mezőjére. Tedd a főellenfél-jelölőt és a piros fejdáskákat is a dűsávra, a már ismert módon.

C Tedd ezekre a mezőkre a **CLANK! IN! SPACE!** alapdobozhoz adott négy 20 pontos menekülőkapszula-jelzőt.

D Keverd a 40 új kalandkártyát az alapjátékhoz adott paklihoz.

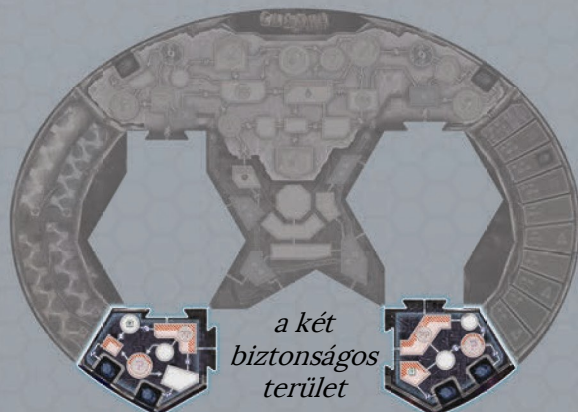
E Ez a mező lesz a figurák kezdőhelye.

A játék előkészítésének többi lépése megegyezik a **CLANK! IN! SPACE!** alapjátékban ismerttetett lépésekkel.

AZ ÁLLOMÁS ISMERTETÉSE

A 11-es kiberállomás egy kicsit bonyolultabb, mint Lord Eradikus zászlóshajója, hiszen ez egy kísérleti űrállomás, tele új eszközökkel és technológiával. Ismét az lesz a feladatod, hogy ellopj egy ereklyét a parancsnoki modulból. A védő erőteret ugyanúgy meg kell hekkelned, két különböző modulban lévő adatbázis segítségével (ilyenkor kapsz egy parancskód-jelzőt, mint az alapjátékban).

Ezután biztonságba kell jutnod az ereklyével együtt. Az alapjáték egyetlen helyszíne helyett, a 11-es kiberállomáson két különálló területen is találhattok menekülőkapszulákat. Ha a két biztonsági helyszínen kívül ájulsz el, a játékot 0 ponttal fejezed be.



A 11-es kiberállomás éppúgy rendelkezik hiperlifttel, mint Lord Eradikus zászlóshajója. Az alapjátékhoz hasonlóan, ennek segítségével is csak akkor léphetsz be a parancsnoki modulba, ha van nálad parancskód-jelző, illetve a lezárt részén csak mesterkulcs segítségével juthatsz át. Az alapjátéktól eltérően itt nem használtok blokádjelzőt a főellenfél növekvő dühe miatt.



FŐNÖKMENEKÍTŐ-KAPSZULÁK

Preon kicsit pragmatikusabb, mint Lord Eradikus, ezért telepített két főnökmenekítő-kapszulát is a parancsnoki modulba. Amikor a főellenfél-jelző eléri a dühsáv megfelelő mezőjét, kiengednek ezen kapszulák biztonsági rögzítő kapcsai: tedd át a két főnökmenekítő-kapszulát a dühsávról a parancsnoki modul jelzett mezőire.



Attól kezdve, hogy a rendelkezésekre állnak a főnökmenekítő-kapszulák is, már 6 olyan mező lesz a játéktáblán, ahol az űrállomás elhagyható. Lehet, hogy ezeket könnyebb lesz elérni, de csak 10 pontot adnak a játék végén, a megszokott 20 helyett.

KIBERVEREK

A kiberver egy új típusú kártya, amelyet ez a kiegészítő vezet be. Mint minden más kártyát, ezeket is a kalandorról szerezheted meg, teheted a dobott lapjaid közé, hogy később ki tudd őket játszani.

A többi kártyával ellentétben a kiberverek végleg "installálhatók". Ha eldobsz egy erőkristályt (tedd vissza a bankba) a kiberver kijátszásakor, akkor ez a kártya többé nem kerül a dobott lapjaid közé, hanem képpel felfele a játéktérületeden marad. Minden körödben egy sikeresen installált kiberver a kártyájára nyomtatott erőforrást biztosítja neked (mintha a kezedből játszottad volna ki a körödben).

Ha nincs erőkristályod, amikor a kezedből kijátszol egy kiberver-kártyát, ugyanúgy megkapod az általa biztosított erőforrást, de ezután el kell azt dobnod, így nem marad a játéktérületeden.

Egyszerre akár több kiberverkártyát is "installálhatsz", de mindegyik után el kell dobnod 1-1 erőkristályt.

Ha a "Shapeshifter" kártyával lemásolsz egy már felinstallált kiberverkártyát, akkor nem kell erőkristályt elköltened. Viszont az alakváltó nehezen marad meg átváltozott alakjában, a kör végén vissza kell változnia, és a dobott lapok közé kerül.

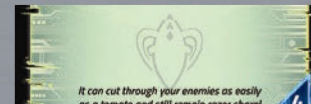
A nagyobb titokjelzők között található hatodik erőkristály-jelző is felhasználható erőkristályként egy kiberverkártya "installálásához", de ezután a jelzőt vissza kell tenni a játék dobozába, és így nem kapsz a játék végén pontokat utána.



ELLENŐRZÖTT KIEGÉSZÍTŐK

Javasoljuk, hogy egynél több kiegészítőt ne keverj egyszerre a **CLANK! IN! SPACE!** alapjátékhoz. (Nyilván figyelmen kívül is hagyhatod ezt az ajánlást, és azt tehetsz, amit csak szeretnél. Tudasd velünk, hogy miként sikerült így a játék.)

Ebben a kiegészítőben minden kártyát a jobb oldalt látható vízzel jelöltünk meg, hogy azonosíthatók legyenek (amúgy Preon parancsnok arcát jelképezi). Ezek segítségével a kártyákat könnyen ki tudod válogatni, vagy akár el is távolíthatod az így megjelölteket, amint kikerültek a kalandorra, ha nem akartok ezzel a kiegészítővel játszani.



KÉSZÍTŐK

A kiegészítő tervezői:

Evan Lorentz és Tim McKnight

Alapjátékot tervező és kreatív igazgató:

Paul Dennen

Vezető producer:

Scott Martin

Művészek, grafikustervezők:

Anika Burrell, Derek Herring, Nathan McGuire,
Raul Ramos, Nate Storm, Alain Viesca

Kártyaillusztrációk:

Harvey Heinrich, Derek Herring, Rastislav Le, Paul Medalla,
Melvin Quito, Raul Ramos, Alben John Tan

Gyártás:

Evan Lorentz

További játékdesign és játékfejlesztők:

Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy, Yuri Tolpin

Speciális köszönet:

A félelmetes Dire Wolf Digital csapat minden tagjának, valamint azon barátainknak és családtagjainknak, akik elősegítették a CLANK! IN! SPACE! játék tesztelését!



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[t/@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.renegadegames.com

[f/playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)
[t/@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)
[i/@Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)

Kiadó: Dire Wolf Digital és Renegade Game Studios.

© Copyright 2019 Dire Wolf Digital, LLC. Minden jog fenntartva.