

A L E N S

This Time it's War

Mark Chaplin játéka

Magyar változat:
Csete Viktor

Kártyajáték 2 játékos részére

Játékidő: kb. 45 perc

14 éven aluliaknak nem ajánlott!

2010 Mark Chaplin

2011 Csete Viktor

BEVEZETÉS

- A Vállalat lakhatóvá tette az LV-426-ot.
- A kolóniával megszakadt a kapcsolat.
- A Vállalat Tengerészgyalogosokat küld, hogy kiderítse mi történt a Hadleys Hope kolóniával. Ripley tanácsadóként vesz részt az akcióban.

Képes-e a csúcstechnológiával felszerelt csapat átvészelni az idegenek vérszomjas támadásait és feljutni a bolygó orbitális pályájára, hogy nukleáris töltetekkel lebombázzák a felszínt?

A FELADAT

Kártyajátékunkban az egyik játékos a Tengerészgyalogosokat (Newt, Burke és Ripley is közéjük tartozik), míg a másik az Idegen Királynőt és annak falkáját irányítja.

A győzelemhez a következő feltételeknek kell teljesülniük:

- Az Idegeneket irányító játékos nyer, ha az összes Tengerészgyalogos meghal.
- A Tengerészgyalogosok győznek, ha Ripley eljut a Sulaco rakodóterébe és túléli a [4]-es mezőt.
- A Tengerészgyalogosokat irányító játékos nyer, ha sikerül nukleáris töltetekkel lebombáznia a kolóniát.

JÁTÉKESZKÖZÖK

- 61 lapos Idegen pakli.
- 62 lapos Tengerészgyalogos pakli.

- Öt helyszínkártya: *A reaktorkamra*, *A visszavonulás a páncélautóval*, *A műveleti központ*, *Az evakuálás a mentőkomppal*, és *A Sulaco rakodótere*.

- 15 db token (jelző).
- 1-1 db a következő kártyákból: *Légzsilip*, *Ripley*, *Newt*, *Apone őrmester*, *Hicks tizedes*, *Hudson közlegény*, *Gorman hadnagy*, *Vasquez közlegény*, *Drake közlegény*, *Frost közlegény*, *Ferro tizedes*, *Spunkmeyer közlegény*, *Dietrich tizedes*, *Crowe közlegény*, *Wierzbowski közlegény*, *Bishop*, *Burke*.

- 1 db *Dobjunk a telepre egy atombombát* c. kártya.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezzétek az öt helyszínt a játéktér közepére, a két játékos közé a következő sorrendben: *Reaktorkamra*, *PSZSZ visszavonulás*, *Irányítóközpont*, *Mentőkomp* és *A Sulaco rakodótere*.
- Tegyétek az időjelzőt a Reaktorkamra [1]-es mezőjére.
- Tegyétek a *Légzsilip* kártyát a helyszínek végére, *A Sulaco rakodótere* mellé.
- A Tengerészgyalogosokat irányító játékos tegye maga elé a 16 karakterlapot (katonák, valamint Burke, Ripley és Newt), továbbá a *Dobjunk a telepre egy atombombát* c. kártyát, amire helyezzen 10 token.
- Mindketten vegyétek magatokhoz a paklitokat, keverjétek meg, majd képpel lefelé tegyétek le magatok elé.
- Húzzátok fel a paklitok felső 5 lapját és vegyétek kézbe azokat.

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

Cím (fent, közepen): a kártya neve.

Energia (bal felső sarokban, vörös színnel): a kártya relatív ereje.

Költség (jobb felső sarokban, fekete színnel): a kártya kijátszásának költsége.

Szövegezés (alsó részben): a kártya speciális szabálya.

A KÁRTYÁK TÍPUSAI

Tűzerő kártyák: minden Tengerészgyalogos lap, amin vörös érték szerepel.

Idegen támadókártyák: minden Idegen lap, amin vörös érték szerepel.

Blokkoló kártyák: azon lapok, amik nem módosítják az összesített támadóerőket, de hozzácsatolhatók a helyszínekhez (legfeljebb 2 blokkoló kártya lehet helyszínenként).

Egyszeri hatású kártyák: minden más lap.

A JÁTÉK MENETE

Mindig a Tengerészgyalogos játékos kezdi a játékot!

A játékosok felváltva tevékenykednek, mindig befejezik a teljes fordulójukat, mielőtt átadják a cselekvés jogát az ellenfélnek.

EGY FORDULÓ MENETE

Egy forduló négy fázisból áll, melyeket a következő sorrendben kell végrehajtani:

Időjelző fázis: Tedd az időjelző tokent egy mezővel előre az időskálán – ennek hatására előfordulhat, hogy a játék a következő helyszínen folytatódik (ez a fázis csak a Tengerészgyalogosoknál van).

Húzás fázis: Húzz két lapot.

Akciófázis: Játssz ki bármennyi lapot a kezedből. Ezen kívül tetszés szerint eldobhatsz már játékban lévő saját lapjaid közül bármennyit.

Harc fázis: Számítsd ki az Idegenek támadóerejét, és a Tengerészgyalogosok veszteségeit (ez a fázis csak az Idegeneknél van).

Nem kötelező lapot kijátszanod, ha nem akarsz – mondhatsz egyszerűen „passz!” is.

AZ IDŐJELZŐ FÁZIS

A Tengerészgyalogosok fordulójának elején – az első kivételével – egy mezővel előre kell lépni az időjelző tokennel. Amennyiben már az aktuális helyszín utolsó mezőjén vagy, tedd az időjelzőt a következő helyszín [1]-es mezőjére.

Példa: Az előző fordulóban léptél a Reaktorkamra című helyszín [4]-es mezőjére. A jelenlegi forduló elején vidd a tokent a PSZSZ visszavonulás című helyszín [1]-es mezőjére.

Tartsd észben, hogy minkét játékos paklijában vannak olyan lapok, amelyek előre-hátra mozgathatják az időjelző tokent!

A LAPOK KIJÁTSZÁSA

A fordulód alatt lapokat játszhatsz ki az aktuális helyszín feléd néző oldalához. Az egy helyszín alatt felsorakozó lapokat alakzatnak hívjuk. A Tengerészgyalogosokat irányító játékos csak tűzerőkártyákat tehet az alakzatába – illetve van egy lapja, *A szellőzőcsövek végét beheggesztjük itt, itt és itt*, amit a helyszínkártya túoldalára tehet. Az Idegeneket irányító játékos is csak vörös értékű lapokat tehet a helyszín maga felőli oldalához, ezen kívül van 5-féle blokkoló kártyája (pl. *Zárt biztonsági ajtó*), amit a Tengerészgyalogosok oldalára tehet.

Az egyszeri hatású lapokat – amennyiben a szövegezésük nem említi mást – csak a saját fordulódban hozhatsz játékba, és kizárólag az aktuális helyszínre érvényes a hatásuk.

A Tengerészgyalogosok alakzatai nem állhatnak 3-nál több lapból, az Idegeneknél viszont nincs ilyen korlát! Amint a Tengerészgyalogosokat irányító játékos 3 lapot tesz pl. a *Reaktorkamra* alá, többet már nem tehet – kivéve akkor ha lecseréli valamely, az alakzatban lévő tűzerőkártyáját. Lapok nem mozgathatók helyszínek között, kivéve, ha bizonyos lapok jelzik azt.

Egy lap kijátszásához ki kell fizetni annak költségét mégpedig úgy, hogy a kijátszási költséggel megegyező számú kártyát a saját kezünkből a dobott lapjaink közé kell tennünk.

Példa 1: A Tengerészgyalogos játékos kijátssza a Takerékoskodjatok a löszerral című kártyát, hogy kiiktassa az Irányítóközpont helyszín alakzatában lévő Idegen falkát. A lap költsége 0, tehát nem kell eldobnia egyetlen kártyát sem a kezéből. A falka elpusztul, a lap az idegen játékos dobott lapjai közé kerül.

Példa 2: A Tengerészgyalogos játékos ki szeretné játszani az egyik Automatizált gépágyú kártyát a Sulaco alakzatban (ahol jelenleg még csak 2 lap van). A gépágyú költsége 2, azaz legalább még 2 lapnak lennie kell a kezében, hogy kijátszhassa azt. Ha több, mint 2 lapja van, akkor ő választhat, hogy mely kártyákat dobja el.

Minden egyes lap kijátszásáért csak egyszer kell fizetni. A kézben tartott lapok száma nem korlátozott.

A KÁRTYÁK AKTIVÁLÁSA

A kártyák többségén speciális szabályok találhatóak, melyek mindegyike azonnal érvénybe lép a lap kijátszásakor. Az egyszeri hatású kártyák esetén a szövegezés azonnal végrehajtandó, a kártya pedig a dobott lapok közé kerül.

Néhány lap (mint pl. a *10 mm-es standard...*) hatása csak és kizárólag a játékba kerülés pillanatában érvényesül. A > szimbólum is ezt jelzi: „amikor ezt a lapot játékba hozod, csináld ezt meg ezt...”

A *Légzsilip* speciális kártya – amit a *A Sulaco rakodótere* helyszín mellé kell helyezni a játék elején – csak a Tengerészgyalogosok fordulójában és természetesen kizárólag a Tengerészgyalogosokat irányító játékos által aktiválható!

A TENGERÉSZGYALOGOS KARAKTEREK

Ezek a lapok képviselik az LV-426-ra érkezett különítmény tragikus sorsú tagjait. A jobb felső sarokban látható szám a karakter Túlélési Értéke. Amikor a Tengerészgyalogosok sebzést szenvednek el – akár az ellenfél által kijátszott kártyák, akár a harc fázis eredményének hatására –, ki kell választania és meg kell fordítania az egyik karakterkártyáját, felfedve annak sorsát.

A Tengerészgyalogos játékosnak a lehető legalacsonyabb Túlélési Értékkel rendelkező karakterét kell választania.

Példa: nem választhatja Burke-öt, ha az összes 0 és 1 értékű Tengerészgyalogos még életben van.

Ha a legalacsonyabb Túlélési Értékű karakterből több is van még játékban, akkor a Tengerészgyalogos játékos választ közülük.

Továbbá bizonyos karakterek negatív hatással távoznak a játékból – mindig olvasd el a lapok szövegezését, amikor veszteséggént választod ki őket.

A „DOBJUNK A TELEPRE EGY ATOMBOMBÁT” KÁRTYA

Minden olyan forduló végén, amiben az Idegen játékosnak egyetlen Tengerészgyalogost sem sikerül megölnie, végy le egy tokenet erről a kártyáról.

Az utolsó token levételekor a Tengerészgyalogos játékos azonnali győzelmével a játék véget ér.

9

A HARC FÁZIS

Az Idegeneket irányító játékos minden saját fordulójában meg kell állapítsa az aktuális alakzatának támadóértékét.

A támadóértékek megállapításához össze kell adni az alakzatban lévő kártyák energiáit. A két oldal kapott értékeit kell összehasonlítani. A Tengerészgyalogosok értékéhez hozzáadódik a helyszínkártya bal alsó sarkában, vörös színnel feltüntetett érték, a helyszín támadóértéke is. Ha az Idegenek támadóértéke a magasabb, a Tengerészgyalogosok veszteséget szenvednek el.

Ha a Tengerészgyalogosok támadóértéke megegyezik vagy magasabb az Idegenekénél, a *Dobjunk a telepre egy atombombát* című kártyáról le kell venni egy tokenet.

Ezután a Tengerészgyalogosok fordulója következik.

Példa 1: A Reaktorkamrában egy Idegen Harcos (energia: 3) és egy Idegen Here (1) támad, a támadóértékük 3+1=4. A helyszín túloldalán a Tengerészgyalogos játékos mindössze 1 db M41A Pulzusfegyvert (1) játszott ki. Mivel a helyszín támadóértéke 0, a Tengerészgyalogosok támadóértéke csak 1, azaz veszteséget kell elszenvedniük.

*Példa 2: A Sulaco rakodóterében egy Idegen Harcos (2) és egy Idegen Fészek (3) van játékban, támadóerejük így 5. Szemben velük a Tengerészgyalogosok egy M240 Lángszórót (3), és két M41A Pulzusfegyvert (1) állítottak csatarendbe, a helyszín 1-es értéke 6-ra növeli támadóértéküket. Az Idegeneket tehát visszaverték ebben a fordulóban, a *Dobjunk a telepre egy atombombát* című kártyáról le kell venni egy tokenet.*

10

A JÁTÉK VÉGE

A játék addig folytatódik, amíg valaki eleget nem tesz a győzelmi feltételeknek.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

A *Dobjunk a telepre egy atombombát* kártyán már csak 2 token van – az Idegeneket irányító játékosként miért akarnám megölni Burke-öt?

Az Idegeneket irányító játékos nem veszítheti el a játékot azzal, hogy megöli Burke-öt. Amennyiben ez történne, 2 token helyett csak 1-et vegyetek le a *Dobjunk a telepre egy atombombát* kártyáról. A játék ezután az eredeti szabályok szerint folytatódik.

A jelenlegi helyszínhez már van 3 db M41A Pulzusfegyver csatolva, és húzáskor egy M56 Intel-ligens puska kerül a kezembe – kijátszhatom?

Igen – de el kell dobnod a helyszínről egy már ott lévő tüzerő lapot, és csak annak a helyére teheted le.

Mit jelentenek az F és N betűk az *Evakuálás a mentőkomppal* helyszínkártyán?

F, mint Ferro: Amennyiben Ferro meghal az *Evakuálás a mentőkomppal* helyszín elhagyása előtt, a Tengerészgyalogosoknak ezen a két további mezőn is át kell haladniuk, mielőtt a következő helyszínre lépnének – ez jelképezi azt az időtartamot, amíg Bishop lehozza a tartalék mentőkompot a Sulaco fedélzetéről.

N, mint Newt: Amennyiben Newt meghal az *Eva-kuálás a mentőkomppal* helyszín elhagyása előtt, a

11

Tengerészgyalogosoknak ezen a további mezőn is át kell haladniuk, a korábbi haton felül (4 „normális” mező + 2 mező Ferro halála miatt). Ez a plusz mező jelképezi azt az időt, amíg Ripley megmenti Newt-ot az Idegenek fészkeből. Viszont ha Newt másodjára is „meghal” mielőtt elérnétek az [N] mezőt, akkor az érvényét veszti (Ripley nem megy vissza megkeresni a kislányt).

Miért van az *M240 Lángszóró* és az *UA-571 Robotágyú* kártyák címe vörössel szedve?

Ezzel emlékeztetjük a játékosokat, hogy ezeket a lapokat nehezebben tudja semlegesíteni az Idegeneket irányító játékos, továbbá más lapok szövegezésében is van rájuk hivatkozás.

Visszahozhatom a játékba az *Idegen Királynőt* a *Ki rakja a tojásokat?* című lappal?

Igen, kivéve ha az a *Hagyod őt békén, te szuka!?* kártya hatására távozott a játékból.

Melyek is pontosan az *Idegen* lapok?

Az összes kártya, melynek címében szerepel az *Idegen* szó. Ez alapján a *Nem emberi fertőzés* nem minősül *Idegen* kártyának.

Mit jelent a „Nem dobatható el!” szövegezés a *P-5000 Rakódógép* kártyán?

Azt, hogy a lapot az Idegeneket irányító játékos semmilyen módon nem távolíthatja el a játékból. A Légzsílip aktiválásakor viszont ez a kártya is eldobandó.

12

Tehát tüzerő kártyákat teszek a helyszínekhez... mit jelent ez a hangulat szempontjából?

Az absztrakció lényege, hogy az Idegenek megpróbálják lerohanni a különböző fegyvereket használó Tengerészgyalogosokat.

Burke karakterem már nincs játékban, de az ellenfelem kijátssza a *Carter J. Burke* kártyát – helyes ez?

Igen, sőt, ez a szabály minden hasonló helyzetre érvényes, amikor egy már halott tengerészgyalogos neve szerepel egy kártyán. Ez egyszerűen csak a címe a lapnak, ha a játékban figyelni kellene, hogy ki, mikor, mit mondott és lehetséges-e egyáltalán az, akkor a játék százszor bonyolultabb lenne, de semmivel sem élvezhetőbb! Amúgy meg ki tudja, hogy Burke milyen dolgoknak adott kezdő lökést a halála előtt...

Hogyan működik a „Szívósság: 1”?

Ez azt jelenti, hogy a kártyát kétszer kell „megölni” mielőtt a dobott lapok közé kerül.

Megölhetem az *Idegen Királynőt* a *Hadd menjen!* című kártya használatával?

Igen. Mindkét célpont lehet ugyanaz a kártya.

A *Takarékoskodjatok a lőszerral* kártyával tényleg ugyanúgy elpusztíthatok egy *Idegen falkát*, mint egy gyengébb Idegent?

Igen.

13

Mit jelentenek a kötőjeles mezők a helyszínkártyákon a számozottak előtt?

Ezek olyan további mezők, melyeken akkor kell áthaladni, ha az aktuális helyszínre lépsz, és az Idegenek irányítója további fordulókra utasító kártyát játszik ki. Tulajdonképpen a plusz fordulók megjelenítésére szolgálnak.

A *Reaktorkamra* [4]-es mezőjén vagyok. Kijátszhatom a *Tűnjünk el innen!* kártyát, hogy azonnal a következő helyszínre léphessek?

Nem. Az ehhez hasonló kevesebb fordulót eredményező lapok nem játszhatók ki a helyszínek utolsó mezőjén, csak előtte.

Tehetek 2 db *Zárt páncélajtó* és egy *Nem emberi fertőzés* kártyát pl. az *Evakuálás a mentőhajóval* helyszínre, megakadályozva, hogy a Tengerészgyalogosok bármilyen tüzerőt használjanak?

Nem. A szabályok szerint egy helyszínhez legfeljebb 2 db blokkoló kártya csatolható.

Tehetek egy *Zárt páncélajtó* kártyát a *Sulaco rakodótere* helyszínre akkor, mikor a játék még csak a *Visszavonulás a páncélautóval* helyszínen jár?

Igen. A blokkoló kártyák bármelyik elkövetkezendő helyszínre rátehető. Ugyanez érvényes az *Idegen figyelők*re is.

Szeretnék gatyát cserélni, mert ezt összeszartam! Vigyázz a szádra, Hudson!

14

A L E N S

This Time it's War