

LEGENDARY ENCOUNTERS

Alien Deck Building kiegészítő

A fordításról:

A fordítást Csibu készítette (www.csibu.space és www.huzopakli.blog.hu). A fordítás lektorálatlan, és nem teljes egészében szóról szóra történt. Az elsődleges cél a kiegészítő gyors megértése volt, így az esetleges pontatlanságokért elnézést kérek.

ÚJ KARAKTEREK (Characters)

9 új barakk karakter: 2-2 mind a 4 filmhez és 1 új minden filmhez tartozó Ripley.

ÚJ KÉPESSÉGEK (Abilities)

- **Activate (Aktiválás):** Kijátszását követően az akciófázisodban bármikor aktiválhatod (hasonlóan az alapjáték „Once this turn” képességéhez).
- **Dual Class (Kettős osztály):** Némely karakteren két osztály- és két képességszimbólum található. Amikor mindkét képesség bekapcsol, te határozod meg a sorrendjüket.
- **Desperation (Elszántság):** Normál hatásuk van, viszont ha bizonyos dolgok rosszul állnak, erősebb hatásuk van (lásd a kártya szövegét).

ÚJ KAPTÁROK és ÚJ AVATAROK (Hive & Avatar)

Két új „történet” került a játékba. Mindnek van helyszíne, 3 célkártyája és 3 mini kaptár (hive) paklija. Ezeket önállóan, vagy az eredeti kaptár (hive) lapokkal összekeverve is használhatod.

Van 5 új avatar is, minden új kaptárhoz 1-1. Ezek is összekeverhetőek a korábbi avatarokkal.

ÚJ CÉLOK, DOLGOZÓK, ÜTÉSEK (Agenda & Drone & Strike)

Keverd bele ezeket a lapokat a korábbi, megegyező típusú pakliba és használjátok együtt őket.

ÚJ DOLGOZÓ TÁBLÁZAT (Drone Chart)

Mostantól az alábbi táblázatot használjátok, akár a kiegészítővel, akár az alapjátékkal játszotok. (Így egy kicsit nehezebb lesz győzni kevesebb játékosal és könnyebb lesz győzni több játékosal.) **Minden játékos kap egy előkészületi kört. Ez ugyanúgy működik, mint egy normál kör, viszont kihagyjátok a Kaptár (Hive) fázist.*

JÁTÉKOSOK	1. PAKLI DOLGOZÓK	2. PAKLI DOLGOZÓK	3. PAKLI DOLGOZÓK	ELŐKÉSZÜLETI KÖRÖK
1	0	0	0	0
2	0	1	2	0
3	2	3	4	0
4	4	5	6	0
5	4	5	6	1*

NEHÉZ FOKOZAT (Hard Mode)

A tapasztalt játékosok nagyobb kihívásban vehetnek részt. Minden helyszín- és célkártyához tartozik HARD MODE kártya (az alapjátékhoz is). Javasoljuk, hogy nehéz fokozatban minden ilyen kártyát cseréljete le. Ezzel a szőlőjáték is sokkal élvezetesebbé válik.

ÚJ DOLGOZÓ TÍPUS (Drone Type)

- **Xenomorph katonák:** Nehezítik a játékot. Minden katonán 1-es, 2-es és 3-as jelzés van. Az előkészületek során adj véletlenszerűen egy 1-es katonát az 1-es, egy 2-es katonát a 2-es és egy 3-as katonát a 3-as dolgozó pakliba (Drone Deck).

ÚJ KAPTÁR MECHANIZMUSOK (Hive Mechanics)

- **Escape (Menekülő):** Ha egy ilyen ellenség a Harci zónába (Combat Zone) ér, hajtsd végre a lap utasításait, majd azonnal tedd a Halott ellenségek (Dead Enemies) pakliba.
- **Ranged (Távolsági):** Balról jobbra haladva a Komplexumban (The Complex) minden ilyen ellenség is okoz sérülést.
- **Runner (Szélvész):** A kaptár fázis (Hive) végén minden ilyen ellenség további 1 mezőt mozog előre (és tolja maga előtt a többi ellenséget).
- **Stationary (Mozdulatlan):** Nem mozognak. Ha egy másik kártya a helyére lépne, átugorja. (Egyéb kártyahatással viszont mozgathatjátok).
- **Subdue (Leigázó):** Amikor megölsz egy ilyen ellenséget, ne a Halott ellenségekhez (Dead Enemies), hanem a műveletekhez (Operations) tedd.

- **Flying (Repülő):** Az Idegen portya (Alien Incursion) fő mechanizmusa. Mostantól minden Komplexumban lévő szoba felett van egy-egy levegő-mező. Amikor egy repülő ellenség képpel felfelé fordul, toljátok aktuális helyszíne fölé, a „levegőbe”. Innentől a levegőben fog előre mozogni a „takes flight” során. Minden Kaptár fázis (Hive) kezdetén, új lapok hozzáadását megelőzően, minden, levegőben lévő lap egyszerre egy mezőt balra mozog. A Harci zónában (Combat Zone) nem számít, hogy repülő ellenség-e. Bárhol is legyenek, őket alapvetően ugyanúgy lehet legyőzni, mint a többi ellenséget. A mozgásra vonatkozó egyéb hatások csak akkor érvényesülnek, ha külön megjelölik a repülő ellenségeket is. A levegőben lévő ellenségek nem számítanak Komplexumban lévőknak.
- **Enhanced (Fejlesztett):** Az Idegen fejlődés (Alien Evolved) fő mechanizmusa. Amikor egy Fejlesztett (Enhanced) ellenséget felfedtek, tegyétek alá képpel felfelé a barakk pakli legfelső lapját. A barakkból húzott lap osztályától függ a lény további képessége (vagy kettős osztály esetén a képességei). Az ezekhez tartozó képességek minden Fejlesztett típusú ellenségnél megegyeznek. Amikor megölik, tegyétek az alatta lévő karaktert a barakk pakli legaljára.
- **Mega-Enhanced (Továbbfejlesztett):** Az Idegen fejlődés végső ellensége (Final Enemy). Tegyétek alá képpel lefelé a barakk pakli legfelső 5 lapját és fordítsátok fel az egyiket. Ez az aktív fejlesztése. Minden alkalommal, amikor meghal, tegyétek az aktív fejlesztését a barakk pakli aljára, és fordítsátok fel az ellenség következő fejlesztését. Azután hal meg, miután mind az 5 fejlesztése elfogy.

ANYAKIRÁLYNŐ JÁTÉKMÓD (Queen Mother Mode)

Ebben a játékmódban az egyik játékos az anyakirálynőt irányítja, saját játéktáblával és paklival. Rajta kívül 1-4 emberi játékos játszhat. Célja elpusztítani az ember játékosokat. Kezdőpaklija hasonló a játékosokéhoz, de saját barakkja és központja van: Fészek (Nest) és Búvóhely (Lair). Lapszerzése hasonló lesz, de támadásai különböznek majd. Célja a játékosok megölése, illetve a játék megnehezítése a Xenomorphjaival.

- **Előkészületek:** Az anyakirálynő megkapja a 12 kezdőkártyáját és az 56 fészek kártyáját. Avatarját a megjelölt helyre teszi, kezdőpaklijába pedig belekeveri az egyik kiválasztott, vagy kisorsolt szerepkártyáját. A 4 anyakirálynő lapból választás, vagy sorsolás után, titkosan a Kaptár (Hive) pakli aljára teszi az egyiket. *(A 4 anyakirálynő lap és szerepkártya nem függnék össze, bármelyiket bármelyikkel lehet használni.)* A fészek kártyákat keverje meg és tegyen ötöt a Búvóhelyre (Lair). Az emberi játékosok 4 helyett 6 karaktert (56 helyett 84 kártya) használjanak. A kezdőjátékos az anyakirálynő balján ülő játékos lesz.
- **Játékmenet:** A játékosok köre csak egy dologban fog eltérni az eddigiektől (lásd: Az anyakirálynő megölése). Az anyakirálynő játékos köre az alábbiakkal módosul: nincs Kaptár (Hive) és Sebzés (Strike) fázisa. A HQ helyett a Búvóhelyről vehet karaktereket. A karmokat elköltheti szkennelésre (Scan), és felfordíthatja a megnézett lapot (de ez nem kötelező). A karmokat támadás esetén az alábbi 4 opciók közül is elköltheti:
 - o **Bite (Harapás):** Amikor egy ilyen kártyát játszol ki, az emberi játékosokat közvetlenül megtámadhatod. Költs el annyi karmot, ahány pajzzsal rendelkezik a kiválasztott játékos. Húzz fel 2 lapot a Sebzés (Strike) pakliból *(mivel két század van)*. Dobd el az egyiket, a másikat pedig húzsd fel a játékosal *(mivel egyszerre csak egy száddal tudsz harapni)*. Minden Bite lapodnál megharaphatsz 1-1 játékost (akár ugyanazt is), de minden alkalommal el kell költened a megfelelő mennyiségű karmot.
 - o **Grab (Elragadás):** Amikor egy ilyen kártyát játszol ki, elfoghatsz egy karaktert. Ehhez kiválaszt egy HQ-ban lévő karaktert, vagy a tisztek (Sergeant) paklit. Kifizeti a karakter költségét karommal és dobópaklijába teszi. Innentől keltetésre használja, azaz amikor majd felhúzza, egy új Alien tör ki belőle. Saját körében a Harci zónába (Combat Zone) helyezi, a szövege hatástalan marad, az ereje pedig a költségével megegyező lesz. Amikor egy karaktert a Harci zónába teszel, húzz helyette egy új kártyát a kezvedbe. Amikor a Harci zónában lévő karakter meghal, a Halott karakterek pakliba kerül. Ha egyszerre több elragadás (Grab) lapot is kijátszol, akkor több karaktert is elragadhatsz, de mindegyik után ki kell fizetned a megfelelő karomszámot.

- **Hunt (Vadászat):** Amikor egy ilyen kártyát játszol ki, eldobhatsz lapokat a játékosok kezéből. Elköltesz bármennyi, de legalább 1 karmot, majd kiválasztasz egy játékost, aki felfedi a kezében lévő lapokat, te pedig eldobhatod az egyik olyan karakterét, melynek költsége nem nagyobb, mint ahány karmot kijátszottál. Ha egyszerre több vadászat (Hunt) lapot is kijátszol, akkor többször is végrehajthatod azt, de sosem választhatod ugyanazt a játékost, akit már választottál ebben a körben.
- **Rush (Roham):** Amikor egy ilyen kártyát játszol ki, új lapot tehetsz a komplexumba a kaptárból (Hive). Ehhez 5 karmot kell elkölteni. Ha egyszerre több roham (Rush) lapot is kijátszol, akkor ezt többször is megteheted, de mindegyik után ki kell fizetned az 5 karmot.
- **Az anyakirálynő megölése:** A játékosok győzelméhez már nem csak a végső ellenség, hanem az anyakirálynő megölése is szükséges (mindegy a sorrend). Az anyakirálynő kártya a kaptár (Hive) pakli alján kezdi a játékot. Amikor a komplexumba kerül, azonnal fordítsátok képpel felfelé. Szokványos ellenségnek számít, de nem lehet képpel lefelé fordítani és nem lehet kártya szöveges hatásával megölni. Nincs karom értéke, viszont van védelem- és életpontja. A játékosok a védelmének megfelelő karom elköltésével egy csapás (Strike) kártya húzására kényszerítik. (Ezt a saját tábláján lehet jelezni.) Amint elveszíti az összes életpontját, meghal és kikerül a játékból. Néhány csapás (Strike) kártya rá máshogy hat:
 - **Splash:** a következő emberi játékos húz egy csapást (Strike).
 - **Tail Whip:** ad neki és minden emberi játékosnak Flesh Wound-ot.
 - **Facehugger:** a következő emberi játékos kapja meg.
 - **Slow Gestation:** a következő emberi játékos kapja meg.
- **További szabályok:** Az anyakirálynő játékos nem számít konkrét „játékosnak”, így az ilyen kártyák hatásai nem vonatkoznak rá (ugyanúgy működik, mint az alapjátékban az „Alien játékos” kifejezés). Az anyakirálynő körében arctámadó (Facehugger) felbukkanása esetén az mindig a következő emberi játékos elé kerül, a két-körös visszaszámlálás csak az adott játékos körének kezdetén kezdődik el. Ha egy esemény, veszély, vagy egyéb hatás az anyakirálynő körében történik, a hatás mindig a következő emberi játékosra hat (például az esemény szerint te és a következő játékos húz 1-1 csapást, de ehelyett a következő két játékos húz 1-1 csapást.)
- **Pontozás:** Anyakirálynő ellen játszani, NEHÉZ. Az emberi játékosok az alábbiak szerint kapnak pontot a játék végén:
 - **1 pont.** Csak az 1. cél elérése sikerült.
 - **2 pont.** Az 1. és a 2. cél elérése is sikerült.
 - **3 pont.** Túléltek odáig, hogy megérkezzen az anyakirálynő, de nem tudták megölni sem őt, sem a végső ellenséget.
 - **5 pont.** Sikerült megölni a végső ellenséget, de az anyakirálynőt nem.
 - **7 pont.** Sikerült megölni az anyakirálynőt, de a végső ellenséget nem.
 - **10 pont.** Megnyertétek a játékot (megöltétek az anyakirálynőt és a végső ellenséget is).

TARTOZÉKOK

Anyakirálynő játéktábla, játékszabály és 400 kártya:

- | | |
|---|--|
| - 9 új karakter (14-14 db) – Character | - 8 cél – Agenda |
| - 2 új kaptár (2 helyszín, 6 cél, 66 kaptár) – Hive | - 36 katona – Soldier |
| - 10 ütés – Strike | - 24 nehéz fokozat helyszín és cél |
| - 10 avatar | - 21 királynő (12 kezdő, 1 avatar, 4 szerep és 4 ellenség) – Queen |
| - 11 szerep – Role | - 4 fészek karakter (14-14 db) – Nest Character |
| - 24 dolgozó – Drone | |

JÁTÉKVARIÁNSOK

- **Összedolgozás egyfős játékban:** Egyfős játékban, egyetlen avatar használata esetén körönként egyszer eldobhatsz egy „Coordinate” kártyát, hogy húzz helyette egy újat.
- **Mindent vagy semmit:** Ha egy játékos meghal, azonnal véget ér az aktuális kör. Minden túlélő kap még egy kört. Ha ezalatt nem nyernek, elveszítik a játékot.
- **Bevezetés: Alien Incursion (Idegen portya):** Helyszín a Madárház (The Aviary). *Új bevételi forrást akarsz? Végy egy kopár sziklát az egyik jól menő iparszektorból, rázd meg, süsd ki, de ne kolonizáld. Töltsd meg az ismert világ összes bolygóját az innen származó ismeretlen állatokkal és adj neki egy cuki nevet, például 'Ultra-Zoo', vagy valami hasonló. /Ismeretlen W-Y végrehajtó/*
„Valami baj van a repülő tehenekkel.” A biztonsági főnök mosolygó arcodtól a homlokát ráncolja. „Nem teljesen mindegy a nevük? Úgy néznek ki, mint a repülő tehenek.” A monitorra mutat, ahol jómagad is láthatod, az általában engedelmes lények csapkodva körülzártak. „Látod, miről beszélek? Vessünk rájuk egy pillantást.”
- **Bevezetés: Alien Evolved (Idegen fejlődés):** Helyszín az Echidna Tudományos Állomás (Science Station Echidna). Bármennyire is nehéz, nem hagyod szemeid lecsukódni. Mindent pára borít. Pislogsz párszor, majd megmosod a szemed. A szoba szűkös és meglehetősen forró. Fura dolgok vannak a földön. Nagy, zöldes-fekete tojásoknak tűnnek. Négy másik embert látsz egy laza körben fémszékeken ülni. Nem, nem ülve... leszíjazva. Próbálsz mozgatni a karod. A bőröd nem néz ki túl jól. Kékes. Pedig nem fázol, hanem izzadsz. A többiekre pillantasz. Az ő bőrük színe is természetellenes. Piros, sárga, szürke. A zöld bőrszínű felordít, izmai kidudorodnak, miközben megszólal egy sziréna...