

## BEVEZETÉS

- A Társaság kolonizálta az LV-426-ot, és épített oda egy egy több milli dolláros telepet.
- A teleppel megszakadt a kapcsolat.
- A Társaság tengerészgyalogosokat küld, hogy kiderítse mi történt a kolóniával. Ripley tanácsadóként vesz részt az akcióban.

Képes-e a csúcstechnológiával felszerelt csapat átvészelni a vérszomjas idegenek támadásait, majd a bolygóról felszállva nukleáris tölteteket dobni a telepre?

### A FELADAT

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

A győzelemhez a következő feltételek egyikének kell teljesülnie:

- Az idegen játékos győz, ha az összes tengerészgyalogos meghal.
- A Tengerészgyalogos játékos győz, ha Ripley eljut a Sulaco rakodóterébe és túléli a helyszínen [4]-es mezőjét.
- A Tengerészgyalogos játékos győz, ha sikerül lebombáznia a telepet.

### JÁTÉKESZKÖZÖK

- 61 lapos Idegen pakli.
- 62 lapos Tengerészgyalogos pakli.
- Öt helyszínkártya: *A reaktorkamra*, *A visszavonulás a páncélaúttal*, *A vezérlőterem*, *Az evakuálás a mentőkompittal*, 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

1. Helyezzétek az öt helyszínt a játéktér közepére, a két játékos közé a következő sorrendben: *A reaktorkamra*, *A visszavonulás a páncélaúttal*, *A vezérlőterem*, *Az evakuálás a mentőkompittal*, és *A Sulaco rakodótere*.
2. Tegyétek az időjelzőt *A reaktorkamra* [1]-es mezőjére.
3. Tegyétek a *Légzsilip* kártyát a helyszínek végére, *A Sulaco rakodótere* mellé.

4. A Tengerészgyalogos játékos tegye maga elé a 16 karakterkártyát (katonák, valamint Burke, Ripley és Newt), továbbá a *Dobjunk a telepre egy atombombát c.* lapot, amire helyezzen 10 tokenet.
5. Mindketten vegyétek magatokhoz a paklitokat, keverjétek meg, majd képpel lefelé tegyétek le magatok elé.
6. Húzzátok fel és vegyétek kezetekbe a paklitok felső 5 lapját.

### A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

**Cím** (fent, közepén): 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 használatára vonatkozó szabályok leírása.

### KÁRTYATÍPUSOK

**Tüzerő kártyák:** minden tengerészgyalogos lap, amin vörös érték (energia) szerepel.

**Idegen támadókártyák:** minden idegen lap, amin vörös érték (energia) szerepel.

**Blokkoló kártyák:** azon lapok, amik nem módosítják az összesített támadóerőket, de hozzacsatolhatók a helyszínekhez (egy játékos helyszínenként legfeljebb 2 blokkoló kártyát játszhat ki). Ezekkel csökkenthető az ellenfél egy helyszínre kijátszható kártyáinak száma.

**Egyszeri hatású kártyák:** minden más lap.

## A JÁTÉK MENETE

Mindig a Tengerészgyalogos játékos kezdi a játékot!

A játékosok felváltva tevékenykednek, és 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:** Helyezd az időjelző tokenet egy mezővel előre az időskálán – ennek hatására előfordulhat, hogy a játék a következő helyszínen folytatódik (ezt a fázist csak a Tengerészgyalogos játékos hajtja végre).

**Húzás fázis:** Húzz két lapot.

**Akciofázis:** Játssz ki tetszőleges számú lapot a kezedből, valamint bármennyit el is dobhatsz a már játékban lévő saját lapjaid közül. Nem kötelező lapokat kijátszanod, ha nem akarsz – viszont nem is passzolhatsz, a forduló többi lépését mindenképpen végre kell hajtandod.

**Harc fázis:** Számítsd ki a szembenálló felek támadóerőit, és a Tengerészgyalogos játékos esetleges veszteségeit (ezt a fázist csak az Idegen játékos hajtja végre).

### AZ IDŐJELZŐ FÁZIS

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

*Példa:* Az előző fordulóban léptél *A reaktorkamra* című helyszínen [4]-es mezőjére. A jelenlegi forduló elején helyezd a tokenet *A visszavonulás a páncélaúttal* című helyszínen [1]-es mezőjére.

Ne feledd, hogy minként játékos paklijában vannak olyan lapok, amelyek előre-hátra mozgathatók az időjelző token!

### A LAPOK KIJÁTSZÁSA

A fordulóban kijátszott lapokat az aktuális helyszín feléd néző oldalához kell helyezni. Az egy helyszín alatt felsorakoztatott lapjaid alakzatnak nevezzük. A Tengerészgyalogos játékos csak tüzerő kártyákat tehet az alakzatába – illetve van egy lapja, *A szellőzőcsövek végét behegesztjük itt...*, amit a helyszínkártya túoldalára, az Idegen játékos alakzatába tehet. Az Idegen játékos szintén csak vörös értékű lapokat tehet saját alakzatába, továbbá van öt blokkoló kártyája (pl. *Zárt biztonsági ajtó*), amit a tengerészgyalogosok alakzatába tehet.

Az egyszeri hatású lapokat – hacsak a szövegezésük másként nem rendelkezik – csak a saját fordulóban hozhatod játékba, és hatásuk kizárólag az aktuális helyszínre érvényes.

A tengerészgyalogosok alakzatai nem állhatnak 3-nál több lapból, az idegeneknél viszont nincs ilyen korlát! Amint a Tengerészgyalogos játékos 3 lapot tesz pl. *A reaktorkamra* alá, többet már nem tehet – hacsak előbb el nem dobja onnan valamely tüzerőkártyáját. Lapok nem mozgathatók helyszínek között, kivéve, ha bizonyos lapok lehetővé teszik azt.

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

*Példa 1:* A *Tengerészgyalogos játékos* kijátszása a *Takarékoskodjatok a löszrel* című kártyát, hogy kiiktassa a *vezérlőterem* helyszínen 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* szeretné kijátszani az egyik *UA-571 Robotágyú kártyáját* *A Sulaco rakodótere* helyszínen lévő alakzatában (ahol még csak 2 lap van). A *robotágyú* költségét 2, azaz legalább még 2 lapnak lennie kell a kezében, hogy kijátszhassa azt. Ha 2-nél több lapja van, ő választhat, mely kártyákat dobja el.

Minden egyes lap kijátszási költségét csak egyszer kell megfizetni. A kézben tartható lapok száma nincs korlátozva.

### A KÁRTYÁK AKTIVÁLÁSA

Bizonyos kártyák különleges hatással bírnak. Ezek a képességek a lap kijátszásának pillanatában lépnek érvénybe. 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 robbanógolyók*) hatása csak és kizárólag a játékba kerülés pillanatában érvényesül. A > szimbólum ezt jelzi: „amikor ezt a lapot játékba hozod, tedd ezt meg ezt...”

A *Légzsilip* speciális kártya – amit a *A Sulaco rakodótere* helyszínen mellé kell helyezni a játék elején – csak a tengerészgyalogosok fordulójában és természetesen kizárólag a Tengerészgyalogos 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 sebést szenvednek el – akár az ellenfél által kijátszott kártyák, akár a harc fázis eredményének hatására –, irányítójuknak ki kell választania az egyik karakter kártyáját veszteségként.

A Tengerészgyalogos játékosnak a lehető legalacsonyabb Túlélési Értékkel rendelkező, még játékban lévő karakterét kell választania. Ha a legalacsonyabb Túlélési Értékű karakterből több is van még játékban, akkor a Tengerészgyalogos játékos választ közülük.

*Példa:* *Burke* nem választható veszteségként, ha az összes 0 és 1 értékű tengerészgyalogos még játékban van.

Egyes karakterek halála különleges hatással van a játék további menetére, ezeket mindig figyelembe, amikor veszteségként választod ki őket.

### A „DOBJUNK A TELEPRE EGY ATOMBOMBÁT” KÁRTYA

Minden olyan forduló végén, melyben az Idegen játékosnak egyetlen tengerészgyalogost sem

sikerül megölnie, le kell venni egy tokent erről a kártyáról.

Az utolsó token levétele pillanatában a Tengerészgyalogos játékos győzelmével a játék véget ér.

### A HARC FÁZIS

Az Idegen játékosnak minden fordulóban össze kell hasonlítania az aktuális alakzatok 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 szám, a helyszín energiája is. Ha az Idegének támadóértéke a magasabb, a Tengerészgyalogosok veszteséget szenvednek el.

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

Ezután a Tengerészgyalogosok fordulója következik.

*Példa 1: A reaktorkamrában egy Idegen Harcos (energia: 3) és egy gyengébb Idegen Harcos (1) támad, a támadóértékük 3+1=4. A helyszín túloldalán a Tengerészgyalogos játékos mindössze 1 db M41A Pulzusfegyvert (1) játszott ki. Mivel a helyszín energiája 0, a tengerészgyalogosok támadóértéke csak 1, azaz veszteséget szenvednek el.*

*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) vetettek be, a helyszín 1-es energiája pedig 6-ra növeli támadóértéküket. Az idegeneket tehát visszaverték ebben a fordulóban, ezért le kell venni egy tokent a *Dobjunk a telepre egy atombombát* című kártyáról.*

### A JÁTÉK VÉGE

A játék addig folytatódik, amíg a győzelmi feltételek valamelyike nem teljesül.

### GYAKRAN ISMÉTELTELT KÉRDÉSEK

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

Az Idegen játékos nem vesztheti el a játékot azért, hogy megöli Burke-öt. Ebben az esetben 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 csatolva van 3 db M41A Pulzusfegyver, és húzáskor egy M56 Intelligens géppuska kerül a kezembe – kijátszhatom?**

Igen – de el kell dobnod a helyszínről egy már ott lévő tüzerő kártyát, 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 *Evakuálás a mentőkomppal* helyszín elhagyása előtt, a 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 fészkéből. Viszont ha Newt másodjára is „meghal” mielőtt elérnének 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?**

Emlékeztetőül, hogy ezeket a lapokat az Idegen játékos nehezebben tudja semlegesíteni, továbbá más lapok szövegezése is hivatkozik rájuk.

**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 került ki 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 Rakodógép* kártyán?**

Azt, hogy a lapot az Idegen játékos semmilyen módon nem távolíthatja el a játékból. Ugyanakkor a Légzsílip kártya aktiválásakor ezt a kártyát is el kell dobnia.

**Tehát tüzerő kártyákat teszek a helyszínekhez... Hogyan értelmezhető mindez a történet szempontjából?**

A tüzerő lapok kijátszásának lényege, hogy az Idegének 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 figyelembe kellene venni, hogy ki, mikor, mit mondott és lehetséges-e az egyáltalán, akkor a játék szászor bonyolultabb lenne, de semmivel sem élvezetesebb! Amúgy meg ki tudja, hogy Burke milyen dolgoknak adott kezdő lökést a halála előtt...

**Hogyan működik a „Szívós” tulajdonság?**

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.

**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 Idegen játékos 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 azt megelőzően.

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

Nem. A szabályok szerint egy alakzatba legfeljebb két blokkoló kártya játszható ki.

**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 is rátehetők. Ugyanez érvényes a *Lopakodó Idegen* kártyákra is.

**Na és most mi a francot csináluk? Akkor szarban vagyunk, hogy az nem is igaz! Befejezted?!**

A L O E N S

This Time it's War

Mark Chaplin játéka

Magyar változat:  
Csete Viktor

A fordítást kiválalta:  
Hende Róbert

A fordítás (többnyire) a film eredeti szinkronja alapján készült.

Kártyajáték 2 játékos részére

Játékidő: kb. 45 perc

14 éven aluliaknak nem ajánlott!

2010 Mark Chaplin  
2011 Csete Viktor