

JT SMITH AND JOE PRICE

TM

THE CAPTAIN IS DEAD

(A kapitány halott)

nem hivatalos és nem szözszerinti fordítás

fordította: **Beorn** (2017)

lektorálta: **Hipszki László**

AEG

TM

the **GAME**
CRAFTER

Szabálykönyv

Játéktartozékok

A **The Captain is Dead** játékod a következő elemeket tartalmazza. Ha nem, úgy kérlek írd az alábbi címre: customerservice@alderac.com



16 csataterv



24 első szintű riadó
(sárga)



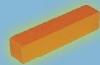
26 második szintű riadó
(narancs)



6 harmadik szintű riadó
(vörös)



2 sárga
állapotjelölő



1 narancs
elzárójelölő



7 torpedójelölő



30 karton figura



1 játéktábla



18 szerepkártya



5 fejlesztéskártya



ez a szabálykönyv



48 jártasságkártya



5 eszközkártya



6 rendszerkártya

Játék előkészületek

Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére. Ez az űrhajód, és ez az egyetlen dolog, amelynek vékonyka fala elválaszt téged a végtelen világűr vákuumától.

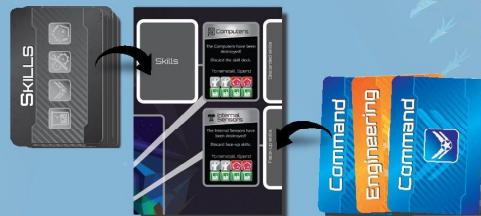
Tedd a 6 **rendszerkártyát** a játéktábla megfelelő mezőire úgy, hogy mindegyiknek az „online” oldala nézzen felfelé. Nem minden rendszer rendelkezik saját rendszerkártyával. Tedd az 5 **fejlesztéskártyát** a **tudományos laboratórium** (Science Lab) közelébe, az „Inactive Upgrade” feliratú táblaszélhez. Ezeket csak később fogjátok használni, így mindegyik az „inactive” oldalával felfelé kerüljön ide.



Külön-külön keverd meg képpel lefelé a 3 **riadópaklit**, majd tedd őket a **riadók** (Alerts) mezőre úgy, hogy a piros pakli legyen alul, a narancs középen és a sárga a tetején. Ezután csapd fel a két legfelső lapot a pakli feletti két mezőre, egymás alá. A **külső szkennerek** lehetővé teszi, hogy előre lássátok, mi fog következni. Ha egy **riadókártyát** kell húzni, mindig a megfelelő sorrendben kell azt a játéktábla mellől felvenni, és az üres helyét ezután a pakliból kitölteni.



Keverd össze a **jártasságkártyákat**, és tedd őket képpel lefelé egy kupacba a **számítógéphez** (Computers) csatlakozó **jártasságok** (Skills) mezőre. Csapd fel a 3 felső **jártasságkártyát**, és tedd őket a játéktábla mellé, a „Face Up Skills” felirattal jelölt táblaszélhez.



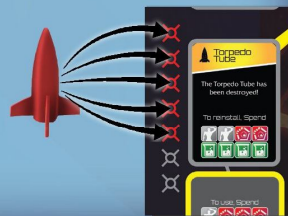
Ezután ossz minden játékosnak 5-5 **jártasságkártyát**. Mindenkinek ki kell választania 1 **jártasságkártyát** a kezéből, ami a játéktábla mellé, a „Skills 'n Cargo Pod” felirattal jelölt táblaszélhez kerül. Tedd ide az 5 **eszközkártyát** is.



Keverd össze a **csataterveket** és tedd őket képpel lefelé egy pakliba a **kapitány naplója** (Captain's Journal) melletti **csatatervek** (Battle Plans) mezőre.



Állíts 5 piros **torpedójelölőt** a **torpedóvető** (Torpedo Tube) pirossal megjelölt helyeire. Tedd a megmaradt 2 **torpedójelölőt** a tábla mellé.



A játék működése

A hajó különböző helyiségekből áll. Minden helyiség, a folyosók (Hallway) kivételével egy vagy több rendszerhez enged hozzáférést. Minden rendszer valamilyen előnyhöz juttatja a játékosokat, elősegítve őket a végső cél elérésében: az **ugróhajtómű** megjavításában.

Szánjatok rá egy kis időt, hogy mindnyájan megismerkedjete az egyes rendszerek működésével. A **külső szkennerekkel** (External Scanners) kezdve menj végig körbe a játéktáblán, és olvasd fel hangosan a többieknek az egyes rendszerek jelentését. A részleteket lásd a szabálykönyv 8. oldalán.

Megjegyzés: minden helyiségből színes szaggatott vonalak vezetnek az egyes rendszerekhez, így jól áttekinthető, melyik helyiséghez melyik rendszer tartozik. Ezen felül az egyes rendszerek címsorának színe is megegyezik a hozzá tartozó helyiség színével.

Tedd az egyik sárga **állapotjelölőt** a **pajzsok** (Shields) oszlop „100%” mezőjére, míg a másik sárga **állapotjelölőt** az **ugróhajtómű** (Jump Core) oszlop „örült” (Insane) mezőjére. Oké, igazad van. Az „örült” lehet nem a legmegfelelőbb szint az első játékhoz. Tedd akkor a „normál” (Normal) jelű mezőre. Ha még mindig túl gyengének érzed a csapatod, kezdhettek a „kezdő” (Novice) mezőn is. Ellenben ha elég erősnek érzitek magatokat, akkor csúsztasd egyel lejjebb a „veterán” (Veteran) mezőre.

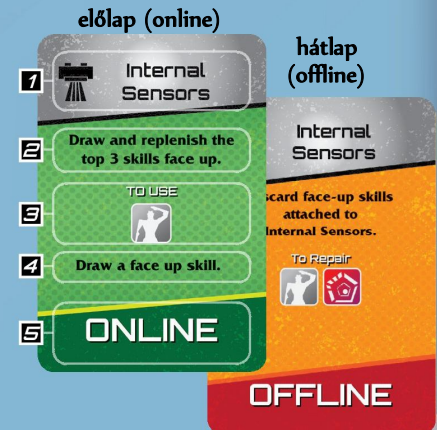
Tedd a narancssárga **elzárójelölőt** a **gépház** (Engineering) közelébe. Csak később fog kelleni.

Tedd a 12 idegen **kartonfigurát** a játéktábla mellé. Majd később lesz rájuk szükség.

Véletlenszerűen ossz 1-1 **szerepkártyát** minden játékosnak úgy, hogy mindenki különböző színűt kapjon, majd add oda nekik a **szerepkártyához** tartozó **kartonfigurájukat**. A kimaradt **szerepkártyákat** tedd vissza a játék dobozába. Arra is van mód, hogy minden játékos saját maga válasszon 1-1 tetszőleges szerepet. Ehhez azonban nem árt, ha mindnyájan ismeritek már a játékszabályokat.

Minden játékos tegye a saját **kartonfiguráját** abba a helyiségbe, amelynek a színe megegyezik a karaktere színével.

*Például: az elsőtiszt (First Officer) és az admirális (Admiral) szerepkártyák kék színűek, így mindkettőjük figurája a szintén kék színű **harcvezérlőbe** (War Room) kerül.*



1. a rendszer neve
2. állandóan elérhető képességek
3. használat költsége
4. használt képesség
5. állapot

Előfordulhat játék közben, hogy egyes rendszerek „offline” állapotba kerülnek, azaz kikapcsolnak, és ezzel elveszítik az általuk nyújtotta előnyöket. A kikapcsolt rendszereket a akciók és jártasságok elköltésével tudjátok megjavítani.

Használt szimbólumok:



akció



parancsnoki

mérnöki



tudományos



taktikai



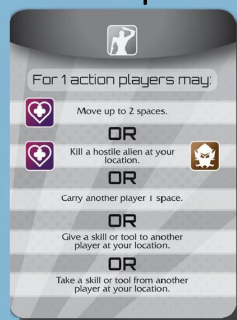
Vess egy pillantást a fenti akció- és jártasság szimbólumokra. A játék sok tartozéka hivatkozik rájuk.

Minden rendszer rendelkezik egy használható képességgel, és ennek a képességnek van bizonyos költsége is, amely szintén szerepel az adott rendszernél. A többi képesség általános, és a szerepkártyák hátoldalán található. Ezért miután kiválasztottál egy szerepet, vedd el egy másik (nem használt) kártyát is, aminek hátoldalát referenciaként használhatod.



előlap

hátlap



1. rang
2. szerep neve
3. (maximális) kézméret
4. elkölthető akciók száma
5. jártasság kedvezmények
6. szerep speciális képességei

Például: a taktikai tiszt minden körben 4 akciót hajthat végre. Minden alkalommal, amikor akciót hajt végre, 2 taktikai jártasság kedvezményt kap. Ez azt jelenti, hogy anélkül javíthatja például a pajzsot, hogy kártyát kellene elköltenie. Ha a szerepkártyán nincs elegendő kedvezmény egy feladat végrehajtására, úgy jártasságkártyák eldobásával kell a hiányzó költséget pótolni.

Mielőtt elkezdenétek

Győződj meg róla, hogy minden játékos választott-e magának szerepet. Ha nem tud valaki dönteni, húzzon egyet véletlenszerűen. Nincs jó, vagy rossz szerepválasztás, csupán annyit jelent, hogy milyen úton fogtok eljutni a győzelemhez. További részleteket a szerepekről a 6. oldalon találhatsz.

Minden szerep tartalmaz egy rangot is (sárga mezőben lévő szám), amely a játékos sorrendet mutatja meg. Érdekes lehet úgy leülni a játékhoz rangok szerint, hogy a játékosok az óramutató járása szerinti irányba haladva kövessék egymást az asztal körül.

Például: az admirális (1. rang) kezdi a játékot, őt követi a vezető mérnök (2. rang), stb.

Miután a szerepeket kiválasztottátok, húzd fel a **riadópakli** legfelső lapját, olvasd fel a szövegét, és hajtsd végre a kártya utasításait.

Például: ha a riadó kártya valamelyik rendszert „offline” állapotba állítja át, akkor fordítsd meg az adott rendszer kártyát úgy, hogy az „offline” oldala legyen felül.

Ismételd meg a fenti eljárást még négyszer, azaz összesen 5 **riadókártyát** kell felcsapnod és végrehajtanod a játék legelején. A részletekért lásd a szabálykönyv 10. oldalát.

Megjegyzés: ezeket a kezdeti károkat nem lehet felülírni.

Miután az űrhajód sérülései bekövetkeztek, dobd el a felcsapott 5 riadó kártyát. Ezzel készen is álltok a játékra.

A játék kezdete

Most az első játékos végrehajtja az első körét. Addig cselekedhet, amíg el nem költi az összes akcióját, vagy amíg úgy nem dönt, már nem kíván több akciót végrehajtani. Részletekért lásd az „Akciók elköltése” fejezetet a 7. oldalon. Jó ötlet, ha az első játékos nekiáll azon rendszerek megjavításának, amik megsérültek a kezdéskor felcsapott 5 **riadókártya** következtében. Lásd a „Rendszerek javítása” fejezetet a 9. oldalon.

Amikor valaki befejezte a teljes körét, fel kell húznia a soron következő riadókártyát (ha a **külső szkenner**ek „online” állapotban vannak, akkor a felcsapott felső kártyát, ha nem, akkor a **riadópakli** legfelső lapját), fel kell olvasnia azt hangosan a többieknek, és végre kell hajtani az utasításait. A részletekért lásd a szabálykönyv 10. oldalát.

A játék folytatásában

Ez után a soron következő rangú játékos jön, és így tovább. Mindenki végrehajtja a kívánt akcióit, majd felhúzza a soron következő **riadókártyát**, felolvassa azt, és végrehajtja annak utasításait.

A játék megnyerése

Ez egy csapatjáték. Csapatként nyertek, vagy veszítetek. A győzelemhez az **ugróhajtóműnek** el kell érnie a „működik” (Engage) állapotot.

A játék elvesztése

A játékot számtalan módon el lehet veszíteni:

Ha a pajzsok 0%-on állnak és egy újabb találatot kaptok, az űrhajótok azonnal megsemmisül.

Akkor is veszítetek, ha újabb ellenséges idegeneket kellene a hajótokon elhelyezni, de már nincs elegendő számú **kartonfigura**. A részleteket lásd az „Ellenséges idegenek” fejezetben a 10. oldalon.

Ha már vörös **riadókártyákat** csaptok fel, elég sokféle módon elveszíthetitek a játékot.

Ha valamilyen csoda folytán elfogytak a vörös **riadókártyák**, és egy újabbat kellene húzni, de már nincs lap a pakliban, akkor egy ellenséges idegen hajó egyszerűen elsöpri az űrhajótokat, és csak egy izzó roncsalmaz marad belőle valahol az űr egyik szegletében. Természetesen ekkor is veszítetek.

Szerepek

Minden szerep egyedi képességeket és játékmódot kínál. Bár egyetlen szerep sem mondható rossznak, minden szerepnek vannak előnyei és hátrányai is egyben. Válassz hát bölcsen!



Admirális (Admiral): A haditervek megalkotója és mestere. 2 parancsnoki kedvezmény, 4 akció, 6-os maximális kézméret.



Elsőtiszt (First Officer): Ő az a fickó, akit vészhelyzetben magad mellett akarsz tudni. 1 parancsnoki és 1 taktikai kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Taktikai tiszt (Tactical Officer): A pajzsokat gyorsabban javítja, mint bárki más. 2 taktikai kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Telepata (Telepath): Senki nem tudja a legénység kollektív képességét úgy összefogni, mint ő. 4 akció, 6-os kézméret.



Szállásmester (Crewman): Megmenti a hajót, vagy meghal próbálkozás közben. 1 taktikai kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Tanácsadó (Counselor): Ő az a nő, aki egy csomó dolgot megtehet. 4 akció, 8-as kézméret.



Hajóorvos (Medical Officer): A pokolból is visszarángat, ha megsérülsz. 1 parancsnoki és 1 tudományos kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Diplomata (Diplomat): Minden idegennel tárgyal, akikkel találoztok. 1 parancsnoki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Tudós (Scholar): Minden szükséges szakértelem birtokában van. 1 tudományos, 1 parancsnoki és 1 taktikai kedvezmény, 4 akció, 7-es kézméret.



Tudományos tiszt (Science Officer): Mikor furcsa dolgok történnek, és senki nem tudja mit kell tenni, ő lesz az embered. 2 tudományos kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Kiborg (Cyborg): Immúnis a káoszra és villámgyors reflexekkel rendelkezik. 5 akció, 7-es kézméret.



Teleportfőnök (Teleporter Chief): Bárki másnál gyorsabban közlekedik a hajón. 1 mérnöki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Vezető mérnök (Chief Engineer): Gyorsabban javítja az ugróhajtóművet bárkinél. 2 mérnöki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Zászlós (Ensign): Biztosít mindenkinek mindent, amire épp szüksége van. 4 akció, 4-es kézméret.



Hologram: Szinte bármit megtehet, de súlyos hátrányokkal is rendelkezik. 1 tudományos, 1 mérnöki és 1 taktikai kedvezmény, 5 akció, 8-as kézméret.



Karbantartó (Janitor): Bármilyen rendszert megjavít a hajón. 4 akció, 5-ös kézméret.



Fegyvermester (Weapons Officer): Megvédi a hajót anélkül, hogy bármit költene erre. 1 taktikai és 1 mérnöki kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.



Katona (Soldier): Mindenáron megvédi a hajót a betolakodókkal szemben. 1 parancsnoki és 1 taktikai kedvezmény, 4 akció, 6-os kézméret.

Akciók elköltése

A játékban szinte minden tevékenység megköveteli, hogy a végrehajtásához elkölts egy vagy több akciót. Nézd meg bármelyik **szerepkártya** hátoldalát! Itt számos különböző tevékenységet soroltunk fel, melyek mindegyikének alapfeltétele egy-egy akció elköltése, ahogy azt a kártya tetején lévő akciószimbólum is jelzi.

Az elkölthető akcióid száma minden esetben a választott **szerepkártyádon** szerepel. A legtöbb szerep 4 akciólehetőséggel bír, azaz minden saját körében 4 akciót költhet el. Ha mind a 4 akciódat elköltötted a körödben, a következő körödben ismét 4 akciót költhetsz majd el.

A **szerepkártyák** hátoldalán találsz az általános tevékenységek listáját. Ezek mindenki számára elérhetőek, hacsak a karaktered épp nem sérült (lásd a „Sérülések” fejezetet a 8. oldalon), illetve ha épp nem tartózkodnak ellenséges idegenek ugyanabban a helyiségben ahol épp te is vagy (lásd az „Ellenséges idegenek” fejezetet a 10. oldalon), illetve valamilyen egyéb hatás nem akadályoz meg valamilyen tevékenység végrehajtásában.

Jártasságok elköltése

Ha egy tevékenység megköveteli valamilyen jártasság elköltését, először nézd meg a **szerepkártyádon**, milyen kedvezménnyel rendelkezel. Minden alkalommal, amikor egy tevékenység elvégzéséhez jártasságot kellene költened, először csökkentsd a szükséges jártasságok számát a szereped kedvezményével (ha van és ha szükséges). Ezt a kedvezményt újra és újra használhatod, soha „nem fogysz ki” belőle. Ez amolyan állandó tudása a szerepednek.

Ha nincs elég jártasság kedvezményed, akkor **jártasságkártyák** eldobásával kell kifizetned a fennmaradó költséget. Például, ha a fegyvermester a **torpedóvetőt** akarja használni, szüksége lesz 1 taktikai jártasságra, mely egy általa eldobott **jártasságkártyán** szerepel.



Kézméret

Csak annyi **jártasság-** és **eszközkártyát** tarthatsz maximum a kezvedben, mint a szereped kézmérete. Ha valahogy szerzel még egy kártyát, ami már meghaladná a kézméretedet, azonnal el kell dobnod 1 tetszőleges lapot.

Sérülések

Ha megsérülsz, fektesd a figurádat az oldalára, így jelezve a sérült állapotát. Amíg sérült vagy, csak mozogni, az aktuális helyiségedben ellenséges idegenekkel harcolni, teleportálni, és a **trauma állomást** használni tudsz. Semmilyen más tevékenység nem elérhető ilyenkor a számodra.

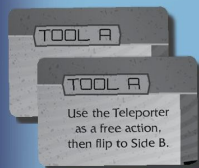


Egyes rendszerek és a szerepkártyák hátoldalán találkozhatasz ezzel a szimbólummal. Bárhol látod is ezt, az azt jelenti, hogy ezt a tevékenységet sérülten is végrehajthatod.

Talán furának tűnhet, hogy harcolhatsz az ellenséges idegenekkel sérülten is. De hisz az állatok is sérülten a legveszélyesebbek! Az adrenalinszint megemelkedik, és gyilkos ösztön kerít ilyenkor a hatalmába.

A szerepedhez tartozó képességek akkor is elérhetőek, ha épp sérült vagy.

Eszközök



Különbőféle eszközöket vehetsz fel a **rakománytárolóból**. Ezek az eszközök valamilyen további speciális képességet biztosítanak neked, viszont csak kétszer használhatóak. Először használd a kártya „A” oldalának képességét, majd fordítsd át a kártyát a „B” oldalára. Miután használtad az **eszközkártya** „B” oldalának képességét is, dobd el a kártyát.

Eszközöket nem adhatsz át egy másik játékosnak a **kommunikációs rendszer** segítségével, de lehet őket teleportálni, ha a **teleportáló** épp „online” állapotban van.

Megjegyzés: A hologram nem használható és nem vehet fel eszközöket. Egy eszközt akkor is tudsz használni, ha épp sérült vagy, ha amúgy azt az akciót végrehajthatod sérült állapotban is. Például tüzelhetsz a puskával sérülten, de nem javíthatod meg egyik sérült rendszert sem a hegesztőkészülékkel.

Rendszerek

Minden (működő) rendszer valamilyen előnyt nyújt számotokra a játékban. A trükk az, hogy annyi előnyt szerezzetek amennyit csak lehet anélkül, hogy már ne tudjátok teljesíteni a küldetésetek főcélját.



Ugróhajtómű (Jump Core): Ezt kell kijavítanotok, hogy megnyerhessétek a játékot. Nincs semmi fontosabb az ugróhajtómű megjavításánál.



Teleportáló (Teleporter): Könnyebben mozoghatok a segítségével a hajó egyik végéből a másikba.



Pajzsok (Shields): Ezek védik meg a hajókat a támadók lövedékeitől. Ha „offline” állapotban van és még egy találatot kaptok, veszítetek.



Kommunikációs rendszer (Comm System): Lehetővé teszi, hogy könnyedén adj, vagy elvégy kártyákat más játékosoktól.



Külső szkennerek (External Scanners): Megnézheted jó előre, hogy milyen rossz dolgok várnak rátok a közeljövőben.



Számítógépek (Computers): További képességek kártyákat engedélyez. Enélkül nem nyerhetitek meg olyan könnyedén a játékot.



Belső szenzorok (Internal Sensors): A segítségével jártasságkártyát húzhatok.



Traumaállomás (Trauma Station): Meggyógyítja a sérült karaktereket.



Torpedóvető (Torpedo Tube): Ideiglenesen visszatartja az idegeneket a támadástól.



Biztonsági állomás (Security Station): Elpusztítja a már hajón lévő idegeneket.



Fejlesztések (Upgrades): Új rendszereket fedezhetsz fel, melyek a hajóhoz adhatók.



Kutatóállomás (Research Station): Felkutatja és eltávolítja az anomáliákat a játékból.



Kapitány naplója (Captain's Journal): Ezzel juthatsz csatatervekhez, melyek egyik speciális képességét használhatod.



Rakománytároló (Cargo Pod): Egy másik hely, ahol jártasságokat szerezhetsz.

Rendszerek használata

A hajód szinte minden helyiségéhez tartozik egy vagy több rendszer. Egyes rendszerek rendelkeznek **rendszerkártyák**-kal is, melyekkel az adott rendszer „online” vagy „offline” állapotát tudjátok jelölni. Amíg egy rendszer „online” állapotban van, használhatjátok a speciális képességét.

Egyes rendszerek (mint például a **külső szkenner**) passzívak. Ez azt jelenti, hogy ha épp „online” állapotban vannak, automatikusan használhatjátok őket.

Más rendszerek megkövetelik, hogy akciót illetve jártasságokat költs el a használatukhoz.

Általában az adott rendszerhez tartozó helyiségben kell tartózkodnod, hogy azt a rendszert használhasd.



Néhány rendszer bárholnan használható. Ezeket a balra lévő szimbólummal jelöltük meg.

Ha egy karakter képessége valamelyik rendszerhez kötődik (például a teleportfőnöké), akkor nem használhatja a képességét, amíg az adott rendszer „offline” állapotban van.

Fejlesztések

A fejlesztések olyan speciális rendszerek, amik a játék kezdetén még nincsenek a hajón. A **tudományos laboratórium** akcióját kell végrehajtanod, hogy új fejlesztésekhez juthassatok.

Csak 2 fejlesztési mező van, így egyszerre csak 2 fejlesztés lehet aktív (kivéve az automata sebészt, mely nem használ fejlesztési helyet). A meglévő fejlesztéseket lecserélheted, ha inkább egy újat szeretnél valamelyik helyett.

Rendszerek javítása

Ha egy rendszer megsérül, a kártyáját az „offline” oldalára kell átforgatni, kivéve az **ugróhajtómű** és a **pajzs** rendszereket, melyeknek több állapota is lehet. Meg tudsz javítani egy sérült rendszert bizonyos mennyiségű akció és jártasság elköltésével. A szükséges dolgok a kártyák hátoldalán, illetve az **ugróhajtómű** és **pajzs** mező tetején szerepelnek.

Egy rendszer javítása után fordítsd át a kártyáját az „online” oldalára. Az **ugróhajtómű** és a **pajzs** esetén a sárga állapotjelölőt csúsztasd egy sávval feljebb.

Megsemmisült rendszerek

Néhány rendszer megsemmisülhet a játék során. Ez csak abban az esetben következhet be, ha egy **riadókártya** kifejezetten egy adott rendszer megsemmisülését írja le.

Megjegyzés: ha egy rendszer épp „offline” állapotban van, és egy újabb sérülést szenved el, NEM semmisül meg.

Egy megsemmisült rendszert újraépíthetsz, ha elköltesz 2 akciót, 2 taktikai és 4 tudományos jártasságot.

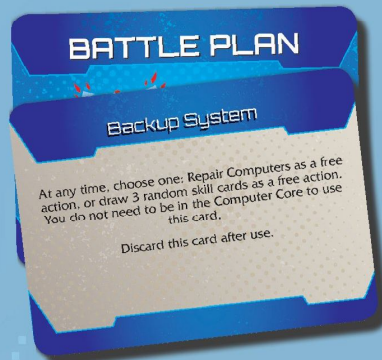
Csatatervek

A **csatatervek** olyan egyszer használható különleges képességek, melyek igen nagy segítségekre lehetnek a játék során. Nyerhettek persze a használatuk nélkül is, csak épp sokkal nehezebb lesz a dolgok. Ezen **csataterveket** a **harcvezérlőhöz** kapcsolódó **kapitány naplójában** tudjátok elérni.

Ha egy **csatatervkártyán** leírtak ütköznének valamely szabállyal, minden esetben a **csataterven** leírtak felülírják ideiglenesen a szabályokat.

Miután a **csatatervek** paklija kifogy, nem használhattok több **csatatervet**: ezek mind csak a játék során egyszer felhasználható kártyák.

A **csatatervek** nem számítanak bele a kézméretedbe. Annyit tarthatsz a kezekben belőlük, amennyit csak szeretnél.



A rossz dolgok

Az alábbiakban megtudhatsz mindent azon dolgokról, melyek ártalmatokra lesznek a játék során.

Riadók

A **riadók** „nagyon rossz” dolgok a játékban. Egyre csak jönnek, egyre komolyabbak lesznek, és általában jól elrontják a napodat. A játék elején 5-öt fogtok felcsapni, valamint minden játékos egyet-egyét a saját körei végén.

Amikor **riadókártyát** kell húznod, és a **külső szenzorok** „online” állapotban van, vedd fel a képpel felfelé néző, felcsapott felső kártyát, az alsót csúsztasd fel, és a helyére csapj fel egy újat. Ha a **külső szenzorok** épp nem működnek, akkor simán húzd fel a **riadópakli** legfelső lapját.

Riadók felülírása

Számos riadó felülírható. Ez azt jelenti, hogy semmissé teszed, ami épp történne, így megakadályozva a hatását. Egy riadó felülírásához 3 parancsnoki jártasságot kell elkölteni és nem igényel akciót.

Minden esetben csak az a játékos írhat felül egy riadót, aki épp most fejezte be a körét. A riadó felülírásához természetesen használhatja a saját jártasság kedvezményét (ha van). A diplomata képes egy riadó felülírására, akár egy másik játékos körében is, de ehhez egy extra parancsnoki jártasságot kell elköltenie. Senki más nem írhat felül egy riadót, kivéve az a játékos, akinek épp vége lett a körének.

Ellenséges idegenek

Az ellenséges idegenek nem mozognak és nem is támadnak. Ezek egyszerűen csak a jelenlétükkel nehezítik meg azt, hogy győzhessetek.

Amíg egy (vagy több) ellenséges idegennel egy helyiségben tartózkodsz, az egyetlen akciód, amit végrehajthatsz, az az idegenek megölésére irányulhat, illetve teleportálhatsz. Egy-egy akciót kell elköltened minden egyes ellenséges idegen legyőzéséhez, viszont ezt sérülten is megteheted.



Néhány rendszer és a szerepkártyák hátoldalán találkozhatasz ezzel a szimbólummal ami azt jelenti, hogy akkor használhatod, ha legalább egy ellenséges idegen is jelen van.

Anomáliák

Az anomália egy olyan hatás, amely maradandó. A **riadókártyák** közül kerülhet elő, de egyszeri hatás helyett tartósan játékban maradnak, és csak a **tudományos laboratórium** kutatás akciójával lehet őket eltávolítani. Jó ötlet minél gyorsabban megszabadulni tőlük.

Két irracionális félelem (Irrational Fear) anomáliával találkozhatasz, amik esetleg megzavarhatják a kezdő játékosokat. Ha nem teljesülnek a feltételek (nincs még egy másik karakter is az adott helyiségben) nem használhatsz semmilyen rendszert, a **teleportálót** és a **kommunikációs rendszert** is beleértve.

Ha a **tudományos laboratóriumban** vagy éppen, vagy a kiborggal játszol, immúnis vagy az anomáliákra.

Idegen űrhajók

Az idegen űrhajók az ellenséges flotta egységei, amik időnként megjelennek, hogy megtámadják a hajókat. Gyakran megnövelik a felhúzott riadók hatását. Az egyetlen mód, hogy megszabadulj tőlük, ha kilősz egy **torpedót**.

Ha a **torpedóvető** rendszert használod, akkor eldobhatod a játéktábla mellé fektetett egyik idegen hajó kártyáját, vagy nem kell a köröd végén **riadókártyát** húznod (mindkettőt nem választhatod egyszerre).

Amíg a **külső szkennerek** „online” állapotban vannak, addig a felcsapott **riadókártyák** közt szereplő idegen hajókra is tüzelhetsz. Ha az idegen hajó kártyája lett volna a következő **riadókártya**, akkor nem kell **riadókártyát** húznod a köröd végén. Ha a második felcsapott kártya volt, akkor cseréld le a kártyáját a köröd végén egy újra, amikor végrehajtod az első helyre felcsapott riadókártya hatását.

Példajáték

3 játékos kezd neki a játéknak. A szerepeket véletlenszerűen húzzák ki a kék, sárga és vörös szerepkártyák közül, az összes többi szín visszakerül a játék dobozába.

A kék játékos az admirálist, a piros játékos a taktikai tisztet, a sárga játékos a katonát választja.

A játék kezdetén 5 riadókártyát kell felcsapniuk és végrehajtaniuk.

Az elsőnek felcsapott kártya a „Scanner Overload” aminek következtében a külső érzékelők kikapcsolnak, a kártyájukat át kell fordítani az „offline” oldalára, majd el kell dobni a 2 felcsapott riadókártyát, és a hídon lévő k megsérülnek. Ez csak a piros játékos taktikai tisztjét érinti, aki elfekteti a figuráját, jelezve annak sérült állapotát.

A másodikként a riadópakli tetejéről felcsapott kártya a „Direct Hit”, amely 20%-al csökkenti a pajzs erősségét, így a pajzs sávon a sárga jelölőt 2 mezővel lejjebb kell csúsztatni.

A 3. és 4. kártya a „Core Intruders” mely 3 idegent helyez a számítógépek helyiségébe, illetve a „Science Lab Injuries” mely 2 idegent a kutatólaboratóriumba.

Az 5. kártya egy „Alien Fighter”, egy idegen hajó kártya, mely a játéktábla mellé kerül, és ettől kezdve 10%-al több kár éri a pajzsot.

Indulhat a játék! Az admirális az 1. rangú, ezért ő kezd. Az első akciójával (használva a még működő teleportáló rendszert) a sérült taktikai tisztet a gyengélkedőre teleportálja.

Ezután 2 akciót elkölthet és a parancsnoki kedvezményét felhasználva húz egy csatatervkártyát. A kártya lehetővé tesz számára 2 ingyenes javítást, amit eltesz későbbre.

A 4. akciójában elkéri a taktikai tisztől az egyik parancsnoki jártasság-kártyáját.

Ez után felcsapja a riadópakli legfelső lapját, ami a „Torpedo Overload” lap lenne, és a hatására a torpedóvető

Stratégiai útmutató

is „offline” állapotba kerülne, valamint mindenki megsérülne a fegyvertárban. Mivel ezt szeretné elkerülni, eldobja a most szerzett parancsnoki jártasság-kártyáját, valamint a 2 parancsnoki kedvezményét felhasználva felülírja (azaz hatás nélkül eldobja) ezt a riadókártyát.

A 3-as rangú taktikai tiszt a következő játékos, aki első akciójával a traumaállomás képességét használva meggyógyítja a sérüléseit. Talpára állítja a figuráját, így jelezve, hogy immár egészséges.

A második akcióját elkölteve a hídra teleportál.

Az utolsó 2 akcióját és a 2 taktikai kedvezményét arra használja fel, hogy a pajzsot 80%-ról 90%-ra javítsa fel, majd a saját képességének hála (a pajzs javítása után) 2 új jártasságkártyát húzhat a pakliból.

A köre végén felcsapja a legfelső riadókártyát, ami a „Teleporter Overload”. Ennek következtében a teleportáló rendszer kártyáját át kell fordítani az „offline” oldalára, és mindenki megsérülne, aki a gépházban tartózkodik éppen (szerencsére ott épp nincs senki).

Utolsóként a 4-es rangú katona kerül sorra. 1 akciót költ a biztonsági állomás használatára, és a speciális képességének hála ezzel az egyetlen akciójával eltávolítja az összes ellenséges idegent a hajóból. A megfeketedett, hólyagszerű hulláik lekerülnek a tábláról.

Ezután 2 akcióját elkölteve, valamint a parancsnoki és taktikai kedvezményét felhasználva kilő egy torpedót (el kell távolítani egy torpedójelölőt a tábláról), és azt az opciót választja, hogy ne kelljen a köre végén riadókártyát felhúznia.

Az utolsó akcióját, a taktikai kedvezményét felhasználva, valamint 2 taktikai jártasságkártyát eldobva újratölti a torpedóvetőt: egy új torpedójelzőt tesz a tábla mellől a tábla megfelelő mezőjére.

Mivel nem kell riadókártyát felcsapnia, kezdődhet a 2. forduló, azaz ismét az admirális köre következik.

Ha nehézségeid támadtak a kapitány halála után, jó helyen jársz! Ha azonban nem szereted a spoilereket, hagyd ki ezt a fejezetet!

Ne feledd, mi a legfontosabb!

A legjobb dolog amit tehetsz, hogy növeld a győzelmi esélyeiteket, ha nem felejtet el a játék célját: megjavítani az **ugróhajtóművet**.

Nagyon könnyű elveszni a többi rendszer javítási feladataiban. Persze azok is fontosak, de soha nem mehet a fő cél rovására.

Forgasd a jártasságpaklit!

Összesen 12 kártya van (3 játékos esetén) a **jártasságpakliban**. 5 mérnöki jártasság kell az **ugróhajtómű** javításához. Ez azt jelenti, ha nem rendelkezik senki sem mérnöki kedvezménnyel, kb. háromszor kell a teljes paklit átporgetni, hogy megnyerjétek a játékot (normál nehézség esetén).

Tervezd meg a legénységet!

Mindent meg kell tennetek, hogy a szerepeitek jól kiegészítsék egymást. Például: ha te vagy a lila játékos, és nincs a csapatban senkinek sem parancsnoki, vagy tudományos kedvezménye, talán érdemesebb a hajóorvost választanod, mint bármelyik másikat.

Figyeld a jövőt!

A **külső szkenner**ek „online” állapota mellett lehetőség van arra, hogy a jövőbe tekints. Minden esetben győződj meg róla, hogy a megfelelő játékosnak van-e elegendő parancsnoki jártassága, hogy felülírjon egy igen káros **riadókártyát**. A **torpedóvetőt** használhatod a rossz dolgok késleltetésére, amíg csak a megfelelő személy nem kerül sorra, aki már kezelni tudja a helyzetet. És az a legjobb, ha senki nem sérül meg egy **riadókártya** következtében.

Facsarj ki mindent a narancsból...

A nagyobb akciók végrehajtásához bizony sokat kell mozognod. Használd ki a **kommunikációs rendszer** előnyeit, amennyire csak lehetséges. Ha mozognod kell, és tudsz, azt minden esetben a **teleporton** keresztül tedd. Ha a **teleportáló** „offline” állapotban van, minden bizonnyal az első dolgod lesz visszakapcsolni, közvetlenül a **kommunikációs rendszer** után.

Amikor mozognod kell, használd azt a helyiséget, ahová mozogtál a lehető legtöbbször. Például ha kártyákat szeretnél a **számítógép**, vagy a **rakománytároló** segítségével húzni, helyben is maradhatsz, hogy több akciót is elkölts a húzásra. Ha a **harcvezérlőben** vagy, hogy **haditervet** húzz, simán húzhatsz egymás utáni köreidben akár többet is. Ha a **hídra** mész, valamilyen rendszert megjavítani, akár egymás után többet is javíthatsz.

Gondold végig az akcióid számát!

Amikor megpróbálsz mérlegelni a dolgokat súlyosság szempontjából, vedd figyelembe a rendelkezésedre álló akcióid számát is.

Ha te csak 3 akcióval tudnád megsemmisíteni a hajón lévő összes idegent, de ezt a katona társad egyetlen akcióval is megteheti, felesleges erre pazarolnod 3 akciódat.

Ha eldöntöd, hogy megvizsgálsz (eltávolítasz) egy anomáliát, vagy kikutatasz egy **fejlesztést**, gondold végig, hogy ez hány akciódba fog kerülni, és az anomáliával, vagy a **fejlesztés** nélkül hány akciót veszítenél. 2 taktikai jártasság és 2 akció szükséges a **pajzs** javításához, így a pajzsmodulátor nagyon hasznos fejlesztés lehet. Ha azonban épp irracionális gravitáció hat rátok, és mindez egy extra akcióba kerül, már nagyon gyorsan találhatsz helyette valami hasznosabbat.

Ó, kapitány, kapitányom...

A kapitányotok eszes fickó volt, és egy csomó **csatatervet** hagyott rátok, ami segíthet benneteket a győzelemben. Még akkor is, ha nincs köztetek admirális, vagy első tiszt, érdemes pár **csatatervet** felhúznótok, és a kritikus pillanatban felhasználnotok. Minden egyes **csataterv** többet ér, mint a megszerzésére elköltendő 2 akció és 1 parancsnoki jártasság. Ennél is fontosabb, hogy minden **csataterv** több lehetőséget is kínál, az igazán kritikus pillanatok túléléséhez.

Hasonlóképpen érdemes megtartani a **csataterveket** arra a pillanatra, amikor a leghasznosabban felhasználhatók. Például ne adj valakinek jártasság kedvezményt, ha nem tudja azt kihasználni. De légy azért óvatos! Ha túlságosan ragaszkodsz a **csatatervekhez**, lehet épp amiatt veszítetek, mert nem használtad fel őket.

Tökéletes befejezés

Légy tudatában annak, hol fejeződik be a köröd.

Ha lehetséges, fejezd be a körödet azzal, hogy segítesz valakinek. Például kaphat kártyát tőled, vagy használhatod a képességedet az érdekében.

Győződj meg róla, hogy nem ér úgy véget a köröd, hogy abból más játékosoknak esetleg kára származik. Például ha egy játékos társadnak egy fontos akciót kellene végrehajtania, megtisztíthatod azt a helyiséget az idegenektől, ahol majd cselekednie kell.

Nincs felesleges akció

Az akcióid nagyon értékesek, így ne pazarold el őket. Ha nincs semmi ötleted, hogy mire költsd el az utolsó akciódat, akkor teleportálj (akár magadat, akár egy társadat), adj a társadnak kártyát, vagy vegyél el tőle egyet.

Játékvariánsok

Bár szeretjük az alapjáték összes szabályát, van néhány kedvelt játékvariánsunk, amiket újra és újra előveszünk, és amiket talán te is szívesen kipróbálnál.

Gyors játék

Távolítsd el az összes narancssárga **riadókártyát** a **riadópakliból**. A célod így némileg leegyszerűsödött: vagy megjavítod a hajót, mielőtt a sárga kártyák elfogynak, vagy a pirosak előbb-utóbb kinyírnak titeket.

Haladó gyors játék

Távolítsd el minden sárga **riadókártyát** a kezdetben felcsapott 5 kártyán felül. Ez lehetővé teszi számotokra, hogy a játékot még sárga fokozatban kezdjétek, de ezután közvetlenül már narancs kártyák következzenek, ami rendkívül módon megnehezíthetik a dolgotokat.

Minden szerep

Ahelyett, hogy minden játékos egy megadott színből választhat magának szerepet, megengedett, hogy bárki, bármilyen tetszőleges szerepet választhasson. Ha egy adott színből (és azonos ranggal) több karakter is játékban van, akkor a játéksorrendet a játékosok születési dátuma dönti el (az idősebbtől kell a fiatalabb felé haladni).

Egyjátékos mód

Mivel ez a játék alapvetően kooperatívnak készült, nincs semmilyen kizáró ok arra, hogy akár egyedül is játszani tudj vele. Javasoljuk, hogy válassz magadnak egyszerre 3-4 szerepet is. Az extra képességek nagyon hasznosak tudnak lenni.

Tudj meg többet!

Ha többet szeretnél megtudni erről, vagy más, hasonlóan nagyszerű játékainkról, látogass el a honlapunkra:

www.alderac.com/thecaptainisdead

Készítők

Ezt a játékot a következő embereknek köszönheted:

Játéktervezők:

Joe Price, JT Smith

REG projektmenedzsment:

Todd Rowland

Illusztrációk és grafikai tervezés:

Gaetano Leonardi, JT Smith és
Scott Nicely a Jovialgraphics.com-tól

Szerkesztők:

Jess Kindschi, Dustin Oakley, Peter Dast, Bryan Reese

Gyártás:

David Lepore

Játékesztelők:

Heath Bair, Michael Hamlin, Mike Greb, Faelin McCaley, Wendy van Dijk, Ryan McCombs, Michael Kastern, Kevin Runde, Tera Runde, Keegan Runde, Marcus Runde, Chris Burr, Steven Dast, Peter Dast, Mike Jones, Steve Kaftanski, Dustin Oakley, Jeff King, John Braxler, Zoe Price, Robert Rankin, Trevor Panhorst, Sarah Panhorst, Joseph Murphy, Eric Holt, Gregg Owen, Skylar Fisher, Sandra Holt, Lee Wells, Rich Stone, Rich Spaeth, Tyler Crow, Lanny Thompson, Josh Egstad, Jonathan Gibson, Daniel Lashlee, Markus Smith, Lee Lamberson, Mary Ulrich, Cameron Lawrence, Same Manuel, Benjamin Dewailly, Tyler Rasmussen, David Tallmadge, Phill Harnett, Kier Heyl, Aravind Srivatsan, Issac Phillips, John Rozeske, John Oettinger, Jamie Vrbsky, Tavis Parker, Carl Klutzke, Josh Bricker, Matt Loomis, Brett Myers, Scott Metzger, Evan Pedersen, Jeff Large, Chevee Dodd, Jason Glover, David Taylor, Matthew Duhan, Steve Fosdal, Elisabeth Ertel, David Sheppard, Andrew Hanson, Eric Jome, James Mathe, Andrew Hanson, Ziliang Guo, Ryan Sigg, Ken Schaffter, Connor Schaffter, Caitlin Schaffter, Matt Worden

© 2017 Alderac Entertainment Group.

The Captain is Dead and all related marks are ™ and

© Alderac Entertainment Group, Inc. 4045 E. Guasti Road #210, Ontario, CA 91761 USA. Printed in China.

Figyelem: fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz. Ne adja 3 éves, vagy fiatalabb gyermek kezébe!



Rendszerek képességeinek gyors áttekintése

Kommunikációs rendszer (Comm System): Add oda az egyik jártasságkártyádat bármelyik játékosnak, vagy vedd el egy jártasságkártyát egy bárhol lévő játékostól.



Torpedóvető (Torpedo Tube): Lőj ki egy torpedót (távolítsd el a hajóról egy torpedójelölőt), hogy ne kelljen a köröd végénriadókártyát húznod, VAGY semmisíts meg egy idegen űrhajót.



Torpedóvető (Torpedo Tube): Tegyél a játéktáblára egy új torpedójelölőt.



Biztonsági állomás (Security Station): Semmisíts meg egy ellenséges idegen figurát bármelyik helyiségben.



Traumaállomás (Trauma Station): Gyógyíts meg egy itt tartózkodó sérült karaktert.



Kutatóállomás (Research Station): Kutass fel egy anomáliát (dobd el az anomália kártyáját).



Teleportáló (Teleporter): Teleportáld át bármelyik karaktert bármelyik helyiségből bármelyik helyiségbe.



Rakománytároló (Cargo Pod): Húzz fel innen 1 jártasságkártyát, vagy 1 eszközkártyát.

Belső érzékelők (Internal Sensor): Ingyenes: húzd fel a jártasságpakli 3 felső lapját, és fektesd képpel felfelé ide. Akció: Válassz és húzz fel egy képpel felfelé néző jártasságkártyát.



Számítógépek (Computers): Ingyenes: ha a jártasságpakli kifogyott, keverd meg az eldobott lapokat és képezz egy új paklit belőlük. Akció: Húzz egy véletlenszerű jártasságkártyát a jártasságpakliból.



Kapitány naplója (Captain's Journal): Húzd fel a legfelső csatatervkártyát.

