

RULES AT A GLANCE

HOW TO AVOID USING THE RULEBOOK

A KÖR

1) KÖR KÁRTYÁK (Turn (T) Cards): helyezzük őket fejfel lefelé, majd egyszerre fordítsuk fel őket. A kört az előző körben meghatározott kezdeményezési sorrendben kell kidolgozni.

2) Kezdeményezés meghatározása: A Flottataktika Érték **+3** a Dindrenzi, **+2** az Aquans, Terrans és Relthoza, illetve **+1** a Sorylians és Directorate seregeknek.

3) Mozgás és harc: a játékosok felváltva lépnek az osztagokkal (Squadrons) és vadászgép-rajokkal (**Wings**); eközben kijátszhatjuk az (**S**), (**A**) és (**R**) kártyákat.

4) Végső fázis: a kártyák kicserélésének, a jelzők elrendezésének, a Győzelmi Pontok kiszámításának az ideje.

PARANCSNOKI TÁV

A parancsnoki táv (Command Distance (**CD**)) is **8"** a Relthoza, **7"** a Sorylians és **6"** a Terrans, Aquans, Dindrenzi és Directorate seregeknek. Ha a hajó parancsnoki távon kívül van, nem lehet játékkártyákat kijátszani rájuk, és nem hajthatnak végre ösztűz (**Link Fire**) parancsot. A rajok és a vadászrepülő (**Flight**) modellek figyelmen kívül hagyják a parancsnoki távot.

MOZGÁS

Amikor aktiválunk egy hajót, a maximális mozgás (**MV**) értékének legalább felét kötelező megtennie. Az egyedüli kivétel ez alól az, ha a hajó mozgását egy kritikus találat befolyásolja, vagy ha a hajó a Gépház Leáll (**Cut Engines**) szabályt használja.

TÜZELÉS

A tüzelő hajó és a célpont közti lőtávolságot előre le lehet mérni, hogy a legmegfelelőbb célpontot választhassuk ki. A lőtávolságot a tüzelő hajó talapzatának (**Flight Stand**) közepétől a célpont hajó talapzatának közepéig kell lemérni. Ha a célpont talapzatának (**Flight Stand**) közepe csak részben esik bele a tüzelő hajó tűzívébe (**Firing Arc**), a tüzelő hajó az **AD** értékének felét használja. Ha a célpont talapzatának (**Flight Stand**) közepe teljesen belesik a tüzelő hajó tűzívébe, a tüzelő hajó a teljes **AD** értékét használja. Ha két hajó talapzata között a rálátást egy legfeljebb **8"** széles aszteroida-mező vagy zavarómező (**Distortion Field**) akadályozza, az **AD** értéket felezni kell. Ha az akadály **8"**-nél nagyobb, nem lehet keresztüllőni rajta. Megfigyelni vagy meteoron nem lehet keresztüllőni. Ha a dobás eredménye **1**, **2** vagy **3**, a lövés nem talál, és nem lesz további hatás. Ha **4** vagy **5**, akkor a hajó **1** találatot okoz. Ha az eredmény **6**, a lövés **2** találatot okoz, és újabb **D6**-al kell dobni. A fenti számok érvényesek az előlő, a két oldalsó, a hátsó fegyverekre, valamint a torpedókra és a lövegtorony (**Turret**) típusú fegyverekre is.

SÉRÜLÉS MÓDOSÍTÓK

Minden **1** pontnyi hajótest (**Hull**), illetve legénységi (**Crew**) sérülés jelző (**Token**) után az **AD 1** ponttal csökken. Ez az érték minden előlő, hátsó, jobb-baloldali, lövegtorony illetve védelmi (**Point Defence**) fegyver **AD** értékét módosítja. A fenti módosító nem vonatkozik a torpedókra, pajzsokra vagy az aknákra. A kétféle sérülés-jelző nem egyszerre módosítja az **AD** értéket, hanem a kettő közül csak a nagyobbik sérülést kell figyelembe venni. Ily módon, ha a hajónak van **3** hajótest sérülése és **2** legénység veszteség jelzője, az **AD** értéket nem **5**-el, csak **3**-al kell módosítani. Ugyanez lesz a helyzet, ha **3** pontnyi legénységi vesztesége van és csak **2** hajótest sérülés jelzője. Az **AP** érték nem befolyásolja az **AD**-kockát. Ha egy **PW**-rendszer értéke **0**-ra csökkenne, attól még továbbra is **1**-es **AD** értékkel fog tüzelni.

KIS CÉLPONT

Ha egy csatahajó (capital) osztályú hajó kis célpont (Frigate, Escort, Transport, Gun Platform), tüzel, csak **5**-ös vagy **6**-os dobás esetén talál. Ha egy csatahajó osztályú hajó Corvette, Shuttle vagy Gun Drone típusú hajóra tüzel, csak **6**-os dobás esetén talál.

ÖSZTŰZ (LINKED FIRE)

A támadás során egy hajót ki kell jelölni a támadás fókuszának: a hajó egyetlen fegyverrel rálő a célpontra a teljes **AD** értékével. Az ösztűzőn belül csak ugyanannak az osztagnak a hajói tüzelhetnek vele együtt: az osztag további hajói az **AD** értékük felét adják a támadáshoz. Az eredményt lefelé kell kerekíteni, de ösztűz esetén minimum **1 AD**-t mindenképpen hozzá kell adnia a támadáshoz (kivéve kritikus sérülés esetén).

• Az osztagon belül a hajók bejelenthetnek ösztűzet saját, valamint az osztag többi hajójának oldalsó (broadside) fegyvereivel.

• Az osztagon belül a hajók bejelenthetnek ösztűzet saját, valamint az osztag többi hajójának torpedóival.

• Az osztagon belül a hajók bejelenthetnek ösztűzet saját, valamint az osztag többi hajójának lövegtorony-fegyvereivel.

• Egyetlen hajó bejelenthet ösztűzet egy lövegtoronnyal és a saját oldalsó fegyvereivel (azután további ösztűzet jelenthet be az osztaga többi hajójával, ha azok ugyanezt teszik).

• Egy hajó vagy osztag egyszerre nem jelenthet be ösztűzet és oszthatja meg a lövéseit.

• Egy hajó nem jelenthet be ösztűzet két oldalsó fegyversorával (vagy az előlő és hátsó fegyversorával).

LÖVÉSEK MEGOSZTÁSA

Egy hajó több célpont között megoszthatja az **AD** értékét. Nincs külön szabály arra, hogy milyen mértékben oszthatja el a lövéseit, így egy **9 AD** értékű támadást akár például **9 1 AD**-s támadásra is szét lehet osztani.

• Egy hajó a lövegtornya lövéseit több tűzívben is el tudja osztani.

• Egy hajó a torpedós támadásait szabadon el tudja osztani.

• Egy hajónak meg kell osztania a védelmi (**Point Defence Systems**) fegyvereinek tűzét.

CSÁKLYÁZÁS

• Ha egy hajó öklelni (**Ram**) akar, ugyanabban a körben nem kísérelhet meg csáklózást (**Boarding**) is.

• Egy hajó nem lőhet arra a hajóra, amelyet egy időben meg akar csáklózni.

• Egy más osztagban levő hajó nem lőhet olyan hajóra, amelyet éppen megcsáklóznak.

• Egy hajó a következő körben eltávolodhat a megcsáklózott hajótól: ekkor a támadó csapatait a megcsáklózott hajón hagyja.

• Egy csáklózó hajó nem nyerheti vissza az **AP** értékét a megcsáklózott hajóról.

• Egy hajó csak akkor csáklózhat meg egy másikat, ha legfeljebb **4"**-nyire van tőle.

• A csáklózó csapatok nem szállhatnak át egy második megcsáklózott hajóra.

• Egy hajó nem oszthatja meg az **AP** értékét, hogy egynél több hajót csáklózzon meg.

• A csáklózás során egy hajónak vagy az összes **AP** értékét fel kell használnia, vagy nem használhat fel semmit sem.

• Ha egy hajót megcsáklóztak, a következő körben elmozoghat a másik hajótól.

VÉDELMI FEGYVEREK (POINT DEFENCE, PD) és a vadászgép-rajok (WINGS)

• Ha egy hajó **PD**-fegyvert használ, a talapzat közepétől számítva **4"**-es lőtávolsággal és **360°**-os tűzívvel bír.

• Ha egy hajó **PD**-fegyvert használ, meg kell osztania a tüzet a célpontjai között.

• Ha egy hajó **PD**-fegyvert használ, nem lőhet olyan vadászgép-rajra, amelyet előzött (**Driven Off**).

• Ha egy hajó **PD**-fegyvert használ egy vadászgép-raj ellen, csak **5**-ös vagy **6**-os dobás esetén talál.

• Ha egyetlen **PD**-dobás **2** találatot okoz egy vadászgép-rajon, az teljesen megsemmisül.

• Ha egyetlen **PD**-dobás **1** találatot okoz egy vadászgép-rajon, az elmenekül (**Driven Off**).

• Ha egy vadászgép-raj elmenekül, akkor kötelező **5"**-nyire eltávolodnia, hogy kikerüljön a rálövő hajó **4"**-es körzetéből.

• Ha egy vadászgép-raj elmenekül, akkor ugyanabban a körben nem kerülhet talapzatérintkezésbe egy másik ellenséges vadászgép-rajjal vagy hajóval.

VÉGSŐ FÁZIS

Minden elpusztított osztagunk után a kezünkben tartott lapok számát **1**-el kell csökkentenünk, de csak akkor, ha a flottánkban **5**-nél kevesebb osztag maradt.

• Dobjuk el a lapokat, amelyeket már nem akarunk felhasználni, és húzzunk helyettük újakat.

• Ha új lapot húztunk, azt a következő végső fázisig nem dobhatjuk el.

• Ha a kör során elhasználtunk kártyákat, húzzunk újakat, hogy osztagonként **1** kártya legyen a kezünkben.