

# STAR TREK™

# Panic®

fordította: **BEORN** (2018)  
 lektorálta: **HIPSZKI LÁSZLÓ**

nem hivatalos és nem  
 szözszerinti fordítás!

## HASZNÁLATI UTASÍTÁS

### A JÁTÉKRÓL

A **Star Trek™ Panic®** egy kooperatív társasjáték, amelyben a játékosok a legendás *U.S.S. Enterprise* NCC-1701 legénységének bőrébe bújhatnak. A játékosoknak együtt kell működniük, hogy öt év alatt sikeresen befejezhessenek minden küldetést, és közben megóvják az *Enterprise* űrhajót a különböző ellenséges fenyegetésektől és idegen találkozásoktól.

A játék megnyeréséhez a játékosoknak sikeresen teljesíteniük kell mind az öt küldetést, majd le kell pucolniuk a megmaradt fenyegetéseket a játéktábláról, miközben az *Enterprise* hajótörzsének legalább egy szekciójának épségben kell maradnia. Amennyiben az űrhajó törzsének mind a hat szekciója megsemmisül, úgy a játékosok elveszítik a játékot!

### TARTALOMJEGYZÉK

JÁTÉKÖSSZETEVŐK.....	2
A JÁTÉK KEZDETE ELŐTT.....	4
A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE.....	5
AZ ENTERPRISE-KÁRTYÁK.....	6
A KÜLDETÉSEKRŐL.....	7
KERESKEDÉS, KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA, MANŐVER.....	8
KÜLDETÉSEK ÁLLAPOTÁNAK ELLENŐRZÉSE.....	11
FENYEGETÉSEK MOZGATÁSA ÉS TÜZELÉS.....	12
ÚJ FENYEGETÉSEK, GYŐZELEM.....	14
SPECIÁLIS FENYEGETÉSJELZŐK.....	15

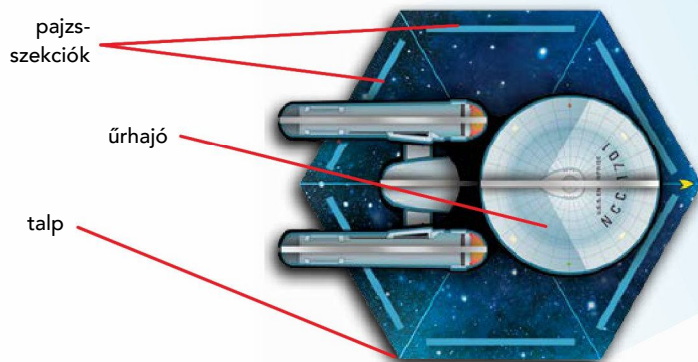
# JÁTÉKÖSSZETEVŐK

## A játéktábla

A játéktáblán fog majd a legtöbb akció történni. Egy sor színkódolt gyűrűre oszlik, amely színekkel a különböző tartományokat jelöltük meg: zöld = távoli, lila = közepes, kék = közeli. A táblát 6 sorszámmal ellátott szektorra is felosztottuk, valamint itt találhatóak a teljesített küldetések mezőit és egy rövid összefoglalást a speciális fenyegetésjelzők viselkedéséről.

## Az összeszerelt *Enterprise* modell (űrhajó, talp és pajzsok)

A *Enterprise* űrhajót több kartondarabból kell összeállítanotok (lásd az összeszerelési útmutatót), mely a játékotok középpontja lesz majd. A teljesen összeállított modell magában foglalja az űrhajót, a hatszög alakú talpat, és a talpba tűzött 6 átlátszó, kék műanyag pajzs-szekciót is. Ezt mind együtt majd a játéktábla közepére kell elhelyeznetek.



speciális  
jelzők  
működése

távoli

közepes

közeli  
tartomány



teljesített küldetések

szektorok sorszáma

## Sérülés- és megsemmisülés-jelölők

A játék során az *Enterprise*-nek különböző ellenséges fenyegetésekkel kell szembenéznie. Ezek a karton jelölők mutatják az *Enterprise* pajzsainak és törzs-szekcióinak sérüléseit, illetve megsemmisülését. Minden jelzőből 6-6 darabot találsz a játékban.



pajzs sérülése



hajótörzs sérülése



hajótörzs  
megsemmisülése

## Fenyegetésjelzők és a vászonzsák

A játékban 31 darab háromszög alakú fenyegetésjelzőt találsz, melyek legtöbbje valamilyen ellenséges űrhajó (klingon, romulán, vagy tholián). Ezek a jelzők a játéktáblára fognak kerülni, az *Enterprise* felé fognak mozogni és azt támadni. Az ellenséges űrhajóknak különböző védelmi értékeik találod meg a jelzők sarkaiban, és közös jellemzőjük, hogy kezdetben mindig a legmagasabb védelmi értékükkel fordulnak az *Enterprise* felé.

A fenyegetésjelzőket a vászonzsákba kell majd tenni, melyből a játék során kell őket véletlenszerűen kihúzni, majd elhelyezni azokat a játéktáblán (vagy azonnal megoldani őket).



A JELZŐ  
VÉDELMI  
ÉRTÉKEI

## Karakterkártyák

A játékban 7 karakterkártyát találsz, melyek lehetővé teszik a számotokra, hogy az *U.S.S. Enterprise* legendás legénységének bőrébe bújjatok. Minden karakter rendelkezik egy-egy speciális képességgel, melyet az őt irányító játékos a saját körében használhat majd.

## Enterprise-kártyák

A 62 *Enterprise*-kártyából álló pakli az elsődleges mód arra, hogy a játékosok különböző akciókat hajthassanak végre a játék során. A pakliban találsz fézer- és fotontorpedó találatkártyákat, erőforráskártyákat és más egyéb kártyákat is, melyek segítségére lehetnek a legénységnek az *Enterprise* megvédésében, és a küldetések befejezésében.

## Küldeteskártyák, és -jelzők

A küldetések teljesítése a játék elsődleges célja. A játékban 18 küldeteskártyát találsz, melyek mindegyikének saját küldetés-specifikus paraméterei és célkitűzései vannak, valamint mindegyik valamilyen jutalmat ad a sikeres teljesítése esetén. Egyes küldetések során egyedi, négyzet alakú küldetésjelzőket is fogtok használni. Ezek a jelzők a játéktáblára kerülnek a küldetés idejére. Vannak olyan jelzők is, melyek a küldetések sikereit jelzik, valamint van egy küldetés időjelző is (átlátszó kék korong), mely segítségével az időfüggő küldetés során eltelt időt lehet nyomon követni.



## További játékoszertevők

A játékban találsz 6 körsorrend-kártyát is, amelyek hasznos emlékeztetőül szolgálnak a számotokra, mivel tartalmazzák egy komplett játékkör összes fázisát és azok sorrendjét.

A hatoldalú kocka segítségével állapíthatjátok meg, hogy az újabb fenyegetésjelzőket melyik távoli szektorba kell majd elhelyezni, illetve az egyes jelzők és küldetések speciális paramétereinek meghatározására is szolgálhat.

Az erőpajzs (Force Field), és a manőverezhetetlen (No Maneuver) jelzőket arra fogjátok használni, hogy emlékeztessen titeket, éppen milyen speciális akciók, vagy szabályok vannak hatással a játékra.



# A JÁTÉK KEZDETE ELŐTT

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Tedd a játéktáblát az asztal közepére.
- Tedd az *Enterprise* űrhajót a talpára, és tűzz egy-egy műanyag pajzs-szekciót a talp szélein lévő mind a hat részbe (egyet-egyet a hatszög minden oldalához).
- Tedd az összeállított űrhajót, a talpat és a pajzs-szekciókat együtt a játéktábla közepére úgy, hogy az űrhajó orránál lévő sárga nyílacska az 1-es és a 6-os szektorokat elválasztó vonal felé mutasson.
- Válogasd ki a következő fenyegetésjelzőket: „Tholian”, „Romulan Battle Cruiser” és „Klingon Cruiser”. Véletlenszerűen helyezd el őket az 1-es, 3-as és 5-ös szektorok távoli mezőin úgy, hogy a jelzők a legmagasabb védelmi értékükkel forduljanak az *Enterprise* felé.
- Minden játékoshoz hozzá kell rendelni 1-1 karakterkártyát. Vagy véletlenszerűen ossz minden játékosnak 1-1 karakterkártyát, vagy közösen döntsétek el, hogy ki melyik karakterrel legyen.
- Keverd meg az *Enterprise*-kártyák pakliját. Ossz a játékosok számától függően minden játékosnak lapokat: 1-2 játékos esetén mindenki 6-6 kártyát kap, 3-5 játékos esetén 5-5-öt, míg 6 játékos esetén 4-4 kártyát. Mivel ez egy kooperatív játék, ezért a játékosoknak nem kell egymás elől elrejtetniük a kártyáikat.
- Tedd a megmaradt kártyák pakliját képpel lefelé valahová a játéktábla mellé, és hagyj mellette némi helyet a dobott lapoknak is.
- Keverd meg a küldeteskártyák pakliját, és tedd le valahová a játéktábla közelébe, az idő nyomkövetésére szolgáló kártya és jelző, valamint a dobókocka társaságában. Csapd fel a legfelső küldetést, és olvasd fel hangosan a küldetés paramétereit, hogy megállapítsd, szükséges-e még valamilyen egyéb előkészítő lépést tenned az érdekében (jelzők, időkorlát, vagy más speciális hatások). Olvasd fel a küldetés befejezéséhez szükséges konkrét célokat is. *Lásd még az első játék során ajánlott küldetések részt alább.*
- Gyűjtsd az összes jelzőt egy kupacba valahová a tábla közelébe, és szükség szerint használjátok majd őket a játék során.
- Válasszátok ki a kezdőjátékost. A játékosok az óramutató járása szerinti irányában követik majd egymást.  
*Megjegyzés: a játék kezdetén a kezdőjátékos kihagyja az 1. és 2. fázisokat.*



## AZ ELSŐ JÁTÉKOTOK SZORÁN

A Csillagflotta kadétjai számára az első játékuk során az alábbi küldetéseket ajánljuk:

Javasoljuk, hogy válogasd ki a „Distress Signal” és az „Outpost Defense” küldeteskártyákat, és játszatok egy 2 küldetés sikeres teljesítéséig tartó, gyors játékot. A győzelemhez ezt a 2 küldetést kell megoldanotok, és persze le kell pucolnotok a megmaradt fenyegetéseket is a játéktábláról. Így áttekintést kaphattok arról, hogy miként kell kezelnetek az űrhajókat, ezáltal az éles bevetés során ez már sokkal könnyebben fog menni.

# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

## A JÁTÉKKÖRÖDBEN

Amikor épp rád kerül a sor, a játékkörökben az alábbi sorrendben kell végrehajtandod mind a 7 fázisodat:



### 1. ENTERPRISE-KÁRTYÁK HÚZÁSA *(Az Enterprise-kártyák ismertetését lásd a 6. oldalon.)*

A játékkörök kezdetén annyi *Enterprise*-kártyát kell felhúznod a pakliból, hogy ismét a játék kezdetén kiosztott számú lap legyen a kezvedben: 1-2 játékos esetén 6 kártya, 3-5 játékos esetén 5 kártya, míg 6 játékos esetén 4 kártya. Ha még kellene kártyákat húznod, de a húzópakli kiürült, akkor képpel lefelé keverd össze az eldobott kártyák kupacát, egy új húzópaklit képezve ezáltal, majd folytatd a kártyahúzást.

### 2. CSAPJ FEL EGY ÚJ KÜLDETÉST (HA SZÜKSÉGES) *(A küldeteskártyák ismertetését lásd a 7. oldalon.)*

Ha az aktuális küldetések még nincs teljesítve, azonnal ugorj a 3. fázisra.

Ha az előző küldetés befejeződött az előtted lévő játékos körében, akkor csapd fel a legfelső küldeteskártyát, majd olvasd fel hangosan a többieknek a küldetés paramétereit, és tedd meg az esetleg szükséges egyéb előkészítő lépéseket (jelzők, időkorlát, vagy más speciális hatások).

### 3. ÁTADHATSZ EGY KÁRTYÁT *(A kártyákkal való kereskedés részleteit lásd a 8. oldalon.)*

Egy kezvedben lévő *Enterprise*-kártyát átadhatsz (ha akarsz) egy tetszőleges másik játékosnak.

### 4. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA ÉS MANŐVER VÉGREHAJTÁSA

*(Az Enterprise-kártyák ismertetését lásd a 6. oldalon. A kártyák kijátszásáról és a manőverek végrehajtásáról a 8-10. oldalakon olvashatsz.)*

A kezvedben lévő *Enterprise*-kártyák kijátszásával képes vagy megtámadni az éppen aktív ellenséges fenyegetéseket, megjavítani az űrhajó egyes sérüléseit, illetve az aktuális küldetés végrehajtásán is munkálkodhatsz. Csak a kezvedben lévő lapok száma korlátozza, hogy a körökben hány kártyát játszhatsz ki. Minden kijátszott kártyát dobj el a dobópakliba, miután azok hatását végrehajtottad. Ezen felül végrehajthatsz az *Enterprise* űrhajóval egy manővert is, amire szükség lehet egy küldetés sikeres teljesítéséhez, vagy a kijátszott kártyáid hatásának optimalizálására a játéktáblán lévő ellenséges fenyegetéseket támadva.

### 5. AKTUÁLIS KÜLDETÉS ÁLLAPOTÁNAK ELLENŐRZÉSE *(A küldetések állapotát lásd a 11. oldalon.)*

Meg kell vizsgálnod, hogy teljesítették-e az aktuális küldetés sikeres végrehajtásának összes feltételét, és/vagy mi lesz a következő lépések.

### 6. FENYEGETÉSEK MOZGATÁSA ÉS TÜZELÉS

*(A fenyegetések mozgatását és a tüzelésüket lásd a 12. oldalon. A speciális fenyegetések viselkedését lásd a 15-16. oldalakon.)*

A játéktáblán lévő fenyegetések el akarják pusztítani az *Enterprise-t*, így előre mozognak, és tüzelnek az űrhajótokra.

### 7. KÉT ÚJ FENYEGETÉS HÚZÁSA

*(Az új fenyegetésekről bővebben a 14. oldalon olvashatsz. A speciális fenyegetések viselkedését lásd a 15-16. oldalakon.)*

Végezetül húzz 2 új fenyegetéscsillót a vászonzsákból, és azokat helyezd el a játéktáblán, illetve hajtsd végre azonnal az utasításukat.

**FIGYELEM:** minden esetben próbáld meg a játékkörökben aktiválni a karaktered speciális képességét is, mert nagy előnyököt biztosíthat.

# 1. AZ ENTERPRISE-KÁRTYÁK

A pakliban több típusú *Enterprise*-kártyát találsz. A legtöbb kártyát a hatásának végrehajtása után a dobott lapok közé kell dobni.

## TALÁLATKÁRTYÁK

A fézer és a fotontorpedók az *Enterprise* fegyverei közé tartoznak, mellyel védekezhet. Minden olyan kártya, amelyiknek a szövege a „Hit” szóval kezdődik, találatkártya. (Ez akkor fontos, ha más kártyák, vagy küldetések szövege egy találatkártyára utal.) A fézer 1 találatot okoz a megadott tartományokban (az űrhajó állásától függően), míg a fotontorpedó 2 találatot okoz, de csak az űrhajó előtt lévő szektorok célozhatók vele. Minden egyes találatkártya csak egyetlen fenyegetésnek okozhat találatot.

Egy találatkártyát csak úgy játszhat ki, ha egy, pontosan a kártya szövegében szereplő távolságra és szektorban lévő fenyegetésre célzol vele. A találatkártyák irányultságát minden esetben az *Enterprise* aktuális helyzetéhez kell viszonyítani. Minden találatkártyán szerepelnek a velük becéllozható szektorok, valamint az egyes távolsági tartományok, színekkel megjelölve.

## ERŐFORRÁSKÁRTYÁK

Az *Enterprise* találatokat szenvedhet el, és az öt évig tartó küldetéssorozatban is szükséged lesz pár speciális nyersanyagra. A dilithium és a tritanium az űrhajótok pajzsainak és törzsének javításához és/vagy újjáépítéséhez szükséges.

## EGYÉB KÁRTYÁK

Ezek a kártyák nem támadják meg közvetlenül a fenyegetéseket, de a segítségükkel további kártyákat húzhatsz, vagy egyéb olyan hatásokat hozhatsz létre, amelyek segítenek befejezni egy küldetést.

## A KÜLÖNFÉLE DIVÍZIÓK MEGKÜLÖNBÖZTETÉSE

Az *Enterprise*-pakliban lévő kártyákat többféle módon is fogják használni. Ezek egyike, hogy egyes küldetések sikere érdekében különböző divízióba tartozó kártyákat kell kijátszanotok. Az egyes divíziókba azok a kártyák tartoznak, amiken az alábbi parancsnoki-, orvosi-, mérnöki-, vagy tudományos-szimbólumok szerepelnek.

*Lásd a kártyák kijátszását a küldetések céljai érdekében a 9. oldalon.*



PARANCSNOKI  
DIVÍZIÓ



ORVOSI  
DIVÍZIÓ



MÉRNÖKI  
DIVÍZIÓ



TUDOMÁNYOS  
DIVÍZIÓ



OR commit as COMMAND Credit

## 2. A KÜLDETÉSEKRŐL

### A KÜLÖNBÖZŐ KÜLDETÉSEK SIKERES TELJESÍTÉSE A JÁTÉK MEGNYERÉSÉNEK KULCSAI

*A normál Star Trek Panic játékban 5 küldetést kell teljesítenetek a győzelem érdekében.\**

A küldetések teljesítéséhez bizonyos akciókat kell végrehajtanotok, mely magába foglalja az *Enterprise*-al való manőverezést, kockadobásokat, különböző divízióba tartozó és/vagy egyéb kártyák kijátszását és elhelyezését a küldetések speciális céljai szerint.

### A KÜLDETÉSKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

Minden küldeteskártyán az alábbi információk szerepelnek:

- A küldetés neve, és egy rövid leírás arról, hogy pontosan mi is történik.
- **A KÜLDETÉS PARAMÉTEREI:** itt találd a küldetés előkészítését, és azon speciális szabályokat, amiket be kell tartanotok, amíg az adott küldetés játékban van. A küldetések többségét valamilyen határidőre kell teljesítenetek, amihez az idő nyomon követésére szolgáló kártyát kell használnotok. Egyszerűen tedd a küldetés időjelző korongot a küldeteskártyán megadott számú mezőre. Egyes küldetésekhez speciális jelzőket is fogtok használni. Ezeket a négyzet alakú jelzőket a fenyegetéscsillagtól elkülönítve kell tárolnod, azaz nem szabad őket bekeverned a vászonzsákba. Sok küldetés hatással van a játékra, és mindaddig, amíg játékban van, megváltoztathat néhány játékszabályt. Például egyes küldetések megtiltják az *Enterprise*-al való manőverezést, vagy a kártyákkal való kereskedést.
- **A KÜLDETÉS CÉLJA:** minden küldeteskártyán szerepel az a feltétel, amit teljesítve sikeresen befejezhetitek az adott küldetést. Lehet, hogy ki kell játszaniotok bizonyos számú és/vagy típusú (valamilyen divízióba tartozó) kártyát, vagy esetleg egy speciális küldetésjelzőhöz kapcsolódó különleges manővert kell végrehajtanotok.
- **JUTALMAK:** ha teljesítetek egy küldetést, akkor megkapjátok mindazt, ami a kártya jutalom rovatában szerepel. A jutalmak begyűjtése / végrehajtása azonnal megtörténik, amint az adott küldetést befejezitek (*a küldetések egyes állapotfázisait lásd a 11. oldalon*). Ezek a jutalmak nem vihetők át későbbre.

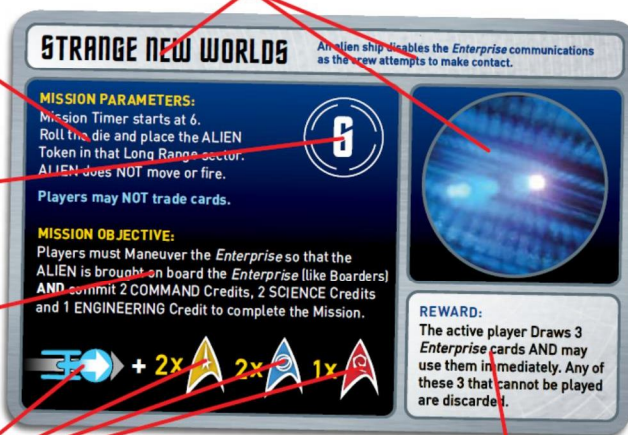
a küldetés előkészítésének részletei, és a speciális szabályok, melyeket be kell tartani mindaddig, amíg a küldetés játékban van

időhöz kötött küldetés jelzése - az időjelzőt az idő nyomon követésére szolgáló kártya megadott számú mezőjére kell elhelyezni

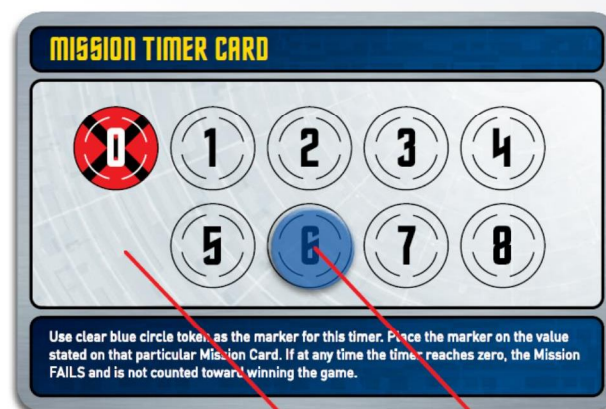
a küldetés teljesítésének követelményei

a küldetés teljesítésének követelményei, szimbólumokkal jelezve (ebben a példában a játékosoknak egy speciális manővert kell végrehajtaniuk az *Enterprise*-al, valamint ki kell játszaniuk a feltüntetett típusú és számú divízió-szimbólumot)

név és rövid ismertetés



a küldetés sikeres teljesítése után a játékosok jutalma



az idő nyomon követésére szolgáló kártya és az időjelző korong

a példaküldetéshez tartozó küldetésjelző, amit a kidobott szektor távoli mezőjére kell elhelyezni a játéktáblán

\* A játékot könnyen nehezíthetitek azzal, ha megnövelitek a teljesítendő küldetések számát. Maximum 10 küldetést hajthattok végre (tedd a 6-10. küldetésjelzőt az 1-5. jelzők tetejére). A játék könnyítése érdekében pedig csökkenthetitek a teljesítendő küldetések számát (lásd az első gyors játékot a 4. oldalon). Azt is megtehetitek, hogy teljesen kihagyjátok a játékból a küldetéseket, és egyszerűen csak addig játszotok, amíg a vászonzsákból teljesen el nem fognak a fenyegetéscsillagok, és a táblán lévő összes fenyegetést el nem hártottátok.

## 3. KERESKEDÉS

### EGY KÁRTYA ÁTADÁSA

Az éppen aktív játékos átadhat egy kezében lévő kártyát egy tetszőleges másik játékosnak. Ez remek lehetőség arra, hogy optimalizáljátok a fordulót, hogy a következő játékos hatékonyabban tudjon kezelni egy fenyegetést, vagy könnyebben fejezzen be egy küldetést.

## 4. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA, MANŐVER

A kártyák kijátszása és a manőverezés a játékosok körének legfontosabb része. Ebben a fázisban kijátszhat kártyákat az ellenséges fenyegetések megtámadására, az űrhajó különböző sérüléseinek helyreállítására, az aktuális küldetés megoldása érdekében, illetve manőverezheted az *Enterprise*-t. Az egyetlen korlátja annak, hogy a körödben hány kártyát játszhat ki, a kezében lévő lapok száma. A kijátszott kártyáid a dobott lapok közé kerülnek, amint megoldottad a hatásukat.

### ENTERPRISE-KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

#### TALÁLATKÁRTYÁK

- Találatkártyákat a táblán lévő fenyegetésjelzők ellen tudsz kijátszani, hogy sérülést okozz nekik, ezáltal csökkentsd a védelmi értéküket minden sérülés után eggyel. Ez utóbbi jelzésére forgasd el a fenyegetésjelzőt az óramutató járásával megegyező irányba, a következő védelmi értékére.
- A körödben több támadókártyát is játszhat, akár ugyanarra a célpontra, vagy több, különböző célpont ellen is. Ne feledd, hogy egyes találatkártyák 2 sérülést, vagy közvetlen találatot is okozhatnak.
- Ha egy fenyegetésjelző védelmi értéke nullára csökken, megsemmisül. Ez esetben távolítsd el a jelzőt a tábláról, és tedd az eldobott fenyegetésjelzők kupacába.

#### ERŐFORRÁSKÁRTYÁK

Mivel az *Enterprise* folyamatos támadás alatt áll, egyes szekciói sérülhetnek, vagy akár meg is semmisülhetnek, így nem árt néha karbantartásokat végezned az űrhajótokon. Az éppen soron lévő játékos az *Enterprise* hajótörzs- és pajzssérüléseit javíthatja meg az erőforráskártyák segítségével.

#### JAVÍTÁS:

- 1 „Dilithium” kártyával megjavíthatod az *Enterprise* 1 pajzs-sérülését, azaz eltávolíthatod bármelyik pajzs-szekcióról 1 sérülésjelzőt.
- 1 „Tritanium” kártyával megjavíthatod az *Enterprise* 1 hajótörzs-sérülését, azaz eltávolíthatod a hajótörzs bármelyik szekciójáról 1 sérülésjelzőt.

#### ÚJJÁÉPÍTÉS:

- 1 „Dilithium” ÉS 1 „Tritanium” kártyával újjáépítheted az *Enterprise* egyik megsemmisült pajzs-szekcióját, VAGY a hajótörzs bármelyik szekcióját. Tűzd vissza az általad választott, megsemmisült pajzs-szekciót a talpra, vagy távolítsd el egy általad választott hajótörzs megsemmisülése jelzőt a hajótörzs tetejéről.

#### EGYÉB KÁRTYÁK

Ezek a speciális kártyák segíthetnek nektek az *Enterprise* megvédésében, az aktuális küldetés teljesítésében, vagy a játéktábla kontrolálásában.



#### VÉDELMI ÉRTÉK

Amikor egy fenyegetésjelző a táblára kerül, mindig a legmagasabb értékkel kell az *Enterprise* felé fordítani.

Például: a jelzett fenyegetésjelző bekap egy fézer-találatot, ami 1 sérülést okoz. A jelző eddig a 2-es védelmi értékű csúcsával fordult az *Enterprise* felé, az 1 sérülés miatt most azonban át kell fordítani az 1-es védelmi értékű csúcsára.



**JAVÍTÁS = SÉRÜLÉSJELZŐ ELTÁVOLÍTÁSA**  
**ÚJJÁÉPÍTÉS = MEGSEMMISÜLT PAJZS-, VAGY HAJÓTÖRZS-SZEKCIÓ VISSZÁÉPÍTÉSE**

A sérüléseket lásd a 12-13. oldalakon.





## KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA AZ AKTUÁLIS KÜLDETÉS MEGOLDÁSA ÉRDEKÉBEN

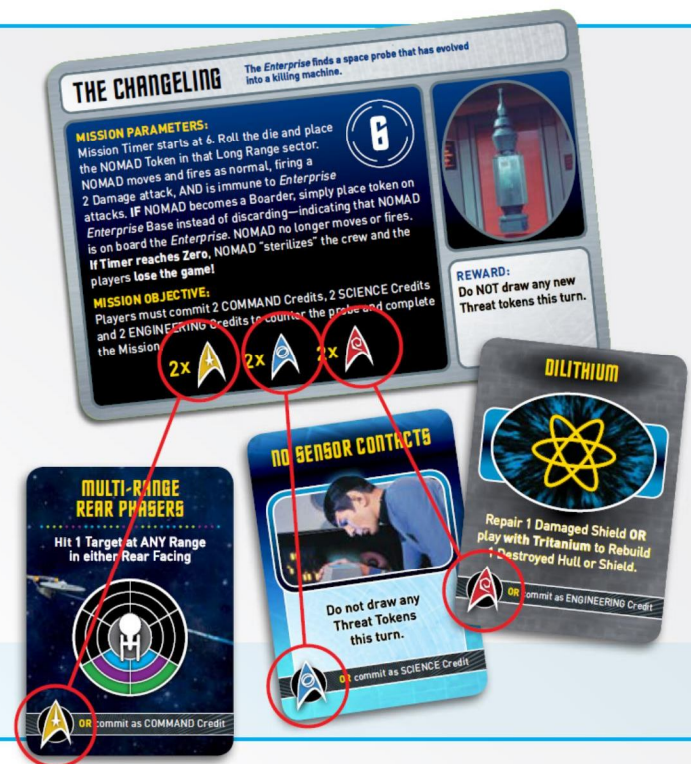
Ezen (4.) fázisod során az aktuális küldetés megoldásán is munkálkodhatsz. Néhány küldetéshez olyan kártyák szükségesek, mint a „Phaser”, vagy a „Security Team”, míg sokukhoz megfelelő típusú és számú divízió-szimbólumot kell kijátszani.

*Ez utóbbiak az űrhajó nevesített és „névtelen” legénységét képviselik, akik a feladatukat végezve és a képességeiket használva dolgoznak az aktuális válság megoldásán.*

Ha a küldetés érdekében játszol ki bizonyos kártyákat, akkor ezeket a küldeteskártya mellé kell kijátszanod, és (egyelőre) nem kerülnek a dobott lapok közé. Így biztosan nyomon tudjátok követni, hogy még mi szükséges a küldetés teljesítéséhez.

Az 5. (aktuális küldetés állapotának ellenőrzése) fázisod során, ha az adott küldetést sikerült teljesíteni, vagy az végleg megghiúsult, a mellé kijátszott kártyákat dobd el a dobott lapok közé. Amíg ezek egyike nem következik be, a kijátszott kártyák mind ott maradnak az aktuális küldeteskártya mellett.

**MEGJEGYZÉS:** egy kijátszott kártyának **VAGY** a hatása érvényesül, **VAGY** a küldetéshez szükséges divízió-szimbóluma, de **nem** vehető figyelembe **mindkettő egyszerre**.



## MANŐVEREZÉS AZ ENTERPRISE-SZAL

A manőverezés kulcsfontosságú lehet több küldetés teljesítéséhez, illetve segít az ellenséges célpontok kedvezőbb pozícióba hozásában, azok támadásában, illetve az ellenük való védekezésben. Ezen (4.) fázisod alatt bármikor, akár egy kártya kijátszása előtt, a közben, vagy az után is, egyetlen egyszer végrehajthatsz egy manővert az *Enterprise*-szal. A manőverezés opcionális, és nem mindig lehetséges a küldetés állapotától, vagy egyes fenyegetésjelzők jelenlététől függően.

### A KÉTFÉLE LEHETSÉGES MANŐVER VÉGREHAJTÁSA

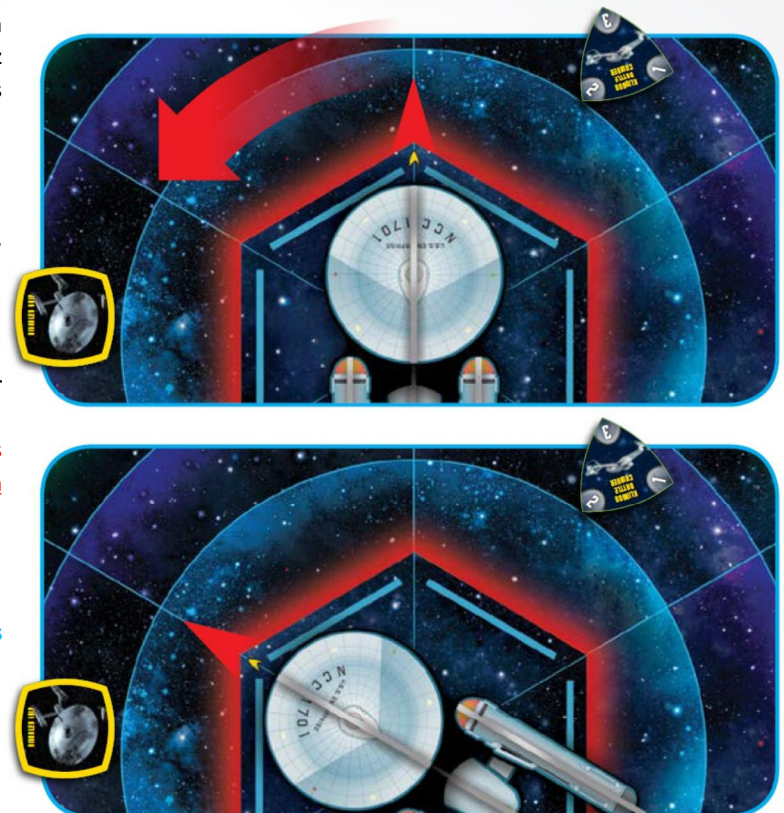
1. **Forgasd el** az *Enterprise* űrhajót a talpával együtt **az óramutató járása szerinti-, vagy azzal ellentétes irányba, 1 teljes szektorral** (lásd az ábrát).
2. **Mozgasd** az *Enterprise* űrhajót **1 tartománnyal „előre”** (lásd a 10. oldalon). Mivel maga az űrhajó és a talp fizikailag nem tud előre haladni a játéktáblán, így a „mozgást” azzal fogod szimulálni, hogy az űrhajó orra előtt lévő 2 szektor összes jelzőjét 1-1 tartománnyal közelebb lépteted az űrhajótokhoz. **Ez a „mozgás” nem befolyásolja a játéktáblán lévő többi jelző helyzetét, csak és kizárólag az űrhajó orrának aktuális irányától függően, az előtte lévő 2 szektorban lévő jelzőkét.**

### AZ ELŐRE MANŐVEREZÉS VESZÉLYEI

**Amikor előre manőverezel, és az űrhajó orra előtti közeli tartományban vannak ellenséges fenyegetésjelzők, akkor:**

- Ha az adott szektorban **VAN** még ép **PAJZS**, az ellenséges fenyegetés nem tud áthaladni a pajzson, így továbbra is a közeli tartományban marad.
- Ha **NINCS** az adott szektorban **PAJZS**, az adott fenyegetésjelző **BETÖRŐ fenyegetéssé válik** (a részleteket lásd a 13. oldalon).

Az alábbi példában az *Enterprise* egy óramutató járásával ellentétes irányú manővert (fordulást) hajt végre. A manőver végeztével az eddig az első jobb szektorban lévő fenyegetésjelző egy jobb oldali fenyegetéssé változik, viszont az űrhajó orra immár a küldetésjelző felé néz.

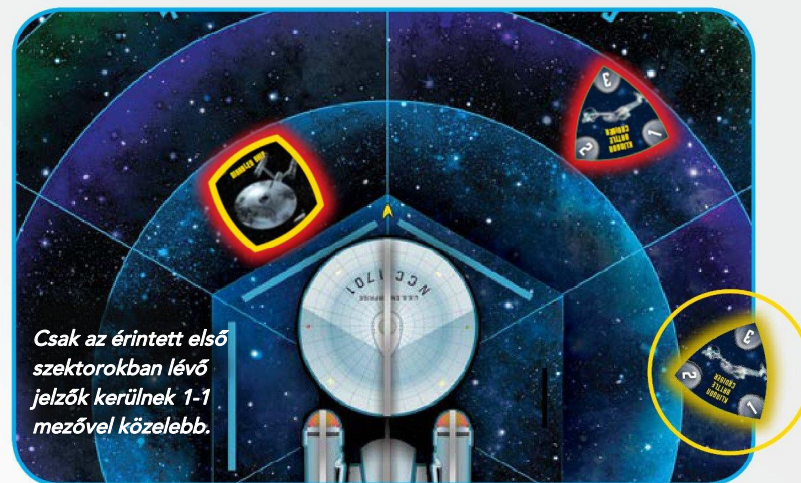


# MANŐVEREZÉS AZ ENTERPRISE-SZAL (FOLYTATÁS)

1. ábra



2. ábra



Példa az *Enterprise* „előre” manőverére. A manőver előtti állapotot az 1. ábrán láthatod: az űrhajó orra előtti két szektorban van egy küldetésjelző közepes tartományban, és egy fenyegetésjelző a távoli tartományban. Az „előre” manőver miatti jelzőmozgatásokat a piros nyilak jelzik. A jelzőmozgatás után a 2. ábrán látható állapot jön létre. Az űrhajó oldala mellett, sárgával bekarikázott, közepes tartományban lévő jelző nem érintett, így nem is kell azt mozgatni.

3. ábra



4. ábra



Példa az *Enterprise* „előre” manőverére úgy, hogy van egy fenyegetésjelző az egyik érintett közeli tartományban.

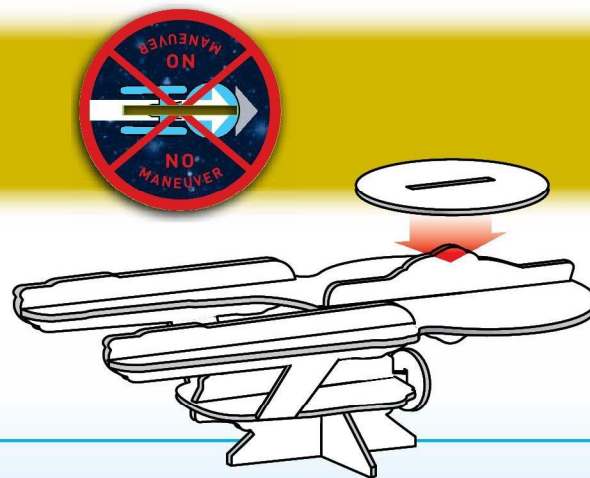
A 3. ábra bemutatja, mi történik akkor, ha ebben a szektorban van még ép pajzs. Ebben az esetben a jelzőt nem kell mozgatni, az továbbra is a közeli tartományban marad. A 4. ábrán az látható, mi történik akkor, ha ebben a szektorban nincs pajzs. Ekkor ez a fenyegetésjelző BETÖRŐ jelzővé válik, és találatot okoz (lásd a 13. oldalon).

## MIKOR NEM LEHET MANŐVERT VÉGREHAJTANI?

Három esetben nem hajthatsz végre az *Enterprise*-szal manővert:

1. Ha a hajtótörzsnek már legalább 3 szekciója megsemmisült.
2. Ha a küldetés paramétereik között ez a hátrány szerepel (lásd a 7. oldalon).
3. Ha egy tholián űrhajó van bármelyik közeli tartományban (lásd a 16. oldalon).

A játékhoz melléktünk egy manőverezhetetlen-jelzőt (No Maneuver) is, mely segít abban, hogy ne feledjétek, az adott küldetés során, vagy más ok miatt, ezen fázisban nem hajthatsz végre manővert. A jelzőt a jobb oldalt látható módon helyezd el az űrhajómodell tetején.



A manőverezhetetlen-jelző használata természetesen nem kötelező, de erősen ajánlott a játék áttekinthetősége érdekében.

## 5. KÜLDETÉS ÁLLAPOTÁNAK ELLENŐRZÉSE

Ebben a fázisban ellenőrizned kell, hogy teljesítették-e az aktuális küldetés összes követelményét, és/vagy dönteni kell, hogy mi lesz a következő lépésetek.

### KÜLDETÉS ÁLLAPOTÁNAK ELLENŐRZÉSE

#### EDDIG MÉG NEM TELJESÍTETT KÜLDETÉS ESETÉN

Ha még nem teljesítették az aktuális küldeteskártya ÖSSZES követelményét, folytassátok tovább a játékot a küldetés paramétereire figyelembe vételével mindaddig, amíg a követelmények nem teljesülnek.

Ha az aktuális küldetés időhöz kötött, told egy mezővel arrébb (a nullához eggyel közelebb) az időjelző korongot. **Ha az időjelző eléri a 0-ás mezőt, mielőtt a küldetést teljesítették volna, a küldetést ELBUKTÁTOK!** Ilyenkor nem kaptok semmilyen jutalmat, és az alábbi „sikertelen küldetés” szabályai szerint kell eljárnotok.

#### SIKERESEN TELJESÍTETT KÜLDETÉS

Egy küldetést akkor tudtok sikeresen teljesíteni, ha a küldeteskártyán szereplő ÖSSZES követelményt teljesítették. Ez esetben:

- Dobd el a küldeteskártya mellett lévő, annak teljesítéséhez felhasznált összes kártyát.
- Megkapjátok a küldeteskártyán szereplő jutalmakat.
- Tedd vissza az esetleg használt küldetésjelzőt a közös készletbe.
- Tedd félre a sikeresen teljesített küldeteskártyát, és tegyél a játéktábla küldetések mezőire egy új jelzőt, a sikert jelezve.

#### SIKERTELEN KÜLDETÉS

Ha egy időhöz kötött küldetést nem sikerül időben teljesítenetek, akkor ez sikertelen küldetésnek számít. Ez esetben:

- Dobd el a küldeteskártya mellett lévő, annak sikertelen teljesítéséhez felhasznált összes kártyát.
- Tedd vissza az esetleg használt küldetésjelzőt a közös készletbe, kivéve, ha a küldeteskártyán máshogy nem szerepel.
- Tedd a sikertelen küldetés kártyáját a küldetés-pakli legaljára.



## 6. FENYEGETÉSEK MOZGATÁSA ÉS TÜZELÉS

Ebben a fázisban mozgatnod kell a játéktáblán lévő fenyegetésjelzőket az *Enterprise* irányába, majd még rá is fognak lőni az űrhajótokra. Ha nincsen különösebb szabály érvényben, javasoljuk, hogy szektoronként egyszerre mozgasd az összes fenyegetésjelzőt, és egyszerre tüzelj velük.

### FENYEGETÉSEK MOZGATÁSA ÉS TÜZELÉS

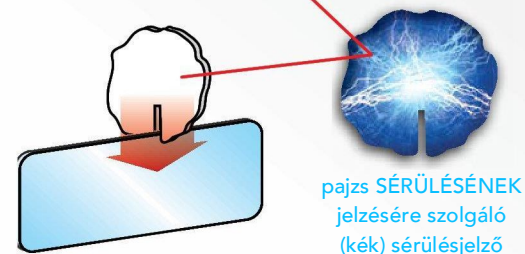
- **Elsőként léptess minden fenyegetésjelzőt 1-1 tartománnyal közelebb az *Enterprise*-hoz.** Például egy távoli tartományban lévő fenyegetésjelző ugyanazon szektor közepes tartományába kerül, egy közepes tartományban lévő jelző pedig ugyanazon szektor közeli tartományába.
- **Az összes mozgás elvégzése után minden fenyegetés tüzelni fog az űrhajótokra** (lásd alább). Ezeket érdemes szektoronként EGYIDEJŰLEG végrehajtani.
- Ha egy fenyegetésjelző a mozgatása kezdetén egy közeli tartományban van, **ÉS** abban a szekcióban még van pajzs, amely megvéd a fenyegetés ellen, a jelzőt nem kell mozgatni, de ettől még ez a fenyegetésjelző is **tüzelni fog**.
- Ha egy fenyegetésjelző a mozgatása kezdetén egy közeli tartományban van, de abban a szekcióban **NINCS** már pajzs, ezt a fenyegetést az *Enterprise*-ra kell mozgatni, és **BETÖRŐ** fenyegetéssé fog változni (a részleteket lásd a következő oldalon). Az egyetlen kivétel, amik soha NEM lesznek betörő fenyegetések, azok a tholián hajók (a részleteket lásd a 16. oldalon).
- Lehetnek olyan fenyegetésjelzők is a táblán, amelyekre egyedi mozgatási és tüzelési szabályok vonatkoznak (a részleteket lásd a küldeteskártyákon, illetve a 15-16. oldalakon).

### AZ ELLENSÉG TÜZELÉSE ÁLTAL OKOZOTT SÉRÜLÉSEK

- Az *Enterprise* űrhajó 6 szekcióval rendelkezik, amelyik mindegyike 1-1 pajzsból és 1-1 hajótörzsből áll (lásd az *Enterprise gyorsreferencia kártyáját*).
- Minden ellenséges fenyegetésjelző 1-1 találatot okoz az *Enterprise* megfelelő szekciójának.
- Minden találatot elsőként a pajzs fog fel (ha van még). A pajzs megsemmisülése után a találatok ugyanazon szekció hajótörzsét fogják érni.
- Az űrhajótok minden szekciója (pajzs és hajótörzs egyaránt) 2-2 találatot képes elszenvetni. Az első találat sérülést okoz, a második pedig már megsemmisüléssel jár.
- Bármelyik pajzs-, vagy hajótörzs-szekció azonnal megsemmisül, ha egyszerre kettőnél több találatot szenved el.

**Megjegyzés: ha a pajzs megsemmisül, akkor minden további sérülést figyelmen kívül kell hagyni, azaz NINCSENEK TÚLCSORDULÓ SÉRÜLÉSEK.**

- Az első sérülést úgy tudod megjeleníteni, hogy egy megfelelő sérülésjelzőt helyezel el az adott pajzs-, vagy hajótörzs-szekcióra (lásd jobbra).
  - Ha egy már sérült pajzs szenved el újabb sérülést (sérüléseket), akkor az adott pajzs-szekciót egyszerűen el kell távolítani a talpból, a sérülésjelzővel együtt.
  - Ha egy már sérült hajótörzs-szekció szenved el újabb sérülést (sérüléseket), akkor a sérülésjelzőt le kell cserélni egy megfelelő hajótörzs megsemmisülése jelzőre.





**Ha az *Enterprise* hajótörzsének 3, vagy több szekciója megsemmisült, már nem manőverezhettek az űrhajótokkal!**

## MÁR MEGSEMMISÜLT HAJÓTÖRZS-SZEKCIÓ ÚJABB TALÁLATA ESETÉN

Ha egy már megsemmisített hajótörzs-szekciót ér újabb ellenséges találat, az már nem okoz újabb sérüléseket az *Enterprise*-nak. Azonban minden olyan találat után, ami az *Enterprise* egyik már megsemmisült hajótörzs-szekcióját éri, 1-1 kártyát véglegesen el kell távolítanotok a játékból az *Enterprise*-pakli tetejéről. EZEK A LAPOK NEM A DOBOTT LAPOK KÖZÉ KERÜLNEK, HANEM VÉGLEG VISSZA KELL TENNI ŐKET A JÁTÉK DOBOZÁBA!

**MEGJEGYZÉS:** ha a játék során bármikor nem tudtok már lapot húzni az *Enterprise*-pakliból, mert annyi lapot kellett végleg eltávolítanotok már a játékból, hogy a pakli kiürült, azonnal veszítetek!

**Amint az *Enterprise 6.* (utolsó) hajótörzs-szekciója is megsemmisül, azonnal elvesztitek a játékot!**

## BETÖRŐ FENYEGETÉS

Ha egy fenyegetésjelző van egy olyan közeli tartományban, amely szektor irányába az *Enterprise* már elveszítette a pajzsát, és vagy az űrhajó manőverezik „előre” ezen fenyegetésjelző felé, vagy a fenyegetésjelző mozog az *Enterprise* felé a 6. fázis során, ez a fenyegetésjelző **BETÖRŐ** jelzővé válik.

- Amint egy fenyegetésjelző betörő jelzővé válik, az aktuális védelmi értékével megegyező számú találatot okoz az adott hajótörzs-szekciónak, majd a jelzőt el kell dobni.
- Ha az adott hajótörzs-szekció már korábban megsemmisült, akkor a betörő jelző aktuális védelmi értékével megegyező számú lapot kell **véglegesen eltávolítani** a játékból az *Enterprise*-pakli tetejéről, majd a jelzőt el kell dobni.
- Egy betörő fenyegetés által okozott találatok száma **csökkenthető** a játékosok által kijátszott „Security Team” kártyákkal az alábbi módon:
  - Mielőtt egy betörő fenyegetésjelző sérülést okozhatna az adott hajótörzs-szekciónak, vagy kártyákat kellene véglegesen eldobni (ha ez egy már megsemmisült hajótörzs-szekció), bármelyik játékos kijátszhat tetszőleges számú „Security Team” kártyát a kezéből.
  - Minden egyes kijátszott „Security Team” kártya eggyel csökkenti a betörő fenyegetésjelző által okozott találatok számát (illetve eggyel kevesebb kártyát kell végleg eltávolítani a játékból).
  - Ebben az esetben bármelyik játékos kijátszhat „Security Team” kártyát a kezéből, még akkor is, ha éppen nem ő az aktív játékos.



Például: egy 2-es védelmi értékű fenyegetésjelző tartózkodik az egyik közeli tartományban, mely szekció felé az *Enterprise* már elveszítette a pajzsát. A 6. (fenyegetések mozgatása és tüzelés) fázisban a fenyegetés **BETÖRŐ** fenyegetéssé válik, és 2 találatot okoz az adott hajótörzs-szekciónak. Az egyik játékos által kijátszott „Security Team” kártya 1 találatot „kivéd”, így az adott hajótörzs-szekció csak 1 sérülést szenved el.

## 7. KÉT ÚJ FENYEGETÉS HÚZÁSA

A legutolsó fázisodban 2 új fenyegetésjelzőt kell kihúznod a vászonzsákból, és elhelyezned azokat a játéktáblán, vagy végrehajtanod azok utasítását.

- A jelzőket egymás után, egyesével kell kihúznod, és vagy elhelyezned azokat a játéktáblán, vagy azonnal megoldanod a hatását.  
*Lásd a speciális fenyegetésjelzők viselkedését a 15-16. oldalakon.*
- A legtöbb fenyegetésjelző ellenséges űrhajó. Dobj a hatoldalú kockával, és a kidobott számú szektor távoli tartományába helyezd le az ilyen típusú jelzőket úgy, hogy a legmagasabb védelmi értékük nézzen az *Enterprise* felé.
- Néhány jelző valamilyen utasítást tartalmaz. Ezek nem kerülnek a táblára, ehelyett **a kihúzás után azonnal hajtsd végre a jelzőre írt utasítást**, majd dobd el a jelzőt a dobott jelzők kupacába.
- Ha a vászonzsákban már nincs több fenyegetésjelző, tedd vissza az összes eldobott fenyegetésjelzőt a zsákba, rázd jól össze őket, majd folytasd a jelzők húzását. A vászonzsákból sosem „fogyhatnak ki” a fenyegetések.

**FIGYELEM:** Spock egyszerre 3 fenyegetésjelzőt húz a vászonzsákból, majd kiválaszt közülük kettőt, amit tetszőleges sorrendben kijátszik, a harmadikat pedig visszateszi a vászonzsákba.



## A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Amint a játékosok sikeresen teljesítik az 5. küldetésüket is, már majdnem megnyerték a játékot!

Már csak egyetlen lépés választja el az *Enterprise*-t a biztonságos térugrástól.

- Az 5. küldetés sikeres teljesítése után már **nem kell új fenyegetésjelzőket húznodok, vagy új küldetéseket felcsapnotok**, ezek a fázisok innentől kezdve teljesen kimaradnak mindannyitok számára.
- A játék a fentiekén túl viszont a szabályok szerint folytatódik tovább, és már csak az összes táblán lévő fenyegetésjelzőt kell megsemmisítenetek.
- Ha már mind az 5 küldetés kész, és nincs egyetlen fenyegetésjelző sem a játéktáblán, mindannyian megnyertétek a játékot!

**GRATULÁLUNK! ÖNÖK SIKERREL TELJESÍTETTÉK EZT A CSILLAGUTAZÁST, ÉS EZZEL EGYÜTT KIVÍTTÁK A CSILLAGFLOTTA TISZTELETÉT IS.**

Azonban, ha a játék során bármikor (akár az 5. küldetés sikeres teljesítése után, de még a pálya teljes lepucolása előtt) megsemmisül az *Enterprise* utolsó (6.) hajótörzs-szekciója is, azonnal mindnyájan elveszítitek a játékot!

Ha nem sikerült mind az 5 küldetést végrehajtanotok, és veszítetek, próbáljátok meg a következő játékban csökkenteni a teljesítendő küldetések számát, amíg nem tökéletesítitek a játéktudásotokat. Ezután kezdjétek el a játékot a módosított számú küldetéssel (max. 10).

# SPECIÁLIS FENYEGETÉSJELZŐK

Egyes fenyegetésjelzőkre speciális szabályok vonatkoznak és/vagy máshogy viselkednek, az alább részletezettek szerint:

## ÁLCAHAJÓK

Ezen fenyegetésjelzők külső széleit világoskék, pontokból álló kerettel jelöltük meg. Az álcahajókat ugyanúgy kell elhelyezni, de eltérő módon viselkednek a 6. (fenyegetések mozgatása és tüzelés) fázis során.

### ● Képpel felfelé néző (álcázatlan) álcahajó esetén:

- Mozgasd 1 tartománnyal előre, majd fordítsd át a jelzőt képpel lefelé: a jelző **ÁLCÁZOTT** lesz és **NEM** tüzel.
- Egy álcázott hajót **NEM** lehet megtámadni, illetve a kártyák **SEM** hatnak rájuk.
- A „Force Field” és a „Tractor Beam” kártyák **SEM** játszhatóak ki ellenük.
- **Nagyon fontos, hogy amikor átfordítod egy álcahajó jelzőjét a másik oldalára, ugyanaz maradjon a védelmi értéke mind álcázott, mind álcázatlan formájában.**
- Ha az *Enterprise* hajt végre manővert, az álcázott hajó **NEM MOZOG** közelebb az *Enterprise*-hoz.

**Megjegyzés:** ha egy álcázatlan álcahajó van közeli tartományban a 6. fázis elején:

- Ha ezen szekcióban van ép pajzsa az *Enterprise*-nak, az álcázatlan hajó ugyanazon tartományon marad (lásd a 12. oldalt), majd álcázottá válik.
- Ha nincs ezen szekcióban pajzs, akkor az álcázatlan álcahajó betörő fenyegetéssé válik (lásd a 13. oldalon).

### ● Képpel lefelé néző (álcázott) álcahajó esetén:

- **Álcázatlanná válik, majd tüzel az *Enterprise*-ra.**  
Az álcahajó rajtaütés-támadásának szimulálása érdekében ekkor dobj a hatoldalú kockával. 1-2 esetén: mozgasd az óramutató járásával egyező irányú szomszédos szektorba; 3-4 esetén: az álcahajó a helyén marad, 5-6 esetén: mozgasd az óramutatóval ellentétes irányú szomszédos szektorba. (Külön-külön dobnod kell egyet-egyét minden táblán lévő álcázott álcahajóra.)  
Az álcahajó új pozíciójának kidobása, és a jelző átmozgatása után fordítsd azt képpel felfelé, majd a normál szabályok szerint tüzelni fog az *Enterprise*-ra.

## ROMULAN RAGADOZÓ MADÁR (BIRD-OF-PREY)

Ez az erőteljes álcahajó mindig 2 sérülést okoz egy sikeres találatával, ahogy azt a jelzőn is feltüntettük. Amúgy a fent leírt álcahajók szabályai szerint viselkedik.

## METEOROK (COMETS)

A meteorok a mélyűrből bukkannak elő, és elpusztítanak mindent, ami csak az útjukba kerül. Egy meteor kezdő szektorának, és útvonalának meghatározásához dobj egyszer a hatoldalú kockával. A meteor ugyanúgy a kidobott sorszámú szektor távoli tartományában kezd, de azonnal oda is ér az *Enterprise* űrhajóhoz! Az útjába eső összes fenyegetésjelzőt megsemmisíti (a küldetésjelzőket nem). Amikor egy meteor eléri az *Enterprise*-t, azonnal 2 sérülést okoz az ezen szektorban lévő pajzsának, vagy (ha már nincs pajzs) a hajótörzsnek, majd el kell dobni a meteor jelzőjét. Ha egy meteor egy már megsemmisült hajótörzs-szekcióba csapódik bele, akkor azonnal el kell távolítanod a játékból az *Enterprise*-pakli 2 legfelső lapját (a részleteket lásd a 13. oldalon).



a védelmi érték változatlan



Miután álcázatlan lesz, 2 sérülést okoz egy sikeres találatával.



## THOLIÁNOK (THOLIANS)

Egy tholián űrhajó a megszokott szabályok szerint mozog és tüzel egészen addig, amíg be nem lép valamelyik közeli tartományba. **Miután** egy tholián űrhajó az egyik közeli tartományban tartózkodik, abbahagyja a mozgást és a tüzelést, ehelyett a tholián-hálóval megpróbálja csapdába ejteni az *Enterprise*-t.

- Mindaddig, amíg van egy tholián hajó közeli tartományban, az *Enterprise* NEM HAJTHAT VÉGRE manővert. Tholián-hálóba került. Használd a manőverezhetetlen-jelzőt ennek jelölésére.
- A tholián hajók nem mozognak és nem tüzelnek mindaddig, amíg közeli tartományban vannak, és ott is maradnak, amíg meg nem semmisülnek (*egy tholián soha nem lesz betörő fenyegetés*).



## KLINGON KAPITÁNYOK

A MOST KÖVETKEZŐ 3 (piros keretes) FENYEGETÉSJELZŐ ELHELYEZÉSE A TÁBLÁN VALAMILYEN EGYSZERI KÜLÖNLEGES ESEMÉNY BEKÖVETKEZÉSÉVEL JÁR. EZUTÁN EZEK A JELZŐK IS NORMÁL FENYEGETÉSKÉNT VISELKEDNEK.

### KANG'S BATTLE CRUISER

Dobj a hatoldalú kockával, és helyezd a jelzőt a kidobott sorszámú szektor távoli tartományába. Ezután MINDEN klington űrhajó (ezt is beleértve) egyszer tüzelni fog az *Enterprise*-ra, ILLETVE minden álcázott klington űrhajó az álcázatlan oldalára fordul, és szintén tüzelni fog. *Ez a 6. (fenyegetések mozgatása és tüzelés) fázis mozgásától és tüzelésétől függetlenül következik be.*

### KOLOTH'S BATTLE CRUISER

Dobj a hatoldalú kockával, és helyezd a jelzőt a kidobott sorszámú szektor távoli tartományába. Ezután MINDEN klington űrhajó (ezt is beleértve) egy tartománnyal közelebb mozog az *Enterprise* felé. Az álcázott hajók továbbra is álcázva maradnak és NEM mozognak. *Ez a 6. (fenyegetések mozgatása és tüzelés) fázis mozgásától és tüzelésétől függetlenül következik be.*

### KOR'S BATTLE CRUISER

Dobj a hatoldalú kockával, és helyezd a jelzőt a kidobott sorszámú szektor távoli tartományába. Ezután MINDEN klington űrhajó +1 védelmi értéket kap. *Amelyiknek már maximális volt, az nem változik.*



## CSILLAGBÁZIS (STARBASE)

Bár ez is a vázonszákból kerül elő, a csillagbázis nem fenyegetés, inkább nagyon hasznos tud lenni az *Enterprise* számára, ha találkoznak. Ez a jelző nem mozog és nem tüzel (ezt jelzi a sárga kerete is). Ha az űrhajótok manőverezése során a csillagbázis bármikor egy közeli tartományba kerül, azonnal dokkolhattok, és **megkapjátok MIND A 3 jutalmat**:

1. Megjavíthattok maximum 2 sérült pajzsot, **VAGY** újjáépíthettek 1 megsemmisült pajzsot.
2. Megjavíthattok maximum 2 sérült hajótörzs-szekciót, **VAGY** újjáépíthettek 1 megsemmisült hajótörzs-szekciót.
3. Minden játékos húzhat 1-1 kártyát.

Miután begyűjtöttétek az összes jutalmatokat, dobd el a csillagbázis jelzőjét a dobott fenyegetések kupacába.



USAopoly

usaopoly.com

az USAOPOLY ügyfélszolgálat: 5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010  
Tel: 1-888-876-7659 (ingyenesen hívható)  
Email: customersupport@usaopoly.com  
www.usaopoly.com

Justin De Witt Castle Panic® játéka alapján készült.  
Külön köszönet minden játékesztelőnknek!

Az USAOPOLY és az USAOPOLY logó az USAOPOLY, Inc. bejegyzett védjegye. Copyright © 2016 by USAOPOLY, Inc. Minden jog fenntartva. Tervezte, gyártotta és forgalmazza az USAOPOLY, Inc. A PANIC és a PANIC logó a Fireside Games bejegyzett védjegye. © 2016 by Fireside Games. Minden jog fenntartva. TM & © 2016 CBS Studios Inc. A STAR TREK és minden kapcsolódó jel és logó a CBS Studios Inc. bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. STARTREK.COM  
Megfelel az ASTM F963. szabványnak. KÍNÁBAN KÉSZÜLT  
A játék egyes színei és összetevői eltérhetnek a képeken láthatóaktól.