

HOMEWORLDS

Tervezte: John Cooper
Magyarra fordította: Küss András
Komplex
2 fős
Hosszú játék

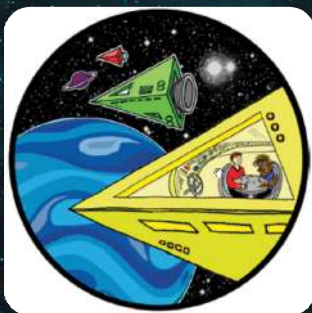


ANYABOLYGÓK

Bemutató

A 'Homeworlds', (ezentúl: Anyabolygók) egy epikus űropera, melyben a játékosok egy csillagközi űrflottát irányítanak. Az egész játék egy asztalra véletlenszerűen elhelyezett színes piramisok csoportjaként jelenik meg.

Mindegyik játékos egy csillagrendszerrel kezd: az Anyabolygóval. Ezután mindenki épít egy flottát, amivel megindítja terjeszkedését és más csillagrendszerek kolonizálását, át az egész galaxison, amíg az egyik fél meg nem hódítja a másikat. Ez történhet az ellenfél anyabolygójának meghódításával vagy elpusztításával.



Játékosok száma: 2

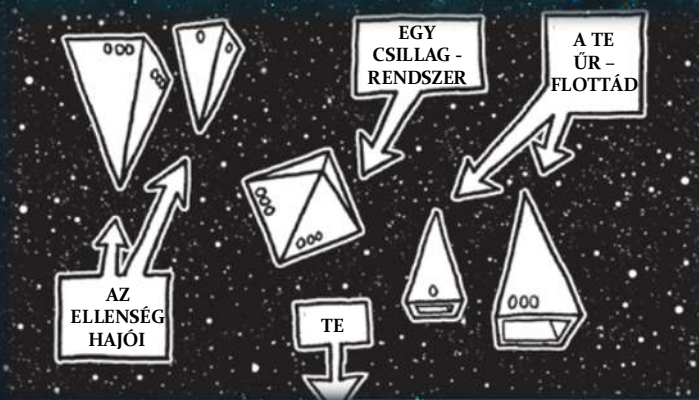
Felszerelés: 3 szett különböző színű piramis.



A csillagrendszereket függőleges négyzet alapú piramisok jelölik a játéktéren.

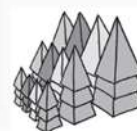
A 'Csillagtérkép' csak azokat a csillagrendszereket mutatja, amiket ténylegesen felfedeznek űrhajóval. Mikor egy hajó felfedez egy csillagrendszert, az megjelenik a csillagtérképen, és amikor az utolsó hajó is elhagyja a csillagrendszert, a csillag piramis azonnal visszakerül a bankba.

Az űrhajókat nem függőleges piramisok jelképezik. Az irány, amerre mutatnak jelzi, hogy kihez tartoznak. Az űrhajóid mindig töled az ellenfél irányába mutatnak.



A BANK

Az összes inaktív darabka a közelben felhalmozva képezi a bankot.



Csillagközi utazás:

Kizárólag akkor mozgathatsz egy hajót az egyik csillagrendszerből a másikba, ha a csillagok különböző méretűek.

A rendszerek nem kapcsolódnak, ha mindkettőben ugyanakkora méretű csillagok vannak. (Hogy miért?... egyszerűen így működik a féreglyuk technológia.)

Cél:

Hódítsd meg vagy pusztítsd el az ellenfeled anyagbolygóját. Elveszíted a játékot, ha egyetlen hajód sincs az anyagbolygódon, nem számít, hogy hány másik bolygó vagy csillaghajó áll az irányításod alatt.

Az első kör:

A játék egy előkészületi körrel kezdődik, miközben a játékosok kiválasztják a kezdő szettjüket.

Két csillagot és egy nagy hajót:

Kezdesnek, vedyél el egy Nagy űrhajót (bármely színből) egy anyagbolygóval együtt, amit két függőleges piramis alkot (szintén a választásod szerinti színben). Rakd őket egy helyre, ezzel egy kettős csillagrendszert alkotva. (Az összes anyagbolygó két csillagú rendszer, ahol az összes többi csillag különálló, egyéni csillag a játékban.)

Az anyagbolygód kiválasztása:

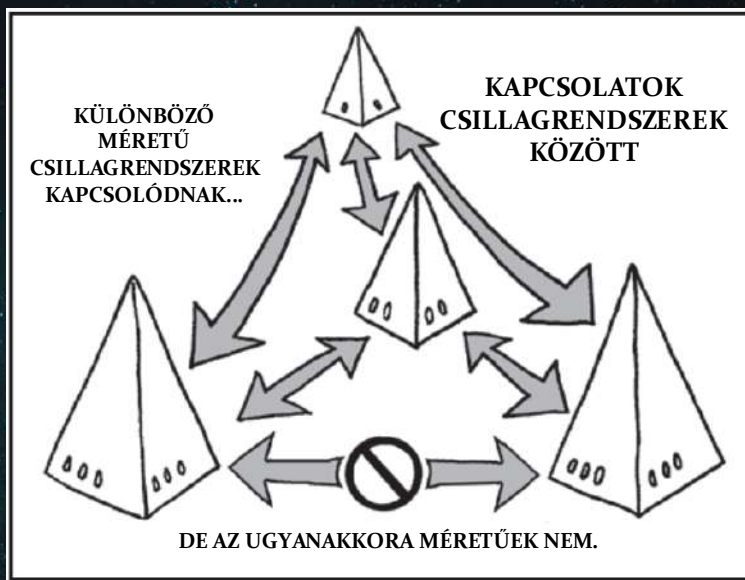
A döntések, amiket az előkészület során teszel, nagyban befolyásolja az egész játékot. Okos döntéseket kell meghoznod, amikor döntesz az anyagbolygód csillagainak méretéről és színéről, valamint a nagy hajód színéről.

Kis Univerzum:

Ha mind a két játékos ugyanazt a két méretű piramist választja anyagbolygójának, a térkép jóval sűrűbb lesz, mint ha különbözőt választanak. Ez az összezsugorodott univerzum eléggé klausztrófiássá teszi a játékot. Egy „ikrek csillag” (1-1, 2-2, 3,3) szintén zsugorítja az univerzumot.

Melyik a legjobb kezdő felállítás?

A legtöbb csillaghajó kapitány egyetért abban, hogy kezdésnek jó a kék vagy zöld, együtt a pirossal vagy a sárgával. Ezen túlmenően, a lehetőségek változóak. Néhányan szeretnek sárgával kezdeni, hogy azonnal mozoghassanak, mások pedig a piros hajót részesítik előnyben. Sokan szeretnek kiépíteni 'Bolygó védelmi rendszert', ami magába foglalja a pirosat a két szín egyikeként, ami kialakítja magát az anyagbolygót.



HÁROM ANYABOLYGÓ LEHETŐSÉG	
Bankár: Ez egy jó felállítás, ha a befektetés stratégiát választod.	
Erőd: Mikor a kicsiknek annyi, ezt az anyagbolygót nehezebb megszállni.	
Boglárka: A csillagok, ahova eljuthatsz innen, nem túl nagyok és nem is túl kicsik.	

Forduló lehetőségek:

Minden körben, végrehajthatsz egy Alap akciót, VAGY visszaadhatod az egyik hajódat a Bankba, hogy ezzel akár három Áldozati akciót is szerezz. Valamint, a körödben bármikor segítségül hívhatod a Katasztrófa akciót, bármely túlnépesedett szituációnál az asztalon.

Alap akció:

Bármelyik csillagrendszerben végrehajthatsz Alap akciót, ahol van hajód, bármekkora erőt bevetve, amihez csak hozzáférsz a hajó rendszerében.

Áldozat akció:

A feláldozással nyert akcióidnak a száma, amit végrehajthatsz egy hajód eltávolításával megegyezik a rajta lévő pöttyök számával. Az akciókat az eltávolított hajó színének megfelelő hajóval hajthatod végre, bármelyik csillagrendszerben, ahol van hajód.

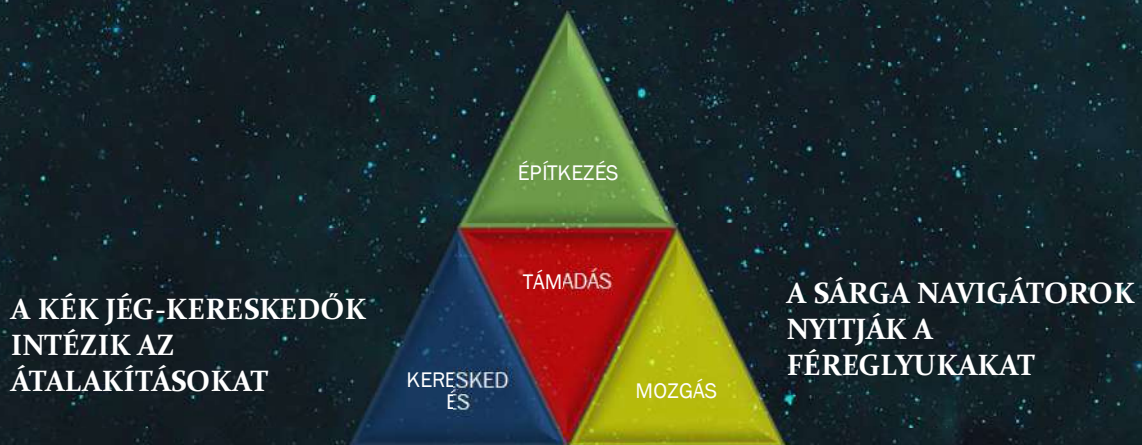
Szín erősségek:

Az erő, amit felhasználhatsz egy akcióhoz a következők szerint lehetséges:

- 1. CSILLAG: A rendszer csillagának színe
- 2. HAJÓ: Egy ott lévő hajód színe
- 3. ÁLDOZAT: Egy feláldozott hajód színe

Minden egyes színhez társul egy opció a játékban. (Részletesen lentebb kerül kifejtésre.)

A ZÖLD TELEPESEK ÉPÍTIK AZ ŪRHAJÓKAT.



A PIROS HARCOSOK KEZELIK A FEGYVEREKET

ZÖLD = ÉPÍTKEZÉS

Zöld: Egy új hajó építése a megcélzott rendszerben.
Ugyanazon szín: Az új hajó színének ugyanolyannak kell lennie, mint a megcélzott rendszerben általad irányított hajónak.
Legkisebb méret: Új hajóként a legkisebbet kell elvenned a megcélzott színből, ami az építés pillanatában elérhető a bankban.

Kék: Cseréld ki a hajódat egy másik színű, de ugyanolyan méretű hajóval a Bankból.

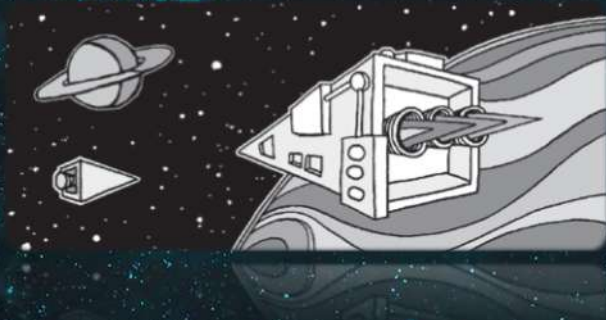
KÉK = KERESKEDEÉS

SÁRGÁ = MOZGÁS

Sárga: Egy hajó mozgatása a kiválasztott rendszerből egy másik hozzá kapcsolódó rendszerbe (újba vagy ismeretlenbe).
Felfedezés: Vegyél egy választásod szerinti piramist a Bankból és tedd egy csillagként a táblára, majd mozgasd a hajódat a csillaghoz.
Elhagyatott: Azonnal tedd vissza a csillagot a Bankba, ha egyetlen hajó sem maradt a rendszerben.

Piros: Egy ellenséges hajó irányításának átvétele úgy, hogy a piramist körbe forgatod, így az ellenfeled felé mutat. (A támadással sosem pusztítod el az ellenséges hajót, inkább tekinthető lopásnak, mint támadásnak)

PIROS = TÁMADÁS



A méret a lényeg: Nem támadhatsz meg egy hajót, hogy ha az nagyobb, mint a te legnagyobb hajód abban a csillagrendszerben. Megjegyzendő, hogy egy kis piros használható támadásra egy nagy hajó ellen – csak az szükséges, hogy legyen egy saját nagy hajód abban a rendszerben, amely képes megtámadni az ellenség nagy hajóját, használva a kis piros erejét / képességét.

Túlnépesedés: Ha egy rendszerben túl sok van egy színből, az katasztrófához vezet. Bármikor túlnépesedés áll fenn egy rendszerben, ha az négy vagy több azonos színű piramist tartalmaz, beleértve mind két fél hajóit ÉS a csillagot önmagát is.

Katasztrófák: A köröd során bármikor, ha észreveszel egy túlnépesedett csillag rendszert, meg van a lehetőséged, hogy megállapítsd a katasztrófát abban a rendszerben (még akkor is, ha nincs ott hajód). Ha megteszed, a túlnépesedett színből az összes visszakerül a Bankba. Ha ez magába foglalja a csillagot magát is, akkor ott az összes hajó megsemmisül (kivéve, ha a csillag az egyik fele volt egy kettős rendszernek, amely esetben egy egyedi csillag lesz belőle).

Játék vége: Mindaddig rendben van, ha átmenetileg magára hagyod az Anyabolygód, amíg van egy hajód, amely visszatér oda a köröd végéig. Mindazonáltal, elveszíted a játékot, ha az Anyabolygód mindkét csillaga elpusztult vagy egyik hajó sem a tiéd az Anyabolygód körül.

Kezdőjátékos: Dobj fel egy érmét, ha a játékosok képessége közel azonos. Egyébként, a tapasztalatlanabb kezd.

Az anyabolygó jelölése: Ideális esetben, mindkét játékos anyabolygója könnyen beazonosítható, például, ha a piramisokat valamilyen tokenre, kártyalapra vagy poker chip-re helyezitek. (De mindez nem is annyira szükséges mindaddig, amíg az anyabolygó nincs félig elpusztítva.)

Körjelölő: Nagy segítség lehet, ha egy tokent mozgattok oda-vissza, jelölve, hogy kinek a köre van. Segít elkerülni a zavaros helyzeteket (ha valami eltereli vagy megzavarja a figyelmetek), de szintén jelezheti, hogy kész vagy a lépéssel. Mivel egy kör tartalmazhat egy sor akciót, előfordulhat, hogy addig észre sem veszed, hogy újra kellene gondolnod a lépést, amíg az asztalon nem látod azokat végrehajtva. Szóval gondold úgy a token mozgatására, mint ha ráklickelnél a 'parancs küldése' gombra a flottádhoz.

A Csillag térkép elrendezése: Mivel a játék játékterülete szabadon formálható és folyamatosan változik, a játékosok nyugodtan mozgathatják igény szerint a csillagrendszereket úgy, hogy a legjobban látszódnak a kapcsolatok.

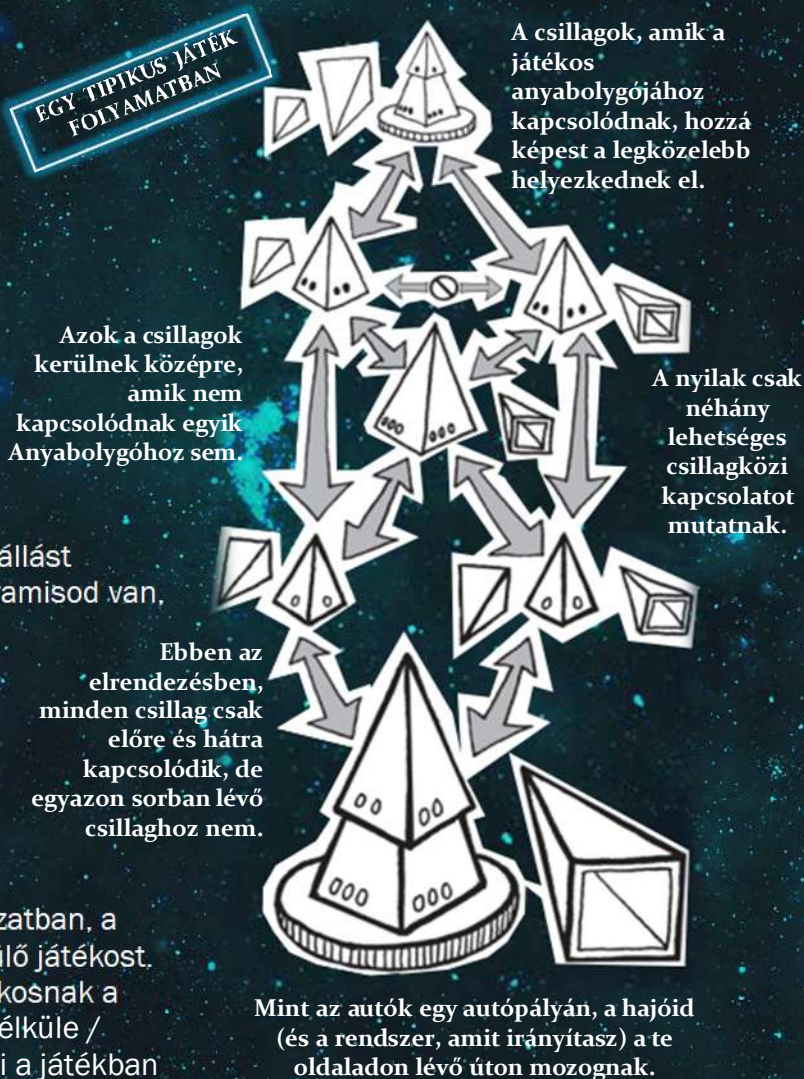
Idegen színek: Ha a bábuidd másfajta színekből állnak össze, szükséged lesz erre az átalakító táblázatra:

CIÁN = ÉPÍTKEZÉS (ZÖLD)
ÁTTETSZŐ = MOZGÁS (SÁRGÁ)
NARANCS = TÁMADÁS (PIROS)
LILA = KERESKEDÉS (KÉK)

NEM KETTŐS VARIÁCIÓK

Kettős Anyabolygók: Az alap, 2 játékos felállást nevezik kettős anyabolygónak. Ha elég piramisod van, több mint 2 játékos is játszhat: csak adj egy szívárvány szettet mindegyik játékosnak. (Ha van 4 szívárvány szett, akkor 3 ember játszhat, ha van 5, akkor 4 játszhat, és így tovább.) Plusz egyet választanod kell ezekből az egyedi lehetőségekből:

- 1) **Baljós Anyabolygók:** Ebben a változatban, a célod, hogy kiiktasd a téled balra ülő játékosát. Ha bárki más okozná annak a játékosnak a veszét, akkor a játék folytatódik nélküle / nélkülük. A kiesett játékosok bábuja a játékban maradnak.
- 2) **Jó A Rossz Ellen:** Ezen forgatókönyv szerint, mindegyik játékos véletlenszerűen aláírt egy titkos megegyezést, hogy jó lesz, avagy rossz. (szükséged lesz tokenekre jó/rossz címkével ellátva, oszd 50/50 arányban szét egyenlően a játékosok között, vagy játszhatok egy extra Jóval a páratlan méretű csoportra – 2 jó harcol 1 gonosz ellen). A játékosnak, a gonosz szövetségeseiként az a célja, hogy bármely másikat kiiktassa, míg az összes többi játékos a jó szövetségeseiként együtt nyerhetnek, ha az összes gonosszal végeztek. Bármikor, amikor egy játékos végez egy másikkal, mind kettejüknek fel kell fedniük a titkos szövetségüket.
- 3) **Az Utolsó Kapitány Marad Állva:** A cím mindent elárul. Az utolsó túlélő nyer.



KEZDŐ VS TAPASZTALT

Az Anyabolygók egy komplex játék egy meredek tanulási görbével. Emiatt, a kezdő játékosok (akik ifjú tiszt néven ismertek) nem igazán lesznek partiban a tapasztal játékosokkal (akik főtisztként ismeretesek). Hogy mindkettőjük számára egyaránt kihívást jelentsen a játék, a tapasztaltabb játékos felkínálhat egy vagy több kezdési lehetőséget az új játékosnak a következők közül:

Második Fordulós Időcsavar: Miután mindkét játékos megépítette az Anyabolygóját, az ifjú tiszt kivitelezhet egy vagy több extra akciót a második körben, hogy ezzel kicsit gyorsabban haladhasson.

Vörös Veszély: Amikor az ifjú tiszt azonnali végveszélybe kerül, a sakkal ellentétben, ahol hasonló helyzetre a „sakk” kifejezést használjuk, itt azt mondhatjuk, hogy „Vörös veszély”.

STRATÉGIAI TIPPEK

Minden a gazdaságról szól: Az Anyabolygók egy háborús játéknak, így erre is, mint minden háborúra igaz, hogy legfőképp a pénzről szól. Szóval jól tartsd rajta a szemed a Bankon. Itt van néhány tipp, hogy jól bankolj:

Ne te vedd el az utolsót: Amikor csak lehetséges, ne te légy az a játékos, akinek el kell vennie az utolsó meglévő Kicsi vagy Közepes piramist bármely színből. (Inkább légy az, aki megépíti az első hajót a következő méretből.)

Ne záródj ki: Minden egyes színű hajóból legalább egy legyen az irányításod alatt (és keresd a lehetőségét, hogy az ellenséged kizárd a piacról egy szín monopolizálásával)

A befektetés: Amikor egy csillagrendszer utolsó hajója is elhagyja a rendszert, a csillag visszakerül a bankba. Ha a hajó, ami elhagyta a rendszert zöld volt és feláldoztad, meg van a lehetőséged, hogy a bankba visszakerült csillagot hajóvá változtasd. A szituációt, amikor egy zöld hajót parkoltatsz egy csillagnál, amit később hajóra cserélsz, befektetésnek hívják. Ezt a stratégiát akkor tudod a legjobban használni, ha Zöldet parkoltatsz egy Nagy csillagnál, mialatt a Közepesek és Kicsik ugyanabból a színből elérhetőek, majd vársz, amíg a bank kiürül, hogy beváltsd.

Távol tartásra játszva: Ha nem tudod megépíteni a kívánt hajót a piramisból, próbáld meg egy csillaggá alakítani. Még ha nem is zöld a hajó, amivel felfedezed, megpróbálhatod a rendszert egy befektetéssé alakítani a későbbiekre. Még fontosabb, hogy ezáltal megakadályozod az ellenfeled, hogy abból a piramisból hajót építsen.

A gyár: Egy Nagy Zöld hajó, együtt egy másik Zöld hajóval egyazon rendszerben képes felállítani egy erőteljes tervszerű hadmozdulatot, amit Gyárnak hívnak. Ha már nem maradt Zöld a Bankban, feláldozhatod a Nagy Zöldedet három Építés akcióért. Majd, ezen akciók egyikeként újra megépítheted a Nagy Zöldet ugyanazon rendszerbe, ahonnan elvetted. Ezt újra és újra megteheted.

Zöld Teleportálás: Ez a trükk hasznos lehet, ha kizártak a Sárgákból. Teleportálhatsz egy Zöld hajót bármelyik másik rendszerbe, ahol van egy másik Zöld hajód. Csak áldozd fel a hajót, hogy kapj egy Építkezés akciót, majd építsd újra azt a hajódat egy másik csillagrendszerben.

Kerüld a kidolgozatlan hadi terveket: Az egyik legkönnyebb módja, hogy veszíts ebben a játékban, ha egy olyan támadást készítesz elő, ami kudarcba fullad, de a saját birodalmadat közben sebezhetővé teszi. Tervezz jól a totális győzelemhez!

HÁROM ÚT A GYŐZELEMHEZ

1. Közvetlen Támadás: Használd a Pirosakat, hogy átvedd az összes ellenséges hajó irányítását az ellenfeled Anyabolygójánál.

2. Flotta Katasztrófa: Pusztítsd el az összes ellenséges hajót az otthonukban egy katasztrófa előidézésével.

3. Csillagrombolás: Két katasztrófa előidézésével pusztítsd el ellenfeled Anyabolygójának mindkét felét.

Végítélet Gépezet: Egy egyedülálló 9 hajós flottával, szétszóródhatsz a galaxisban meghatározott helyekre és felőrlheted az ellenfeled Anyabolygóját pontosan 2 lépésben. Ezt a felállást hívjuk mi a Végítélet Gépezetének:

- 2 Nagy Sárga hajó (kétszer három ugrás / mozgás kivitelezéséhez)
- 3 hajó a célrendszer egyik színében, mindhárom egy ugrás távolságra
- 3 hajó a célrendszer másik színében, olyan csillagoknál, amik egy ugrás távolságban lesznek, miután az ellenfél Anyabolygójának egyik fele megsemmisült
- 1 extra hajó, hogy megvéded az Anyabolygód.

Védd az Anyabolygód! Ez a Csillaghajó Kapitányának Elsődleges Irányvonala. Itt van négy praktikus tipp, hogy ezt teljesíthesd:

- 1) Folyamatosan tarts egy nagy hajót az anyabolygódnál
Nagy lehet a kísértés, hogy egy ilyen nagy erővel bíró hajót máshol használj, ám az Anyabolygódat mindig egy nagy hajóval kellene védened, kivéve, ha nyeresre állsz vagy abszolút biztos vagy benne, hogy egy Nagy hajód rendelkezésre fog állni, mielőtt megszállják az Anyabolygódat.
- 2) Amint az ellenséged szerez egy fegyvert, szerezz te is egyet!
Mindaddig nincs szükség fegyverre, amíg az ellenfelednek sincs, de amint szerez egyet, neked is azonnal fel kell fegyverezned magad. (ez különösen igaz, ha nincs kiépítve a Bolygó Védelmi Rendszered.)
- 3) Oszd szét és minimalizáld a helyi védelmi flottád.
Hogy csökkentesd a katasztrófa veszélyét, kerüld el, hogy több, mint egy szín legyen az Otthonodnál. Különösen, sose engedd, hogy egyetlen színből álljanak össze az Anyabolygód hajói, ha csak fikarcnyi esély is van rá, hogy megszállás alá kerülsz.
- 4) Ha a csillagod félig elpusztult, monopolizáld a másik színt.
Miután a csillagod egyik fele felrobbant, az ellenségednek mindössze három hajóra van szüksége a megmaradt csillagod színében, hogy végezzen veled. Vedd ki azokat a színeket a körforgásból bármi módon, ahogy csak képes vagy rá.

A Looney Piramisokat Andrew Looney készítette 1987-ben. Ha a helyi játékboltban nem kapnál, látogasd meg a: store.looneylabs.com weboldalt.