

KÁOSZ GALAKTIKA[®]

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Szabálykönyv
Első kiadás



Tervezte: Szücsy Dániel
Copyright © 1999 Beholder Kft.



Káosz Galaktika Kártyajáték 1. kiadás

Tervezte: Szücsy Dániel

Színesítő szövegek, lapnevek: Szücsy Dániel és Lipták László

Grafikai tervezés: Lipták László és Prekop László

Tipográfia és tördelés: Prekop László, Printscreen Bt.

Illusztrátorok: Csíkós György, Fischer Tamás, Gögös Károly, Lipták László, Mayer László, Szügyi Gábor, Varga András, Vida László.

A kártya hátoldalát készítette: Prekop László

A játékot tesztelték: Bakos Attila, Bakos Sándor, Dörnyei Kálmán, Dörnyei László, Erdey-Grúz Tibor, Gere Márton, Holtzinger Dániel, Jós-vai Zoltán, Kis Borsó Csaba, Kopunovics Dávid, Korányi Tibor, Lipták László, Lukács Erika, Magyarai Gábor, Sass Tamás, Szinay Péter, Révész Tamás, Vizi Gábor

A játékot lektorálta: Tihor Miklós és Lipták László

Copyright © 1999 Beholder Kft.

Levélcím: 1680 Budapest, Pf. 134.

Felelős kiadó: Mazán Zsolt ügyvezető igazgató

A játékkal kapcsolatos kérdések, megjegyzések:

Szücsy Dániel, 1364 Budapest, Pf. 360.

Külön köszönet a Káosz Galaktika levelezős játék készítőinek, amiért lehetővé tették a kártyajáték megszületését, ezenkívül a játékosoknak, akik úrhajóik neveivel és jelmondataikkal életet adtak a lapoknak.

Végezetül, de nem utolsósorban hálás köszönet Tihor Miklósnak, aki hasznos tanácsaival és segítőkészségével hozzájárult a rendszer véglegesítéséhez.

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	3. oldal
A játék célja	5. oldal
A pakli összeállítása	5. oldal
Gyorstalpaló	6. oldal
A lapokról bővebben	12. oldal
Laptípusok	15. oldal
Fajok	21. oldal
Játéktér	26. oldal
Úrhajók képességei	28. oldal
A játék kezdete	29. oldal
A játék menete	31. oldal
Meghatározások	38. oldal
Egyéb szabályok	42. oldal
Opcionális szabályok	43. oldal
Összefoglaló táblázatok	46. oldal

BEVEZETŐ

Isten hozott a Káosz Galaktika univerzumában!

A távoli jövőben vagyunk, a helyszín az anarchiába zuhant, dekadens Galaktikus Birodalom, mely elkeseredett harcot folytat a belső káosz és a zargok (egy idegen galaxisból érkezett agresszív faj) inváziója ellen. A hét értelmes faj által uralt Birodalom szétesőfélben van. Belső viszályok dúlnak a császári tartományokban, a hatalmi intrikák és polgárháborúk miatt meggyengült az elhanyagolt, mostohagyermekként kezelt külső szektorok ellenálló képessége. A Birodalom lomha és tehetetlen, a csillagközi mamutcégek egymással háborúznak a profitért. Ebbe a kaotikus világba

érkeznek a zargok, az idegen galaxis hódító agresszorai, és kíméletlenül átgazolnak a külső világok meggyengült immunrendszerén. A fejlett technológiával felszerelt idegen űrhajók lerombolják a peremszektorok és a Birodalom külső héján elhelyezkedő civilizációk ezreit. A reményvesztetten menekülő világok az általuk evakuált milliókkal kétségbeesetten próbálnak új, lakható planétákat keresni, hogy ott letelepedve, kolóniákat kiépítve megpróbálhassák az újakezdést. Azonban kevés szűzföldet találnak a céljaikhoz, a nyersanyagok szűkösek, így a kolóniák vezetői ádáz harcba kezdenek a szabad bolygók megszerzéséért. Eközben lassan a zargok előőrsei is megérkeznek, hogy még jobban megnehezítsék a kolóniák feladatát: egy új, erős és biztonságos civilizáció felépítését...

A Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) alapjául a Beholder Kft. népszerű levelezős játéka, az azonos nevű Káosz Galaktika szolgált. Ez egy óriási méretű, számítógép által irányított levelezős játék, felfedezendő csillagrendszerek, bolygók, űrhajók és egyéb kalandok ezreivel. A KG-ben a játékosok a szabálykönyvben leírt vagy később megismert egyszerű utasításokkal leírják, hogy mit szeretnének cselekedni, és elküldik a megadott címre. Az operátor beviszi a programba, s ennek kinyomtatott vagy email-es formája lesz a játékos fordulója. Az egész interaktív: a játékosok befolyásolhatják egymás cselekedeteit, hatással lehetnek egymásra. A Káosz Galaktika levelezős szerepjáték manapság egyre nagyobb népszerűségnek örvend, világa sokrétű, aprólékosan kidolgozott, nagy mozgásteret engedélyez. Különösen támogatja a tapasztalatok nélkül induló játékosokat, árnyalt beavatást nyújt a játékstratégiákba. Mindezt úgy teszi, hogy a játékos az egyre nagyobb kihívások mellett könnyedén elsajátíthatja mindazt a tudást, amivel érvényesülhet a világban.

A levelezős játékról többet tudhatsz meg, ha levélben kérsz egy ingyenes szabálykönyvet és egy jelentkezési lapot (Beholder Kft, 1680 Budapest, Pf. 134.) vagy meglátogatod honlapunkat: <http://www.beholder.hu>.

Megjegyzés: a kártyajáték megtanulásához nem szükséges a levelezős játék ismerete.

A játék célja:

A Káosz Galaktika Kártyajátékban te egy űrbéli kolónia teljhatalmú ura és egyben egy hadiflotta vezére vagy. Célod, hogy legyőzd az ellenfeledet, aki szintén egy kolóniát irányít, és ezzel egy újabb szabad bolygóhoz jussál, folytatva a terjeszkedést a Káosz Galaktika világában. A játékban a kolóniádat a paklid jelképezi, a játékot az a játékos nyeri meg, aki a kijátszott lapjai segítségével előbb elpusztítja az ellenfele kolóniáját.

A pakli összeállítása:

A játék megkezdéséhez szükséged van egy játékos paklira, ez lesz a kolóniád. Más kártyajátékoktól eltérően, itt te határozod meg, hogy milyen lapok legyenek a paklidban. Az alappakliból válogasd ki azt a 30 lapot, amely a legjobban tetszik, és barátod, akivel játszani fogsz, tegye ugyanezt, állítsa össze a saját kolóniáját. Ha elkészültetek, még egyszer számoljátok át, biztosan 30 lapból áll-e a kolóniátok, majd alaposan keverjétek meg a paklitokat. Szükséged van még egy asztalra, ahol játszani fogtok, ceruzára és papírra, hogy a creditjeidet számolni tudd (de erre a célra használhatsz 20 oldalú dobókockát is, ha van ilyened) és jelzőkre (ez lehet pl. néhány pénzdarab vagy más apró bigyó), ezeket a bázisok fejlesztésénél kell majd használnod. Azt ajánljuk, hogy próbáld meg úgy összeállítani a paklidat, hogy legalább a fele űrhajó legyen, a többi lapot pedig úgy állítsd össze, hogy minden fajtából körülbelül ugyanannyi legyen benne (fegyverzet, legénység, bázis, esemény, megszakítás). Ez persze csak egy tanács, ha akarod, egészen rendhagyó paklikkal is játszhatsz.

Csak haladó játékosoknak: ha már van némi gyakorlatod a játékban, és sikerült elég kártyát gyűjtened, térj át a hivatalos szabályok-

ra. E szerint a paklid nem 30, hanem pontosan 45 lapból kell, hogy álljon. Ezenkívül nem rakhatsz bele ellentétes fajokat (ember - xeno, inszektoid - karnoplantusz, cerebrita - zarg, triciplita - úrcápa), tehát maximum 4 féle fajt használhatsz. A pakliba egyféle lapból maximum hármat rakhatsz.

GYORSTALPALÓ

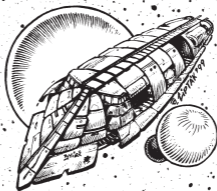
Ha most tartod először kezdedben a szabálykönyvet, akkor elsöre biztosan ijesztőnek tűnik a terjedelme, a rengetegféle szabály, pedig ez inkább csak a készítőik alaposságát tükrözi és azt a törekvést, hogy a versenyeken minél kevesebb fennakadás legyen, tehát a szabályok egészen aprólékosan, mindenre kiterjedően meg legyenek magyarázva. Ezért azt ajánljuk, hogy mielőtt belekezdenél a szabálykönyv átolvasásába, először inkább ez alapján a rövid útmutató alapján próbáld ki a játékot, és csak ha már ebből mindent értesz és kezdesz ráérezni a játék ízére, ritmusára, akkor olvasd tovább a szabálykönyvet.

1. lépés - Miután te és játékos társad az előző fejezet alapján összeállítottátok első, 30 lapból álló paklitokat (próbáljátok meg úgy összeállítani, hogy egyenlőre szinte csak úrhajó legyen benne) keverjétek meg a paklikat, és tegyétek le magatok elé az asztalra. Ez lesz a Kolóniátok.

2. lépés - Az első kör megkezdése előtt, mindketten húzzatok öt-öt lapot, ezeket ne mutassátok meg egymásnak, ezek a kezetekben lévő lapok lesznek a Központotok, innen tudjátok majd kijátszani a lapjaitokat.

3. lépés - Mindketten kaptok még öt-öt creditet is, ezeket kockával, érmével, jelzőkkel jelöljétek, vagy ha ilyesmi nincs kéznél, papíron is vezethetitek, mivel ezek összege folyamatosan változni fog, minden kör elején kaptok még hozzá, és ebből fizethetitek ki a kijátszandó lapjaitokat is. Ez lesz a Creditkészletetek.

4. lépés - Jól nézd át a Központodban lévő öt lapot, és egyelőre csak azokkal foglalkozzál, amelyekre az van írva a kép alatti szövegboxban, hogy űrhajó (az ilyen lapok kék színűek). Válogasd őket külön, egyelőre csak ezeket fogod használni, aztán



majd, ha már kezditek érezni a játékmenetet, elkezdhetek játszani a többi lappal is, a szabálykönyv Laptípusok fejezetének útmutatásai alapján. Egyelőre azt ajánljuk, hogy az űrhajókra írt szöveggel se foglalkozzatok, csak az űrhajók paramétereit vegyétek figyelembe játék közben. Ezek egymás alá vannak írva az űrhajó bal alsó sarkában, fentről lefelé: sebesség, tűzerő, páncélzat és bombázás. A lap bal felső sarkában lévő szám pedig azt jelöli, hogy hány creditbe kerül kijátszani a lapot.


5. lépés - Döntsétek el, hogy ki kezdje a játékot, ehhez használjatok egy kockát, vagy dobjatok fel egy pénzt. A nyertes lehet majd a kezdő játékos, az ő körével kezdődhet el a játék.



6. lépés - A játék menete:

a) Minden kör elején kapsz 5 creditet, ezt add hozzá a Creditkészletedhez, ezek szerint az első körben 10 credited lesz. A játék első körében még nem lehet támadni.

b) Ha van űrhajó a Központodban, kijátszhatod, ha van legalább annyi credited, amennyibe az űrhajó kerül (ezt a lap bal felső sarkában találod, ez a lap creditköltsége). Ha több ilyen lapod is van, te döntheted

el, hogy melyiket szeretnéd kijátszani. Miután kijátszottál egy lapot, ez azt jelenti, hogy képpel felfelé fordítva lerakod magad elé, le kell vonnod a creditköltségét a Creditkészletedből. Egy körben akárhány lapot kijátszhatsz, csak legyen rá credited. Ha nincs vagy kevés lap van a kezekben, egy creditért bármikor húzhatsz lapot a Kolóniádból.

c) Ha van már lent űrhajód, bármikor támadhatsz is vele. Támadáskor először meg kell mondanod, hogy mit szeretnél támadni, az ellenfeled Kolóniáját vagy a Központját. Ki kell jelölnöd azt is, hogy melyik űrhajóiddal támadsz, egyszerre akárhány űrhajóval támadhatsz. Ezután az ellenfeled eldönti, hogy akar-e védekezni. Ha igen, ő is kijelöli a védekező űrhajóit, és ezek között harc kezdődik. Id. később. Ha nem védekezett, és a Központját támadtad, akkor el kell dobnia egy általa választott lapot a kezéből a Kolóniája mellé a Pusztulatába, képpel lefelé fordítva, de akárhány űrhajóval támadsz is, mindenféleképpen csak egy lapot lehet eldobatni így. Ilyenkor érdemes a megtámadottnak egy nem űrhajó lapot eldobnia. Ha az ellenfeled Kolóniája volt a célpont, akkor annyi lapot kell eldobnia a Kolóniája tetejéről a Kolóniája mellé, a Pusztulatába, képpel lefelé fordítva, amennyi a bombázása összesen az űrhajóidnak, ezt a lap bal alsó sarkában a  jelnél találod. Azokat az űrhajóidat, amelyekkel bombáztál, használtba kell fordítanod, ez azt jelenti, hogy el kell fordítanod 90 fokkal balra ezeket a lapjaidat. Támadni és védekezni csak aktív, elfordítatlan űrhajókkal tudsz.

d) Ha az ellenfeled védte az űrhajóid támadását, tehát kijelölt védekező űrhajókat, harc veszi kezdetét, a harcban csak a már előre kijelölt űrhajók vehetnek részt. A harcot az az űrhajó kezdi, amelyiknek a legmagasabb a sebessége, ezt a lap bal alsó részén találod, a  jelnél. Ha két űrhajónak egyforma a sebessége, a támadó számít gyorsabbnak. Tehát a leggyorsabb űrhajó kezd, és eldönti, hogy melyik ellenséges űrhajóra akar tüzelni. A célpont veszít annyi páncélzatot , amennyi a

tüzelő űrhajó tüzereje ➤, majd használtba fordul (90 fokkal elfordul). Ekkor a megtámadott űrhajó eldöntheti, hogy akar-e visszalőni, ha igen ő is használtba fordul és a támadó űrhajó is veszít annyi páncélzatot, amennyi a megtámadott tüzereje. Egy éppen megsemmisülő űrhajó is tud még visszalőni. Ha valamelyik űrhajó páncélzata nullára csökken, az megsemmisül és képpel felfelé fordítva a tulajdonosa Kolóniája mellé a Szemetébe kerül. Visszalőni csak aktív űrhajóval lehet. Ha nem lő vissza, aktív marad és majd ha a sebessége alapján rá kerül a sor, tüzelhet.



Ez azért jó, mert ilyenkor majd ő választhat célpontot. Ezután a következő legmagasabb sebességű űrhajó tüzelhet. Ha már egyik játékos sem akar tüzelni, vége a harcnak, azok az űrhajók, amelyek legalább egy találatot kaptak, sérültbe fordulnak, azaz 180 fokkal el kell őket fordítani. Ha a harc végén, a sérültbe fordítások után a támadónak még maradtak aktív űrhajói, bombázhatja velük a támadásnak kijelölt célpontot, ilyenkor ezek az űrhajók használtba fordulnak. A bombázás menete ugyanúgy zajlik, mint az előző pontban.

e) A köröd végén, ha már nem akarsz cselekedni, az űrhajóid visszakapják teljes páncélzatukat, és minden űrhajódat eggyel visszafordíthatod, sérültből (▼) használtba (▶) és használtból aktívba (▲). Fontos, hogy támadni és védekezni csak aktív űrhajókkal tudsz. Kör végén ha több, mint öt lap van a kezvedben, annyit el kell dobnod képpel lefelé fordítva a Pusztulatodba, hogy csak öt lapod maradjon. Ezután jöhet az ellenfeled köre, majd az ő köre után megint te következelsz, addig,

amíg valamelyikötöknek el nem fogy a Kolóniája. Ekkor vége a játéknak és az veszett, akinek nem maradt lap a Kolóniájában.

Példajáték:

Kezdés: Dani és Laci játszani szeretnének, összeállítanak egy-egy 30 lapból álló paklit, amiknek a legnagyobb része úrhajó. Kockadobással eldöntik, hogy ki kezdjen, a szerencse Daninak kedvez, ő kezdheti majd az első kört. Húznak öt-öt lapot és mindketten kapnak öt creditet, kezdődhet a játék.

1. kör: Dani kap 5 creditet és a Központjában lévő öt lapból kiválaszt egy úrhajót, ami egy Holdimádó, és 6 credit elköltésével lerakja az asztalra. A maradék 4 creditjéből már nem csinál semmit, és mivel az első körben nem lehet támadni, át is adja a kört Lacinak.

2. kör: Laci kap 5 creditet és ebből kilencért játékba hoz egy Hellfire Brotherst, majd jelzi Daninak, hogy egyből támadni is szeretné vele a Kolóniáját. Dani rövid gondolkodás után úgy dönt, hogy nem éri meg védekeznie, dob 4 lapot képpel lefelé fordítva a Kolóniájából a Pusztulatába, hiszen négyes Laci úrhajójának bombázása. Laci Használtba fordítja a Hellfire Brothersét. Kör végén Laci Hellfire Brotherse máris aktívba fordul, Dani következhet. Lacinak 1 creditje maradt.

3. kör: Dani kap 5 creditet, így 9 creditje lesz összesen. Ebből 9 creditért játékba hoz egy Unicornist és jelzi, hogy támadni szeretné Laci Központját mind a két úrhajójával. Laci nem védekezik, választ egy lapot a Központjából és képpel lefelé a Pusztulatába rakja. Dani Unicornisa és Holdimádója használtba fordul. A kör végére Daninak nem maradt creditje, az úrhajói használtból aktívba fordulnak, majd Laci következhet.

4. kör: Laci kap 5 creditet ezzel 6 creditje lesz, ebből 3 creditért kijátszik egy Halálszárnyat, majd jelzi, hogy támadni szeretné Dani Központját a Halálszárnyával és a Hellfire Brothersével. Dani védekező úrhajónak az Unicornist és a Holdimádót jelöli ki. Harc kezdődik. A legnagyobb sebességű úrhajó kezdheti a tüzelést, ez Laci Halálszárnya ötös sebességgel. Laci belelő Dani Unicornisába egyet, és használtba fordul. Dani úgy dönt, hogy nem lő vissza az Unicornissal, így veszít egy páncélzatot, de még marad neki kettő. Ezután Dani Holdimádója következik négyes sebességgel, belelő egyet a Halálszárnyba és használtba fordul. A Halálszárny nem tud visszalőni, mivel már használtba fordult az előbb, veszít egy páncélzatot és meg is semmisül, mivel csak egyes páncélzata van. Laci képpel felfelé fordítva a Szemetébe rakja. Laci Hellfire Brothersének és Dani Unicornisának is hármas sebessége van, ezért Laci kezdheti a tüzelést, mivel ő támadott. Belelő kettőt Dani Holdimádójába és használtba fordul, a Holdimádó pedig nem tud visszalőni, mert már használtban van. Veszít két páncélzatot, marad neki egy. Dani következik. Az Unicornisával Laci Hellfire Brothersére lő hármat, és mivel ennek pont hármas a páncélzata, meg is semmisül, Laci a Szemetébe rakja. Laci még ilyenkor visszalőhetett volna, de sajnos már használtba fordult, amikor a Holdimádóra tüzelt, pedig azzal a két sebzéssel pont megsemmisíthette volna Dani Unicornisát, hiszen a harc elején annak már kettőre csökkent a páncélzata. Harc végén Dani mindkét úrhajója sérültbe fordul, hiszen mind a kettő kapott sebzést. Laci úgy dönt, hogy a maradék három creditjéből kettőért húz a kolóniájából két lapot, marad egy creditje, Dani következhet. A kör végén Dani mindkét úrhajója vissza-

nyeri a teljes páncélzatát, de majd csak Dani köre végén fordulhatnak vissza sérültből használtba. A játék folytatódik, és bár egyelőre Dani áll jobban, ez még könnyen megváltozhat...

Természetesen a hivatalos játék, amit versenyeken is játszanak, ennél azért bonyolultabb, de könnyen megtanulható. Figyelem, ez az egyszerűsített verzió, több pontban egy kicsit el is tér a hivatalos szabályoktól! Ha már pár játék után belejöttetek a dologba, megpróbálkozhattok a többi lap típussal is játszani, először a fegyverzetet és az eseményeket ajánljuk kipróbálásra, és utána a többit. Közben bele-bele kell lapoznotok a szabálykönyvbe, és így lehetőségetek lesz szép lassan megtanulni a játékot, persze az se baj, ha egyből a szabálykönyv átolvasásával kezditek, ha már játszottatok ilyen kártyajátékkal, valószínűleg minden sokkal érthetőbb lesz. Legegyszerűbb mégis úgy megtanulni a játékot, hogy valaki, aki már ismeri a szabályokat, elmagyarázza neked. Ilyen játékosokkal találkozhatok pl. a versenyeken és a szakboltokban (ld. az utolsó oldalakat).

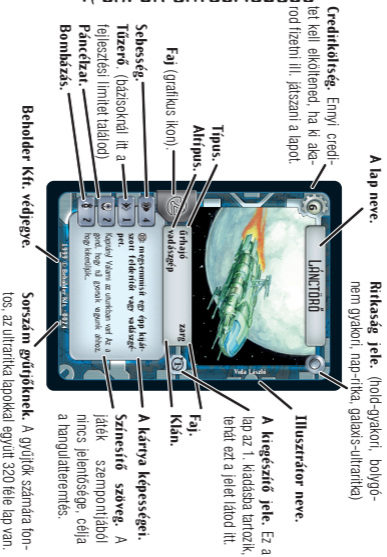
A LAPOKRÓL BŐVEBBEN

Lássuk, hogy a lapokon lévő szövegek, ikonok és ábrák mit is jelentenek a Káosz Galaktika kártyajáték szabályrendszerében. Ebben a fejezetben részletesen elmagyarázzuk a kártyákon található jelöléseket.



Egy lapot csak akkor játszhatok ki képpel felfelé az asztalra, ha kifizettem a

A LAPOK ÉRTELMEZÉSE



creditkölségét, egyébként képpel lefelé kell játékba hoznod, de ezt csak fegyverzetek, legénységek vagy bázisok esetében teheted meg. Egy képpel lefelé kijátszott lapot csak egyszer kell kifizetned, ekkor végleg képpel felfelé fordul. A lapok csak akkor fejtik ki hatásukat, ha már kifizetted őket, azaz elköltötted az ehhez szükséges mennyiségű creditet.






A kártya képességei:

A legénységen, kivéve az utas altípusú legénységet, és fegyverzetben lévő szöveget úgy értelmezd, mint-ha arra az űrhajóra lenne írva, amelyiken éppen van. Ezeket csak űrhajókon tudod használni, hacsak a lap szövege mást nem mond, kivéve persze az utasokat.

A bal oldali ikonokról: Fegyverzeteknél és legénységeknél ezek az ikonok azt jelölik, hogy mennyit adnak hozzá az űrhajó megfelelő adataihoz. Bázisoknál csak egy vagy két ikont találsz, ezek a fejlesztési limit ill. a páncélzat.











Lapok állapotai

A lapoknak háromféle állapotuk van: aktív , használt , sérült . Minden lap aktív, amikor játékba hozod. Használt állapotba akkor kerülhet egy lap, ha harc közben tüzelsz egy űrhajóddal, vagy ha a lapon jelölve van, hogy a hatás eléréséhez használtba kell fordítanod. Egy ilyen lapot csak akkor tudsz használni, ha ez a lap aktív. A használt álla-

potot úgy jelöld, hogy a lapodat 90 fokkal jobbra elfordítod. Sérült állapotba kerülhet egy lap, ha találatot kap egy űrhajód vagy bázisod, vagy ha egy adott lapon fel van tüntetve, hogy a hatás eléréséhez a lapodat sérültbe kell fordítanod. Ezt a képességet csak akkor tudod használni, ha előtte a lapod aktív volt. A sérült állapotot úgy jelöld, hogy fejjel lefelé fordítod a lapodat. Minden köröd végén, a befejező fázisodban, az összes elfordított lapodat 90 fokkal vissza kell fordítanod, tehát sérültből használtba, illetve használtból aktívba. Ezenkívül van még egy harmadik jelölés is, a feláldozás (☉), ez azt jelenti, hogy a lap hatásának eléréséhez a lapot fel kell áldoznod, azaz a szemededbe kell dobnod. Ezt a képességet is csak aktív állapotban tudod használni.

Ikonok

A lapokon gyakran találkozhatasz különböző jelentésű ikonokkal. Ezek a következők lehetnek:

 Credit	 Fejlesztés	 Sebzés	 Aktív
 Használt	 Sérült	 Feláldozás	 Sebesség
 Tűzerő	 Páncélat	 Bombázás	

LAPTÍPUSOK

Hatféle laptípus létezik, ezen belül mindegyikből négy-négy altípus. Vigyázz, mert az altípusokon belül is lehet eltérés a lapok kijátszásával kapcsolatban. Vannak olyan altípusok, amelyekre külön szabályok vonatkoznak, ezek az altípuson belül minden lapra érvényesek.

Űrhajó

Altípusai: felderítő, vadászgép, cirkáló, romboló. A különböző fajták egyben az űrhajók méretére is utalnak. A felderítő egy helyet foglal el

a hangárban, a vadászgép kettőt, a cirkáló hármat, a romboló pedig négyet. Ha valamilyen módon a befejező fázisodban több, mint 12 méretnyi űrhajód van, addig kell űrhajókat a szemétkébe dobálnod, amíg legalább 12-re nem csökken az űrhajóid méretösszege. Egy űrhajóra legfeljebb annyi fegyverzet és legénység kerülhet összesen, ahányas az űrhajó mérete. Az űrhajót mindig képpel felfelé kell kijátszanod, és kijátszásakor egyből ki is kell fizetned. Ha egy űrhajó nem harcban kap sebést, azonnal sérültbe fordul, ha nullára csökken a páncélja, megsemmisül, azaz a szemétkébe kerül. Ha harcban sérül meg, nem fordul azonnal sérültbe.

Fegyverzet

Altípusai: fegyver, pajzs, tárgy, rakéta. A fegyverzetet az űrhajódra tudod kijátszani, képpel lefelé. A fegyverzetet, a rakéta altípusú kivételével, a fő fázisodban bármikor kifizetheted, harc közben viszont csak a kifizetési fázisban. A fegyverzet csak az űrhajón fejt ki hatását, ugyanúgy, mintha a fegyverzen lévő szöveg az űrhajóra lenne írva. Egy űrhajóra legfeljebb annyi fegyverzet és legénység kerülhet összesen, ahányas az űrhajó mérete. Ha megsemmisül egy űrhajó és van rajta fegyverzet, akkor a fegyverzet is megsemmisül.



Rakétát csak a kifizetési fázisban tudsz kifizetni. A rakéta, ha már kifizetted, a leszerelési fázisban megsemmisül.

Legénység

Altípusai: kapitány, személyzet, utas, robot. A legénységet a kantinodba tudod kijátszani, képpel lefelé. A legénységet a fő fázisodban bármikor kifizetheted, harc közben viszont csak a kifizetési fázisban. A legénység csak az űrhajón fejt ki hatását, ugyanúgy, mintha a legénységen lévő szöveg az űrhajóra lenne írva, ez alól csak az utas altípus a kivétel, ezt a kantinodban is használhatod. Egy űrhajóra legfeljebb annyi fegyverzet és legénység kerülhet összesen, ahányas az űrhajó mérete. Csak aktív legénység szállhat űrhajóra. A legénységet csak a felszerelési fázisban tudod egy a harcban résztvevő űrhajóra rakni, és a leszerelési fázisban köteles vagy visszatenni a kantinodba. A sérült és használt állapotú űrhajón lévő legénység használt állapotban, az aktív űrhajón lévő pedig aktív állapotban kerül vissza a kantinba. Ha megsemmisül egy űrhajó, amelyen van legénység, akkor a legénység is megsemmisül. Az utas lapot a kantinodban is használhatod és egy űrhajóra is felrakhatod, de az űrhajódon nem fordíthatod sérültbe vagy használtba.

Példa:

Dani úgy dönt inkább nem védi a támadást mivel, bár le tudná lőni Laci Marduk Kurios-szát a Holdimádójával, sejti, hogy a Laci által az imént lerakott legénység jelentősen megváltoztathatja a harc kimenetelét, ráadásul a megtámadott bázis egy csapda, amire maradt is három creditje, hogy kifizesse. A kifizetési fázisban Laci kifizeti és képpel felfelé fordítja a Tüzérjét, tehát inenntől kezdve lép

érvénybe ennek a lapnak a hatása, és a kifizetési fázis végén úgy dönt, hogy mivel Dani nem védte a támadást, a +3 bombázást választja a Tüzértől, hogy le tudja így bombázni a bázist, hiszen egyébként az úrhajójának 0 a bombázása, és egy kifizetetlen bázis lebombázásához legalább kettes bombázás kell.

Bázis

Altípusai: kutatás, épület, bunker, csapda. A bázist a felszínre játszhatod ki, képpel lefelé. A kijátszott bázisok sorrendjén nem változtathatsz, balról jobbra kell őket kijátszanod. A fő fázisodban egy creditért egy fejlesztést tehetsz egy bázisodra, de így egy bázison egy körben maximum kettőt fejleszthetsz. Lapok hatása által viszont akármennyit fejleszthetsz egy körben a bázisaidon. Bázist a fő fázisodban fizethetsz ki (kivéve a csapdákat), de csak akkor, ha már legalább annyi fejlesztés van rajta, amennyit a bázison a fejlesztési limit meghatároz. Ha egy bázison a fejlesztési limitnél egy X-et találsz, ez azt jelenti, hogy a bázison akármennyit fejleszthetsz, és amikor kifizeted, a rajta lévő fejlesztések számától fog függni a bázis hatása. Ha pedig a fejlesztési limitnél egy ?-et találsz (ez csak csapdánál fordulhat elő), akkor az azt jelenti, hogy akármennyit fejleszthetsz ezen a bázison, de ez nem fogja befolyásolni a lap hatását, csak blöffölésre jó. Ha már kifizetted a bázist, onnantól kezdve nem elég két bombázást sebezni rajta ahhoz, hogy megsemmisüljön, hanem annyit kell rajta sebezni, ahányas a páncélzata. A kutatásnak kifizetéskor jön létre a hatása, majd a szemébe kerül. Csapdát csak a bombázási fázisban fizethetsz ki, és csak akkor, ha sikeresen bombáznak rajta legalább kettőt. Ha egy kifizetett bázis bármelyik fázisban sebzést kap, azonnal sérültbe fordul.

Példa:

A bombázási fázisban Laci használtba fordítja az úrhajóját, és ezzel belesebez hármat Dani kifizetetlen bázisába. Dani jelzi, hogy ki szeretné fizetni ezt a lapot, mivel ez egy csapda. Kifizeti a 3 creditet és képel felfelé fordítja a Chazma töltetet (csapda, az ellenfeled egyik általa választott úrhajója megsemmisül, 3 CR kifizetni), aminek ekkor teljessül a hatása, majd Dani szemetébe kerül. Lacinak nincs sok választási lehetősége, megsemmisül a Marduk Kurios-sza, és mivel a bombázási fázisban még a tüzér is rajta van az úrhajón, ez is megsemmisül vele együtt, mindkét lapot a szemetébe rakja.

Esemény

Altípusai: támadás, reagálás, erőforrás, speciális. Eseményt a fő fázisodban játszatsz ki, kijátszáskor azonnal létrejön hatása (amelyet a kártya leírása diktál), ilyenkor kell kifizetned, és ezután a szemetedbe kerül.

Megszakítás

Altípusai: kezdő, harc, reakció, általános. A megszakítás az egy olyan laptípus, amit akár az ellenfeled körében is kijátszatsz. Kijátszás után azonnal létrejön a hatása, ilyenkor kell kifizetned, és ezután a szemetedbe kerül. Megszakítást kijátszatsz akkor is, amikor az ellenfeled éppen cselekedni szeretne valamit, ilyenkor először a megszakítás teljesül, és csak utána az ellenfeled cselekedete. Ha több megszakítás kerül kijátszásra egymás után, mindig fordított sorrendben jön létre a hatásuk, tehát a legutolsónak kijátszott hatása teljesül legelőször, és utána jön visszafele a többi. Vigyázat, a megszakítások kifizetésének sorrendje

viszont nem fordított sorrendben történik! Ha több megszakítást játszol ki, miközben az ellenfeled nem cselekszik, te döntheted el a létrejöttük sorrendjét. A lapok képességei és a bázisok, fegyverzetek illetve legénységek kifizetései is megszakításnak számítanak. Kezdő megszakítást csak a kezdő fázisban játszhatsz ki. Harc megszakítást csak a harc fázisban játszhatsz ki. Reakció megszakítást bármikor kijátszhatsz. Általános megszakítást csak a fő fázisban játszhatsz ki.

Példa:

Laci úgy dönt, hogy a Cobra Flashal lő, és használtba fordítva jelzi, hogy belelő Dani Holdimádójába, Dani jelzi, hogy visszalő Laci úrhajójába, és használtba fordítja a Holdimádót, ekkor Laci jelzi, hogy szeretne kijátszani egy megszakítást, méghozzá az Extra találatot, ami eggyel megnövelhetni a Cobra Flash tűzerejét, így le tudná lőni Dani Holdimádóját. Dani is jelez, hogy nála is van egy megszakítás. Egy creditért kijátsza a Durmacél célterelőt, ami pedig a Holdimádó páncélzatát növeli eggyel, Laci ezt nem hagyja ennyiben, és a maradék 2 creditjéből kijátsza a Felsőbb parancsot, semlegesítve ezzel Dani Durmacél célterelőjét, Daninak is maradt még egy megszakítása, amit ki is játszik, a Felülbírálat, amivel semlegesíteni tud egy megszakítást, méghozzá Laci Felsőbb parancsát 2 creditért, mivel a Felsőbb parancs is ennyibe került. Laci jelzi, hogy nem akar több megszakítást kijátszani, és mivel Dani is így dönt, a megszakítások hatásai elkezdenek visszafelé teljesülni, lássuk mi is történik. Dani Felülbírálása semlegesíti Laci felsőbb parancsát, így Dani Durmacél célterelője +1 páncélzatot ad a Holdimádónak, majd Laci Extra találatát eggyel növeli a Cobra Flash tűzerejét.

Fajok

A Káosz Galaktika az örök ellentétek univerzuma, így a paklid szerkezetét is ez fogja meghatározni. Nem lehet két ellentétes fajú lap a paklidban, tehát egyszerre maximum 4 féle fajú lapot tudsz használni. A galaktika sokmillió lakható világa között szép számmal fordulnak elő mind egzotikus, érdekes planéták, mind félelmetes és barátságtalan civilizációk. Világai sokrétűek, társadalmi, kulturális és etnológiai szempontok szerint is tagolhatóak. Bár a sokmilliárd kultúra között nem egy furcsaság számba menő fajjal és civilizációval találkozhatunk, a galaktika politikai és társadalmi életében nyolc, birodalmi mércével is civilizált faj dominál.

	Ember	↔	Xeno	
	Inszektoid	↔	Karnoplantusz	
	Cerebrita	↔	Zarg	
	Triciplita	↔	Űrcápa	

Ember:

Az emberek, bár közel sem a legősibb, de mindenképpen a legnépesebb faj a galaktikában. Az összes ismert uralkodó faj valamiben messze felülmúlja az embert, de kivétel nélkül valamiben alatta is marad. Manapság az ember csak egy a nyolc fő faj közül, a többi faj egyedei közt egyaránt akadnak barátai és ellenségei is.

Előnyök: Az emberek híresek a kombinációs képességükről, jól szervezett társadalmuk van. Szervezettségük az űrharcban is megmutatkozik.

Hátrányok: Ha legénységet keresel az űrhajódra, ne embert válassz. Nem tudhatod, mikor akarja átvenni az irányítást.

Xeno:

A xenók vaskos, fémes testű lények, hidrogént lélegeznek be, testük fémet bont le. Külsőre olyanok, mint valamiféle robot-ragadozók. Intelligenciájuk a többi fajénál alacsonyabb, és nagyon érzékenyek a melegre. Különleges erejük és a mostoha körülmények, melyek közt felnőnek, kegyetlen harcosokká teszik őket.



Előnyök: A xenók minden űrhajón biztonságot jelentenek. A galaktika legerősebb és leghatékonyabb legénysége.

Hátrányok: A xenók nem híresek az intelligenciájukról. Kombinációs készségük pocsék, szervezetlenek.

Inszektoid:

Az inszektoidok másfél méter magas, kitinvázás, rovarszerű lények. Szervezetük szénalapú, oxigént lélegeznek be. Szigorú társadalmi szervezettségben élnek, mely élén a királynő áll. Intelligenciájuk nem a legmagasabb, ezért kevés köztük a tudós. Moráljuk kiemelkedő, kiválóan tűrik a fájdalmat. Szellemi, szociális és fiziológiai ellentétek miatt nem állnak valami fényes kapcsolatban a karnoplantuszokkal.

Előnyök: Az inszektoidok fiziológiájuknál fogva szorgosságukról híresek. Kiválóak bázisok építésében.

Hátrányok: Az inszektoid társadalmak kommunálisak. Náluk nincs jelentősége és haszna a credit halmozásának.

Karnoplantusz:

A karnoplantuszok magas, növényyszerű lények. Szénelapú szervezetük fotoszintéziséhez megfelelő mennyiségű fény és széndioxid szükséges. Gyorsan regenerálódnak, 360 fokos bőrlátásuk van. Hallásuk gyenge, de szaglásuk kiváló.

Előnyök: A karnoplantuszok pénzügyi táalentumok, a galaktika legjobb kereskedői. Náluk mindig halmokban áll a credit.

Hátrányok: Mivel a folyamatos kereskedés miatt mindig úton vannak, nincs idejük és lehetőségük bázisok építésére.

Triciplita:

A tricipliták hármasszimmetrián alapuló lények. Szervezetük szilícium felépítésű, kéngőzt lélegeznek be. Egyneműek, önmegtermékenyítéssel szaporodnak. Fejletlen a társadalmuk, nincs kialakult kultúrájuk, ám gyorsan tanulnak. Technikai mindenttudók. A zarg támadók elől menekülő triciplitákat szállító kolóniahajók egyikét egy különösen militarista űrcápa kormányzó, Harrk Trax szétlövötte, megsemmisítve így több millió triciplitát, örök ellentétet szítva ezzel a két faj között.

Előnyök: A tricipliták technikai zsenik. A galaktikában a legnagyobb fegyverzetek az ő nevükhöz fűződnek.

Hátrányok: Bár a technikában zseniálisak, a hadi űrhajók irányításához és az űrharchoz nem igazán értenek.

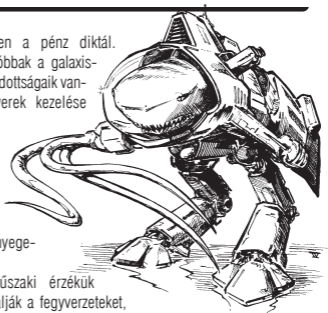
Űrcápa:

Az űrcápák két és fél méteres halak, kopoltyúval lélegeznek. Más fajokkal való érintkezéskor speciális ruhát öltenek, mely nedvesen tartja a bőrüket, és egy különleges szerkezet könnyed mozgást engedélyez számukra. Ultrahanggal kommunikálnak, telekinetikus képességeik pótolják a végtagjaik hiányát. Az űrcápák népe ravasz, hatalomvágyó, társadalmukban

abszolút mértékben a pénz diktál. Kémeik a legkiválóbbak a galaxisban és kimagasló adottságaik vannak a nehézfegyverek kezelése terén is.

Előnyök: Az űrcápák az űr legnagyobb vadászlai. Irányításuk alatt az űrhajók halálos fenyegetést jelentenek.

Hátrányok: Műszaki érzékük nulla. Csak használják a fegyverzeteket, de maguktól még felszerelni se nagyon képesek azokat.



Cerebrita:

A cerebriták humanoid, ammónium szerkezetű, ammóniát lélegző faj. Alacsonyak, fizikailag fejletlenek, de elképesztő intellektuális képességeik vannak, telepatikusan is képesek gondolatok, érzelmek által kommunikálni. A galaktika legjobb politikusai, jelenleg is egy cerebrita császár ül a trónon. A kisebb-nagyobb belső konfliktusok elsimítása mellett legfőbb céljuk a zargok kiűzése a Birodalomból.

Előnyök: A Birodalom élén cerebrita császár áll, így minden jelentős esemény irányítása a cerebriták kezében van.

Hátrányok: A Birodalmi gépezet lomha és nehézkes. Váratlan fordulatokra, megszakításokra szinte képtelenek.

Zarg:

Mikor bekapcsolódunk az eseményekbe, a Galaktikus Birodalom már szétesőben van, a birodalmi hadsereg tehetetlen, a közbiztonság színvonalatlan. Mindezt tetézi, hogy a csillagrendszereket ellepték a második hullámban érkező idegenek, a zarg megszállók (akiket egyszer már sikerült kiűznie az egyesített birodalmi flottának), és gigantikus méretű inváziós bázisaikkal blokád alá vonják a szektor számos rendszerét.

Előnyök: A zargokra a káosz, az értelmetlen pusztítás a legjellemzőbb, megszakításokra, meglepetésekre lehet tőlük számítani.

Hátrányok: Szervezetlenek és képtelenek az előre megtervezett események végrehajtására.



JÁTÉKTÉR

Pusztulat



Hangár (űrhajók)



Szemét



Kantin (legénységek)



Kolónia



Felszín (bázisok)



creditkészlet

Központ



A játékot egy üres asztalon érdemes játszani, hogy kényelmesen el lehessen férni. Bal kéz felől, hozzád közel legyen a kolóniád, ettől jobbra helyezkedik el a felszíned, ide játszhatod ki egymás mellé a bázisaidat. A kolóniád felett van a szemeted, ennek a jobb oldalára játszhatod ki a legénységeidet, a kantinodba. A legfelső sorban, a szemeted felett találsz a pusztulatodat, tőle jobbra pedig az űrhajóid vannak a hangárodban. A kezekben lévő lapjaid a központod, a kreditkészletedet (jelzők, dobókockák) pedig lehetőleg a kolóniád bal oldalán tartsd.

Kolónia:

A kolóniádnak a játék elején pontosan 45 lapból kell állnia, egyféle lapból maximum hármat tehetsz bele. A kolóniádban lévő lapok képpel lefelé kell, hogy nézzenek, tartalmát játék közben senki nem nézheti meg, sorrendje nem változtatható (kivéve, ha egy lap külön arra utasít, hogy keverd meg). Ha a befejező fázisod végén az ellenfelednek nincs lap a kolóniájában, megnyerted a játékot.

Szemét:

A szemetedbe kerülnek képpel felfelé azok a lapok, amik kifizetve hagyják el a játékot. A szemét sorrendje nem változtatható meg, de a játékosok akármikor átnézhetik.

Pusztulat:

A pusztulatodba kerülnek képpel lefelé azok a lapok, amik kifizetetlenül hagyják el a játékot. A pusztulatodat csak te nézheted meg, sorrendje nem változtatható.

Kantin:

A kantinodba játszhatod ki a legénységeidet képpel lefelé.

Felszín:

A felszínre játszhatod ki képpel lefelé a bázisaidat. A bázisok kijátszásánál figyelni kell a kijátszás sorrendjére (balról jobbra), ez nem változtatható meg.

Hangár:

A hangárodba játszhatod ki képpel felfelé az úrhajóidat. Ha valamilyen módon a befejező fázisodban több mint 12 összméretű úrhajód van, addig kell úrhajókat a szemétkébe dobálnod, amíg legalább 12-re nem csökken az úrhajóid méretösszege. Az úrhajók méretei: felderítő egy, vadászgép kettő, cirkáló három, romboló négy.

Központ:

A kezekben lévő lapok neve központ, innen hozhatod játékba a lapjaidat vagy játszhatod ki eseményeket, megszakításokat. A központodban a befejező fázisodban maximum 5 lap lehet, ha ennél több van, akkor addig kell lapokat a pusztulatodba dobnod, amíg 5 lapod nem marad.

Creditkészlet:

A creditkészletedből tudod kijátszani és kifizetni a lapjaidat. Minden kezdő fázisodban kapsz 5 creditet. Célszerű a creditjeidet egy húszoldalú dobótesttel jelölni, mivel maximum 20 credited lehet a köröd végén. Ha ennél több van, akkor ez a befejező fázisodban automatikusan 20-ra csökken.

Úrhajók képességei:

Te döntöd el, hogy használod-e egy úrhajó képességét vagy sem. Ilyenkor semmi mást nem kell tenned, csak bejelentened, hogy használni akarod az úrhajód képességét. A harc közben használatos úrhajó képességeket az úrhajó csak akkor használhatja, ha a harc szabályainak megfelelően (a sebességétől függően) sorra kerül.





Álcázás:

Nem lehet lap vagy képesség célpontjának kijelölni.




Gyorstüzelés:

Nem lehet rá visszalőni.


Sorozatlövés:

A  kiosztásakor lehetőség van az ellenfeled harcban résztvevő úrhajói között elosztani a -ét, ezt visszalövéskor is használhatod. A  elosztásakor minden megsebzett  úrhajó visszalöhet.



Kötélék:

Az ilyen képességgel rendelkező, harcban résztvevő úrhajóid között el oszthatod el az ellenfeled úrhajójának -ét. Egy úrhajóra nem oszthatatsz több -t, mint a -a. Ha az ellenfeled sorozatlövés képességet alkalmaz, nem használhatod.


Lopakodás:

A tüzelési fázisban tüzelés helyett azonnal bombázhat, ilyenkor -ba fordul. Visszalövés helyett is használhatod.


Nehézfegyverzet:

A tüzelési fázisban -ért eggyel növelheted a -jét a harc fázis végéig, de maximum az alaptüzereje kétszereséig.

Javítás:

Ha -t kap csak -ba kell fordítanod, nem pedig -be.

Tűzszerészet:

A bombázási fázisban annyival növelheted a -át a harc fázis végéig, ahány lapot a pusztulatodba dobsz a kolóniád tetejéről, de maximum az alaphbombázása kétszereséig.

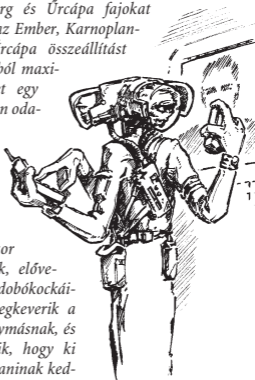
A JÁTÉK KEZDŐTE

Ha te és az ellenfeled is összeállítottátok a kolóniákat, keverjétek meg őket, emeljétek meg egymásnak, majd helyezétek magatokhoz közel, a bal oldalatokra. Kockadobással döntsétek el, hogy ki fogja kezdeni a játékot (mindig az kezd, aki nagyobbat dob). Ezután kaptok fejenként 5 creditet és húzzatok 5-5 lapot. Ha úgy érzed, nagyon rossz lapokat

húztál, lehetőséged van egyszer újrateverni, és másik 5 lapot húzni. Ezután kezdődhet a játék, a kezdő játékos csak 1 creditet fog kapni az első körben, ezenkívül ebben a körben még nem kezdeményezhet támadást. Ezután az ellenfele már 2 creditet kap, majd a kezdő hármat, aztán az ellenfele négyet, és inntől kezdve már mindkét játékos normálisan, 5 creditet kap a kezdő fázisában.

Példa:

Laci és Dani játszani szeretnének. Ehhez először mindketten összeállítanak egy pontosan 45 lapból álló paklit. Laci a Xenó, Inszektoid, Zarg és Űrcápa fajokat választja, Dani pedig az Ember, Karnoplan-tusz, Cerebrita és Űrcápa összeállítást választja. Egy féle lapból maximum három kerülhet egy pakliba, erre mindketten odafigyelnek a lapok összeállításánál, tehát egyikőjük se rakhat be egy ugyanolyan nevű lapból háromnál többet a paklijába. Mikor mindketten elkészültek, előveszik a jelzőiket illetve dobókockáikat, majd leülnek, megkeverik a paklijukat, emelnek egymásnak, és kockadobással eldöntik, hogy ki kezdjen. A szerencse Daninak ked-



vez, ő kezdheti, majd az első kört. Mindketten húznak öt lapot. Rövid gondolkodás után Dani úgy dönt, hogy kihasználja a lehetőséget és egyszer újra kever, bízva abban, hogy talán jobb lapokat húz majd fel. Erre a játék kezdetén mindkinek csak egyszer van lehetősége. Laci elégedett a kezdőlapjaival, nem kever újra. Dani kever, Laci emel neki, és húzhat öt újabb lapot. Ezután mindketten kapnak öt-öt creditet, és kezdődhet az első kör.

A JÁTÉK MENETE

A játék körökre és azon belül fázisokra van osztva. Ha vége a körödnek az ellenfeled jön, majd megint te. Ahol nincs külön pontokba szedve, ott a fázisokon belüli lépések sorban, egymás után teljesülnek.

1. Kezdő fázis

Minden kör a kezdő fázissal kezdődik. A kezdő fázis legelején kapsz 5 creditet (vigyázz, mert a játék elején még kevesebbet kapsz, lásd A játék kezdete című részt). Ezután lehet kezdő megszakítás lapokat kijátszani.

2. Fő fázis

Egy körben többször is támadhatsz, a fő fázis az esetleges harc fázisok után is tovább folytatódik, ezért mindig jelöld, hány credited van. A fő fázisodban bármikor kifizethetsz bázisokat (kivéve a csapdákat), de csak akkor, ha már legalább annyi fejlesztés van rajta, amennyit a lapon a fejlesztési limit meghatároz. Bármikor kifizethetsz legénységet és fegyverzetet is (kivéve rakéta lapot). A bázisok, legénységek és fegyverzetek kifizetése megszakításnak számít. A fő fázisodban a következő dolgokat teheted, az alábbi költségekért:

- 0 – Egy bázis, legénység vagy fegyverzet kijátszása.
- 0 – Támadás kezdeményezése és a támadás célpontjának kijelölése. Célpont lehet: kolónia, központ, egy legénység vagy egy bázis.
- 0 – Vegyél le összesen két fejlesztést a bázisaidról, ekkor kapsz egy creditet.
- X – Egy esemény, megszakítás vagy űrhajó kijátszása, ez annyi creditbe fog kerülni, amennyi a lap creditköltsége.
- X – Egy már kijátszott bázis legénység vagy fegyverzet kifizetése, ez annyi creditedbe fog kerülni, amennyi a lap creditköltsége.
- 1 – Rakj egy fejlesztést az egyik bázisodra. Egy bázison egy körben maximum kettőt fejleszthetsz így.
- 1 – Húzz egy lapot.
- 2 – Válassz ki egy lapot a kolóniád legfelső öt lapjából és vedd a központodba, majd keverj, az ellenfeled pedig emelje el a kolóniádat.
- 2 – Húzd fel a pusztulad legalsó lapját. Csak akkor használható, ha a kolóniád már csak öt vagy kevesebb lapból áll.

Példa:

Laci kettőt fejleszt a felszínén lévő bázisán, majd ingyen kifizeti és képpel felfelé fordítja, most már Dani is láthatja, hogy ez egy Aknagyúrú (bunker, amíg játékban van az ellenfelednek egy creditet el kell költenie, ha támadni akar, 4 kifejlesztési és 2 a páncélzata), és ettől a pillanattól kezdve már ki is fejti hatását, tehát ha Dani támadni akar, el kell majd költenie egy creditet. Ezután a Kantinjába kijátssza képpel lefelé fordítva a tüzérijét (személyzet, +3 tüzérot, vagy +3 bombázást ad, a kifizetési fázis végén kell eldönteni, hogy melyiket, 5 CR), és jelzi, hogy támadni szeretné Dani bázisát. Laci kijelöli támadó űrhajónak a Marduk Kuriost (felderítő 5-1-2-0, 3 CR) és a felszerelési fázisban felrakja rá a tüzérijét.

3. Harc fázis

Miután kijelölted a támadás célpontját (kolónia, központ, egy legénység vagy egy bázis), az ellenfeled és te is még játszhattok ki általános megszakításokat és használhattok speciális lapképességeket, de ezután már csak harc vagy reakció megszakításokat lehet kijátszani. Vigyázat, a játék első körében a kezdő játékos még nem kezdeményezhet támadást! A harc fázis lépései:

1 - Felszerelés

A támadó játékos kijelöli azokat az aktív űrhajóit, amikkel támadni akar.

A támadó felrakhatja a kabinjából a kiválasztott, aktív legénységeit a harcban résztvevő űrhajóira. Vigyázz, egy űrhajón legfeljebb annyi fegyverzet és legénység lehet összesen, ahányas az űrhajó mérete.

A védő játékos eldönti, akarja-e védeni a támadást, és ha igen, melyik aktív űrhajóival. Ha a védő játékos nem jelöl ki védő űrhajókat, akkor a kifizetés lépés után egyből a bombázási lépés következik, ilyenkor nincs tüzelési lépés.

A védő felrakhatja a kabinjából a kiválasztott, aktív legénységeit a harcban résztvevő űrhajóira. Vigyázz, egy űrhajón legfeljebb annyi fegyverzet és legénység lehet összesen, ahányas az űrhajó mérete.

2 - Kifizetés

a) A támadó kifizetheti a harcban részt vevő űrhajóin lévő még kifizetetlen legénységeit és fegyverzeteit. Mindent, amit ki akar fizetni, most kell kifizetnie, mert erre később már nincs lehetősége. A kifizetések tehát nem felváltva történnek, először a támadó fizet ki mindent, amit akar, majd a védő.

b) A védő kifizetheti a harcban részt vevő űrhajóin lévő még kifizetetlen legénységeit és fegyverzeteit. Mindent, amit ki akar fizetni,



most kell kifizetnie, mert erre később már nincs lehetősége. A kifizetések tehát nem felváltva történnek, először a támadó fizet ki mindent, amit akar, majd a védő.

c) Egyazon pillanatban, teljesen egyszerre teljesülnek a kifizetett rakéták és a kifizetés végén teljesülő lapok hatásai.

3 - Tüzelés

a) A legmagasabb sebességű aktív űrhajó eldönti, hogy kire akar tüzelni, vagy használja-e valamilyen képességét. Azonos sebességű űrhajóknál a támadó számít gyorsabbnak. Ha több olyan űrhajód is van, amelyeknek magasabb a sebessége, mint az ellenfelednek, akkor te döntöd el, hogy milyen sorrendben tüzeljenek, tehát nem kötelező a legmagasabb sebességű űrhajóddal kezdened a tüzelést. Passzolhatsz is, ha akarsz, ilyenkor az ellenfeled soron következő űrhajója tüzelhet, majd megint a passzolt űrhajód következik.

b) A célba vett űrhajó eldönti, hogy akar-e visszalőni vagy használni valamilyen képességét. Csak aktív űrhajó tud visszalőni.

c) A célba vett űrhajó annyi páncélzatot veszít, amennyi a tüzelő űrhajó tűzereje, és ha a célba vett űrhajó visszalőtt, a tüzelő is veszít annyi páncélzatot, ahányas a célba vett űrhajó tűzereje. A sebzések kiosztása előtt még lehet harc és reakció megszakításokat kijátszani. Ezután a tüzelő űrhajó használtba fordul, ha a célba vett

űrhajó visszalőtt, akkor az is használtba fordul, ha nem lőtt vissza, akkor aktív marad. Végül, ha valamelyik űrhajónak a sebészek kiosztása után nullára csökken a páncélzata, a szemétkébe kerül.

d) A következő legmagasabb sebességű űrhajó következik. Lásd az a) pontot.

e) Ha mind a két játékos jelzi, hogy már nem akar cselekedni, azok az űrhajók, amelyek legalább egy találatot kaptak sérültbe fordulnak, ezután jöhet a bombázási fázis.

4 - Bombázás

a) A támadó játékos a megmaradt aktív űrhajóival bombázhatja a harc elején kijelölt célpontot. Ehhez ki kell jelölnie a bombázó űrhajókat, amelyek teljesen egyszerre bombáznak, bombázásukat nem lehet szétosztani, bombázásaik összegét hívjuk összbombázásnak.

b) Ha a célpont a kolónia volt, a védőnek annyi lapot kell dobni egyesével a kolóniája tetejéről a pusztulatába, ahányas a bombázó űrhajók összbombázása.

c) Ha a központ volt a célpont, a védő mindenféleképp csak egy lapot fog dobni a központjából a pusztulatába, amit ő választhat ki, de ehhez is legalább kettes összbombázása kell, hogy legyen a bombázó űrhajóknak, különben nem történik semmi.

d) Ha egy legénység volt célpontnak kijelölve, akkor az megsemmisül és attól függően, hogy ki volt-e fizetve, vagy a pusztulatba vagy a szemétkébe kerül, de ehhez legalább kettes összbombázása kell, hogy legyen a bombázó űrhajóknak, különben nem történik semmi. Elképzelhető és szabályos az is, ha a védő felrakja a támadás célpontjának kijelölt legénységét az egyik űrhajójára és mivel a legénységek csak a leszerelési fázisban, a bombázási fázis után kerülnek le az űrhajókról, a támadó nem fog tudni bombázni.

e) Ha egy bázis volt a támadás célpontja és nem volt kifizetve, akkor megsemmisül és a pusztulatba kerül, amennyiben legalább kettes a bombázó úrhajók összbombázása, különben nem történik semmi. Ilyenkor lehet csapdát is kifizetni, de szintén csak akkor, ha legalább kettes a bombázó úrhajók összbombázása. Ha a bázis ki volt fizetve, csak akkor semmisül meg, ha legalább annyi a bombázó úrhajók összbombázása, amennyi a páncélzata, ekkor a szemétbe kerül. Ha a bombázó úrhajók nem tudnak annyit bombázni rajta amennyi a páncélzata, akkor annyi páncélzatot veszít, amennyi az összbombázásuk, és ha ez legalább egy, akkor sérültbe is fordul.

d) A bombázási fázis végén az összes bombázónak kijelölt úrhajó használtba fordul.

5 - Leszerelés

a) A sérült és használt állapotú úrhajókon lévő legénységek használt állapotban, az aktív úrhajókon lévők pedig aktív állapotban visszakerülnek a kintinba, ha ki voltak fizetve, akkor kifizetetlen, ha nem, akkor kifizetetlenül.

b) A fegyverzetek is kifizetve maradnak, ha kifizették őket, a kifizetett rakéták pedig a szemétbe kerülnek.

Példa:

Dani jelzi, hogy támadni szeretné Laci Kolóniáját. A felszerelési fázisban a Mamut I.-et (cirkáló 2-4-3-3, hátránya, hogy hat méretnyi helyet foglal a hangárban, 8 CR) és a CRX-et (romboló, 0-5-5-5, sorozatlövés, 15 CR) jelöli ki támadó úrhajónak. Laci egy kicsit elsápad, majd jelzi, hogy a Cobra Flashével (vadászgép 5-2-3-0, 6 CR) és a Halálszárnyával (felderítő 5-1-1-1, 3 CR) védi a támadást. A kifizeté-

si fázis után a tüzelési fázisban Laci kezdheti a tüzelést, bármelyik űrhajójával, hiszen minden űrhajójának magasabb a sebessége, mint Daninak. Ilyenkor ő határozhatja meg az űrhajói tüzelésének sorrendjét. Laci a Halálszárnyal belelő a Mamut I.-be, Dani úgy dönt, nem lő vissza, a Halálszárny használtba fordul, a Mamut I.-nek pedig eggyel csökken a páncélzata, háromról kettőre. Ezután Laci a Cobra Flash-sel a CRX-be lő, azért, hogy így azt megsebezze, ne tudjon majd bombázni. Dani a CRX-szel visszalő, és mivel sorozatlövés képessége van, eloszthatja a CRX sebzését Laci űrhajói között. A CRX is használtba fordul, Dani hármat sebez a Cobra Flashen egyet a Halálszárnyon a maradék egy sebzést pedig nem osztja ki. A CRX a Cobra Flashtól kettőt sebződik. A Cobra Flash és a Halálszárny páncélzata is nullára csökkent, Laci mindkettőt a Szemetébe rakja. A tüzelési fázis végén a CRX és a Mamut I. sérültbe fordul, így bombázni már nem tudnak.

4. Befejező fázis

Ha az ellenfelednek nincs lap a kolóniájában, megnyerted a játékot. Ha több mint 5 lapod van a központodban, akkor addig kell lapokat a pusztulatodba dobnod, amíg 5 lapod nem marad. Ha 12-nél több az összeréteke a hangárban lévő űrhajóid méretének, akkor addig kell űrhajókat a szemétkébe dobnod, amíg legalább 12-re nem csökken a méreteik összege. Ha több mint 20 credited van, akkor ez automatikusan 20-ra csökken. Minden játékban lévő űrhajó és bázis visszakapja a teljes páncélzatát. Az asztalon lévő használt (90 fokkal jobbra elfordított) illetve sérült (180 fokkal elfordított) helyzetben lévő lapjaid 90 fokot

visszafordulnak, azaz sérültből használtba, használtból aktívba. Az ellenfeled köre következik, ezt jelezd neki.

MEGHATÁROZÁSOK

Ebben a fejezetben azokról a speciális megnevezésekről és fogalmakról olvashatsz, amikkel játék közben vagy a lapokon találkozhatasz.

Aktív:

Aktív lapnak számítanak azok a lapok, amelyek kifizetett és elfordítatlan állapotban vannak.

Alapértékek:

Előfordulhat, hogy egy lap egy úrhajó egyik alapértékére hivatkozik, például az alaptüzerejére. Ez azt jelenti, hogy azt a számot kell figyelembe venni ilyenkor, amelyik alapesetben az úrhajóra van írva, a megfelelő értéknél, függetlenül a rajta lévő lapoktól, jelzőktől és hatásoktól.

Célpont:

Választott, játékban lévő lap vagy játékos.

Creditköltség:

Ahhoz, hogy egy lap kifizetett állapotba kerüljön, ki kell fizetned a creditköltségét. Egy lapot csak egyszer kell kifizetned, onnantól kezdve kifizetett állapotban lesz. Az események, megszakítások és úrhajók creditköltségét rögtön a kijátszásuk után ki kell fizetned, különben ki se játszhatod őket.

Ellenfél:

Kétszemélyes játékban ez a játékostársad, többszemélyes játékban pedig te választod ki, hogy a melletted ülő két játékos közül melyik játékost jelentse.

Fázis:

Minden kör fázisokból áll. A különböző fázisokban különböző típusú és altípusú lapokat játszhatsz ki.

Fejlesztés:

A bázisokon elő van írva egy fejlesztési limit, ennyit kell fejleszteni egy bázison ahhoz, hogy ki tud fizetni. Ha egy bázison a fejlesztési limitnél egy X-et találsz, ez azt jelenti, hogy a bázison akármennyit fejleszthetsz, és amikor kifizeted, a rajta lévő fejlesztések számától fog függni a bázis hatása. A fejlesztéseket célszerű valamilyen jelzővel jelölnöd a bázisaidon. Fejleszteni elsősorban creditért fogsz, így egy körben egy bázison maximum kettőt fejleszthetsz, de vannak lapok, melyek szintén fejleszthetnek a bázisaidon.

Használt:

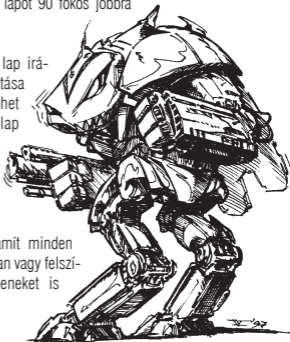
A használt állapotban lévő lapot 90 fokos jobbra fordítással jelöljük.

Irányító:

Az a játékos számít egy lap irányítójának, aki a lap irányítása felett rendelkezik. Ez akkor lehet érdekes, ha például egy lap hatására átkerül a te oldaladra az ellenfeled egyik űrhajója. Ilyenkor már te leszel annak a lapnak az irányítója.

Játékban lévő:

Játékban lévő lapnak számít minden kijátszott a hangárban, kintinban vagy felszínen lévő lap, a kifizetetleneket is beleértve.



Jelző:

A játék során gyakran előfordulhat, hogy egy lapon bekövetkezett változást jelzőkkel kell jelölnöd, ilyen jelzőknek számítanak például a bázisokra rakható fejlesztések is. Ehhez célszerű gyöngyöket vagy pénzerméket használnod. Ha egy lap, amelyiken jelzők voltak, kikerül a játékból, az összes jelző leesik róla.

Kifizetetlen:

Ha egy feyverzetet, legénységet vagy bázist már kijátszottál, de a creditkölségét még nem fizetted ki, akkor ez kifizetetlen lapnak számít, az ilyen lapot képpel lefelé fordítva jelöljük, a többi játékos ezt nem nézheti meg. Amíg egy lapot nem fizetsz ki, addig nem fejt ki a hatását.

Kifizetett:

Azon játékokban lévő lapok, melyeknek a creditkölségét már kifizették. Ezek a lapok képpel felfelé vannak a játékban, egy lapot csak egyszer kell kifizetned.

Kijátszott:

Az asztalra lerakott lapokat és a hatásukat éppen kifejtő eseményeket vagy megszakításokat hívjuk kijátszott lapoknak.

Kör:

Egy kör a kezdő fázis elejétől a befejező fázis végéig tart, ez alatt alapvetően csak a körét játszó játékosnak van cselekvési joga. A befejező fázis végét mindig be kell jelenteni.

Megnézés:

Ha egyszer egy lap hatásaként megnézhetél egy számodra ismeretlen, valószínűleg kifizetetlen lapot, akkor azt jól jegyezd meg, mert nincs lehetőséged arra, hogy még egyszer megnézhesd, ha esetleg elfelejtetted, hogy mi volt az, és persze jegyzeteket sem készíthetsz róla.

Megsemmisül:

Ha egy lap megsemmisül, akkor vagy a pusztulatodba (ha még kifizetetlen), vagy a szemetedbe (ha már ki lett fizetve) kerül.

Semlegesít:

Ha egy lapra az van írva, hogy semlegesít egy másik lapot, az azt jelenti, hogy a másik lap úgy fog távozni a játékból, hogy nem fejt ki a hatását. Ilyenkor ennek a lapnak a kifizetési költsége elvész.

Sérült:

A sérült állapotban lévő lapot 180 fokos elfordítással jelöljük.

Sikerés bombázás:

Egy bombázás akkor számít sikeresnek, ha a célpont megsemmisül, tehát legalább egy lap dobátása a kolóniából vagy a központból, illetve egy legénység vagy egy bázis megsemmisítése.

Támadó:

Azt a játékoszt hívjuk támadónak, aki a körében a támadást kezdeményezte, illetve támadó lapoknak az ő irányítása alatt álló lapokat.

Tulajdonos:

Az a játékos számít egy lap tulajdonosának, akinek a paklijában volt a lap a játék elején.

Védő:

Azt a játékoszt hívjuk védőnek, akit egy másik játékos megtámadott, illetve védő lapoknak az irányítása alatt álló lapokat.

Klánok:

Egyes lapokon a kártya faja alatt egy-egy klán nevét olvashatod. A klánoknak az alapkiadásban még nincs jelentősége, de a kártyajáték további kiegészítőiben tervezünk olyan szabályokat, amelyek a klánokra hivatkoznak. Jelenlegi klánok: Galactic Trade, Acél Sasok, Gránit Kígyók.

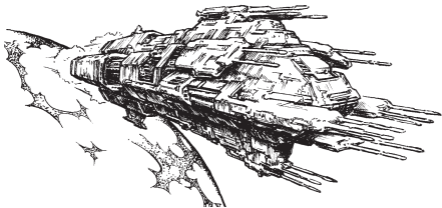
Egyéb szabályok

Ritkaság

Fontos, hogy a lapoknak négyféle ritkaságuk van. Ez azt jelenti, hogy amikor veszel egy paklit, mekkora esélyed van arra, hogy egy adott lapból legyen benne. Tehát minél ritkább egy lap, annál kevesebb van belőle és ezért annál értékesebb is. Egy lap ritkaságát a kártya jobb felső sarkában lévő rajzocska jelöli. Ez lehet: gyakori-hold, nem gyakori-bolygó, ritka-nap és ultraritka-galaxis. Természetesen a gyakoriból van a legtöbb, harmadennyi nem gyakori és tizedennyi ritka található egy pakliban. Ultraritka laphoz csak úgy juthatsz hozzá, ha bekerülsz az első három helyezett közé egy versenyen, és díjként megnyered.

Keverés, helyzetkép

Minden egyes alkalommal, amikor az ellenfelednek meg kell kevernie a pakliját, keverés után ne felejts el emelni, az esetleges visszaélések elkerülése végett. Az emeléshez minden keverés után jogod van, utána már nem keverhet tovább az ellenfeled. A központodban és az asztalon lévő kifizetetlen lapokat nem mutathatod meg a többi játékosnak, és nem is adhatsz ki róluk információkat. Minden játékosnak joga van tudni, hogy a játékosoknak pontosan hány lapja van a kolóniájában, központjá-



ban, szemetében és pusztulatában, valamint mennyi credittel rendelkezik, és ezt bármikor ellenőrizheti is.

Szabályok, lapok

- Minden esetben, amikor egy lap szövege ellentmond a szabálykönyvben olvasottaknak, a lapra írt szöveget kell mérvadónak tekinteni.
- Vannak olyan lapok, amelyek egy másik lap creditköltségét csökkentik, de ilyenkor természetesen nem mehet át negatívba a creditköltség, vagyis nincs lehetőséged egy lap kijátszásakor ilyen módon creditet kapni, tehát egy lap kijátszása legkevesebb nulla creditbe kerül. Ez egyébként igaz a lapokon lévő összes többi adatára is, tehát az egész játékra értve, a nulla a lehető legkisebb érték, így például egy űrhajó páncélzata sem csökkenhet nulla alá, vagy egy bázis fejlesztési limitje sem mehet át negatív értékbe.
- Ha egy lap több játékost is cselekvésre szólít fel, akkor mindig a lapot kijátszó játékosnak kell kezdenie ezt a cselekvést.
- Az űrhajók, fegyverzetek, legénységek és bázisok speciális képességeit bármelyik fázisban lehet használni, ez megszakításnak számít.
- A célpontjukat veszített lapok hatásuk nélkül távoznak a játékból, creditköltségük elvész.

Blöffölés

A játék során blöffölésre is van lehetőség, tehát szabályosnak számít például az, ha egy játékos megtévesztésként egy esemény lapot rak a felszínére és fejleszteni kezdi, mintha egy bázis lenne, de természetesen ilyenkor nem fogja tudni kifizetni ezt a lapot.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Többszemélyes játék

A játékot játszhatjátok többen is, ilyenkor az óra járásával egyező irányban következnek egymás után a játékosok, viszont az óra járásával ellentéte-

sen kell emelni egymásnak. Többszemélyes játéknál a következőkre kell odafigyelni: Támadásnál csak a két melletted ülő játékost támadhatod. Ha egy lap az ellenfeledre hivatkozik, te választhatod ki, hogy a melletted ülő két játékos közül melyik játékosra hasson a lap. Többszemélyes játéknál nem csak a kezdő játékos nem támadhat, hanem az összes többi játékos sem támadhat az első körében, és minden játékos már az első körétől kezdve 5 creditet kap a kezdő fázisában. A többszemélyes játékot akárhányan játszhatják, és diplomáciára is korlátlanul van lehetőség, tehát a játékosok a játék szabályainak keretein belül beszélgethetnek és megegyezhetnek egymással, viszont a központjukban lévő és a kifizetetlen lapjaikról nem adhatnak ki egymásnak információkat, még burkoltan sem. A játékot az a játékos nyeri meg, aki a legtöbb játékost kiejtette, ha ez ugyanannyi, akkor az dönt, hogy ki maradt benn tovább a játékban.

Egyszerűsített harcrendszer

Ha úgy érzitek, túl bonyolult a harcrendszer, lehetőségetek van egy opcionális harcrendszer használatára, de a versenyeken mindig az eredeti harcrendszert fogjuk használni. Ez a könnyített verzió a sebesség és a visszalövés teljes kihagyását jelenti, tehát a harcban résztvevő úrhajók egyszerre adják le a sebzésüket, a játékosok felváltva tüzelhetnek úrhajóikkal, a támadó kezd, és csak a tüzelési fázis végén kerülnek a szemébe a megsemmisült úrhajók, vagyis minden úrhajó leadhatja a sebzését, még akkor is, ha már megsemmisült volna egy találatától. Ez a harcrendszer jóval egyszerűbb és átláthatóbb, mint a normális, ezért kezdő játékosoknak ajánljuk. Azokat a lapokat, amik a sebességre vagy a visszalövésre hivatkoznak, emellett a harcrendszer mellett nem rakhatjátok be a paklitokba.

Egyszerűsített faji korlátozások

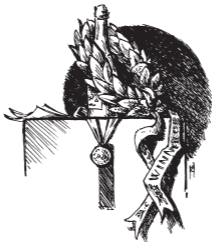
További egyszerűsítésként szolgálhat a faji korlátozások megváltoztatása is, ennek két fokozata van: bármilyen fajú lapokat berakhattok a paklitokba, de maximum négy félet, vagy pedig teljesen szabadon, akármilyen lapokból

állhat a paklitok. Ezt különösképp javasoljuk akkor, amikor még kevés kártyád van. De persze mindkét játékos ugyanazokat a szabályokat kell, hogy alkalmazza. Versenyeken mindig az eredeti faji korlátozásokat fogjuk használni.

Versenyszabályok

A rendszeresen megrendezésre kerülő hivatalos KG versenyek helyéről és időpontjáról a szabálykönyv utolsó oldalain találsz információkat. A KG hivatalos versenyein a következő szabályokra kell odafigyelned:

1. A svájci rendszer első négy helyezettje kerül be a döntőbe, ahol három-három játszmát játszik az első a negyedik helyezetttel és a második a harmadik helyezetttel, majd ezen párok győztesei újabb három játékkal döntenek el az első és második helyezést, a vesztesek pedig a harmadik és negyedik helyért játszhatnak még hármat.
2. Minden játék lejátszására pontosan egy órád lesz. Ha kifutsz az időkorlátból a bíró feladata döntenie a nyertesről, de döntetlen soha nem lehet egy játék.
3. Mindig a bírónak van igaza, utólagos (ha már elkezdted egy új játékot) reklamációra nincs lehetőség.














ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLÁZATOK

A fajok viszonyai

	Ember	↔	Xeno	
	Inszektoid	↔	Karnoplantusz	
	Cerebrita	↔	Zarg	
	Tricipleta	↔	Űrcápa	

A szövegben előforduló ikonok

	Credit		Fejlesztés		Sebzés		Aktív
	Használt		Sérült		Feláldozás		Sebesség
	Tűzerő		Páncélzat		Bombázás		

Ritkaság ikonok

	Gyakori		Nem gyakori		Ritka		Ultra ritka
	Első kiadás						

Harci értékek ikonjai

	Fejlesztés
	Sebesség
	Tűzerő
	Páncélzat
	Bombázás

Lapok állapottai

	Aktív
	Használt
	Sérült