


A dynamic space battle scene set against the backdrop of Earth. A large, sleek white and green spaceship is the central focus, firing blue energy beams. Other smaller ships are engaged in combat, with bright orange and yellow explosions and laser fire scattered across the sky.

# HEXPANSE

A ground-level battle scene featuring various futuristic soldiers and mechs. In the foreground, a soldier in a tan and green suit with a hooded mask holds a large rifle. To the right, a tall, grey mech with glowing orange eyes stands prominently. In the background, several other soldiers in tactical gear are advancing through a dusty, hazy environment. The scene is filled with the sounds of battle and the glow of various weapons and armor.

JÁTÉKSZABÁLY



## 1. BEVEZETÉS

Krisztus után 2244-et írunk. A folyamatosan táguló világ-egyetem egy minden eddiginél pusztítóbb háború küszöbén áll. A globális összecsapás elkerülhetetlen, egyes bolygókon már elkezdődtek a kíméletlen leszámolások. A hosszú, békés évtizedek gazdasági virágzása után a kö-

zös Föld-Mars Szövetséget darabjaira szakította a földi emberek és a marsi kiberek szembenállása. De a korábban együttműködő világokat felperzselő háborúban nem csupán ők néznek egymással farkasszemet. A galaxis milliárdnyi népe közül a XXIII. századra 4 frakció emelkedett ki.

## 2. A FRAKCIÓK TÖRTÉNETE

### 2.1. Földi Birodalom

A Földi Birodalom saját eszményképét a korábbi nagy civilizációkban, a Római Birodalomban, a Német-római Császárságban és a kiemelkedő történelmi személyiségek kultuszában találta meg. Az államszervezet élén az első konzul áll, jelenleg Ramius tábornok, aki személyesen rendelkezik a hadsereg felett, és akit ellenfelei állandóan diktatórikus törekvésekkel vádolnak. Valószínűleg nem is alyatalanul...

A kolonizáció korai időszakában a Föld lakossága a nagyságának köszönhetően folyamatosan gazdasági és technológiai fölényben volt. Egyetlen kihívójuk a technológiaiailag fejlettebb, a poszthumán korszak eljövételét hirdető marsiak voltak. A két világ torzskodásának ideiglenesen a térkapu technológiája vetett véget. A két állam közösen aknázták ki az újabb és újabb kolóniák elfoglalásában rejlő lehetőséget.

Az idő múlásával ezek a bolygók gazdaságilag egyre jobban függetlenítették magukat. Bár a Föld katonai fölényének köszönhetően politikai szerepét megőrizte, gazdaságilag elmaradt a kolóniáktól. A feszültség lassan megmetyekezte a Föld-Mars Szövetséget is, ami végül a Földön bekövetkezett gépromboló mozgalom után a Mars lerohanásába torkollott.

A Földi Birodalom gazdaságát jelenleg katonai beruházásokkal pörgeti föl, növekvő katonai potenciáljával minél több kolóniát igyekszik visszaszerezni, illetve az ott berendezkedő marsiakat, a Kiber Kollektíva híveit legyőzni. Az idő szorít, hiszen a Föld nyersanyagai egyre kevésbé elegendőek a hajdani vezető hatalmi pozíció megtartásához.



### 2.2. Kiber Kollektíva

A Mars volt az emberiség első lehetősége, hogy birtokba vegyen egy teljesen új égitestet. Az első marsi kutatókat hamar követték a kalandvágyó emberek tömegei. A Földről eredeztethető konfliktusok az első néhány évtized után eltűntek, helyet adva egy új, marsi identitásnak, mely magát a Földtől függetlennek határozta meg.

A marsiak idővel egyre nagyobb hangsúlyt fektettek a kibernetikára és a robotikára, így egyre önellátóbbá és versenyképesebbé váltak a Földhöz képest. A „kiber” gúnynevet is ekkor kapták. A folyamatosan fokozódó Föld-Mars ellentét a XXI. század második felében végül sorozatos háborúkba torkollott, amin aztán a térkapu technológiájának felfedezése enyhített csupán.

A két rivalizáló fél a lehetőségből közösen húzott hasznót, és közvetlen irányítása alá vonta a kolóniákat.

A Mars és Föld viszonya azonban a gazdasági virágzás korszakában sem volt feszültségmentes. A mélypont 2242-ben érkezett el, amikor a gépromboló mozgalom hatására a földi csapatok megtámadták a Marsot, és rettenetes mészárlást rendeztek a lakosság körében. A Marsot ugyan leigázták, azonban magukat a kibereket, illetve a flotta Kiber Kollektívához lojális részét nem. A marsi ellenállás Alita úrnő vezetésével alig várja a visszavágás lehetőségét, amely terveik szerint a vég-ső csapás lesz a Földre és lakosságára...



### 2.3. Csillagközi Nomádok

A nomádok a telepesek első hullámának leszármazottai, akik az űrtechnológia robbanásszerű fejlődéséig háborítatlanul éltek bolygóikon. Miután a Föld-Mars Szövetség az űrutazás területén hatalmasat fejlődött, technológiai fölényével könnyedén igába tudta hajtani a kolóniákon élőket.

A kolónián élők közül sokan nem tudták elfogadni a közvetlen uralmat, és elhagyták a Szövetség által ellenőrzött területeket. Nomád, kalózkodó életmódot folytattak az ismert univerzum peremén, miközben a Föld-Mars Szövetség folyamatosan üldözte őket. Egy évszázad során a különböző kisfrakciók torzskodá-

sából, és a szövetség okozta nyomás hatására kelt életre, és formálódott aztán tovább a Nomádok Közössége.

Miután a Föld-Mars Szövetség hosszú dominanciája után beköszöntött a véres káosz kora, a nomádok elkezdtek látni az időt, hogy visszaszerezzék ősi bolygóikat, sőt, azokat újjáépítsék ki. Ebben ambiciózus és félelmet nem ismerő vezérük, Temud Yin, elszánt harcosok tízezeire számíthat, akik a parancsára az életüket is gondolkodás nélkül feláldozzák.



A Földi Birodalom célja az emberek által uralt és egyesített galaxis megteremtése, a Kiber Kollektíva végleg le akar számolni a földi emberekkel, a Kereskedővilágok Szövetsége a függetlenségét szeretné megőrizni, a törvényen kívüli Csillagközi Nomádok pedig a szabadságról álmodnak.

A háború elkezdődött, a hadseregek felsorakoztak. Mindenki szövetségeseket, zsarolható hűbéreseket, felbélrelhető zsoldosokat keres.

A döntés a tiéd. Te melyik frakcióhoz csatlakozol?

### 2.4. Kereskedővilágok Szövetsége

A Kereskedővilágok Szövetségének magját három különösen fejlett kolónia adja, melynek lakossága a különféle kolonizációs hullámokban érkezett emberekből tevődik össze.

A szövetség alapját adó három bolygó kezdetben a Föld-Mars Szövetség területe volt. Fejlett technológiájuknak és az anyavilágokhoz fűződő speciális kapcsolataiknak köszönhetően egyre fontosabbá váltak, emellett a gyorsan kiépülő galaktikus kereskedelemben is hamar meghatározó szerepet játszottak. Ezen okok egyre nagyobb mozgásteret biztosítottak a három bolygónak. Amikor a Föld-Mars Szövetség véres véget ért, a három

bolygó azonnal kikiáltotta függetlenségét, és hála a háttérben végzett gondos előkészületeknek, szinte rögtön egy önálló gazdasági szövetséget hozott létre. Napjainkban a szövetség rohamosan bővül, és ezzel a régióra gyakorolt anyagi és katonai befolyása úgyszintén.

A Kereskedővilágok Szövetsége a kolóniák függetlenségének védelmezője szerepében szeretne tündökölni. Népszerűségüket szépséges vezetőjüknek, Zoe Venetiának, valamint szinte korlátlan anyagi erőforrásaiknak köszönhetik.



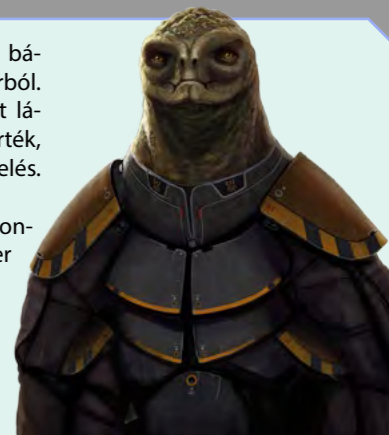
### 2.5. Ox (csak az „Aliens” kiegészítőben)

Amint az emberiség a XXI. század első felében hosszabb űrutazásokat kezdett tenni, találkozott az ősi és békés ox néppel.

Ám az ember uralkodni akar: az oxok hamar a hexilumbányák mélyén találták magukat, ahol kivételes fizikai erejük, kitartásuk és higgadságuk elképesztően hatékony bányásszá tette őket. A nép neve saját nyelvükön Xhlatkom. Az ox, vagyis ökör elnevezést onnan kapták, hogy az emberiség hasonlóan bánt velük, mint a középkori parasztok az ökreikkel.

Hosszú, kemény évtizedek során néhány bátor ox megpróbált kitérni a rabszolgasorból. Azonban a kis létszámú, egymástól elszigetelt lázadásokat az emberek könnyűszerrel levertek, így nem alakulhatott ki általános felkelés.

Legalábbis nem sokkal ezelőtt, amikor egy újonnan feltűnő ox vezető elhatározta, hogy egyszer s mindenkorra véget vet ennek a helyzetnek. Bányászúrhajóikat fokozatosan átalakították és felfegyverezték. A 2242-ben kitört háború meghozta számukra a régen várt lehetőséget...



### 2.6. Mentacle (csak az „Aliens” kiegészítőben)

Ahogy az emberiség gyors ütemben terjeszkedett a világűrben, úgy kelt szárnyra a pletyka, miszerint léteznek a galaxisban más, idegen fajok is. Habár az ox nép volt az élő bizonyíték, mégis, minden fotó és dokumentáció ellenére összeesküvés-elméletnek bélyegezték a teóriát, és mindig voltak tudósok, akik némi fizetségért cserébe készek voltak hitel- esnek látszó cáfolatokat gyártani.

A XXIII. században a népesség nagy része hitt az idegenek létezésében. Elterjedt a híre, hogy távoli holdak krátereinek mélyén, az emberek mesterséges labirintusokban hatalmas laboratóriumokat hoztak létre, ahol már hosszú ideje idegen fajokat vizsgálnak. Mi több, néhány

tudós veszélyes genetikai kísérletekbe fogott, hogy soha nem látott intelligenciájú, új fajt hozzon létre az idegenek és az emberek keresztezésével.

Ezek a pletykák természetesen nem kaptak hivatalos megerősítést. Épp ellenkezőleg, a pénzforrásokat biztosító Kereskedővilágok Szövetsége kategorikusan tagadott mindent. 2239-ben aztán történt valami, ami egy csapásra megváltoztatta a hivatalos álláspontot: teremtőik eszén túljárva több száz mentacle szökött meg a kutatóközpontokból, elfoglaltak egy külső bolygót s vele egy nagyobb flottát. További szándékaik ismeretlenek...





### 3. A JÁTÉK CÉLJA

A játékban egy csillagközi frakció vezérének szerepét alakítod. A nagy űtközetet többféleképpen is megnyerheted (lásd 5. fejezet):

1. A győzelmi formáció kiépítésével.
- VAGY -
2. Az összes többi vezér elpusztításával.

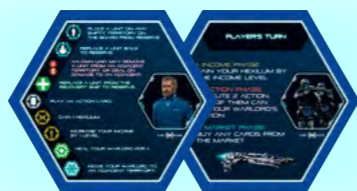
### 4. TARTOZÉKOK

#### A piac

Piac küldeteskártyákkal (15), akciókártyákkal (25) és zsoldokártyákkal (25)



#### Játékossegédlet (4x1)

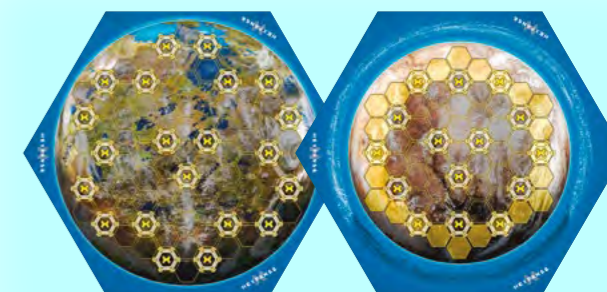


#### Kórházhajó

Ide kerülnek a sérült normál és szövetséges egységek.



#### Kétoldalas játéktábla



4 játékos

2-3 játékos

#### Egységek

A szabálykönyvben minden típusú katonai csapatot „egységként” említünk.

#### Normál egységek (4x12)

A frakciókhoz tartozó egységek.



#### Elit egységek (4x1)

Egységek, melyeket az Elit egységek játékmódban használunk.



#### Szövetséges egységek (4x3)

Szövetséges frakciókhoz tartozó egységek.



#### Vezérek (4x1)

A játékosok vezéreit jelképező zsetonok.



#### Zsoldos egységek (27) és műanyag keretek (4x5)

Zsoldokártyákkal megszerezhető egységek.



#### Vezérkocka (4x1)

Ez a 12 oldalú kocka mutatja a vezér életpontjait.



#### Bevétel és hexilumkészlet-jelölők (8)



#### Szövetségeslapkák (11)



#### Frakciótáblák (4)



- 1 Tartalék (Anyahajó)
- 2 A vezérkocka helye
- 3 Akcióikonok
- 4 A vezér képessége
- 5 Bevétel
- 6 Hexilumkészlet (a játék fizetőeszköze a „hexilum”)

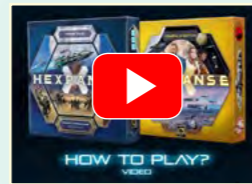
### Tartalomjegyzék

1. Bevezetés .....	2	5.6 Kártyák képességei .....	10
2. A frakciók történelme .....	2	5.7 Kártyák kombinációi .....	11
3. A játék célja .....	4	6. Győzelmi feltételek .....	12
4. Tartozékok .....	4	7. Függelék .....	12
5. A játék menete .....	6	7.1 Ikonok .....	12
5.1 Játékmódok .....	6	7.2 Frakciók képességei és taktikák .....	14
5.2 A játék előkészítése .....	7	7.3 A kártyák listája .....	16
5.3 A játéktábla .....	7	7.4 Szövetséges frakciók .....	21
5.4 Egységek leírása .....	8		
5.5 A játék egy köre .....	9		



## 5. A JÁTÉK MENETE

### 5.1. Játékmódok



Ha nem csak olvasni szeretnéd a szabályokat, az alábbi oldalon angol nyelvű szabályismertető videót is találsz:

[hexpansegame.com](http://hexpansegame.com)



#### Nehézségi szintek

A játék kezdete előtt a játékosok eldönthetik, milyen nehézségi szinten szeretnék játszani (lásd a jobb oldali táblázatot):

Nehézségi szintek	Normál egységek	Szövetséges egységek	Küldetések száma
<b>Matróz</b>	12	0	1 közös
<b>Kapitány</b>	9	3	1 közös
<b>Admirális</b>	9	3	1 közös és 1 saját

Első alkalommal a **Matróz** játékmódot ajánljuk a játékkal való megismerkedésre.

A **Kapitány** a normál játékmód, mely a kezdők számára sem túl nehéz. Itt kerülnek játékba a Szövetséges Frakciók (5.2, 4-es pont).

Az **Admirális** játékmód egy plusz győzelmi lehetőséget hoz a játékba, a titkos küldetés bevezetésével.

#### Csapatjáték

Ebben a variánsban két-két játékos csapatokat alkotva harcol egymás ellen. A szabályok változatlanok, de a győzelmi formációt a két szövetséges játékos együtt is megalkothatja. A másik győzelmi lehetőség, hogy az ellenfél mindkét vezérét elpusztítják. Ehhez a módhoz a kisebb játéktáblát ajánljuk. Páratlan játékosszám esetén az egyik játékos két frakcióval játszik. 6 játékos esetén (az „Aliens” kiegészítővel) 3 csapatot is alkothatunk. A csapattagok egymással szemben, átlósan foglaljanak helyet.

*Példa: 4 játékos esetén: az A játékos az 1-es csapatból kezdi a kört, majd a B játékos a 2-es csapatból következik, őt követi az 1-es csapat C játékos, végül a 2-es csapat D játékos.*

#### Alternatív játékmód: Elit egységek

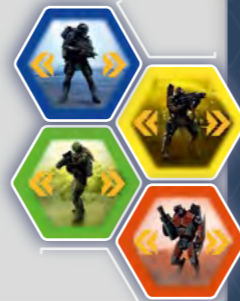
Az elit egységek speciális kiképzésüknek köszönhetően különösen hatékony harcosok: veszteség nélkül támadnak. A következő szabályok egészítik ki az alapjátékot:

##### A játék előkészítése

A játékosok összesen mindig 12-12 egységgel kezdenek, de egy normál egységet most elit egységgel helyettesítünk (lásd 5.1).

##### A játék menete

Az alapjáték szabályai érvényesek az elit egységekre is, azzal a változtatással, hogy amikor támadnak, nem semmisülnek meg, hanem a pályán maradnak az ellenséges egység eltávolítása után. Amikor elit egységet támadnak, az ugyanúgy a kórházra kerül, mint a normál egységek.



#### Alternatív játékmód: Haladó játékmód

Ez a variáns olyan játékosoknak ajánlott, akik már többször játszottak a játékkal, ismerik a kártyákat, a lehetséges stratégiákat és játéktípusokat. Itt a játékszabály szövetséges frakciókra vonatkozó része (5.2.4-es pont) változik annyiban, hogy minden játékos két szövetséges frakciót választ egy helyett. Tehát 6 normál egységet helyettesít 3-3 szövetséges zsetonnal, s így épül fel a 12 egységből álló hadsereg. (Kombinálhatjuk az Elit egységek játékmóddal is!)



##### A játék előkészítése

Minden játékos húz 3 szövetséges frakciót. Megtartanak belőle egyet, majd továbbadják a másik kettőt a tőlük jobbra ülő játékosnak. A kapott két szövetséges lapkából ismét megtartanak egyet, az utolsót pedig továbbadják a jobb oldalukon ülő játékosnak. Ezután felfedik a lapkáikat, és mindenki kiválaszt egyet a tőle jobbra ülő játékos szövetséges frakciói közül, amelyet eldob.

4 játékos esetén egyikük csak kettőt húz a 11 szövetséges lapkából. Akinél a végén csak két lap marad, annak nem kell dobnia, mindkettőt megtartja.

Minden játékos 2 szövetséges frakcióval játszik. A második frakció egységeinek jelölésére használjunk 3 normál egység jelölőt lefordítva. Minden egység csak azt a különleges képességet használhatja, amelyik frakcióhoz tartozik.

### 5.2. A játék előkészítése

1. **A kezdőjátékos** az lesz, aki legutoljára látott vagy olvasott sci-fit, vagy véletlenszerűen is kiválaszthatjuk.

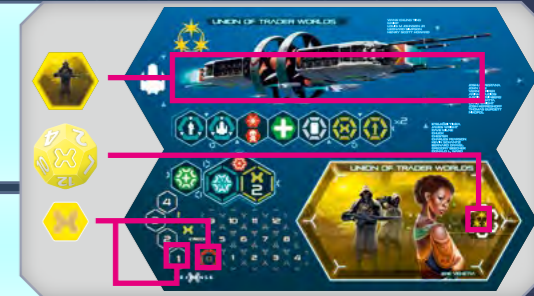
2. A kezdőjátékoskal kezdve, és tőle balra haladva mindenki választ egy frakciót. **Ezután minden játékos megkapja a kezdőkészletet:**

a frakciótábláját, az egységeit, a vezérkockáját, a bevétel- és a hexilumjelzőket.

3. A hexilumjelzőket helyezük a bevételi skála 1-es szintjére és a hexilumkészlet 0-ás mezőjére. Az egységek a frakciótábla felső részére, az anyahajóra kerülnek.

4. Ha a szövetséges frakciókat is használjuk (Kapitány vagy Admirális játékmódban), csapjunk fel egyel több szövetségeslapot, mint ahány játékos játszik.

A játékosok fordított sorrendben választanak egy-egy szövetséges frakciót (tehát aki először választott fő frakciót, most az választ utoljára), és magukhoz veszik a lapkáját, és a szövetséges egységek zsetonjait. (Szövetséges frakciók leírása a 7.4-es pontban.)



5. Keverjük össze a zsoldos- és akciókártyákat! Ez képezi a piacpaklit.

6. **Fedjük fel és tegyük egymás mellé jól látható helyre a felső 5 lapot! Ez lesz a piac.**



6. **Húzzunk egy küldetéslapot, és tegyük felfordítva a játéktábla mellé!**

**Admirális játékmódban:** egyel több küldeteskártyát csapunk fel, mint ahány játékos játszik. Az utolsó játékostól kezdve mindenki választ és elvesz egyet, a kezdőjátékos választ utoljára. Mindenki lefordítja a sajátját, hogy a többiek már ne láthassák; ez lesz minden játékos saját, titkos küldetése. A megmaradt kártya a **közös küldetés**.

A győzelemhez elegendő az egyiket, vagy a titkos, vagy a közös küldetésformációt kiépíteni.



**Műanyag keretek:** semleges egységek (pl. zsoldosok) hovatartozását jelölhetjük velük.

Mielőtt egy játékos a játéktáblára helyezi egy ilyen egységét, beleteszi egy saját színű keretbe, így a táblán jól látszik, kinek a seregéhez tartozik az adott zsoldos.



### 5.3. A játéktábla

A tábla egyik oldalát 2-3 játékos, a másikat pedig 4 játékos esetén használjuk.

1 **Játéktábla 2 játékos számára**

Csak a belső, sötéten jelölt területen játszunk.

2 **Játéktábla 3 játékos számára**

A sárgával jelölt külső gyűrű is használható.

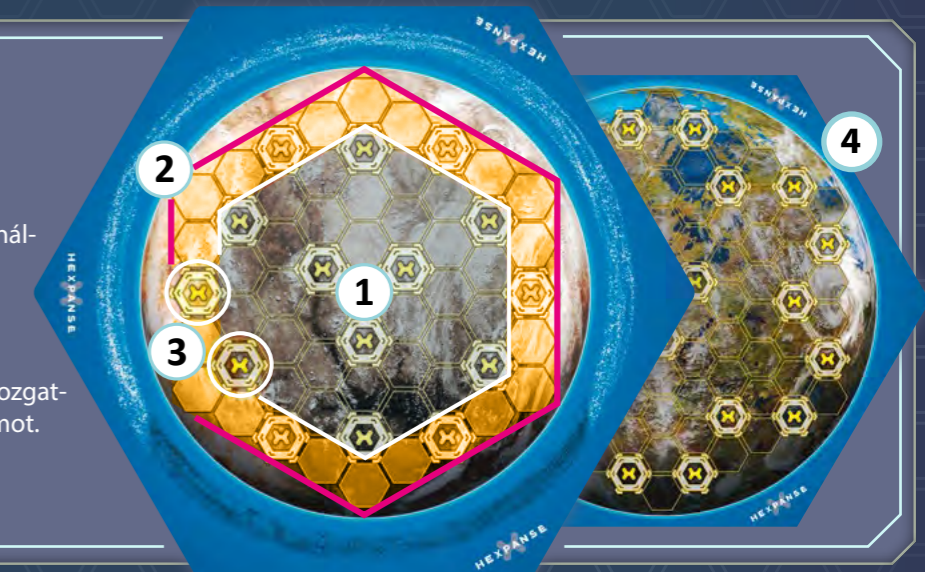
3 **Hexilumbánya-mezők**

(X - hexilum):

Aki egy ilyen mezőre helyezi vagy mozgatja egységét, azonnal kap egy hexilumot.

4 **Játéktábla 4 játékos számára**

A tábla hátoldalát használjuk.





## 5.4 Egységek leírása

Minden egységre vonatkoznak a következő szabályok:

- Egy adott játékos minden, a pályára felhelyezett egysége beleszámít a győzelmi formációba.
- A pálya minden mezéjén egyszerre csak egy egység tartózkodhat.

### Normál egység



Ezek az egységek képezik minden frakció hadseregének gerincét. Játékmódtól függetlenül egy-egy játékos 6-12 normál egységgel kezd (lásd 5.1), melyek közül egy lecserélhető elit egységre.

A normál egységek minden csata után a kórházhajóra kerülnek, függetlenül attól, hogy őket érte támadás, vagy ők maguk voltak a támadók. Ezek az egységek

1 akciópontért visszavehetők a kórházhajóról vagy a tábláról.

A játék elején minden normál egység a frakciótáblán lévő anyahajón kezd.

### Elit egység



Ha az elit játékmódot játszunk, egy normál egységünket elit egységre cseréljük.

Az elitek különleges képessége, hogy a pályán maradnak, miután támadtak. Amikor őket támadják, akkor ők is a kórházhajóra kerülnek, ahonnan (vagy a tábláról) ugyanúgy egy akcióért visszavehetőek, mint a normál egységek.

Másik képességük, hogy immunisak az anyahajót érintő támadásokra (lásd 7.1).

### Szövetséges egység



Ezeket az egységeket a játék elején a frakciótáblák mellé illesztett szövetséges lapkáikra helyezük. Ott védeltséget élveznek az anyahajó ellen irányuló támadásoktól. (lásd 7.1)

A szövetséges egységeket csak azután vehetjük be, hogy a vezérünket már feltettük a játéktáblára. Némely szövetséges képessége akkor aktiválódik, amikor játékba kerül, másoké akkor, amikor lekerülnek a tábláról.

Nem minden szövetséges frakció képes támadásra. Ha támadnak vagy megtámadják őket, minden esetben a kórházhajóra kerülnek. Onnan (és csak onnan, a játéktábláról nem) visszavehetőek egy akcióként, és az anyahajóra helyezhetőek. Amennyiben a lapkáján jelzett speciális képességét használtuk, a szövetséges a táblán marad, nem megy a kórházhajóra.

### Zsoldos egység



Zsoldosokat a piacon vehetünk. Minden zsoldoshoz tartozik egy saját zseton (kivéve Heinlein osztaga, melyhez 3 egység tartozik), amelyet a játékos megvásárlás után egy saját színű műanyag keretbe, a megvásárolt kártyalap mellé helyez. Így, mivel nem az anyahajón tartózkodik, nem hatnak rá az arra irányuló támadások (lásd 7.1).

A zsoldosok képességei a kártyán szerepelnek; akkor lépnek életbe, amikor az egység a pályára kerül. Néhány zsoldos képessége egy akcióért később is újraaktiválható, körönként legfeljebb egyszer.

A táblára helyezett zsoldosokat nem lehet visszavenni onnan, megsemmisítésükig a táblán maradnak. Zsoldos egység is tud úgy támadni, ahogyan a normál egységek, annyi különbséggel, hogy nem megy a kórházhajóra, hanem a kártyáját a dobópaklira tesszük, az egység lekerül a tábláról, miután támadott vagy elpusztították. Ha azonban a kártyán feltüntetett képességével támad, akkor a pályán marad a támadás után is.

### Vezér



A frakció vezetőjét egy vezérzseton és egy 12 oldalú kocka jelképezi. A játék elején mindkettőt a frakciótáblára tesszük, a vezető képén jelzett helyre. A vezért, akárcsak a többi egységet, egy akcióként a játéktábla bármely szabad mezőjére feltehetjük. (Eldönthetjük, hogy a lapkát, a kockát, vagy mindkettőt használjuk ilyenkor.)

A vezérek kezdő életpontja 6. Ennek jelzésére a kockát úgy tesszük le, hogy az X legyen felül. Ez az életpont a játék során a vezér megtámadásakor vagy gyógyításakor változik, de 12 fölé soha nem mehet. Amikor megtámadnak egy vezért, nem megy a kórházhajóra, hanem veszít egy életpontot, amit a kocka átállításával jelzünk. Akkor is sebezhető kártyahatások és képességek által, amikor még a frakciótáblán van, és nem került ki a játéktáblára. A halálfej a kockán az 1-es helyén szerepel; amennyiben a vezér ezt az utolsó életpontot is elveszíti, meghal, a frakciója pedig kiesik a játékból. A kiesett játékos táblán lévő zsetonjai semleges egységekként fent maradnak.

Minden vezérnek van három képessége: öngyógyítás, mozgás és egy egyedi frakcióképesség. Ezekből maximum egyet aktiválhatunk körönként, de csak akkor, ha a vezér jelölője már a táblán van. Szövetséges egységeket is csak akkor hozhatunk játékba, ha a vezért már feltettük. **A vezérek nem lehet kártyák hatására a táblára helyezni, a táblán bármilyen módon mozgatni vagy onnan visszavenni.** A bevetett vezért nem lehet akcióként sem visszatenni az anyahajóra, semmilyen módon nem tud visszatérni a csatateréről.

## 5.5 A játék menete

A játékosok az óramutató járásának megfelelően követik egymást, míg valaki meg nem nyeri a játékot. Egy-egy játékos köre mindig 3 fázisból áll: **Bevételi fázis**, **Akciófázis** és **Piacfázis**.

### 1. BEVÉTELI FÁZIS

Ebben a fázisban annyi hexilumot kap a játékos, ahányas számon a bevételjelzője áll.

### 2. AKCIÓFÁZIS

Ebben a fázisban 2 akciót hajthatunk végre tetszőleges sorrendben, ami lehet ugyanaz az akció is (hacsak másként nincs korlátozva). A soron lévő játékos a következő akciólehetőségek közül választhat:



#### Felhelyezünk a játéktáblára, egy üres területre:

- ... egy normál/elit egységet vagy a vezért az anyahajóról;
- ... egy szövetséges egységet a szövetségeslapkáról;
- ... egy felbérelt zsoldos egységet a zsoldoskártyáról.



#### Egység visszavétele a játéktábláról:

Egy elit vagy normál egységet visszateszünk a tábláról az anyahajóra. Szövetséges és zsoldos egységeket, valamint a vezért nem lehet visszahívni.

#### Támadás:

Egy egység eltávolít egy szomszédos, ellenséges egységet a tábláról, vagy eggyel csökkenti egy szomszédos mezőn lévő vezér életpontját.

- Ha a támadó elit egység volt, a táblán marad.
- Ha a támadó vezér volt, eggyel csökken az életpontja.
- Minden más támadó egység elhagyja a táblát: normál és szövetséges egységek a kórházhajóra kerülnek, a zsoldosok a dobópaklira.

*Figyelem: azok az egységek, amelyek nem ezzel az akcióval, hanem különleges képességükkel támadtak, a táblán maradnak.*



#### Egység visszavétele a kórházhajóról:

Visszavesszük egy saját egységünket a kórházhajóról, és a frakciótáblán lévő anyahajóra helyezük.



#### Akciókártya kijátszása:

Végrehajtjuk a kártyán felkínált két akciólehetőség egyikét. (Lásd a kártyaszimbólumok magyarázatát a 7.1-es pontban!)



#### A pályán lévő zsoldos aktiválása:

Végrehajtja a zsoldoskártyán szereplő, újraaktiválható akciót.



#### Hexilumkészlet növelése 1-gyel.



#### A körönkénti bevétel növelése eggyel:

Ez annyi hexilumba kerül, amilyen értékű a következő szint. Körönkénti bevételünk **maximum 4 hexilum lehet** (amikor a bevételjelző a 4-esen áll).

*Példa: két hexilumba kerül, hogy 1-es szintről 2-re emeljük a bevételünket, 3 hexilumba kerül, hogy 2-ről 3-ra emeljük.*

**Vezérképességek** (körönként csak egyszer aktiválhatóak, és csak abban az esetben, ha a vezér a játéktáblán van):



#### Eggyel növeli a vezére életpontját:

A vezér életpontját eggyel növeljük (max. 12).



#### Áthelyezés szomszédos mezőre:

Áthelyezi a vezérét egy szabad szomszédos mezőre, majd eggyel csökkenti az életpontját.



#### Használja a vezére speciális frakcióképességét (ld.: 7.2):

Cserébe eggyel csökken a vezér életpontja.

#### Tipp:

Minél közelebb helyezük vagy mozgatjuk a vezért a pálya közepéhez, annál agresszívabb lehet a játék.



**Támadás**

**Gyógyítás**

**A bevétel növelése**

**2. SZINT -> 3 = -3**

### 3. PIACFÁZIS

Ebben a fázisban a játékos a piacon lévő 5 kártyából **bármennyit megvásárolhat**, ha ki tudja fizetni az árukat. A piacot **csak a fázis vége után** töltjük fel újra. Ha a piacpaki elfogyott, újakeverjük a dobópaklit!

#### FONTOS

A megvásárolt kártyákat mindig felfordítva tesszük magunk elé, így mindenki láthatja az ellenfelek lapjait!

Ha a soron lévő játékos mindhárom fázisát (bevétel, akció, piac) befejezte, akkor a következő játékos jön.

### 5.6 Kártyák képességei

Kétféle típusú kártya vásárolható: zsoldos- és akciókártya.

#### Akciókártya

#### Zsoldoskártya

**1** A kártyák költsége

**2** Kártyatípusok

**3** Kártyakódok  
(a kártyák a kódjaik alapján megtalálhatóak a függelékben a kártyák listájában)

**4** Kártyák képességei

#### Akciókártya

Az akciókártyákat csak egyszer játsszuk ki, majd a dobópaklira kerülnek.

A két képesség közül mindig csak az egyiket aktiválhatjuk. *Részletes magyarázatért lásd a függelékét (7.1, 7.2).*

#### Zsoldoskártya

Felbérelhetünk zsoldosokat a kártyák megvételével.

A képüket ábrázoló zsetont tegyük az öt felbérelő frakciónak megfelelő színű műanyag keretbe. A zseton akkor kerül a pályára, amikor a kártyáját kijátsszuk.

Minden zsoldos képessége aktiválódik, amikor a pályára kerül.

A narancssárga kerettel jelölt képességeket később bármelyik körben újraaktiválhatjuk egy akcióként (egy körben csak egyszer).

#### FONTOS

Ha egy zsoldos egység lekerül a pályáról, nem megy a kórházhajóra. A kártyája a dobópaklira kerül, a zsetont pedig félretesszük.

### 5.7 Kártyák kombinálása

Gyakran megtörténhet, hogy egy zsoldos- vagy akciókártya egy másik zsoldoskártyát hoz a játékba, aminek szintén aktiválódik a képessége. Ebben az esetben a képességeket egy láncolatként hajtjuk végre ugyanazon egyetlen akció keretében. Ilyen láncreakciók okos kihasználása akár a játék végkimenetelét is eldönthetik!

A képességek egymást követően, sorban aktiválódnak. Minden kártyát maradéktalanul végre kell hajtani, mielőtt a következőt, majd esetleg az azt követőt elkezdenénk.

#### Példa egy láncreakcióra

##### 1. lépés

A **Cheyen (A17)** kártyával játékba hozzuk **A bárót (C09)** és egy normál egységet. A bárót és a normál egységet a táblán jelölt két mezőre tesszük.

##### 2. lépés

Miután teljesen végrehajtottuk a **Cheyen (A17)** kártya képességét, **A báró (C09)** képességének végrehajtásával folytatjuk. Megtámadunk vele egy mezőt, amin egy ellenséges egység megsemmisül, és a kórházhajóra kerül. Ezután ismét felteszünk két új egységet: **Káma Tron (C04)** zsoldos és egy normál egységet.

##### 3. lépés

**A báró (C09)** képességét teljesen végrehajtottuk. Következik **Káma Tron (C04)**.

Ez a kártya 3 egységet vet be: 2 normál és egy szövetséges egységet teszünk fel. Mivel ezeknek nincs további aktiválódó képességük, a láncreakció, s vele a játékos akciója itt befejeződik.



Egy újraaktiválható (balra) és egy normál képességű zsoldos (jobbra).

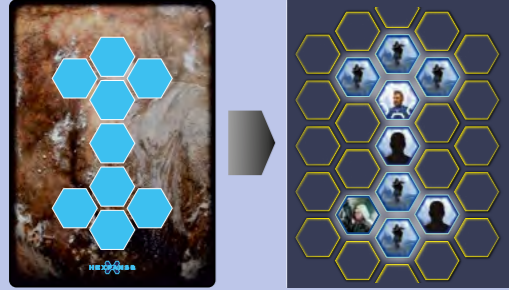




## 6. GYŐZELEM

### Egy küldeteskártya teljesítése

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos a játéktáblán lévő saját egységeivel kialakítja a küldeteskártyán ábrázolt győzelmi formációt. Egy játékos mindenféle egysége beleszámít a formációba.



vagy

### Minden ellenséges vezér legyőzése

A másik lehetőség a győzelemre az, ha egy játékosnak sikerül az összes többi vezért elpusztítania.



A játék addig tart, míg a fenti két győzelmi feltétel közül valamelyik nem teljesül.

Ha egy **játékos vezérét megsemmisítik**, kiesik a játékból. Minden kártyája azonnal a dobópaklira kerül. A táblán lévő egységei fent maradnak, és semleges egységnek számítanak, amíg valaki le nem veszi őket.

## 7. FÜGGELÉK

### 7.1. Ikonok

#### Kártya- és zsetontípusok

##### Kártyák



Zsoldosok Akciók

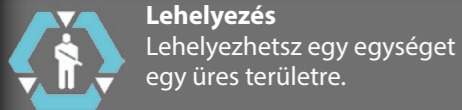
##### Zsetontípusok



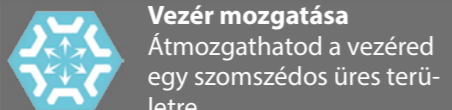
Vezér Zsoldoszsetonok Egységek Szövetséges egységek

#### Ikonok a kártyákon és a játéktáblán

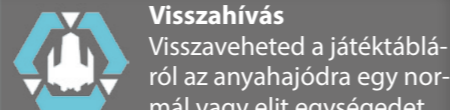
##### Mozgás



**Lehelyezés**  
Lehelyezhetsz egy egységet egy üres területre.

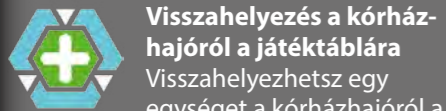


**Vezér mozgatása**  
Átmozgathatod a vezéred egy szomszédos üres területre.  
A mozgatás miatt a vezéred életpontja eggyel csökken.

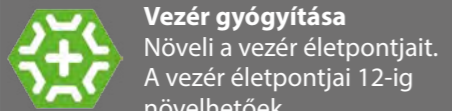


**Visszahívás**  
Visszaveheted a játéktábláról az anyahajódra egy normál vagy elit egységedet.  
A zsoldos és szövetséges egységek nem vehetőek vissza.

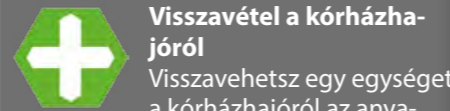
##### Gyógyítás



**Visszahelyezés a kórházhajóról a játéktáblára**  
Visszahelyezhetsz egy egységet a kórházhajóról a játéktáblára.



**Vezér gyógyítása**  
Növeli a vezér életpontjait.  
A vezér életpontjai 12-ig növelhetőek.



**Visszavétel a kórházhajóról**  
Visszavehetsz egy egységet a kórházhajóról az anyahajódra.

## Támadás

**Egység lehelyezése egy foglalt területre**  
Lehelyezhetsz egy egységet egy foglalt - vagy nem foglalt - területre. Az egység, mely korábban a területen tartózkodott, megsemmisül és a kórházhajóra kerül, a zsoldos egység pedig a dobópaklira.

**Vezér sebzése**  
A kiválasztott vezér elveszít egy bizonyos mennyiségű életpontot.

**Terület támadása**  
A kijelölt terület megtámadása. Az ezen a területen található normál, szövetséges, elit vagy zsoldos egység megsemmisül, a vezér pedig 1 életpont sebzést szenved el. A támadást minden esetben kötelező végrehajtani, akkor is, ha saját egységünk tartózkodik a kijelölt területen.

**Anyahajó támadása**  
Áthelyezhetsz annyi egységet a kiválasztott anyahajóról a kórházhajóra, amennyi robbanás látható a hajóikonon.

**Akciókártya támadása**  
Eltávolíthatod egy ellenfeled akciókártyáját a játékból.

**Hexilumkészlet támadása**  
Csökkentheted egy ellenfeled hexilumkészletét adott mennyiséggel.

**Támadás egy egységgel**  
Áldozd fel egy egységed, hogy megtámadj egy vele szomszédos területet. Az egységek a kórházhajóra kerülnek, a zsoldosok pedig a dobópaklira.

**Áldozat**  
Ennek az egységnek akkor aktiválódik a képessége, ha a játéktábláról a kórházhajóra kerül.  
Ezekkel az egységekkel nem lehet támadást kezdeményezni.

**Zombi képesség**  
A megsemmisített egység a kórházhajó helyett az anyahajóra kerül vissza.

##### Rablás

**Zsoldoskártya rablása**  
Ellophatod egy ellenfeled zsoldoskártyáját.  
Ha a zsoldost az ellenséged már korábban kijátszotta, dönthetsz, hogy a pályán hagyod a te irányításod alatt, vagy visszaveszed, hogy később kijátszhasd.

**Akciókártya rablása**  
Elveheted egy ellenfeled akciókártyáját.

**Hexilum rablása**  
Elvehetsz egy bizonyos mennyiségű hexilumot egy ellenfeledtől.

##### Egyéb ikonok

**Hexilumkészlet növelése**  
Annyival növelheted a hexilumkészletedet, amennyi az ikonon fel van tüntetve. Akkor is növelheted eggyel a hexilumkészletedet, ha olyan területre helyezel egységet a játéktáblán, ami ezzel az ikonnal van megjelölve.

**Üres terület**  
Az egyszerű területek szürke hatszöggel vannak jelölve. Ezek viszonyítási pontként szolgálnak a játéktáblán zajló különféle eseményekhez.

**Extra kártyák**  
A vásárlási fázisod során további 5 kártyából vásárolhatsz. Azokat a felhúzott kártyákat, amiket nem vásárolsz meg, a dobópaklira kell helyezni.

**Bevétel növelése**  
Növelheted a bevételéd. Ki kell fizetned hexilum-készletedből azt az összeget, amelyik szintre emeled a bevételédet.

**Csere**  
Cseréld meg két egységet a játéktáblán, vagy mozgass egy egységet egy üres területre.  
Ha ezzel az akcióval egy saját egységet mozgatsz olyan területre, melyen nincs hexilumjelző, egy olyan területre, melyen van, növel a hexilumkészleted eggyel.

**Csere: Zsoldos vagy Szövetséges egység**  
Cseréld meg egy zsoldos vagy szövetséges egységet a játéktáblán egy tetszőleges egységgel, vagy mozgass egy üres területre.  
Ha ezzel az akcióval egy saját egységet mozgatsz olyan területre, melyen nincs hexilumjelző, egy olyan területre, melyen van, növel a hexilumkészleted eggyel.

##### ⚠ FONTOS

A támadás parancsot kötelező minden esetben végrehajtani a célterületen, akkor is, ha ott saját egység áll! Ugyanakkor a lehelyezés parancs csak opcionális, nem kötelező minden lehelyezést végrehajtani, amire a kártya engedélyt ad.

## 7.2. Vezérek képességei és taktikák

### Földi Birodalom



#### Képesség

Lehelyezhetsz egy egységet egy foglalt területre a vezéred mellett.  
Az ellenséges egység ebben az esetben a kórházhajóra kerül, a zsoldos egység lekerül a tábláról.  
Ezután a földi vezér veszít egy életpontot.

#### Taktikai tippek

A Földi Birodalom a játék egyik legagresszívebb stratégiáját kínáló frakciója. A jó pozícióba – a tábla középső részére – felhelyezett vezér egyaránt tudja saját formációját építeni és az ellenséget pusztítani. A játék minden szakaszában erős a frakció képessége.

A földi játékosnak elsősorban vezére életerejére kell ügyelnie, hiszen képességének hatékony kihasználása miatt általában a konfliktuszónákban fog tartózkodni. A földi nép jó választás lehet a kezdő játékosok számára.



### Kiber Kollektíva



#### Képesség

Lehelyezhetsz két egységet a vezér mellé a formáció szerint.  
Ezután a kiber vezér veszít egy életpontot.

#### Taktikai tippek

A Kiber Kollektíva a leggyorsabban kiépülő frakció, így velük a legkönnyebb elkezdni a formáció kialakítását. Az őket irányító játékos számolhat azzal, hogy egy körben akár két egységet is lerakhat a táblára egy akcióból. A képesség főleg a játék első időszakában hatásos, de a későbbiekben is hatékony tud lenni, ha területi támadásokkal kombinálják.

A kiber játékosnak érdemes odafigyelnie a zsetonjaira, mivel gyorsabban fogynak, mint a többi frakciónak, emellett pedig a vezér életpontja is gyorsan csökkenhet. A Kiber Kollektíva szintén jó választás lehet a kezdő játékosok számára.



### Csillagközi Nomádok



#### Képesség

Megcserélhetsz két egységet a pályán, vagy egy egységet egy üres területre mozgathatsz.  
Ezután a nomád vezér veszít egy életpontot.

#### Taktikai tippek

A Csillagközi Nomádok a játék legnagyobb kihívást nyújtó frakciója. Képességével kulcspozíció tud szerezni a frakciót irányító játékos, anélkül, hogy értékes kártyát vagy egységet – legyen az a táblán vagy az anyahajóján – kellene felhasználnia. Emellett 3-4 játékos módban könnyen ki tudja egymás ellen játszani ellenfeleit azáltal, hogy egyszerre zavarja meg két ellenfele épülő formációját. Ráadásul a frakcióképességét bárhol a táblán jól tudja használni a játékos, így nem szükséges a vezért bevinni a veszélyesebb konfliktuszónákba.

A képessége taktikus, politikus játékot követel meg, így elsősorban tapasztalt, a kombinációkat gyorsan átlátó játékosoknak ajánlott.



### Kereskedővilágok Szövetsége



#### Képesség

Kapsz 2 hexilumot.  
Ezután a kereskedő vezér veszít egy életpontot.

#### Taktikai tippek

A Kereskedővilágok Szövetsége a játék leggazdagabb frakciója, mely bármikor szerezhet két hexilumot, még akkor is, ha minden nyersanyaglelőhely foglalt. Ennek köszönhetően a Szövetséget irányító játékos remekül tud taktikázni a pénzzel, legyen szó kártyavásárlásról vagy bevétele növeléséről. Ráadásul a frakcióképességet bárhol a játéktáblán jól tudja érvényesíteni, így nem szükséges a vezért bevinni a veszélyesebb konfliktuszónákba.

A Szövetségnek ugyanaz az előnye, mint a hátránya. Bár könnyebben hozzáfér a piacon található lapokhoz, ez azonban kevés a győzelemhez. A lapokat taktikusan kell felhasználni, ezért a Kereskedővilágok Szövetsége elsősorban a játékban már járatosabb, a lapokat jól ismerő játékosoknak ajánlott.



### Ox



#### Képesség

Visszavehetsz 3 egységet a kórházhajóról az anyahajóra.  
Ezután az ox vezér veszít egy életpontot.

#### Taktikai tippek

Az oxok a hosszútávú stratégiák és a pusztító kamikaze harcmodor mesterei. Az ellenfél terjeszkedését le tudják lassítani folyamatos támadásaikkal, amelyek után könnyen visszakerülnek a játékba.

Ez a frakció leginkább olyan tapasztalt játékosok fegyvere lehet, akik hosszútávú stratégiában gondolkodnak, szeretik ellenfeleik seregeit lassan felőrölni, miközben a játék második felében kihasználják minden kínálkozó alkalmat a meglepetésszerű győzelemre.



### Mentacle



#### Képesség

2 ellenséges egységet az anyahajóról a kórházhajóra helyezhetsz.  
Ezután a mentacle vezér veszít egy életpontot.

#### Taktikai tippek

A mentacle nép a szabotázs mestere. Könnyen hozzáférnek az ellenfelek anyahajójához, s ott azonnali, kritikus veszteségeket képesek okozni, ezáltal megzavarni és lassítani azok játékát.

Ez a frakció türelmes játékosok számára kiváló választás lehet, akik szívesen mennek bele nyílt összeütközésekbe. Ha kivárjuk a megfelelő pillanatot, amikor egy-egy ilyen támadás a legfájdalmasabb, akkor a megzavart ellenfélre döntő csapást mérve learathatjuk a diadalt.





### 7.3. A kártyák listája

Ha ellentmondás lépne fel valamely kártya képessége és a játékszabály közt, abban az esetben a kártya leírása az irányadó.

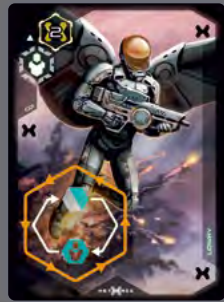
**Ne feledjük:** a vezért nem lehet kártya hatására bevetni, mozgatni vagy kicserélni.

#### Zsoldosok

A zsoldos egységeket kártyák megvásárlásával lehet felbérelni a játék során.

Minden zsoldos képessége akkor aktiválódik, amikor a zsetonjuk felkerül a táblára. A narancssárga kerettel jelzett képességek a későbbiekben körönként maximum egyszer, egy akcióért újra aktiválhatóak, amíg a zsoldos a pályán van.

##### C01 | Lowry



###### Egy akciópontért cserébe:

Cseréld meg ezt az egységet egy másik egységgel a játéktáblán, vagy mozgasd üres területre.

**Újraaktiválható**

##### C02 | Lorenzo Kroisos



###### Egy akciópontért cserébe:

Kapsz 2 hexilumot.

**Újraaktiválható**

##### C03 | Motoko



Lehelyezhetsz 3 egységet a formáció szerint.

##### C04 | Káma Tron



Lehelyezhetsz 3 egységet a formáció szerint.

##### C05 | R.C. Fejvadász (R.C. Headhunter)



###### Egy akciópontért cserébe:

Csökkentsd eggyel egy ellenséges vezér életpontjainak számát.

**Újraaktiválható**

##### C06 | Ray Struga, a felderítő (Ray Struga, the Scout)



Lehelyezhetsz 1 egységet a formáció szerint.

##### C07 | Acél Szkíta (Steel Scythian)



Lehelyezhetsz 2 egységet a formáció szerint.

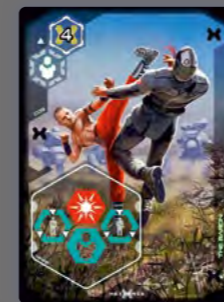
##### C08 | Gabe Tyrell



Lehelyezhetsz 3 egységet a formáció szerint.

#### Zsoldosok

##### C09 | A báró (The Baron)



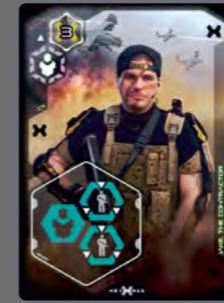
Támadj meg egy területet, és lehelyezhetsz 2 egységet a formáció szerint.

##### C10 | Maria Murdock



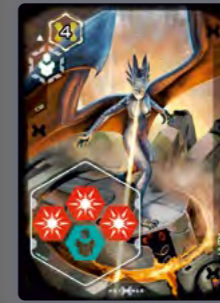
Támadj meg 2 területet, és lehelyezhetsz 1 egységet a formáció szerint.

##### C11 | Jake, a Szállító (Jake, the Contractor)



Lehelyezhetsz 2 egységet a formáció szerint.

##### C12 | Lilith



Támadj meg 3 területet a formáció szerint.

##### C13 | A mosolygó gyilkos (The Smiling killer)



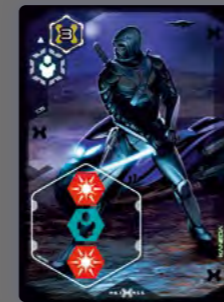
Támadj meg 3 területet, és lehelyezhetsz 3 egységet a formáció szerint.

##### C14 | Svanakin



Támadj meg 3 területet a formáció szerint.

##### C15 | Kaneda



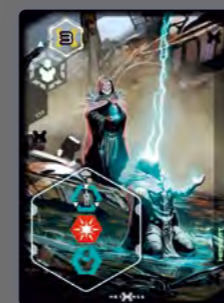
Támadj meg 2 területet a formáció szerint.

##### C16 | J.H.O.N.5



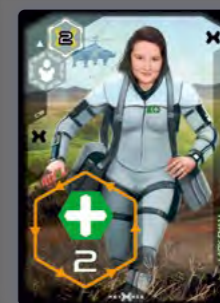
Támadj meg 2 területet a formáció szerint.

##### C17 | Herbert



Támadj meg egy területet, és lehelyezhetsz egy egységet a formáció szerint.

##### C18 | Lady Cha'li



###### Egy akciópontért cserébe:

Vedd vissza 2 egységed a kórházhajóról az anyahajódra.

**Újraaktiválható**



C19 | T.A.X. 1138



**Egy akciópontért cserébe:**  
Gyógyítsd a vezéred 2-vel.  
Újraaktiválható

C20 | Contessa Carmilla



**Egy akciópontért cserébe:**  
Helyezz 2 ellenséges egységet egy játékos anyahajójáról a kórházhajóra.  
Újraaktiválható

C21 | Westwood



**Egy akciópontért cserébe:**  
Támadj meg egy területet bárhol a játéktáblán.  
Újraaktiválható

C22 | Bábmester (Master of Puppets)



**Egy akciópontért cserébe:**  
Cserélj meg 2 egységet a pályán, vagy mozgass egy egységet egy üres területre.  
Újraaktiválható

C23 | Heinlein osztaga (Heinlein's Squad)



3 zsoldos egység, különleges képesség nélkül.

C24 | Canaris



Ha ezt az egységet egy ellenséges játékos vezérével szomszédos mezőre helyezed le, csökkentsd a vezérének életpontjait 3-mal.

C25 | A könyvtáros (The Librarian)



**Egy akciópontért cserébe:**  
A vásárlási fázisod során további 5 kártyából vásárolhatsz.  
Azokat a kártyákat, amiket nem vásárolsz meg, tedd a dobópaklira.  
Újraaktiválható



A01 | Az ősi gömb (Ancient Sphere)



Cserélj meg 2 egységet, vagy mozgass egy egységet egy üres területre.  
- VAGY -  
Vedd vissza 3 egységet a kórházhajóról az anyahajóra.

A02 | Az ősi monolit (Ancient Monolith)



Cserélj meg 2 egységet, vagy mozgass egy egységet egy üres területre.  
- VAGY -  
Növeld a vezéred életpontjait 3-mal.

A03 | Mobil katonai kórház (Mobile Army Surgical Hospital)



Vedd vissza 2 egységet a kórházhajóról az anyahajóra.  
- VAGY -  
Növeld a vezéred életpontjait 2-vel.

A04 | Xalielt kereskedő (Xalielt Merchant)



Vedd vissza 3 egységet a kórházhajóról az anyahajóra.  
- VAGY -  
Növeld a vezéred életpontjait 3-mal.

A05 | Semiramis állomás (Semiramis Station)



Vedd vissza 5 egységet a kórházhajóról az anyahajóra.  
- VAGY -  
Növeld a vezéred életpontjait 5-tel.

A06 | Ching Shih fosztogatói (Ching Shih's Raiders)



Kapsz 6 hexilumot.  
- VAGY -  
Lopd el egy ellenfeled egyik akciókártyáját.

A07 | Cypher ajánlata (Cypher's Offer)



Kapsz 6 hexilumot.  
- VAGY -  
Lopd el egy ellenfeled egyik zsoldosát. Ha a zsoldost az ellenséged már korábban kijátszotta: a pályán hagyhatod a te irányításod alatt, vagy visszaveheted, hogy később kijátszhasd.

A08 | Űrkamionosok (Space Truckers)



A vásárlási fázisod során további 5 kártyából vásárolhatsz. Azokat a kártyákat, amiket nem vásárolsz meg, tedd a dobópaklira.  
- VAGY -  
Vedd vissza 2 egységet a kórházhajóról az anyahajóra.

A09 | Corona mentőjárat (Corona Salvage Shuttle)



Visszateheted egy egységet a kórházhajóról a játéktáblára.  
- VAGY -  
Növeld a vezéred életpontjait 2-vel.

A10 | 1502-es projekt (Project 1502)



Helyezz egy ellenséges egységet egy ellenfeled anyahajójáról a kórházhajóra.  
- VAGY -  
Csökkentsd egy ellenfeled hexilumkészletét 3-mal.



A11 | A hold sötét oldala (Dark Side of the Moon)



Helyezz 2 ellenséges egységet egy ellenfeled anyahajójáról a kórház-hajóra.

- VAGY -

Lopj el 2 hexilumot egy ellenfeledtől.

A13 | Merle



A vásárlási fázisod során további 5 kártyából vásárolhatsz. Azokat a kártyákat, amiket nem vásárolsz meg, tedd a dobópaklira.

- VAGY -

Visszateheted egy egységed a kórház-hajóról a játéktáblára.

A15 | Guberálók (Salvagers)



Kapsz 2 hexilumot.

- VAGY -

Visszateheted egy egységed a kórház-hajóról a játéktáblára.

A17 | Cheyen



Lehelyezhetsz 2 egységet a játéktáblára a formáció szerint.

- VAGY -

Támadj meg egy területet a játéktáblán, majd lehelyezheted egy egységedet a megüresedett területre.

A19 | Póktank (Spider Tank)



Támadj meg 2 területet a játéktáblán a formáció szerint.

- VAGY -

Csökkentsd egy ellenfeled vezérének életpontjait 3-mal.

A12 | A valkűrök csapása (Strike of the Valkyries)



Helyezz 3 ellenséges egységet egy ellenfeled anyahajójáról a kórház-hajóra.

- VAGY -

Lehelyezhetsz 2 egységet a játéktáblára a formáció szerint.

A14 | Odin szeme (Odin's Eye)



Kapsz 2 hexilumot.

- VAGY -

A vásárlási fázisod során további 5 kártyából vásárolhatsz. Azokat a kártyákat, amiket nem vásárolsz meg, tedd a dobópaklira.

A16 | Parazita (Parasite)



Támadj meg egy területet a játéktáblán, majd lehelyezheted egy egységedet a megüresedett területre.

- VAGY -

Csökkentsd egy ellenfeled vezérének életpontjait 2-vel.

A18 | A Shah őrség támadása (Attack of the Shah's Guard)



Helyezz le 2 egységet a játéktáblára a formáció szerint.

- VAGY -

Csökkentsd egy ellenfeled vezérének életpontjait 2-vel.

A20 | Apacs gépek (Apache dropships)



Támadj meg 2 területet a játéktáblán a formáció szerint.

- VAGY -

Lehelyezhetsz 3 egységet a játéktáblára a formáció szerint.

A21 | Kivetőkapszula (Drop Pods)



Támadj meg 2 területet a játéktáblán a formáció szerint.

- VAGY -

Lehelyezhetsz 3 egységet a játéktáblára a formáció szerint.

A23 | Imam Keith



Növeld a bevételi szintedet eggyel.

- VAGY -

Kapsz 3 hexilumot.

A25 | Enola tüze (Enola's Fire)



Helyezz 4 ellenséges egységet egyik ellenfeled anyahajójáról a kórház-hajóra.

- VAGY -

Támadj meg 3 területet a játéktáblán a formáció szerint.

A22 | Mobil finomító (Mobile Refinery)



Kapsz 4 hexilumot.

- VAGY -

Pusztítsd el egy ellenfeled egyik akciókártyáját.

A24 | Ikarusz hajóraj (Icarus Attack Squadron)



Helyezz 4 ellenséges egységet egyik ellenfeled anyahajójáról a kórház-hajóra.

- VAGY -

Támadj meg 3 területet a játéktáblán a formáció szerint.



7.4. Szövetséges frakciók

M01 | A védelmező (The Protector)



Képesség

Ha bármilyen, a védelmezővel szomszédos saját egységet támadás ér, a megtámadott egység helyett feláldozhatod a védelmezőt.

Történet

A Védelmező volt a Kiber Kollektíva első titkos fejlesztésű katonai projektje, mely során egy számítógép által távvezérelt superrobotot fejlesztettek ki. A terveket azonban hackerek egy csoportja ellopta, így bármelyik frakció szolgálatába állhat, amelyik megszerzi magának.



## M02 | Üstszülöttek (Cauldron-born)



## Képesség

Ha ez az egység bármilyen okból a kórházhajóra kerülne, helyette a szövetséges lapkára kerül vissza.

## Történet

A „Pestis-projekt” során az emberi regeneráció határait feszegették. Ennek eredménye – a Parazita vírus mellett - egy szinte elpusztíthatatlan lény, az Üstszülött lett. Borsos ára, visszataszító külseje, illetve alacsony intelligenciája okozza, hogy csak ritkán vetik be.

## M03 | Odin farkasai (Odin's Wolf)



## Képesség

Megtámadhatsz egy területet a táblán, majd oda helyezheted ezt az egységet.

## Történet

Odin farkasai a korábbi birodalom katonai bolygójának, a Valhallának az elit serege volt. A polgárháború zavarában a függetlenné váló katonabolygó most új szövetségest keres magának.

## M04 | Duvall légi lovasai (Duvall's air cavalry)



## Képesség

Cseréld meg ezt a szövetséges egységet egy másik egységgel a játéktáblán, vagy mozgasd egy üres területre.

## Történet

Duvall légi lovasai korábban a Földi Birodalom szolgálatában álló elit csapat volt, melynek hadi- és űrtechnológiai forrásait a marsi nagyvállalatok biztosították. A háború kitörésekor a csapat nem fogadott hűséget egyik félnek sem, így független zsoldosokként dolgozhattak.

## M05 | Demeter feltámasztói (Resurrectors of Demetere)



## Képesség

Ha ez az egység a játéktáblára kerül, felhelyezhetsz mellé egy egységet a kórházhajóról.

Ez az egység **másik M05-ös egységet** nem hozhat a játéktáblára.

## Történet

A Demeter bolygó híres magasan fejlett gyógyászatáról. A bolygó legkiválóbb gyógyítói a feltámasztók, akik szinte nem ismernek lehetetlent, ha sérülésről van szó.

## M06 | Cymurai



## Képesség

Ha ez az egység a játéktáblára kerül, automatikusan megtámad egy szomszédos területet.

Ha a támadás sikeres volt, a vezéred gyógyul 1-gyel.

## Történet

A Neo-Kyoto főleg japánok által benépesített bolygójáról származó neozsamurájok univerzumszerte híresek, és mindig nagy presztízst jelentenek Neo-Kyoto ura és szövetségesei számára.

## M07 | Új-dél rabszolga-kereskedői (Slave hunters of Neo-South)



## Képesség

Ha ez az egység a játéktáblára kerül, automatikusan megtámad egy szomszédos területet.

Ha a támadás sikeres volt, kapsz 1 hexilumot.

## Történet

Mindennek megvan az ára: az űrhajóknak, fegyvereknek, luxuscikkeknek, robotoknak és a rabszolgáknak is. Ez utóbbiak árát az Új-dél bolygó rabszolga-kereskedői határozzák meg általában.

## M08 | Xalielt testvadászok (Xalielt body hunters)



## Képesség

Ha ez az egység a játéktáblára kerül, automatikusan megtámad egy szomszédos területet.

Ha a támadás sikeres volt, egy egységedet visszaveheted a kórházhajóról az anyahajódra.

## Történet

A Xalielt híresek kiváló minőségű testekről. A testeket azonban nem csak készítik, hanem sajátos módon gyűjtik is, amit a többség visszataszítónak és kockázatosnak talál.

## M09 | Ox bányászok (Ox miners)



## Képesség

Ha ezt az egységet olyan mezőre helyezed, amelyik hexilumot ad, kapsz +2 hexilumot.

## Történet

Az ox egy rabszolgasorban tartott idegen faj, akikkel a legalja munkát végeztetik. Erős fizikumuknak köszönhetően a bányavállalatok szívesen alkalmazzák az oxokat, akik ezt kiváló termelési mutatókkal hálálják meg.

## M10 | Lee szakasza (Lee's platoon)



## Képesség

Ha ez az egység a játéktáblára kerül, automatikusan megtámad 2 szomszédos területet, a formáció szerint.

## Történet

A volt birodalmi őrség tagjai, akik elvesztették munkájuk a Föld-Mars Szövetség bukása után. Jelenleg bárkit szívesen támogatnak, akiben a régi világ feltámasztóját látják.

## M11 | A Halo védelmezői (Guardians of the Halo)



## Képesség

Ha ez az egység a kórházhajóra kerül a játéktábláról, kapsz 4 hexilumot.

Ez az egység nem kezdeményezhet támadást.

## Történet

A Halo bolygó magasan képzett felderítő egysége mindig is az ismert univerzum legkiválóbbjai közé tartozott. Saját világuk magas hegyei miatt használt jet packjeik hasznosnak bizonyultak más planétákon is. Önfeláldozó magatartásuk és körültekintésük mindig hatalmas érték volt parancsnokaik számára.





<b>Játékterv:</b>	Toldi Gábor
<b>Illusztráció:</b>	Pozsgay Gyula
<b>Grafikai terv:</b>	Pozsgay Gábor
<b>Borító- és szabálykönyvterv:</b>	Gracza Balázs
<b>Kickstarter-dizájn:</b>	Darabont Gergely
<b>Fordító:</b>	Lajtai-Szabó Gergely
<b>Produktív vezető:</b>	Szauer István
<b>Felelős kiadó:</b>	Lenhardt Balázs

(A Hexpanse társasjátékot az "amőba" ihlette.)

[hexpansegame.com](http://hexpansegame.com)

[facebook.com/HexpanseGame](https://facebook.com/HexpanseGame)

[koronaboardgames.com](http://koronaboardgames.com)



**Köszönetnyilvánítás:** mindenképp köszönjük a türelmet és támogatást a családjainknak és barátainknak. Ők tették lehetővé, hogy új univerzumot teremtsünk. Nem kevésbé voltak fontosak Kickstarter támogatóink! Nélkülük nem születhetett volna meg a Hexpanse. És nagy köszönet jár a tesztelőinknek, ti segítettetek, hogy egy nagyszerű ötletből egy még nagyszerűbb játék kerekedjen ki.

**A készítő köszönetet szeretne mondani** Kovács Gábornak, Birta Zsoltnak, Szabó Tamásnak, Szabó Franciskának, Buzás Péternek, Buzás Zoltánnak, Takács Tímeának, Bernáth Lászlónak, Vizelety Annának, Paár Tamásnak, Nagy Ádámnak, Justin Laurának, Tallódi Nikolettnek, Kiss Norbertnek, Máté Leventének, ... és mindenkinek, akit elfelejtett megemlíteni.

**A játék véglegesítésében és a Kickstarter-kampányban a rengeteg segítséget köszönjük** Baranyai Jánosnak, Etelközi Tímeának, Fuchs Péternek, Gál Veronikának, Horváth Vilmosnak, Krantz Domokosnak, Lőrincz Andreának, Marosi Z. Tamásnak, Tihanyi Balázsnak és Bagó Dánielnek.

**Üdvözljük partnereinket is,** az Antler Gamest és a Mind-Clash Gamest!

© Korona Games Inc.  
© Kard és Korona Kft.