



CSILLAG VADÁSZOK



A világ leghíresebb űrutazói gyűltek össze az ismert univerzum határán talált, **zavaros gravitációjú** kisbolygón, ahol értékes **csillagporra** leltek. Céljuk, hogy egymással vetélkedve minél többet összegyűjtsenek ebből a ritka anyagból.



A csillagvadászok egyikeként célod, hogy a zavaros gravitációval dacolva te tudd a legtöbb csillagport összegyűjteni.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 30 akciókártya (6 szett 5-5 különböző akciókártya)
- 6 karakterkártya
- 1 kezdőjátékos-kártya
- 6 csillagvadász-figura (a szabályban egyszerűen figurának nevezzük)
- 1 nyitott ajtót jelző henger
- 6 kétoldalas táblaelem
- 78 műanyag csillag (13-13 db 6 színben)
- 1 húzózsák
- 18 bónuszakció-zseton



SIT DOWN!

A JÁTÉK SZERZŐJÉRŐL: A játék szerzője a Valley of the Mammoths és a HeroQuest játékokon nőtt fel, és felnőttként néhány éve tért vissza a társasjátékok világába a Caylusnak köszönhetően. A szerző ma főként játékmesterként, játékdokorként és játéktervezőként foglalatokodik, és minden lehetőséget megragad arra, hogy társasjáték-hittérítőként híveket toborozzon a hobbinak, és egyúttal játéktudását és ismereteit is elmélyítse. Korábbi játéka a Titan Race (2015) és a Check-List (2018). A szerző szeretne köszönetet mondani az összes játéktesztelőnek, akik nélkül ez a játék nem jöhetett volna létre, de legfőképp Solal Allainnek és a pótolhatatlan Rennes Game Designers csapatának.

TERVEZŐ
Julian ALLAIN

ILLUSZTRÁTOR
GYOM

GRAFIKAI TERVEZŐ
Marie OOMS

PROJECTMENEDZSER
Didier DELHEZ

MAGYAR FORDÍTÁS
Zoltán MEZEI

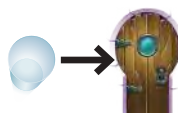
Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgium
info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

A Sit Down! játéka. Kiadja a Megalopole. ©Megalopole (2018). Minden jog fenntartva. • A játék csak magánjellegű szórakozásra használható. • **FIGYELEM!** Nem alkalmas 3 éven aluli gyerek részére. Fulladásveszély! Kérjük, őrizze meg a csomagolást! • A képek tájékoztató jellegűek. A formák és a színek eltérhetnek a képen látottaktól. • A Megalopole fenntart minden, a játék bármely részének bármilyen módszerrel, technikával történő másolásával és terjesztésével kapcsolatos jogot.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

A lenti táblázat alapján válasszatok a játékosok számának megfelelő mennyiségű táblaelemet, és helyezétek el azokat az asztal közepére ❶. A táblaelemek tetszőlegesen forgathatók, és bármelyik oldalukkal lehetetők.

Játékosok száma	Táblaelemek száma	Elrendezés
2	2	
3-4	4	
5-6	6	



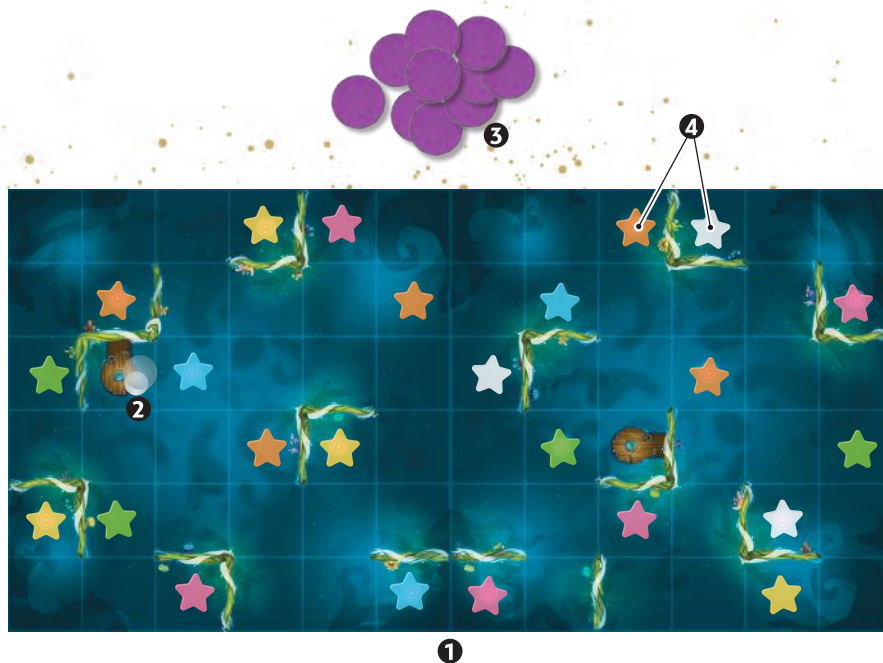
A nyitott ajtót jelző hengert tegyétek a tábla egyik ajtót ábrázoló mezőjére ❷. Ez a henger egyik játékoshoz sem tartozik.

Tegyétek a bónuszakció-zsetonokat a tábla mellé ❸ – ez lesz a tartalék készlet.

Tegyétek a csillagokat a húzózsákba. Húzzatok csillagokat a zsákból, és véletlenszerűen tegyetek egyet-egyet a tábla minden ❹ és ❺ mezőjére ❶. A húzózsákokat a maradék csillagokkal rakjátok vissza a dobozba.

Minden játékos vegyen magához egy-egy, 5 különböző akciókártyából álló szettet ❹, egy karakterkártyát ❺ és a megfelelő színű csillagvadász-figurát ❻. A játékosok előtt lévő hely az asztalon a saját területük ❸, itt tárolják minden saját játékelemüket oly módon, hogy azok mindenki számára jól láthatók legyenek.

Tetszőleges módszerrel válasszatok kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékos-kártyát ❹.



Példa a kétfős játék előkészületeire.



A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékos egy akciót hajthat végre, ami után – ha akar – kijátszhat egy bónuszakció-zsetont, hogy még egy akciót végrehajthasson. Az akció befejeztével a játékos bal oldali szomszédja kerül sorra, és hajtja végre akcióját. Ez így folytatódik egészen a játék végéig. A soron lévő játékos köre az alábbiak szerint zajlik:

1. Csillagvadász-figura játékba hozása (kötelező)
2. Egy akció végrehajtása (kötelező)
3. Bónuszakció-zseton kijátszása (opcionális)

Fel, le, balra, jobbra

Ebben a játékban a fel, le, balra és jobbra irányok mindig relatívák, a figurának a lépés előtti pozíciója határozza meg őket.



Csillagvadász-figura játékba hozása kötelező

Ha a figurád már a táblán van, ezt a lépést ki kell hagynod.

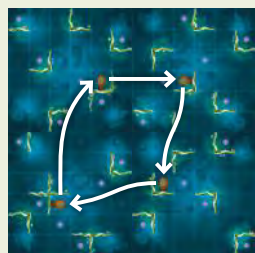
Ha a figurád nincs a táblán, fektesd arra a mezőre, amelyen a nyitott ajtót jelző henger áll. A figura pontosan olyan irányba nézzen, amilyen irányban az ajtó áll.



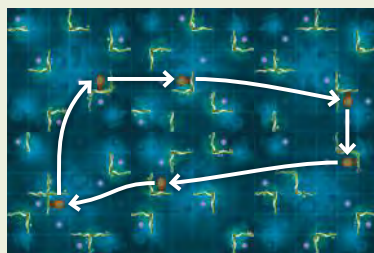
Ezután tedd a nyitott ajtót jelző hengert az óramutató járásának irányában következő üres ajtóra a táblán.



Példa 2 fős játék esetén a henger haladására.



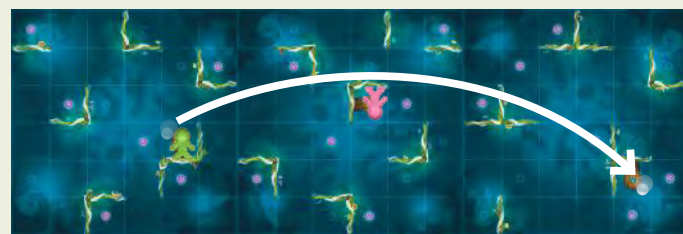
Példa 3 vagy 4 fős játéknál a henger haladására.



Példa 5 vagy 6 fős játéknál a henger haladására.



A zöld csillagvadász-figura azon a mezőn lép be a pályára, ahol a henger van, majd a hengert át kell tenni a következő ajtóra.



Mivel az óramutató irányában haladva következő ajtót a rózsaszín figura foglalja el, a hengert a következő üres ajtóra kell tenni.

Különleges eset:

abban a rendkívül ritka esetben, ha az összes ajtón áll figura, a hengert ne mozgassátok, maradjon azon az ajtón, amelyen az utolsó figura belépett a pályára.



3 lehetséges akció közül választhatsz:

- Kártyák visszavétele
- Egyszerű lépés
- Speciális mozgás

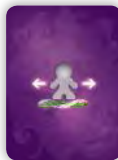
Játszd ki a kártyáidat képpel felfelé a saját területedre, hogy mindenki jól láthassa őket.

Kártyák visszavétele

Vedd vissza a kezedbe az összes kijátszott kártyát a saját területedről.

Egyszerű lépés

Játszd ki az egyik akciókártyát a kezedből **képpel lefordítva** a saját területedre, és lépj a figuráddal egy mezőt jobbra vagy balra. Az egyszerű lépéshez bármelyik akciókártyát felhasználhatod – ha képpel lefelé játszod ki a kártyát, a speciális lépés helyett egyszerű lépést hajthatsz végre.



Megjegyzés: Az egyszerű lépéshez felhasznált akciókártyád titokban marad a többi játékos előtt, így ellenfeleid nem tudhatják, melyik speciális mozgás nem áll már rendelkezésedre.

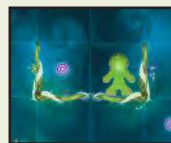
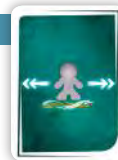


Speciális mozgás

Játszd ki az egyik kártyát a kezedből **képpel felfelé** a saját területedre, és hajtsd végre figuráddal a lapon látható speciális lépést. 4 féle speciális lépés van:

Távolugrás

Lépj a figuráddal 2 mezőt jobbra vagy balra. Csak akkor használhatod ezt a speciális mozgást, ha figuráddal le tudod lépni mind a két mezőt.



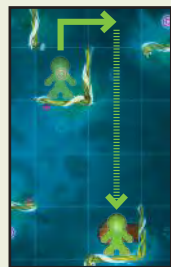
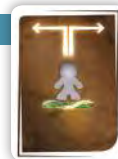
Ez a figura nem tudja végrehajtani a távolugrást jobbra, mert fal zárja el az útját, de balra sem, mert arra is falba ütközne egy mezővel arrébb.



Ez a figura végrehajt egy távolugrást jobbra, majd – mivel nincs platform a lába alatt – zuhanni kezd, egészen addig, amíg egy platform kerül a lába alá.

Magasugrás

Ugorj egy mezőt felfelé, majd egy mezőt jobbra vagy balra a figuráddal. Csak akkor használhatod ezt a speciális mozgást, ha a figurád a teljes magasugrás lépést végre tudja hajtani.



Ez a figura nem tud magasugrást végrehajtani balra, mert falba ütközne. Viszont tud magasat ugrani jobbra, ami után zuhanni kezd, egészen addig, míg eléri a platformot.

Zuhanás



Mozgasd a figurádat egy mezővel lefelé (az irányokat mindig a figura állásához képest kell nézni), áthatolva ezzel a figurád lába alatt lévő platformon.

Ez a figura átzuhan a platformon, amin állt, és addig zuhan, míg egy másik platform kerül a lába alá.

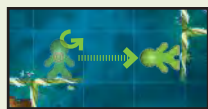


Forgás

Forgasd el a figurádat 90 vagy 180 fokkal.



Ez a figura egy negyed fordulatot tesz balra, melynek következtében zuhanni kezd. Fordulhatott volna jobbra is vagy fejjel lefelé.



A **dzsókerkártya** kijátszásával a fenti 4 speciális mozgás bármelyikét végrehajthatod.



Fontos!

Ha az akciód végrehajtása után a figurád lába alatt nincs platform, egyenes vonalban **zuhanni kezd** lefelé (amerre a lába van), amíg eléri a következő platformot. Nem számít, hogy a zuhanás hány mezőn át tart.

Megjegyzés:

- A mozgásba a zuhanást is beleértjük.
- A következő példában a zuhanást szaggatott vonallal jelöljük.

A pályát úgy kell értelmezni, mintha egy gömbfelület volna, ezért átellenes szélei összeérnek. Amikor egy figura kizuhan a pályáról, a pálya másik felének ugyanabban a sorában/oszlopában lép vissza a pályára.



Ez a figura egy jobbra lépés után zuhanni kezd 1, kizuhan alul a tábláról 2, majd visszatér ugyanannak az oszlopnak a tetején 3, és folytatja zuhanását az első platformig.



Ez a figura a pálya jobb felső sarkából indulva végrehajt egy magasugrást jobbra. Az ugrással felül kilép a pályáról 1, és visszatér a jobb alsó sarokban 2. Ezután befejezi akcióját, és jobbra lépve ismét elhagyja a pályát, és a bal alsó sarokban tér vissza 3. Végül, mivel nincs platform a lába alatt, zuhanni kezd. Lent elhagyja a pályát, és a bal felső sarokban jelenik meg, és addig zuhan, míg végül megáll egy platformon 4.



Fontos!

Ha mind az 5 kártyádat kijátszottad magad elé a saját területedre, **azonnal** újra a kezvedbe kell vened őket.



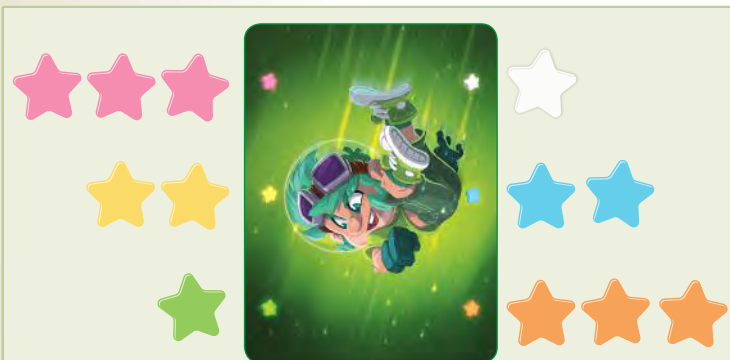
ESEMÉNYEK

A mezőkön, ahová a figurád lép, a következő dolgok lehetnek:



- csillagot tartalmazó mező,
-  szimbólumot ábrázoló mező,
- üres mező  szimbólummal,
- mező, amin csillagvadász-figura áll,
- ajtót ábrázoló mező.

Csillagot tartalmazó mező


Amint egy csillagot tartalmazó mezőre lépsz (vagy azon áthaladsz), megkapod a csillagot. A megszerzett csillagjaidat gyűjtsd a saját területeden, a karakterkártyád megfelelő színű csillagjai mellett, a lenti képen látható módon sorokba rendezve.



Így mindenki azonnal láthatja, melyik színből hány csillagot szereztél.


- Egy akcióval több csillagot is szerezhetsz.
- Minden levett csillag helyén láthatóvá válik egy  vagy  szimbólum.
- Akármennyi csillagod lehet.
- A csillagok és a figurák színe között nincs összefüggés.

szimbólumot ábrázoló mező

Amint olyan mezőre lépsz (vagy azon áthaladsz), amelyen  szimbólum látható (és nem áll rajta sem másik figura, sem csillag), kapsz egy bónuszakció-zsetont a készletből. Tedd a zsetont magad elé, hogy mindenki jól láthassa.

- Egy akcióval több bónuszakció-zsetont is szerezhetsz.
- Akármennyi bónuszakció-zsetonod lehet.
- Ha a készletből elfogytak a bónuszakció-zsetonok, akkor egyszerűen nem kapsz zsetont.

Üres mező szimbólummal

Semmi sem történik. A  szimbólumok csak a csillagok játék kezdetén való helyét mutatják.

Mező, amin csillagvadász-figura áll

Amint olyan mezőre lépsz, amin egy másik játékos figurája áll, kiütöd őt (tekintet nélkül arra, hogy milyen irányban állt a figura).

- Egy akcióval több figurát is kiüthetsz.
- A kiütött figurát a tulajdonosa azonnal visszakapja a saját területére.
- A kiütött figura tulajdonosa visszaveszi a kezébe az összes kijátszott akciókártyáját a saját területéről.
- El kell vened egy csillagot vagy egy bónuszakció-zsetont a kiütött játékostól. Ha egyik sincs neki, akkor nem veszel el semmit.

Ajtót ábrázoló mező

Ha a figurád mozgása során olyan mezőre lép, amelyen ajtó van, semmi nem történik, kivéve, ha a nyitott ajtót jelző henger a mezőn áll. Ez esetben úgy kell eljárni, mintha egy figura belépett volna az ajtón, tehát a hengert át kell tenni a következő ajtómezőre (az óramutató járásának irányában haladva).

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

Minden forduló akkor ér véget, amikor a kezdőjátékos-kártya birtokosának jobb oldali szomszédja is befejezte körét. Ha a forduló végén a megadottnál kevesebb csillag maradt a pályán, a játék véget ér:

- 2 játékos esetén 4 vagy kevesebb csillag.
- 3 vagy 4 játékos esetén 8 vagy kevesebb csillag.
- 5 vagy 6 játékos esetén 12 vagy kevesebb csillag.

Ekkor mindenki összeszámolja megszerzett pontjait:

- 1 bónuszakció-zseton = 1 pont
- 1 csillag = 1 pont
- minden azonos színű csillagpár = +1 bónuszpont (tehát 3 pont).

A játék győztese az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Pontegyenlőség esetén az érintettek közül az győz, akinek kevesebb bónuszakció-zsetonja van. Ha még így sincs egyedüli győztes, akkor az érintettek osztoznak a győzelemben.

Példa a pontozásra 4 játékos esetén:

	Kék csillagok	Sárga csillagok	Rózsaszín csillagok	Zöld csillagok	Narancssárga csillagok	Fehér csillagok	Azonos színű csillagpárokért járó bónusz	Bónuszakció-zsetonok	ÖSSZESEN
Juli	2	2	2	0	2	4	6	4	22
Gergő	3	1	3	1	0	1	2	0	11
Ábel	0	1	0	1	1	1	0	3	7
Réka	3	3	4	2	1	2	6	1	22

A játék végén Julinak és Rékának egyaránt 22 pontja van. Mivel Rékának kevesebb bónuszakció-zsetonja van, ezért Réka lesz a játék győztese.

Haladó játékváltozat

Ebben a változatban, ha bármelyik játékos eléri a megadott pontszámot, a játék a forduló végén befejeződik (figyeljetek arra, hogy mindenki azonos számú kört játsszon le). A megadott pontszám a játékosok számától függ:

- 2 játékos esetén: 18 pont
- 3 játékos esetén: 24 pont
- 4 játékos esetén: 18 pont
- 5 játékos esetén: 24 pont
- 6 játékos esetén: 18 pont

Megjegyzés: ha egy játékos eléri a szükséges pontszámot, attól még veszíthet egy vagy két pontot a forduló során, ha valaki kiüti a figuráját, és ellopja egy csillagát vagy bónuszakció-zsetonját.

A pontszámlálás szabályai és a játék győztesének szabályai nem változnak az alapjátékhoz képest.

A JÁTÉKSZABÁLYOK ÖSSZEFOGLALÁSA

1 Csillagvadász-figura játékba hozása **kötelező**

2 Egy akció végrehajtása **kötelező**

Hajtsd végre a 3 lehetséges akció egyikét:

- **Kártyák visszavétele:** vedd vissza a kezvedbe az összes kijátszott kártyád.
- **Egyszerű lépés:** játszd ki az egyik kártyát a kezedből képpel lefordítva, és lépj a figuráddal egy mezőt jobbra vagy balra.
- **Speciális mozgás:** játszd ki az egyik kártyát a kezedből képpel felfelé, és hajtsd végre figuráddal a lapon látható speciális lépést:
 - **Távolugrás**
lépj a figuráddal 2 mezőt jobbra vagy balra.
 - **Magasugrás**
ugorj egy mezőt felfelé, majd egy mezőt jobbra vagy balra a figuráddal.
 - **Zuhanás:** mozgasd a figurádat egy mezővel lefelé, áthatolva ezzel a figurád lába alatt lévő platformon.
 - **Forgás:**
forgasd el a figurádat 90 vagy 180 fokkal.

3 Bónuszakció-zseton kijátszása **nem kötelező**

Körönként legfeljebb egy zsetont játszatsz ki.



Mozgás közben a figuráddal a következő dolgokat teheted:

- Csillagokat gyűjthetsz.
- Bónuszakció-zsetonokat szerezhetsz.
- Kiütheted ellenfeleid figuráját (és ellophatod egy csillagukat vagy zsetonjukat).
- Átتهted a nyitott ajtót jelölő hengert a következő üres ajtóra.
- Elhagyhatod a pályát, és a túlóldalon visszalépsz.

A kártyáidat akkor kell visszavenned a kezvedbe, amikor:

- a kártyák visszavétele akciót választod.
- a figurádat egy ellenfeled kiütötte.
- miután az 5. kártyádat is kijátszottad.

A játék annak a fordulónak a végén fejeződik be, amikor a pályán:

- 4 vagy kevesebb csillag maradt 2 játékos esetén.
- 8 vagy kevesebb csillag maradt 3-4 játékos esetén.
- 12 vagy kevesebb csillag maradt 5-6 játékos esetén.