

# stellar CONFLICT

Καθώς η προσπάθεια για την αναγέννηση διαφόρων τομέων του γαλαξία συνεχίζεται, οι δυνάμεις της Συμμαχίας έρχονται αντιμέτωπες με εχθρικές φυλές που αρνούνται να εγκαταλείψουν τις προσφάτως κατακτημένες περιοχές τους. Τέτοιες καταστάσεις απαιτούν στρατιωτική παρέμβαση. Όπως αναμενόταν, η αντίσταση είναι ισχυρή.

Το **Stellar Conflict** είναι ένα γρήγορο παιχνίδι με κάρτες με διαστημικές μάχες για 2 έως 4 παίκτες που ελέγχουν στόλους εξωγήινων φυλών που μάχονται για

## 1 Περιεχόμενα

- 48 δείκτες Ζημιάς
- 16 κύβοι Φορτίων
- 12 δείκτες Καθυστέρησης
- 20 κάρτες Σκαφών *Wiss*
- 20 κάρτες Σκαφών *Vak*
- 23 κάρτες Σκαφών *Tetrakori*
- 20 κάρτες Σκαφών *Hexai*
- 5 κάρτες Αστεροειδών
- Λάστιχα
- Οδηγίες



## 2 Το παιχνίδι

Οι παρακάτω οδηγίες είναι για παρτίδες 2 παικτών. Για παρτίδες 3 και 4 παικτών ανατρέξτε επίσης στην αντίστοιχη παράγραφο.

## 2.1 Στήσιμο

Επιλέξτε ένα μεγάλο άδειο τραπέζι για επιφάνεια του παιχνιδιού – όσο πιο μεγάλη τόσο το καλύτερο. Σας προτείνουμε να στρώσετε και ένα ύφασμα καθώς οι κάρτες μπορεί να γλιστρούν σε γυαλιστερή επιφάνεια. Έχετε τα λαστιχάκια που περιέχονται στο παιχνίδι πρόχειρα. Θα σας βοηθήσουν να ελέγχετε τις ακτίνες λέιζερ – χρησιμοποιώντας τα ίδια ή τη σκιά τους για να προεκτείνετε ίσιες γραμμές. Όταν το κάνετε αυτό να είστε προσεκτικοί έτσι ώστε να μην επηρεάσετε τη θέση των καρτών, μιας και η θέση τους έχει σημασία στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Κάθε παίκτης επιλέγει μια φυλή και παίρνει όλες τις αντίστοιχες κάρτες σκαφών. Επίσης παίρνει όλους τους δείκτες ζημιάς ενός χρώματος της επιλογής του. Οι παίκτες συμφωνούν για το μέγεθος της μάχης:

Διαμάχη: **10** credits | Σύρραξη: **15** credits | Πόλεμος: **30** credits

## 2.2 Φάσεις

Το παιχνίδι παίζεται σε 4 φάσεις:

A) Προετοιμασία    B) Παράταξη    Γ) Μάχη    Δ) Σκοράρισμα

### 2.2.1 Φάση προετοιμασίας

Στη φάση προετοιμασίας οι παίκτες επιλέγουν κρυφά ποια από τα σκάφη του στόλου τους θα συμμετάσχουν στη μάχη. Το συνολικό κόστος σε credits των επιλεγμένων σκαφών του κάθε παίκτη πρέπει να είναι ίσο ή μικρότερο από το πλήθος credits της επιλεγμένης έκτασης μάχης.

Όταν κάθε παίκτης έχει επιλέξει τις κάρτες του, τις ανακατεύει και σχηματίζει μπροστά του μια κλειστή στοίβα καρτών. Προσθέτει κλειστά το Cargo Ship (Φορηγό) της φυλής του από πάνω και το Flag Ship (Ναυαρχίδα) από κάτω. Αυτή είναι η στοίβα καρτών που θα χρησιμοποιηθούν στο υπόλοιπο του παιχνιδιού. Όλες οι υπόλοιπες κάρτες σκαφών που δεν επιλέχτηκαν, επιστρέφουν στο κουτί. Στη συνέχεια οι παίκτες κρατάνε κλειστή τη στοίβα τους στο ένα χέρι έτσι ώστε να μπορούν να τραβάνε κάρτες με το άλλο.

Πάρτε ένα ψηφιακό χρονόμετρο ή ένα κινητό τηλέφωνο με μια εφαρμογή χρονομέτρου και ορίστε αντίστροφη μέτρηση ανάλογα το μέγεθος της μάχης:

Διαμάχη: 30 δευτέρα    Σύρραξη: 1 λεπτό    Πόλεμος: 2 λεπτά

## 2.2.2 Φάση παράταξης

Οι παίκτες παίζουν ταυτόχρονα.

Όταν η αντίστροφη μέτρηση ξεκινήσει οι δύο παίκτες τραβούν αμέσως την πρώτη κάρτα από την προσωπική τους στοίβα και την τοποθετούν οπουδήποτε στο τραπέζι ανοιχτή, σηματοδοτώντας προς οποιαδήποτε κατεύθυνση προσέχοντας να μην ακουμπήσουν ή καλύψουν άλλη κάρτα. Καθώς μια κάρτα τοποθετείται ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να την ακουμπά με το δάκτυλο του και να την μετακινεί πάνω στο τραπέζι, αλλάζοντας τον προσανατολισμό της όπως επιθυμεί. Οποτε σηκώσει το δάκτυλο του από την κάρτα, τότε το σκάφος θεωρείται παραταγμένο – ο παίκτης δεν επιτρέπεται να το αγγίξει ώστε να του αλλάξει την θέση ή τον προσανατολισμό του.

Ο παίκτης στη συνέχεια τραβά την επόμενη κάρτα από τη στοίβα του και την τοποθετεί στο τραπέζι ακολουθώντας τους ίδιους κανόνες. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται έως ότου λήξει η αντίστροφη μέτρηση του χρονομέτρου, οπότε οι δύο παίκτες σταματούν αμέσως να τραβάνε κάρτες.

Εάν ήταν ήδη στην διαδικασία τοποθέτησης μιας κάρτας, τότε αμέσως σταματάνε να την μετακινούν και ή α) αφήνουν το δάκτυλο τους παραθέτοντας την ως έχει, ή β) την αφαιρούν από το παιχνίδι. Επιτρέψτε τις υπόλοιπες κάρτες από τις στοίβες των παικτών στο κουτί – δεν θα χρησιμοποιηθούν στην παρτίδα.

Οι παίκτες τοποθετούν 8 κύβους Φορτίων επάνω σε κάθε Cargo Ship.

Εάν δεν έχετε πρόσβαση σε χρονόμετρο ή απλώς το επιθυμείτε μπορείτε να παίξετε με την εξής παραλλαγή: Αντί να χρησιμοποιήσετε χρονόμετρο, οι παίκτες ξεκινούν να τοποθετούν κάρτες από τις στοίβες τους χωρίς περιορισμό χρόνου. Όταν ένας από τους παίκτες παρατάξει την τελευταία του κάρτα, αμέσως φωνάζει «Στοπ!». Ο άλλος παίκτης τότε αμέσως σταματάει και δεν μπορεί να τοποθετήσει άλλες κάρτες. Οι υπόλοιπες κάρτες από τη στοίβα του επιστρέφουν στο κουτί. Εάν ήταν ήδη στην διαδικασία τοποθέτησης μιας κάρτας όταν ακούστηκε το «Στοπ», τότε ή την παραθέτει ως έχει, ή την αφαιρεί και αυτή από το παιχνίδι.

## 2.2.3 Φάση Μάχης

Σε αυτή τη φάση, ανάλογα με την Προτεραιότητα, τα σκάφη ρίχνουν ακτίνες λέιζερ, με αυτά που έχουν μικρότερο αριθμό Προτεραιότητας (ταχύτερα) να ρίχνουν πρώτα. Όταν μια ακτίνα λέιζερ πετυχαίνει ένα σκάφος, του κάνει ζημιά ή το καταστρέφει. Όταν πετυχαίνει ένα Cargo Ship, «κλέβει» φορτίο από αυτό. Τα κατεστραμμένα σκάφη πηγαίνουν στις «στοίβες πόντων» του αντιπάλου άσχετα με το ποιος τα κατέστρεψε.



## Προτεραιότητα

Ο αριθμός στην πάνω αριστερή γωνία ενός σκάφους είναι η Προτεραιότητά του. Οι μικρότεροι αριθμοί πυροβολούν πρώτοι και σκάφη ίσης Προτεραιότητας πυροβολούν την ίδια στιγμή. Αυτό σημαίνει ότι ένα σκάφος με μεγάλο αριθμό Προτεραιότητας μπορεί να καταστραφεί πριν προλάβει να πυροβολήσει το ίδιο.

## Πόντοι Νίκης (ΠΝ)


Οι ΠΝ αναπαριστούν την αξία ενός σκάφους όταν βρεθεί σε «στοίβα πόντων».

## Πυροβολισμός

Υπάρχουν 3 βασικά μεγέθη ακτίνων λέιζερ:

- Λεπτό Άσπρο λέιζερ με Μοβ αύρα - **1 ζημιά**
- Μεσαίο Κόκκινο λέιζερ - **2 ζημιά**
- Παχύ Πράσινο-άσπρο λέιζερ - **3 ζημιά**





Όταν ένα σκάφος ρίχνει ακτίνα λέιζερ, προεκτείνετε τη γραμμή του όπλου με τη χρήση ενός λάστιχου μέχρι να χτυπήσει οποιοδήποτε σημείο άλλης κάρτας ή μέχρι να φύγει από το τραπέζι. Ολόκληρη η κάρτα θεωρείται μέρος του Σκάφος. Τα φιλικά πυρά κάνουν ζημιά κανονικά.

- Όταν ένα σκάφος πετύχει άλλο σκάφος, ανεξάρτητα σε ποιον ανήκει, ο παίκτης τοποθετεί δείκτες ζημιάς στο χρώμα του ίσους με το μέγεθος του λέιζερ πάνω στο σκάφος που πέτυχε.
- Όταν ένα σκάφος πετύχει ένα Cargo Ship, αφαιρέστε κύβους Φορτίου ίσους με το μέγεθος του λέιζερ και τοποθετήστε τους στο σκάφος που πυροβόλησε. Αυτό λέγεται «κλοπή» από το Cargo Ship. Αν ένας παίκτης πυροβολήσει το δικό του Cargo Ship, κάθε κύβος Φορτίου που θα κλεβόταν, αντίθετα Εξαυλώνεται.

### Πόντοι ζωής σκάφους

Οι Πόντοι ζωής σκάφους αναγράφονται κάτω από την Προτεραιότητα κάθε κάρτας. Όταν ένα σκάφος έχει ίσους ή παραπάνω δείκτες ζημιάς από τους πόντους ζωής του, τότε αυτό καταστρέφεται. Παρόλα αυτά, αυτό συμβαίνει μόνον αφού όλα τα λέιζερ σκαφών της ίδιας Προτεραιότητας έχουν πυροβολήσει. Αυτό σημαίνει ότι ένα σκάφος που καταστράφηκε από άλλο σκάφος ίσης Προτεραιότητας προλαβαίνει να πυροβολήσει πριν καταστραφεί.

Πα σωστό συγχρονισμό, πρώτα πυροβολούν όλα τα λέιζερ σκαφών τις παρούσας Προτεραιότητας, τοποθετούνται δείκτες ζημιάς (όπου απαιτείται) και μετά οι παίκες ελέγχουν ποια σκάφη δέχθηκαν θανατηφόρα ζημιά. Τα κατεστραμμένα σκάφη πρέπει να αφαιρεθούν από το τραπέζι και να τοποθετηθούν στη «στοίβα πόντων» του αντιπάλου. Εάν υπάρχουν Κύβοι Φορτίου σε αυτά τα σκάφη Εξαυλώνονται.

### Καταστρέφοντας το Cargo Ship

Μόλις το Cargo Ship χάσει τον τελευταίο κύβο Φορτίου, αφαιρείται από το παιχνίδι. Αν πολλά σκάφη πυροβολούν το ίδιο Cargo Ship την ίδια στιγμή και προσπαθούν να του κλέψουν περισσότερους κύβους Φορτίου από όσους έχουν απομείνει σε αυτό, τότε μοιράστε τους κύβους Φορτίου ως εξής:

- Πρώτα, όλα τα λέιζερ πυροβολούν μια φορά. Δώστε από έναν κύβο Φορτίου για κάθε λέιζερ σε κάθε σκάφος που πυροβόλησε. Εξαυλώστε όλους τους κύβους Φορτίου αν δεν επαρκούν για όλα.
- Στη συνέχεια, τα Κόκκινα και Πράσινα λέιζερ πυροβολούν ξανά. Δώστε από έναν κύβο Φορτίου για κάθε λέιζερ που πυροβόλησε. Εξαυλώστε όλους τους κύβους Φορτίου αν δεν επαρκούν για όλα.
- Τέλος, τα Πράσινα λέιζερ πυροβολούν μια φορά ακόμη. Δώστε από έναν κύβο Φορτίου για κάθε λέιζερ που πυροβόλησε. Εξαυλώστε όλους τους κύβους Φορτίου αν δεν επαρκούν για όλα.

Σε κάθε περίπτωση το Cargo Ship παραμένει στο τραπέζι μέχρι όλα τα λείζερ να πυροβολήσουν ανεξάρτητα από το πόσο λίγοι κύβοι Φορτίου απομένουν.

## Ασπίδες

Μερικά σκάφη έχουν ασπίδες. Ένα λείζερ που πετυχαίνει την ασπίδα ενός σκάφους, δεν του προκαλεί καθόλου ζημιά.

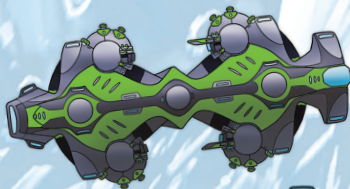
### 2.2.4 Φάση σκοραρίσματος

Κάθε κατεστραμμένο σκάφος πηγαίνει στην «στοίβα πόντων» του αντιπάλου ανεξάρτητα με το ποιος το κατέστρεψε. Κάθε σκάφος σε μια «στοίβα πόντων» αξίζει τους ΠΝ που αναγράφονται στην πάνω δεξιά γωνία της κάρτας. Κάθε σκάφος που έκλεψε κύβους Φορτίου και δεν έχει καταστραφεί, αξίζει 1 ΠΝ στο τέλος του παιχνιδιού για κάθε κύβο Φορτίου που έχει επάνω του. Κάθε κύβος Φορτίου που παραμένει στο Cargo Ship δίνει 1 ΠΝ στον παίκτη που ανήκει. Ο παίκτης με τους περισσότερους ΠΝ είναι ο νικητής του παιχνιδιού. Σε περίπτωση ισοπαλίας ο παίκτης με τα περισσότερα εχθρικά σκάφη στην «στοίβα πόντων» του είναι ο νικητής.

## 2.3 Ιδιότητες Φυλών

Υπάρχουν 4 διαφορετικές Φυλές στο Stellar Conflict:

- **Wiss:** Μερικά από τα σκάφη τους έχουν λείζερ Ιόντων (μπλε χρώμα). Όταν ένα λείζερ Ιόντων πετυχαίνει ένα σκάφος, αν αυτό δεν έχει ήδη χρησιμοποιήσει τα λείζερ του, βάλτε ένα δείκτη καθυστέρησης πάνω του. Η Προτεραιότητα αυτού του σκάφους αυξάνεται κατά 2. Τα λείζερ Ιόντων δεν κάνουν ζημιά.
- **Vak:** Μερικά από τα σκάφη τους φέρουν λείζερ διάτρησης ασπίδας (πορτοκαλί χρώμα) Αυτά τα λείζερ τρυπάνε τις ασπίδες (τις αγνοούν) και κάνουν ζημιά 1.
- **Hexai:** Μερικά από τα σκάφη τους πυροβολούν σε παραπάνω από μια Προτεραιότητα.
- **Tetrakori:** Ο στόλος τους έχει σκάφη Ανιχνευτές με μηδενικό κόστος credit.

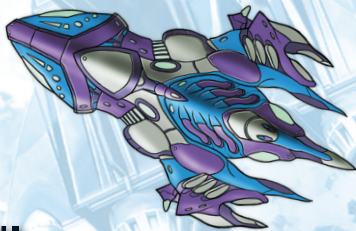


**3**

## Παιχνίδι 3 & 4 παικτών

- Με 3 παίκτες κατά την φάση Παράταξης τοποθετήστε 5 κύβους Φορτίων σε κάθε Cargo Ship.
- Με 4 παίκτες κατά την φάση Παράταξης τοποθετήστε 4 κύβους Φορτίων σε κάθε Cargo Ship.

Σε παιχνίδια με περισσότερους από 2 παίκτες, όποτε ένα σκάφος καταστρέφεται πηγαίνει στην «στοίβα πόντων» του παίκτη που του έκανε την περισσότερη ζημιά. Αυτό ισχύει ακόμα και αν είναι ο ιδιοκτήτης του σκάφους. Κάθε σκάφος στη «στοίβα πόντων» ενός παίκτη που ανήκει στον ίδιο, δίνει αρνητικούς ΠΝ. Εάν υπάρχει ισοπαλία στο πόση ζημιά κάθε παίκτης έκανε, τότε το σκάφος Εξαυλώνεται και κανείς δεν παίρνει πόντους από αυτό. Ωστόσο τα φιλικά πυρά μετράνε λίγο παραπάνω από τα εχθρικά, οπότε αν ο ιδιοκτήτης του σκάφους ισοβαθμεί με έναν ή παραπάνω παίκτες, κερδίζει την ισοπαλία και το σκάφος καταλήγει στη δική του «στοίβα πόντων».

**4**

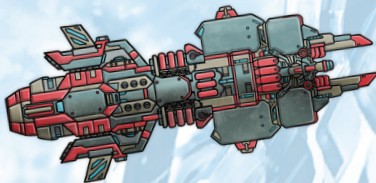
## Παραλλαγές

### 4.1 Αστεροειδείς

Αντί να προσθέσετε τα Cargo Ships στο παιχνίδι, βάλτε 1-5 κάρτες Αστεροειδών στο τραπέζι πριν τη φάση Παράταξης. Τοποθετήστε ίση ποσότητα κύβων Φορτίου πάνω τους. Κάθε Αστεροειδής θεωρείται ουδέτερο έδαφος από το οποίο κάθε παίκτης μπορεί να κλέψει κύβους Φορτίου. Όταν ένας Αστεροειδής αδειάσει, αφαιρέστε τον από το παιχνίδι.

## 4.2 Κλεμμένα Αγαθά

Στο κανονικό παιχνίδι όταν ένα σκάφος με κλεμμένους κύβους Φορτίου καταστραφεί, οι κύβοι Εξαϋλώνονται. Στην παραλλαγή «Κλεμμένα Αγαθά», αν ένα σκάφος με κλεμμένους κύβους Φορτίου καταστραφεί, οι κύβοι μεταφέρονται στο σκάφος που το πυροβόλησε τελευταίο. Εάν παραπάνω από ένα σκάφη πυροβόλησαν αυτό το σκάφος την ίδια στιγμή, οι κύβοι Φορτίων Εξαϋλώνονται.



## 5 ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Το *Stellar Conflict* βασίζεται στο παιχνίδι *Light Speed*, από τους σχεδιαστές *Tom Jolly* και *James Ernest*, που εκδόθηκε το 2003 από την *Cheapass Games*.

**Ανάπτυξη:** Αναστάσιος Γρηγοριάδης, Κωνσταντίνος Κοκκίνης  
**Καλλιτέχνες:** Jim Francis, Αντώνης Παπαπρωτίου  
**Καλλιτέχνης και Graphic Designer:** Κωνσταντίνος Κοκκίνης  
**Μετάφραση κανόνων στα Ελληνικά:** Νίκος Χονδρόπουλος

Μάθετε περισσότερα στο  
[www.ats-universe.com](http://www.ats-universe.com)



[www.artipiagames.com](http://www.artipiagames.com)

Artipia Games  
Προφήτη Ηλία 1  
Αγία Παρασκευή  
15341 Αθήνα  
Ελλάδα

Το *Stellar Conflict* είναι προϊόν φαντασίας.

Κάθε ομοιότητα με πραγματικά γεγονότα, ονόματα ή χαρακτήρες είναι καθαρά τυχαία.

Αν έχετε σχόλια ή ερωτήσεις παρακαλούμε επικοινωνήστε μαζί μας στην διεύθυνση [support@artipiagames.com](mailto:support@artipiagames.com)

© 2016 Artipia Games. All rights reserved.