

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Részletek az alkalmazkodásról:

A lehálozott, alkalmazkodás képességgel rendelkező egységet nem lehet átfordítani vagy elforgatni. Csak forgatni átfordítás nélkül nem lehet.

Részletek a folyóhomokról:

A harcéri életmentők a szokásos módon felfoghatják a folyóhomok által okozott sérüléseket.

Ha egy csata során az ellenfél főhadiszállása egy folyóhomoklapkán áll, a folyóhomok elpusztul, a főhadiszállás viszont sértetlen marad.

Robbanószerkezetek – A robbanószerkezetek a folyóhomokkal egyszerre aktiválódnak.

Dancer alany – Ha egy csata során egy Dancer alany áll a folyóhomok lapkáján, a csata elején kap egy sérülést, a folyóhomok pedig ezt követően eltávolításra kerül.

Részletek a homokviharról:

Folyóhomok/Robbanószerkezetek – Ha a homokvihart egy folyóhomok vagy egy robbanószerkezet lapkájára helyezjük, a csata során ezek a lapkák nem fejtik ki a hatásukat.

Acélháló – Ha a homokvihart a Steel Police főhadiszállására helyezjük, az acélháló azonnal működésképtelenné válik, és visszakerül a játékoshoz.

Tüske – Ha a homokvihart a Mephisto főhadiszállására helyezjük, a tüske nem fog működni. A csata után a jelzőket eltávolítjuk a tábláról és visszakerülnek a játékos kezébe.

Death Breath – Ha a homokvihart a Death Breath főhadiszállására helyezjük, a csata során nem fog működni a felkészítés. A megölt egységeket továbbra is a zombi készletbe helyezjük.

Ha meg szeretnéd ismerni a katonai orvosok Santa és Lu történetét, látogasd meg weboldalunkat a www.portalgames.pl címen.

A doboz tartalma:

35 Sand Runners lapka, 14 sebesülésjelző, 2 Sand Runners jelző, 2 folyóhomokjelző, 1 pótlapka, szabálykönyv.

ARMY DESIGNER: Michał „Walec” Walczak
ARMY DEVELOPMENT: Joanna Kijanka
RULEBOOK: Joanna Kijanka, Grzegorz Lewiński
TRANSLATION: Matt Dembek
EDITING: Vincent Salzillo
ARTWORK: Maciej Janik, Jakub Fajtanowski
GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT: Maciej Mutwil, Rafał Szyma



www.portalgames.pl

TESTERS: Marcin Zapart, Barbara Wolińska, Marta, Wojciech Kozok, Artur „Krasnolud” Pawłowski, Mateusz „Karczu” Karcz, Marcin Palys, Michał Gamrat, Piotr Budzichowski. Thank all of you! Special thanks to Michał Oracz for his substantive support.

Fordította a Játékmaster Társasjátékolt kérésére: X-ta, Lektorálta és szerkesztette: Artax

Neodzsungel – Ha a homokvihart a Neodzsungel főhadiszállására helyezjük, a szülőföld működése teljesen megszűnik. Ha viszont azt csak egy szülőföldhöz tartozó, egyéb lapkára helyezjük, nem szakítja meg a szülőföld kapcsolatait. Az érintett lapka továbbra is kapcsolódik a vele szomszédos lapkához, viszont a hozzá kapcsolódó modulokat úgy tekintjük, mintha nem kapcsolódnának semmihez.

Méreg – Ha a homokvihart olyan lapkára helyezjük, melyen méregjelző van, az adott csata során a méreg nem okoz sérülést.

Verem – Ha a homokvihart olyan mezőre helyezjük, melyen egy verem áll, a verem hatását a csata végéig figyelmen kívül hagyjuk.

Jelzők (pl. inkubátor, tüske, távolról kivetett háló) – Ha a homokvihart olyan mezőre helyezjük, amelyen van valamilyen jelző, a csata végén a jelző a rendes szabályok szerint visszakerül a rendelkezésre álló jelzők készletébe.

Távolsági modul – A homokvihart blokkolja a távolsági modulok kapcsolatait.

Részletek a modulképességgel rendelkező harcosokról:

Bénító – Ha modulképességgel rendelkező harcoshoz kapcsolódik, a modulképességek az outpost egységeinek adják bónuszait, ám a harcos támadni továbbra is a rendes szabályok szerint fog.

Kém képesség – A kém képességgel rendelkező egységek rákapcsolódhatnak a harcosok által biztosított modulokra. Ha egy harcéri életmentő modulal rendelkező harcos több egységhez is csatlakozik (beleértve a kémét), és azok mind egyszerre kapnak sérülést, a harcos tulajdonosa dönti el, melyik hozzá csatlakozó egység gyógyul meg a rendes szabályok szerint.

Katonai orvos – Ha a katonai orvos a 0-s kezdeményezési fázisban ment meg egy egységet, támadását akkor is végrehajtja. A katonai orvos az életmentő képességével nem tud megmenteni egy egységet sem, ha ugyanabban a kezdeményezési fázisban sérülést kap és elpusztul.

KEDVES VÁSÁRLÓNKI JÁTÉKAINKAT NAGY ODAFIGYELÉSSEL ÁLLÍJTUK ÖSSZE. HA AZONBAN A TE PÉLDÁNYODRÓL MÉGIS HIÁNYOZNA VALAMI, ELNÉZÉSED KÉRJÜK. KÉRLEK, TUDASD VELÜNK ÜGYFÉLSZOLGÁLATI FORMANYOMTATVÁNYUNK SEGÍTSÉGÉVEL WEBOLDALUNKON KERESZTÜL:
[HTTPS://PORTALGAMES.PL/EN/CUSTOMER-SERVICE/](https://portalgames.pl/en/customer-service/)

PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE, POLAND
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl



HÁTTÉRTÖRTÉNET

A Sand Runners különítménye olyan túlélőkből áll, akiket egykoron a molochokkal küldtek szembe szállni... Egy csapat félkegyelmű, akik akkoriban veszítették el az eszüket. Időzített bombák könnyelmű életfelfogással, ám ez ne tévesszen meg, mivel állhatatosak is.

Most azt gondolod: mindössze ennyi? De abban a pillanatban, ahogy valaki azt hiszi, teljesen kiismerte őket, történnek a legbizarrabb dolgok... megmagyarázhatatlan dolgok...

A SEREG LEÍRÁSA

A sereg fő előnye az a képessége, hogy a homokvihart használatával képes a csaták során egy léfontosságú mezőt hatástalanítani. Néhány Sand Runners harcosnak modulokhoz hasonló képességeik vannak, melyekkel támogathatják egymást a csaták során. Ezen kívül a főhadiszállása (FSz) kétoldalú, melynek segítségével kiiktathat egy lassabb fenyegetést, mielőtt az támadna. Hátránya az alacsony kezdeményező érték, és az, hogy a FSz egy szerencsétlenebb átfordítása azt eredményezheti, hogy a csata során nem fogja tudni megölni a szomszédos egységeket.

TAKTIKAI TANÁCS

A játékosnak meg kell azonosítania azokat az egységeket, amelyek egy csata során szerencsétlen eseménysorozatot indíthatnak el és őket kell célba vennie a homokviharral. Azt nem szabad elfelejtenie, hogy ebben az esetben a homokviharral letakart egységeket nem tudja eltávolítani. Ezt azt jelenti, hogy a homokvihart önmagában nem oldja meg a problémát, csak lehetőséget biztosít a játékosnak, hogy akkor nézzen vele szembe, ha már felkészült rá.

Homokvihart



A homokvihart egy különleges csatalapka minden normál szabály érvénybe lép, amikor kijátszásra kerül (a játékos körének véget vet, nem játszható ki, ha az utolsó lapka felhúzásra került stb.). Ezt a lapkát azonban a csata megkezdése előtt ráhelyezzük az egyik táblán lévő lapkára (amely bármelyik játékoshoz tartozhat, és akár FSz is lehet) vagy egy üres mezőre. Az adott csatából a homokviharral letakart lapka kimarad. Ez azt jelenti, hogy a lefedett lapka nem támadhat és őt sem támadhatják, nem hajthat végre akciót és nem biztosítja egyik képességét sem. A homokvihart blokkolja a tűzvonalakait is, ami azt jelenti, hogy a távolsági támadások nem tudnak elmenni felette (még az aknavető, a mesterlövész, a Gauss ágyú, a rakétavető és a sörösítés puska sem). A csata teljes lebonyolítása után a homokvihart távolítsuk el a tábláról.

A folyóhomok a Sand Runners egységekre nem hat; ez nem csak jó védelmi mechanizmust jelenthet a FSz számára, de az ellenséges FSz mellett is biztosíthat megfelelő pontot a támadásra.

ÚJ SZABÁLYOK

Kétoldalú FSz



A Sand Runners a játék során FSz-a mindkét oldalát (elő- és hátlapját is) használni fogja. Amikor az előkészületek során a Sand Runners játékos elhelyezi a FSz-t, ő választhatja ki, melyik oldalával kezdi a játékot.

Alkalmazkodás

Az ilyen ikonnal jelölt lapkák körönként egyszer átfordíthatók és ugyanakkor el is forgathatóak.

ALAPLAPKÁK

Az alaplapkák csak üres mezőre helyezhetők. Az alaplapkákra bármilyen egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges) ráhelyezhetünk vagy rámozgathatunk (illetve rátaszíthatunk stb.). Az alaplapkákat nem tekintjük egységeknek, és nem mozgathatjuk vagy taszíthatjuk el, hálózhatjuk le, vehetjük át felette az irányítást, okozhatunk nekik sérülést stb. Csak azonnali akciólapkákkal lehet őket elpusztítani (orvlövesszel, gránáttal, légicsapással, kisbombával). Az alaplapkák nem blokkolják a tűzvonalakait: átlíthatunk felettük. Azokat a mezőket, amelyeken CSAK alaplapkák vannak, nem tekintjük foglaltaknak, amikor azt a csata kiváltó helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.

Kétoldalú FSZ 1



Különleges képesség:
Alkalmazkodás a játékos körönként egyszer átfordíthatja és elforgathatja ezt a lapkát, de csak elforgatni a lapka másik oldalára történő átfordítás nélkül nem lehet. Közelharcú támadás. Páncél.

MOZGÁS 3



Mozgassunk egy egységet egy szomszédos, szabad mezőre és/vagy forgassuk el tetszés szerinti irányba.

HOMOKVIHAR 5



Helyezzük ezt a lapkát a tábla bármelyik mezőjére (akár foglaltra is), és megkezdődik a csata. A homokviharral lefedett mezőt kihagyjuk a csatából és a tűzvonalakat is blokkolni fogja. A csata után a játékos köre véget ér, ezt a lapkát pedig eltávolítjuk a tábláról. Ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját, nem használható.

FOLYÓHOMOK 2



Alaplapka. Ha egy csata kezdetén a folyóhomok lapkáján ellenséges egység áll (FSZ-t kivéve), az egység és a folyóhomok is automatikusan elpusztul és lekerül a tábláról. Ha a homokvihar kijátszásakor (de még a csata kezdete előtt) nincs rajta lapka, a folyóhomokot átmozgathatjuk egy szomszédos, üres mezőre, mielőtt lehelyezzük a homokvihart a táblára. A könnyebbség kedvéért a folyóhomokon álló egységeket folyóhomokjelzővel jelölhetjük meg (hogy emlékeztessen az alatta lévő folyóhomokra).



Folyóhomokjelző (x2)

TASZÍTÁS 2



Toljunk el egy ellenséges egységet egy vele szomszédos, üres mezőre. Több lehetőség esetén az eltolt játékos dönti el, hogy melyik mezőre kerüljön az eltolt egysége.

ELSÜTŐ 1



Távolsági támadás. Közelharcú támadás. Páncél.

OPTIMISTA 3



Közelharcú támadás és mozgékonyság. **Modulképesség:** Felderítő (kapcsolódó egységek +1 kezdeményezőt kapnak).

KESELYŰ 2



Távolsági támadás. Közelharcú támadás.

KALAPÁCS 3



Közelharcú támadás. Páncél és szívósság.

KATONAI ORVOSOK: SANTA ÉS LU 2



Közelharcú támadás. **Modulképesség:** Harctéri életmentő (egy hozzá kapcsolódó egységnek figyelmen kívül kell hagynia egy támadásból az összes sérülést, a harctéri életmentő képességgel rendelkező egységet pedig eldobjuk). **Figyelem!** A két katonai orvos grafikája ugyan eltér, de játékmenet szempontjából egyformának tekintjük őket.

METSZŐOLLO 2



Távolsági támadás.

DÉLIBÁB 2



A délibáb minden kapcsolódó ellenséges egységre hat, és 1-gyel csökkenti a kezdeményezőjüket.

TISZT I. 2



A kapcsolódó egységek közelharcú támadása +1 erőt kap.

TÖRZSFŐNÖK 2



A hozzá kapcsolódó egységek az utolsó saját kezdeményezési fázisukat követő fázisban végrehajthatnak egy további támadást. Ha egy egység két kezdeményezési fázisban is támad, a (harmadik) plusz támadását a másik kettőt követő fázisban hajthatja végre. Ha az alapértelmezett támadásokat a 0-s kezdeményezési fázisban hajtjuk végre, a plusz akció elveszik és nem hajtható végre.

TISZT II. 1



A kapcsolódó egységek távolsági támadása +1 erőt kap.

KARAVÁN 2



Mozgékonyság. A játékos saját körében egy hozzá kapcsolódó egysége végrehajthat egy további mozgás és/vagy forgás akciót, mintha saját mozgékonyága lenne. A hozzá kapcsolódó egység azonnal mozoghat, amint a karaván lehelyezésre kerül, akár el is lépve a karavántól.

Példa a homokvihar használatára:



A homokvihar lapkájának kijátszása után a játékos úgy dönt, hogy a rakétavetőre helyezi azt, mielőtt a csata megkezdődne. Ezt követően ez a játékos elmozgatja folyóhomokját a táblán.



A 2. kezdeményezési fázis során a kémvadász meglövi a Sand Runners főhadiszállásának páncélját, másik támadását viszont a homokvihar lapkája blokkolja. A keselyű meglövi a New York főhadiszállását, amely 1 sérülést kap, a homokvihar azonban a keselyű másik támadását is blokkolja. A mesterlövész 1 sérülést okoz a Sand Runners főhadiszállásának, a FSz pedig visszatámad a mesterlövészre 2 sérülést okozva – a mesterlövész ezt ennek a kezdeményezési fázisnak a végén eltávolítjuk. Mivel a rakétavető a homokvihar hatása alatt áll, nem támad és sérülést sem szerez.