

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A Szállítás Részletei

Egyetlen szállítás modul semmilyen módon nem mozgathatja el kétszer ugyanazt az egységet.

Elektromos hálóvető

A játék folyamán előfordulhat, hogy egy ellenséges hálóvető [A] működés-képtelenné tesz egy generátort [B], amely egy elektromos hálóvetőnek [C] biztosított áramellátást, miközben az elektromos hálóvető működés-képtelenné tenné az ellenséges hálóvetőt [A]. Ebben az esetben az ellenséges hálóvető [A] harc-képtelenné teszi a generátort [B], így az elektromos hálóvető [C] is harc-képtelenné válik.

Uranopolis vs. Vegas

Az agitátorok és a Vegas FSZ automatikusan biztosítanak áramellátást az átvett egységek számára.

Az Áramellátás Részletei

Az Outpost bényítója megszünteti a hozzá kapcsolódó Uranopolis modulok áramellátó képességét.

Ha egy egységnek áramellátásra van szüksége, és egy csata során csatlakozik is hozzá, akkor abban a csatában a következő

kezdeményezési fázisokban normál módon fog működni. Ha egy egység alacsonyabb kezdeményezési fázisban jut csak áramellátáshoz, mint a támadásának kezdeményezési fázisa lenne, akkor nem támad.

A Pusztító Részletei

A pusztító támadása nem egy oldalsó irányból érkezik, hanem felülről, így sem a páncél, sem a Steel Police tükrözése nem véd meg tőle.

Példa a Pusztító támadására:



A doboz tartalma:

35 Uranopolis sereglapka,
2 Uranopolis FSZ jelző,
12 áramszünetjelző, 4 hálójelző,
egy pótlapka, szabálykönyv

FONTOS!

LÁTOGASSA MEG WEBOLDALUNKAT A
WWW.PORTALGAMES.PL WEBCÍMEN
TOVÁBBI URANOPOLIS PUZZLE
FELADVÁNYOKÉRT!

JÁTÉKAINKAT A LEGNAGYOBB
ODAFIGYÉLÉssel ÁLLÍTJUK ÖSSZE.
HA AZONBAN AZ ŐN PÉLDANYÁBÓL
MÉGIS HIÁNYZIK VALAMI - ELNÉZEST KÉRÜNK
ÉRTE. KÉRJÜK, ÉRTESSEN BENNÜNKET.

wsparcie@portalgames.pl

SZERZŐ: Korneliusz Ligenza
FEJLESZTÉS: Michał Oracz
SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz, Lukasz Piechaczek
FORDÍTÁS: Lukasz Piechaczek
ILLUSZTRÁCIÓ: Witold Trzcionka
DESIGN ÉS KWITELEZÉS: Maciej Mutwil
LAPKÁK ÉS JELZŐK: Maciej Mutwil, Michał Oracz



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

www.portalgames.pl

KÉSZÍTŐK ÉS KÖSZÖNETEK: Zedd, Michallus, Midaga, Mar_cus, Antoni Ploszczyńiec, Michał Orzechowski, Tomasz Stchlerowski, Robert Ciombor, Tyler Rose, Marek Glegola, Grzegorz Polewka, Wiedźmin, Wojciech Kozok, Robin Lees, Chevee Dodd.

A Játékmester Társasjátékbojt kérésére fordította: X-ta, szerkesztette: saabee, lektorálta: Artax



Sharrash



Mississippi



Neodżungla



New York



Smart



Vegas

További seregek várhatóak!



URANOPOLIS

Nem kell elolvasnod ezeket a szabályokat. Látogasd meg weboldalunkat és tanul meg (angol nyelvű tájékoztatóknkból), hogy játssz az Uranopolis-szal!

HÁTTÉR

A háború előtti uránbányák föld alá rejtett felszereléseikkel és legénységükkel együtt túléltek az apokalipszist és még mindig értékes uránt termelnek. Az ott élők az azt követő évtizedekben számos bányászgépet alakítottak át halálos fegyverekké, hogy földalatti erődtímeiket megvédjék. Ezzel egy új várost alapítottak. Uranopolis egy gazdag bányászváros, mely hatékonyan védelmezi kincseit mohó szomszédjainak kizsákmányolásától.

A SEREG LEÍRÁSA

A sereg legnagyobb előnye a hatékony támadóerővel rendelkező egységek nagy száma, illetve azok szívóssága. Szívósságának köszönhetően az Uranopolisnak több egysége marad fenn a táblán egy-egy csata után, mint ellenfeleinek.

A sereg hátránya, hogy legtöbb egységének - különleges tulajdonságuknak köszönhetően - áramellátásra van szüksége ahhoz, hogy normál módon működjön.

TAKTIKAI TANÁCS

A harcos egységeket úgy kell elhelyeznünk a táblán, hogy a lehető legtöbb lehetőségük legyen áramforráshoz csatlakozni. A legjobb áramforrás a főhadiszállás (FSZ), melyet a legcélszerűbb a tábla középső részére helyezni (kivéve, ha a Borgo ellen játszunk). A FSZ-t különösképpen védenünk kell az ellenséges hálóvetőktől, hogy ne tudják megfosztani Uranopolist a legfőbb áramforrásától.

Tanács az ellenfélnek: Mivel a legtöbb Uranopolis egységnek áramforráshoz kell csatlakoznia, hogy működni tudjon, legalább két mezőre lesz szüksége két szomszédos lapkájá részére. Az Uranopolis ellen jó taktika, ha csak egyedülálló mezőket hagyunk szabadon a táblán. Azt is megjegyeznénk, hogy időnként könnyebb egy áramforrásként működő modul kiiktatni, mint egy szívós harcost.

ÚJ SZABÁLYOK

Áramforrás

A legtöbb Uranopolis egységnek áramellátásra van szüksége ahhoz, hogy normál módon működjön. Az ilyen egységeket egy csatlakozó szimbólumával jelöltük:

Amikor ilyen egységet helyezünk a táblára, rá kell tennünk egy áramszünetjelzőt:

Amíg egy ilyen egységen áramszünetjelző van, úgy kezeljük, mintha lehalózták volna (tehát nem tud mozogni, támadni, taszítani, bónusz képességeket adni, stb.).

Amint az egységet áramforráshoz csatlakoztatunk, teljesen működőképessé válik, és az áramszünet jelzőt el kell dobunk róla. Az áramforrást egy konnektor szimbólumával jelöltük:

Amikor egy egység lecsatlakozik a szükséges áramforrásról, azonnal vissza kell tennünk az egységre az áramszünetjelzőt, és ismét úgy kezelni, mintha lehalózták volna.

Egy egység akkor csatlakozik áramforráshoz, ha szomszédos az Uranopolis FSZ-szal, a Gépész lapka megfelelő oldalával, vagy egy áramellátást biztosító modullal. Az Uranopolis seregének következő egységei biztosítanak áramellátást: FSZ, Gépész, bizonyos modulok (Csatagenerátor, Gyorsulásgenerátor és Szállítás).



A Pöröly áramforrása a hozzá csatlakozó Gyorsulásgenerátor (mindkét lapka késsel van kiemeve). A Fűrő azonban nem kapcsolódik áramforráshoz, melyet egy áramszünetjelzővel jelöltünk.

FSZ 1



Különleges képesség:
Áramforrást biztosít minden szomszédos, barátságos egységnek

ŐR 2



Áramforrást igényel.
Távolsági támadás.

GYORSULÁS-GENERÁTOR 1



Áramforrást biztosít minden hozzá csatlakozó, barátságos egységnek. A csatlakozó egységek +1 kezdeményezőt kapnak.

GAUSS ÁTALAKÍTÓ 1



A hozzá kapcsolódó barátságos egységek át tudnak alakítani egy távolsági támadást egy ugyanolyan erejű Gauss támadássá, illetve fordítva.
Ha a hozzá csatlakozó egység egynél több kezdeményezési fázisban és/vagy irányban támad, a játékos egyet választhat közülük, mely megkapja a Gauss átalakító bónuszát. Ez a bónusz képesség választható, nem kötelezően használatos. Ha a hozzá kapcsolódó egység más modulokhoz is kapcsolódik, azok hatása is érvényesül.

MOZGÁS 1



Egy egységet átmozgat egy szomszédos szabad mezőre és/vagy elforgatja egy tetszés szerinti irányba.

ELEKTROMOS HÁLÓVETŐ 2



Áramforrást igényel.
A két irányba kivethető háló csak akkor működik, ha az Elektromos hálóvető áramforráshoz csatlakozik.

FÚRÓ 1



Áramforrást igényel.
Páncél. A 3., 2. és 1. kezdeményezési fázisokban hajt végre távolsági támadást.

CSATA-GENERÁTOR 2



Szívósság. Áramforrást biztosít minden hozzá csatlakozó, barátságos egységnek. A csatlakozó egységek +1 erőt kapnak távolsági támadáshoz.

GÉPÉSZ 3



Közelharcú támadás, mozgékony. Két irányban biztosít áramforrást (két szomszédos, barátságos egység számára). Az áramforrás képessége a kezdeményezés értékétől független, és folyamatosan működik. A játékos nem dönthet úgy, hogy az áramforrás nem működik.

PÖRÖLY 1



Áramforrást igényel.
Szívósság. Az 1. és 0. kezdeményezési fázisban hajt végre közelharcú támadást.

HARCTÉRI ÉLETMENTŐ 1



Egy hozzá csatlakozó barátságos egységnek figyelmen kívül kell hagynia az összes sérülést 1 támadásból, majd a harctéri életmentő eldobásra kerül.

CSATA 4



Csatát vált ki. A csata után a játékos köre véget ér. Nem használható, ha valamelyik játékos már felhúzta az utolsó lapkáját.

PÓKOL 4



Áramforrást igényel.
Szívósság.
Távolsági támadás.

PUSZTÍTÓ 1



Áramforrást igényel.
Pusztítás - különleges támadás: 1 sérülést okoz minden olyan egységen (legyen az barátságos vagy ellenséges, beleértve a FSZ-okat is), amely a két szomszédos mezőn áll, beleértve a harmadik mezőt is, mely a támadás irányában mindkét mezővel szomszédos.

DUPLÁZÓ 1



A hozzá kapcsolódó barátságos egységek végre tudnak hajtani plusz egy támadást az utolsó saját kezdeményezési fázisukat követő fázisban. Ha egy egység két kezdeményezési fázisban hajt végre támadást, a harmadik, plusz támadását abban a fázisban hajthatja végre, amelyik az első kettőt követi. Ha az utolsó támadását a 0. kezdeményezési fázisban hajtja végre, a plusz támadás elveszik és nem hajtható végre.

SZÁLLÍTÁS 2



Áramforrást biztosít egy hozzá kapcsolódó, barátságos egységnek. Saját körünkben a Szállításhoz kapcsolódó egység végrehajthat plusz egy mozgás és/vagy forgás akciót, mintha rendelkezne a mozgékony képességével. A hozzá kapcsolódó egység közvetlenül az után is mozoghat, hogy ez a lapka lekerült a táblára, és el is mozoghat a Szállítás mellől. Maga a Szállítás nem tud elmozogni. Forgás - körönként egyszer a Szállítást átfordíthatjuk bármelyik irányba.

SUGÁR 1



1 sérülést okoz minden barátságos vagy ellenséges egységnek (kivéve a FSZ-okat), amelyek a kiválasztott vonalban áll.

BULDÓZER 1



Áramforrást igényel.
Szívósság, közelharcú támadás. Taszítás - minden saját körében egyszer (abban a körben is, amikor táblára kerül) szabadon eltaszíthat egy ellenséges egységet.

ZSOLDOS 1



Közelharcú támadás.

HULLADÉK 1



Szívósság. Azok az ellenséges lapkák (beleértve a FSZ-t is), melyek a Hulladékhoz kapcsolódnak, minden támadásból vagy egyéb sérülést okozó forrásból 1-gyel több sérülést kapnak. Minden hozzá kapcsolódó ellenséges egységre hat.

Példa a sugár használatára:



- Áramszünetjelző

X - lapkák száma