

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX! 3.0



KIHAGYHATOD A SZABÁLYOKAT ÉS MEGTANULHATOD A JÁTÉKOT (ANGOL NYELVŰ) VIDEO BEMUTATÓNKBÓL! SZKENNELD BE A QR KÓDOT VAGY LÁTOGASD MEG WEBOLDALINKAT:

www.portalgames.pl



SZABÁLYKÖNYV



TARTALOM

BEVEZETŐ	2
A DOBOZ TARTALMA	3
JÁTÉKSZABÁLYOK	4
• A játék célja	4
• Előkészületek	4
• A játék megkezdése	4
• Játékmenet	4
• A lapkák használata	5
• Csaták	5
• A játék vége	6
• Győzelem	6
• A tábla leírása	6
• Tippek kezdőknek	6
• Taktikusabb játék	6
A LAPKÁK LEÍRÁSA	7
• Kezdeményezés	7
• Egységlapkák	7
• Azonnali akciólapkák	11
ÁLTALÁNOS PROBLÉMÁK	12
TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK	13
A SEREGEK LEÍRÁSA	15
• Előőrs	15
• Moloch	16
• Borgo	17
• Hegemónia	18
PÉLDA A JÁTÉKRA	19
BÓNUSZ TARTALOM	22
HEX FELADVÁNYOK	22

BEVEZETŐ

A Neuroshima HEX egy taktikai játék, melyben hadseregek viselnek hadat egymás ellen. A játék a Portal Games kiadásában 2003-ban megjelent Neuroshima nevű szerepjáték rendszerén alapul. Bár nem szükséges hozzá a szerepjáték ismerete, azok, akik már olvasták vagy játszottak a játékkal, könnyebben azonosulhatnak hadseregükkel.

A Neuroshima szerepjáték egy poszt-apokaliptikus világban játszódik, melyet lerombolt az emberek és a gépek között dúló háború. Az emberiség túlélői a városok romjai közt kerestek menedéket, és kisebb közösségeket, bandákat és hadseregeket hoztak létre. Az ilyen csoportok között nem szokatlanok az összetűzések, melyeknek számos oka lehet: terület, élelem vagy felszerelés. Mi több, a romvárosokban folyamatosan járőröznek az északra küldött gépek, ahol nagy számban jelentek meg kibernetikus életformák, vagyis a MOLOCHok. A legnagyobb városok maradványait körülölelő, hatalmas pusztaság ad otthont egy másik ellenségnek – BORGONAK -, aki egy hátborzogató mutánsokból álló hadsereg karizmatikus vezetője. Az emberiség egyik utolsó reménye az ELŐÖRS, egy tökéletesen szervezett hadsereg, mely gerilla háborút folytat a MOLOCHok ellen. A legtöbb emberek lakta település – ahogyan a HEGEMÓNIA is – csak akkor kezd aggodalmaskodni a háború miatt, ha az már az ajtaján dörömböl. Ilyen hát a Neuroshima világa.

A NEUROSHIMA HEX DOBOZA A KÖVETKEZŐKET TARTALMAZZA:

1 játéktábla



35 MOLOCH sereglapka



35 ELŐÖRS sereglapka



A DOBOZ TARTALMA

35 HEGEMÓNIA sereglapka



35 BORGO sereglapka



4 üres pótlapka (minden seregnek 1)



ez a szabálykönyv



BÓNUSZ TARTALOM:

55 Hex feladvány (további információk a 22. oldalon)



24 sebesülés-
jelző



8 FSZ jelző



8 háló-
jelző



4 segédlet



4 FSZ sérülésszámláló



A FSZ sérülésszámlálók összeállításához használjátok a műanyag csatlakozókat, melyek az alábbi ábra szerint rögzítik a tárcsákat az előlapokhoz.



Fedezd fel a **NEUROSHIMA!** hihetetlen világot!

- vad küzdelem a túlélésért,
- szennyezés, anomáliák, mutációk, szörnyek,
- az Egyesült Államok hamvain született, különféle frakciók.

www.portalgames.pl/en/neuroshimahex/



JÁTÉKSZABÁLYOK

Ha már ismered a Neuroshima Hex szabályait, csak szeretnéd áttekinteni az új kiadásban szereplő módosításokat és magyarázatokat, csak azokat a részeket kell elolvasnod, melyeket ezzel a szimbólummal jelöltünk.

Az alábbi szabályok a kétfős játékra vonatkoznak. A három- vagy négyfős játékhoz szükséges módosítások a 13. oldalon találhatóak.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos célja az, hogy megtámadja az ellenség főhadiszállását (FSZ). A játék elején minden FSZ-nak 20 „életerejé” van. Ha a játék során egy FSZ elveszti utolsó (20.) életerejét is, romba dől, és a játékos kiesik a játékból.

Ha a játék végéig (lásd A JÁTÉK VÉGE szakaszt a 6. oldalon) egyik FSZ-t sem rombolják le, a játékosok összehasonlítják aktuális életerejüket. A játékot az nyeri meg, akinek a FSZ-a a legjobb állapotban van (vagyis a legkevesebb sérülést szerezte).

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a táblát az asztal közepére. A játékosoknak osszátok ki a megfelelő sereglapkákat. Minden játékos egy 35 lapkából álló sereget irányít. Ezután minden játékos félreteszi FSZ lapkáját (mely a hátoldala alapján különböztethető meg), a többi lapkáját pedig alaposan megkeveri.



Borgo



Hegemónia



Moloch



Előőrs

Ha a lapkákat megkevertük, minden játékos egy képpel lefelé fordított kupacba rendezve maga elé helyezi saját lapkáit. Ezen kívül minden játékos kap egy FSZ sérülésszámlálót, mellyel a szerzett sérüléseit tarthatja számon. A játék megkezdése előtt állítsuk a számlálót a 20-asra (a kétfős játékokban, a TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉKra vonatkozó módosításokat lásd a 13. oldalon).

FSZ jelzők és a sérüléssáv

4-nél több játékos esetén (vagyis ha nincs elegendő számláló), az egyik játékosnak a táblán lévő sérüléssávot kell használnia – ebben az esetben egyik FSZ jelzőjét a sérüléssávra kell helyeznie.

A JÁTÉK MEGKEZDÉSE

A játék tulajdonosa kezdi a játékot (ő lesz az egyes játékos). Dönthet úgy is, hogy ő választ kezdőjátékost, vagy sorsolással is kiválaszthatjátok azt.

A kezdőjátékos lehelyezi FSZ-át a tábla bármelyik mezőjére. Ezután az ellenfél játékos is ugyanígy tesz. A FSZ-okat akár egymás szomszédságában is elhelyezhetjük.

Ezt követően a kezdőjátékos (egyes játékos) húz egy lapkát a kupacából és maga elé helyezi képpel felfelé (de még nem a táblára!). A lapkákat mindig a kupac tetejéről húzzuk fel (ami azt jelenti, hogy mindig a kupac legfelső lapkáját fogjuk legközelebb felhúzni). Ezt a lapkát a játékos felhasználhatja most (lásd A LAPKÁK HASZNÁLATA szakaszt), elteheti későbbre vagy egyszerűen el is dobhatja.

A másik (kettes) játékos ezután két lapkát húz a kupacából és maga elé helyezi őket képpel felfelé. Az egyes játékoshoz hasonlóan bármelyik lapkát használhatja, elteheti későbbre, vagy eldobhatja.

Ezután az egyes játékos felhúzza legfeljebb három lapkát, ami azt jelenti, hogy ha az előző körben félretett egy lapkát későbbre, most csak KÉT lapkát húz fel. Ha azonban azt az egy lapkát elhasználta vagy eldobta, most három lapkát húz. Most, hogy mindhárom lapkát maga elé helyezte, ki kell választania azt az egyet, amely a legkevésbé tűnik hasznosnak, és el kell dobni, mielőtt bármilyen további akcióba kezdene. A megmaradt két lapka bármelyikét használhatja, elteheti a következő körre vagy eldobhatja.

A kettes játékos ugyanezt fogja tenni, a játék további része pedig A JÁTÉKMENET szakaszban leírtak szerint fog zajlani.

JÁTÉKMENET

Egy játékos minden körben LEGFELJEBB három lapkát húzhat (vagyis semmilyen körülmények között nem tarthat maga előtt több mint három lapkát), és képpel felfelé maga elé helyezi azokat. Miután felhúzta a lapkákat, a játékosnak el kell dobni egyet a három lapkából (általában a legkevésbé hasznosat) a dobott lapkák kupacába. Ezután eldönti, hogy mi lesz a megmaradt két lapkával – használhatja őket, félretelheti őket a következő körökre vagy eldobhatja őket.

Egy játékos bármennyi felhúzott lapkáját eldobhatja. A felhúzott lapkákat mindkét játékos számára jól láthatóan kell elhelyezni, ezért tesszük őket mindig képpel felfelé az azokat felhúzó játékos elé.

Ha a játék vége felé valamelyik játékos felhúzza az utolsó lapkáját, de még így is kevesebb mint három lapka lesz előtte, nem kell egyet sem eldobni belőlük.

A játékosnak értesítenie kell ellenfelét, ha befejezte a körét (lapkákat húzott, játszott ki vagy dobott el és minden kívánt akcióját végrehajtotta).

Szerencsétlen húzás

Ha egy húzás után a játékos MINDEGYIK lapkája azonnali akciólapka, eldobhatja őket és húzhat helyettük újat (akár a játék elején is, amikor még csak 1 vagy 2 lapkája van).* A játékos egy játék során többször is élhet ezzel a lehetőséggel, akár egy körön belül is.

**Ez a szabály nem vonatkozik a Dancer seregre.*

Nagyon fontos, hogy minden játék előtt alaposan megkeverjük a lapkákat. A játék során a lapkákat csoportokban dobjuk el (pl. több egységlapkát vagy azonnali akciólapkát dobunk el egymás után). Ha a lapkákat nem keverjük meg, az ahhoz vezethet, hogy egymás után több körben is hasonló lapkákat fogunk húzni, és úgy nehéz lesz ésszerű akciókat végrehajtani a táblán.

JÁTÉKSZABÁLYOK

A LAPKÁK HASZNÁLATA

Miután felhúztuk a lapkákat, képpel felfelé magunk elé helyeztük őket, és eldobtuk közülük a legkevésbé hasznosat, a megmaradt két lapot játékba hozhatjuk.

A játékban két típusú lapka van: azonnali akciólapkák (részleteket lásd a 11. oldalon) és egységlapkák (lásd a 7. oldalon). Minden lapkán egyértelmű jelek vannak, így könnyedén beazonosítható a funkciójuk. Az azonnali akciólapkákon csak egy nagy, sötét ikon látható, míg az egységlapkák több információt tartalmaznak.

Itt van néhány példa a lapkatípusokra:



Példa az azonnali akciólapkákra



FSZ

Harcos

Modul

Példa az egységlapkákra

Mindkét típusú lapka csak a játékos saját körében használható. A lapkákat semmilyen körülmények között nem játszhatjuk ki az ellenfél körében.

Az azonnali lapkák bizonyos akciókat jelképeznek. Ezeket nem kell a táblára helyezni ahhoz, hogy kifejtsék a hatásukat, csak bemutatjuk az ellenfélnek, hatásukat pedig végrehajtjuk a játékban (lásd A LAPKÁK LEÍRÁSA szakaszt a 7. oldalon a használatuk részletezéséért). A lapkákat ezután eldobjuk.

Az egységlapkák jelképezik a hadsereg egységeit. Minden sereg 3 típusú egységből áll: egy FSZ-ből, harcosokból és modulokból. Használatukhoz a játékosok a tábla egyik általuk választott, szabad hatszögletű mezőjére helyezik őket.

Egy egységlapkát nem helyezhetünk egy másik, már a táblán lévő lapka tetejére.

Miután a lapkát lehelyeztük, nem mozgathatjuk vagy forgathatjuk át. Ha egy lapkát lehelyeztünk a táblára, a játék végéig ugyanabban a pozícióban fog maradni, kivéve, ha megölik vagy eltávolítják a tábláról. Az egyetlen kivételt a különleges akciók képezik, melyek segítségével a lapkákat mozgathatjuk a táblán. Használatukat a 7. oldalon A LAPKÁK LEÍRÁSA című szakaszban részletezzük.

Ha a játék során bármikor betelik a tábla és egyetlen lapka nélküli mező sem marad, csatára kerül sor (lásd a CSATÁK szakaszt a következő oszlopban).

CSATÁK



A játékosok lapkáinak kupacában (a 35 lapka között, melyek a játékosok hadseregét alkotják) van több csatalapka, melyek különleges azonnali akciólapkák. Amint valaki kijátszik egy csatalapkát, a táblán csata kezdődik.

A csata során a játékosoknak a táblán lévő összes lapka hatását ellenőrizniük kell. A csatákat fázisokra osztjuk a lapkákon látható kezdeményező értékek alapján. Ha a lapkán látható szám egy 3-as, ez az egység cselekszik majd először, majd a 2-es, 1-es és 0-s kezdeményező értékkel rendelkezők követik.

A játékosok azonos kezdeményezővel rendelkező egységei a csata minden fázisában egyszerre támadnak. (Példa: Két 3-as kezdeményezővel rendelkező egység egymásra lő: mindkettőn sérülést kapnak és meghalnak. Két egység ugyanabban a fázisban lő ugyanarra a célpontra: egyszerre találják el a célpontot; mindkét támadás betalál és egyik lövedék sem halad túl a célponton.)

A halott/elpusztított egységek annak a fázisnak a végéig a táblán maradnak, amelyben megölték/elpusztították őket (lefordíthatjátok őket képpel lefelé). Ha az adott fázisban minden akciót végrehajtottatok, a halott egységeket levesszük és a dobott lapkák közé tesszük.

Ha egy egység megsérül, de nem pusztul el (mert több szívósság- vagy sérüléspontja lehet), tegyetek rá egy sebesülésszélőt, jelezve ezzel, hogy eltalálták (kivéve a FSZ-t, melynek sérüléseit a sérülésszámlálón tartjuk számon).

A modulok és hálövetők többi egységre kifejtett hatása csak az adott fázis végén szűnik meg, amikor azok lekerülnek a tábláról, nem amikor eltalálják őket.



– A megsebesült (sérült) egységekre sebesülésszélőt kell tennünk.

Miután a fázis véget ért, újabb fázis kezdődik, a kezdeményező értékeket csökkenő sorrendben követve.

A FSZ-on esett sérüléseket a fázis végén számítjuk ki.

Ha valamelyik játékos felhúzza a kupacából az utolsó lapkáját, csatalapkát már nem játszhatunk ki.

Annak a játékosnak, aki kiváltotta a csatát, azonnal véget ér a köre, függetlenül attól, hogy hány lapkája maradt még. Amint a csata megkezdődik, nem játszhatunk ki és nem is dobhatunk el több lapkát.

A szabálykönyv végén, a 20. oldalon találhattok egy példát a csatára.



JÁTÉKSZABÁLYOK

A JÁTÉK VÉGE

Ha valamelyik játékos felhúzza a kupacából az utolsó lapkáját, még befejezheti a körét. Ezután ellenfele is befejezi a saját körét és megkezdődik a Végső csata.

Ha valamelyik játékos felhúzza a kupacából az utolsó lapkáját, nem lehet több csatákat játszani.

Ha az egyik játékos felhasználta az utolsó lapkáját is és betöltötte a tábla utolsó üres mezőjét, csata kezdődik. A csatát követően az ellenfél még felhasználhatja megmaradt lapkáit és azután megkezdődik a Végső csata.

GYŐZELEM

A játék a Végső csata után ér véget, vagy ha az egyik FSZ életereje nullára csökkent.

Ha az egyik FSZ romba dől, a játék véget ér, és az a játékos nyer, amelyiknek a FSZ-a túlélte a harcot.

Ha az egyik FSZ egy csata során dől romba, a csata a rendes szabályok szerint tovább folytatódik. Ha a másik FSZ is romba dől, a játék döntetlennel ér véget.

Ha egyik FSZ sem dőlt romba és lezajlik a Végső csata, az lesz a játék győztese, akinek a FSZ-a több életerőponttal rendelkezik.

Ha a két FSZ azonos ponttal élte túl, mindkét játékosnak le kell játszania még egy-két kör, mintha a játék a rendes szabályok szerint folytatódna (ha egy játékosnak nincs több lapkája, amit felhúzhatna, csak a táblán lévő lapkák képességeit tudja használni, például egy egység mozgékonyágát). Ezután egy újabb csatára kerül sor. Ha a két FSZ-nak ezt követően is azonos életerőpontja marad, a játék döntetlennel ér véget.

TIPPEK KEZDŐKNEK

Ha az első néhány alkalom után még mindig kaotikusnak érzitek a játékot, azt tanácsoljuk, hogy játszatok még néhányszor, hogy jobban megismerjétek a játékot. A következő játszmák során próbáljátok használni a seregek segédleteit, melyek segítségével taktikusabban játszhattok.

Ha néhány sereget erősebbnek, néhányat pedig gyengébbnek érezték, azt tanácsoljuk, hogy játszatok sokkal többet – néhány sereggel egyszerűen könnyebb játszani, míg más seregek használatát egy kicsit nehezebb elsajátítani. Sorrendben így alakulnak a seregek játszhatóságának nehézségi szintjei: Borgo, Moloch, Hegemónia és Előőr.

Ne aggódjatok, ha egy körben csak azonnali akciólapkákat húztok – ne feledkezzetek meg a szerencsétlen húzás szabályáról. Akkor se aggódjatok, ha csak modulokat húztok egy körben, mert megéri őket a FSZ köré helyezni, hogy védelmezzék azt.

TAKTIKUSABB JÁTÉK

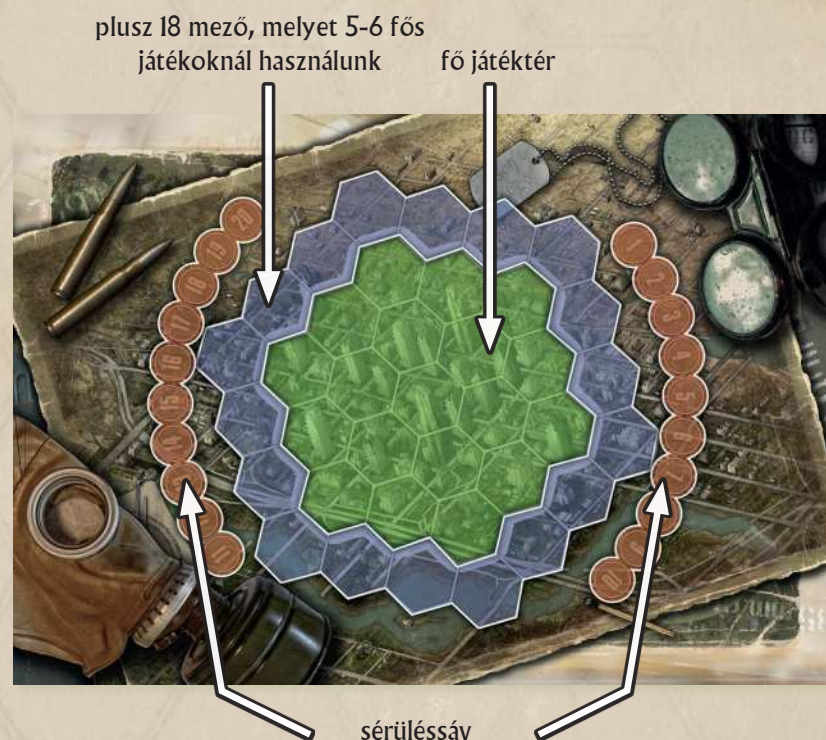
Alternatív kezdés. A játék elején: Az egyes játékos három lapkát húz a lapkái kupacából. Ezután el kell dobni egyet, és a megmaradt két lapka közül használhatja fel az egyiket. Ha úgy dönt, elteheti későbbre is vagy eldobhatja azt. A másik lapkát csak későbbre lehet eltenni vagy eldobni. Ezután a kettes játékostól kezdve a játékosok legfeljebb három lapkát húznak, egyet eldobnak, majd a megmaradt két lapkát felhasználhatják, eltehetik későbbre vagy eldobhatják őket.

Erősítés. Ha úgy érzitek, hogy a játék túl véletlenszerű, és szeretnétek ezt mérsékelni, játszhattok a következő szabály alkalmazásával: a saját körében minden játékos 6-ra húzza fel lapkáit 3 helyett, egyet eldob közülük, a maradék ötből kijátszik legfeljebb kettőt, a többi lapkát pedig elteszi későbbre.

A TÁBLA LEÍRÁSA

Az alap harcmező a tábla közepén lévő 19 mezőből áll. Ez pontosan úgy van, ahogy az előző kiadásban volt. Körülöttük egy tizennyolc további mezőből álló kört láthattok. Azt tanácsoljuk, hogy ezeket használjátok a 4-nél több fős játékoknál. Ezek kicsit több szabadságot biztosítanak a csatamezőn.

Végül pedig a táblán található egy sérüléssáv is. Ezt akkor kell használnotok, ha 4-nél több fővel játszotok. Ebben az esetben az a játékos, akinek nincs FSZ sérülésszámlálója, FSZ jelzőjét a tábla sérüléssávjára helyezi, és ezt fogja mozgatni, amikor a FSZ sérülést szerez.



A LAPKÁK LEÍRÁSA

A játékban négy sereg van. Minden sereg 35 lapkából áll, melyeket a hátoldalukon látható jelzések alapján különböztetünk meg.



Hegemónia



Borgo



Moloch



Előőrs

A kijátszott lapkák minden egységlapka típusra hatással lesznek (kivéve, ha egy lapka leírása másként rendelkezik).

KEZDEMÉNYEZÉS



A legtöbb egységlapkán láthatunk egy szimbólumot, mely annak kezdeményező értékét jelöli. Minél nagyobb egy lapka kezdeményező értéke, annál hamarabb fog sorra kerülni az adott lapka egy csata fázisaiban (vagyis annál hamarabb támadja meg ellenségeit).

A kezdeményező érték 0-tól 3-ig terjedhet. Ez a szám jelöli annak a fázisnak a számát, amelyben az adott egység akciót hajthat végre (lásd a CSATÁK szakaszt az 5. oldalon).

Néhány lapkán két kezdeményező érték is látható, ez azt jelenti, hogy az egység egy csata során kétszer hajthatja végre összes akcióját – a csata két meghatározott fázisában.

Vannak olyan lapkák, amelyeken nincsenek kezdeményező szimbólumok. Ezeknek az egységeknek a képessége a csaták során nincs egy fázisra korlátozva. A kezdeményező szimbólummal nem rendelkező lapkák hatása azonnal életbe lép, amint azok a táblára kerülnek, és egészen addig tart, míg el nem távolítják őket.

PÉLDÁK:



Egy 1-es kezdeményezővel rendelkező egység



Egy 1-es és 2-es kezdeményezővel rendelkező egység



Egy kezdeményezővel nem rendelkező egység



AZ EGYSÉGLAPKÁK

Az egységlapkákat az azonnali akciólapkákkel ellentétben a táblára kell helyeznünk. Az egységlapkáknak három típusa van: FSZ-ok, harcosok és modulok.

A FSZ-OK



Moloch



Előőrs



Borgo



Hegemónia

A FSZ a legfontosabb a lapkák közül.

Minden FSZ 20 életerővel rendelkezik, melyet az ellenfél sikeres találatai csökkenthetnek. Ha az értéke 0-ra csökken, a FSZ romba dől és tulajdonosa elveszti a játékot.

Minden sereg FSZ-ának más különleges képessége van, melyek képességeit a seregek segédletein részletezzük (illetve A seregek leírása részben a 15–18. oldalakon). Ezen kívül közelharcban minden FSZ 1-es erővel tud megütni minden olyan ellenséges egységet, mely a szomszédjában áll. Ezzel szemben egy FSZ nem tud megtámadni egy másik FSZ-t. Egy FSZ SOSEM tud egy másik FSZ-t megsebezni, még akkor sem, ha egy szállásmester, egy tiszt, vagy bármilyen más modul kapcsolódik hozzá. A FSZ-ok kezdeményező értéke 0, és különleges képességeik saját magukra nem hatnak.

HARCOSOK

Az egységek előoldalán a képükön kívül egyéb szimbólumokat is láthatunk, melyek meghatározzák azokat az akciókat, melyeket a harcosok végrehajthatnak. A játékban négy fő szimbólum van:



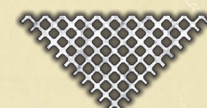
Közelharc támadás



Távolsági támadás



Páncél



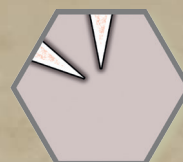
Háló

A szimbólumok a lapka egy vagy több élére vannak nyomtatva, jelezve ezzel azokat az irányokat, amerre az adott akciók végrehajthatóak. Az akciókat csak abban az irányban hajthatjuk végre és csak arra működnek, amerre a szimbólumok mutatják.

Néhány példa:



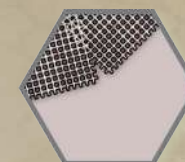
Közelharc támadás négy irányba



Távolsági támadás két irányba



Páncél az egység két oldalát védve



Két irányba dobott háló

A LAPKÁK LEÍRÁSA

További szimbólumok, melyek az egységek különleges képességeit jelzik:



Mozgékonyság



Szívósság

Példák a lapkákra nyomtatott különleges képességekre:



Egy mozgékony egység



Egy két szívósságponttal rendelkező egység

RÉSZLETES LEÍRÁSOK

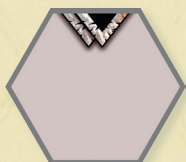
Közelharcú támadás

Ez a szimbólum egy ellenséges egységen végrehajtott közelharcú támadást szimbolizál. A támadás csak a szimbólummal szomszédos ellenfeleket célozza meg.

Ha egy lapkán egynél több támadás szimbólum van, a csata során minden támadását egyszerre hajtja végre.

A szimbólum azt is meghatározza, hogy milyen erős a támadás (az erőssége 1-től 3-ig terjedhet).

A támadások automatikusak, és a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy nem támadnak.



2-es erősségű közelharcú támadás



3-as erősségű közelharcú támadás



Távolsági támadás

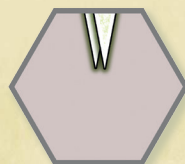
A távolsági támadás a csatában tulajdonképpen tüzelést jelent. A támadó a látóvonalában lévő első ellenséges egységet fogja eltalálni, függetlenül attól, hogy az milyen távol van tőle.

A lapkán lévő szimbólum meghatározza a támadás irányát (a lapka szélétől egyenes vonalban haladva). Ha egy harcson kettő vagy több távolsági támadás szimbóluma látható, a csata során minden irányba egyszerre lő.

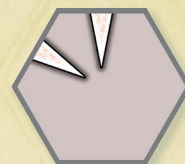
A szimbólum azt is meghatározza, hogy milyen erős a támadás (az erőssége 1-től 3-ig terjedhet).

A támadások automatikusak, és a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy nem támadnak.

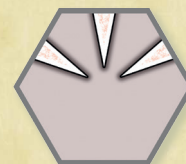
A harcson átlóznak a saját vagy szövetséges (továbbiakban barátságos) egységek felett, így őket nem vesszük figyelembe (ezzel jelképezzük azt, hogy a tűzharcban összehangoltan cselekszenek). A barátságos egységek nem állják el a velük egy vonalban álló ellenséges egységekhez vezető utat (a lövések elmennek mellettük vagy felettük!).



2-es erősségű távolsági támadás



Lövés 2 irányba (egyenként 1-es erővel)



Lövés 3 irányba (egyenként 1-es erővel)

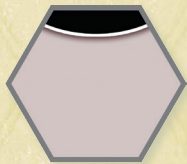
Példa a távolsági támadásra

Az előőrs egyik harcosa egy (fehérrel bekeretezett) moloch egységre célozva süssi el fegyverét. A lövedék nem okoz sérülést a látóvonalában álló, barátságos egységnek (az előőrs küldöncének), hanem elmegy mellette és eltalálja a legközelebbi moloch egységet. A lövedék a molochok FSZ-át nem éri el, mert az előtte álló Moloch egység kapja a lövést.



A LAPKÁK LEÍRÁSA

PÁNCÉL



A páncél 1-gyel csökkenti az ellenfelek távolsági támadását (és megvéd minden 1-es erejű távolsági támadástól). A közelharc támadásoktól azonban nem véd meg. Ne feledjük, hogy egy szomszédos mezőről érkező távolsági támadás is távolsági támadásnak számít, nem közelharc támadásnak.

A lapkán látható páncél szimbólum határozza meg, hogy annak melyik oldala védett. Ha a páncélos egységet nem a védett oldalán találják el, a páncél hatástalan lesz, és a támadás betalál.

A páncél nem véd az olyan azonnali akciólapkáktól, mint az orvlövész, a légitámasz vagy a gránát.

A páncél a szokásos módon megvédi az egységet a Gauss ágyú támadásától, viszont a tűzvonalba lévő többi egységet továbbra is eltalálja.

A páncél nem véd meg a felrobbanó bohóc okozta sérülésektől.

Hálók



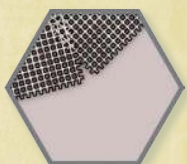
A hálók harcképtelenné teszik a szomszédos ellenfeleket, akik emiatt nem fognak tudni saját akciót végrehajtani (mint a mozgás, támadás, taszítás, bónusz képességek biztosítása, stb.).

A lapkán látható háló szimbólumok határozzák meg, hogy az egység melyik irányba dob hálót. Csak azokat az egységeket teszi harcképtelenné, amelyek széle a háló szimbólumával szomszédos.

A hálók azonnal harcképtelenné teszik az ellenfeleket, amint azok lekerülnek a táblára, nem csak a csaták alkalmával. A hálók az ellenfelek FSZ-ára is hatással lesznek. (További részletekért lásd A HÁLÓK HASZNÁLATÁT a 12. oldalon.)

A hálók folyamatosan működnek, és a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy nem használják őket, ha azok a táblán vannak.

Könnyebben számon tarthatjuk, hogy a hálók mely egységeket tették harcképtelenné, ha ezekre az egységekre hálójelzőt helyezünk. Amint az egység kikerül a háló hatása alól, vegyük le róla a hálójelzőt (ha ez egy csata során történik, annak a kezdeményezési fázisnak a végén vegyük le róla, amelyikben az egység felszabadult).



2 irányba dobott háló

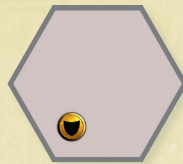


2 irányba dobott háló



Hálójelző

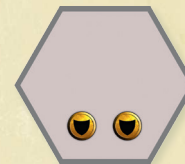
SZÍVÓSSÁG



Ha egy egység lapkán nincs szívósság ikon (szimbólum), egyetlen sebesülés után lekerül a tábláról (kivéve a FSZ-ok).

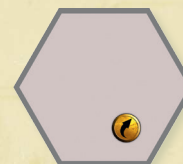
Egy egység minden szívósság szimbólumáért el tud viselni egy plusz sérülést, mielőtt elpusztítanák. Ha tehát egy egységen két szívósság szimbólum látható, 3 sebesülést kaphat, mielőtt lekerül a tábláról.

Az ilyen egységek sebesüléseit úgy jelöljük, hogy egy sebesülésjelzőt helyezünk a lapkára.



Egy két szívósságponttal rendelkező egység

MOZGÉKONYSÁG



Az ilyen szimbólummal rendelkező egység szabadon léphet egy mezőt és/vagy elfordulhat a táblán. A lapkát csak üres mezőre mozgathatjuk át, és az őt irányító játékos minden ilyen mozgást csak a saját körében hajthat végre (nem a csaták során!).

A játékosok mozgékony egységeiket az új lapkáik táblára helyezése előtt és után is mozgathatják.



A LAPKÁK LEÍRÁSA

MODULOK

A modulok lapkáit a többi egységhez hasonlóan a táblára helyezzük. A modulok addig maradnak a táblán, míg el nem pusztítják őket. Maguktól nem tudnak mozogni vagy forogni, csak akkor, ha egy mozgás, egy taszítás vagy egyéb „külső” akciólapkát játszunk ki rájuk.

Amint egy modul egy egységhez kapcsolódik, hatással lesz rá (és nem csak a csaták során). A modulok folyamatosan működnek, és nem lehet őket tetszés szerint „kikapcsolni”.

A modulok széleire nyomtatott szimbólumok határozzák meg, hogy melyik irányban lévő egységekhez kapcsolhatjuk őket. Ha egy modulon több ilyen szimbólum is van, minden jelzett irányban folyamatosan működni fog.

A modulokat a többi egységhez hasonlóan lehet elpusztítani, néhányukon pedig plusz szívósságpontokat is láthatunk.

Ha egy egységhez több modul is kapcsolódik, hatásuk összeadódik.

A modulok a FSZ-okra is hatással lesznek.

Mivel a modulok folyamatosan működnek, nincs külön akciójuk, tehát az esetleges plusz akciók (néhány egységnek van ilyen képessége) a modulok működését semmilyen módon nem fokozzák. A modulok nem hatnak az ellenséges egységekre (kivéve, ha a leírásuk másként rendelkezik).



A modulok kapcsolódási szimbóluma

TISZT



A tiszt modulok megnövelik a barátságos egységek (közelharc vagy távolsági) támadásának erejét.



Ez a modul a közelharc támadások erejét növeli meg 1-gyel és 3 irányba működik



Ez a modul a távolsági támadások erejét növeli meg 1-gyel és 3 irányba működik

FELDERÍTŐ



A felderítők a hozzájuk kapcsolódó egységek kezdeményező értékét növelik meg.

HARCTÉRI ÉLETMENTŐ



Ha egy olyan egység szerez egy vagy több sebesülést 1 ellenséges egységtől (vagy orvlövésztől, légicsapástól, gránáttól vagy bármilyen más azonnali lapkától), amely a harctéri életmentőhöz kapcsolódik, a sebesüléseit figyelmen kívül hagyjuk, a harctéri életmentőt pedig eldobjuk. Lásd a HARCTÉRI ÉLETMENTŐ szakaszt a 12. oldalon.

A modulokról

Ahhoz, hogy egy modul hatással legyen egy egységre, közvetlenül kell kapcsolódnia hozzá. A modulok nem hathatnak egy egységre más modulokon vagy egységeken keresztül.

Ha egy harcos egység egy olyan kezdeményező értéket növelő modulhoz kapcsolódik, mely szintén kapcsolódik egy másik kezdeményezést növelő modulhoz, csak az első modul lesz rá hatással. Ahhoz, hogy a másik modul is hatással legyen rá, közvetlenül kell kapcsolódnia az egységhez.



A LAPKÁK LEÍRÁSA

AZONNALI AKCIÓLAPKÁK

A harci egységeken kívül minden játékos rendelkezik bizonyos számú azonnali akciólapkával, melyeket az alábbiakban részletezünk.

Ezeket a lapkákat akkor már nem használhatjuk, amikor megkezdődött egy csata, csak azokban a fázisokban, amikor a játékosok kijátsszák lapkáikat a táblára. Az azonnali akciólapkákat nem helyezzük a táblára, hanem használat után eldobjuk őket.

CSATA



Ha egy játékos ezt a lapkát játssza ki (bemutatja a többi játékosnak – az azonnali akciólapkákat nem helyezzük a táblára), csatára kerül sor.

Ezt a lapkát nem használhatjuk, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját. Miután egy játékos csatalapkát játszott ki, a köre véget ér és nem hajthat végre több akciót.

TASZÍTÁS



Ezzel a lapkával egy barátságos egységünk ellökheti magát az ellenfél egyik vele szomszédos egységét úgy, hogy egy üres mező keletkezzen közöttük.

Az ellenfél egységét csak üres mezőre taszíthatjuk át és csak egy mezőnyi távolságra (nem kettőre vagy háromra). Ha több mint egy üres mező jöhet szóba, az ellenfél egységét irányító játékos döntheti el, hogy hová helyezi át lapkáját.

Az eltaszított egység a mozgásakor nem fordulhat el.

Ha az egységek között nem alakulhat ki egy mezőnyi távolság, a taszításlapkát nem használhatjuk.

Példa a taszításra

A molochok egyik egységét (melyet fehérrel bekereteztünk) az előrs két harcosa kerítette be: egy küldönc (a felső mezőn) és egy bajkeverő (a jobboldali mezőn). A moloch erők parancsnoka úgy dönt, hogy felhasználja taszításlapkáját. A küldöncöt lehetetlen eltolni, mivel a mögötte lévő mindkét mező foglalt és csak szomszédos, üres mezőre lehet eltaszítani. A bajkeverőt viszont el lehet lökni. Ezen kívül az előrs erőinek parancsnoka még el is döntheti, hogy egységét melyik mezőre mozgatja át.



MOZGÁS



Ezzel a lapkával a játékos átmozgathatja egyik egységét egy szomszédos, szabad mezőre és/vagy egy tetszése szerinti irányba forgathatja át.

GRÁNÁT



Ez a lapka teljesen elpusztítja az ellenfél egyik általunk választott egységét.

Gránátot csak az azt használó játékos FSZ-ával szomszédos mezőkre dobhatunk.

Az ellenfél FSZ-ára nem lesz hatással.

Egy lehálózott FSZ-ból nem dobhatunk ki gránátot.

ORVLÖVÉS



Az orvlövész egy sebesülést ejt az ellenség egy általunk választott egységén. Az orvlövész nem lőhet az ellenfél FSZ-ára.

LÉGICAPÁS



A légicsapás egy sebesülést ejt egy általunk választott célpontra és az azzal szomszédos összes mezőn. A területen lévő minden egység megsebesül (még a barátságos egységek is). A légicsapás összesen 7 mezőt érint, és a célpontját úgy kell kiválasztani, hogy a robbanás hatósugara ne érjen túl a tábla szélein. (A légicsapásnak mind a 7 mezőt el kell találnia – lásd a képet.)

A légicsapás nem lesz hatással a FSZ-okra.

Légicsapást üres mezőre is mérhetünk.

Példa a légicsapásra



ÁLTALÁNOS PROBLÉMÁK

A HÁLÓK HASZNÁLATA

Ha egy hálóvető meghal, hálója az adott fázis végéig a lehálózott egységeken marad, egészed addig, míg el nem távolítjuk a tábláról. Abban a fázisban, amikor a hálóvető meghal, a lehálózott egység(ek) még nem tud(nak) akciót végrehajtani. Ezeknek az egységeknek majd csak a következő fázisban lesz lehetőségük akció végrehajtására (ha van rá lehetőségük).

A harcképtelenné tett egység nem tud mozogni, tehát nem is taszítható el.

A hálóvetőt eltaszíthatjuk, de csak egy harmadik fél segítségével (nem az általa lehálózott egységgel).

Egy hálóvető egy másik hálóvetőt is harcképtelenné tehet, így az utóbbi nem fejtheti ki hatását egy egységre sem.

→ Ha két ellenséges hálóvető egymás irányába vet ki hálót, nem teszik egymást harcképtelenné. Más szóval, két egymásra kivetett háló semlegesíti egymást hatását, és mindkét hálóvetőt úgy kell kezelnünk, mintha nem lennének lehálózva (pl. egy mozgás lapkával a rendes szabályok szerint mozgathatóak).

→ Ha három hálóvető lehálózza egymást (az első a másodikat, a második a harmadikat, a harmadik pedig az elsőt), abban az esetben is úgy tekintjük, mintha nem lennének lehálózva – a többi irányba kivetett hálóik normál módon működnek, mozgathatóak, eltaszíthatóak lesznek, stb.

HARCTÉRI ÉLETMENTŐK HASZNÁLATA

A harctéri életmentő modulokat (vagyis a harctéri életmentőket) nem lehet „kikapcsolni”, ha egy egységhez kapcsolódnak. Képességük folyamatosan működik.

→ A harctéri életmentők csak egyetlen ellenséges egység egyetlen támadása által okozott sérüléseket védik ki (egy lapka egy oldaláról érkező támadást egy kezdeményezési fázisban); ha a harctéri életmentőhöz kapcsolódó célpontot több ellenfél is eltalálja, annak parancsnoka dönti el, hogy melyik támadást semlegesíti.

Ha egy harctéri életmentő több mint egy egységhez kapcsolódik, melyek mindegyike megsérül, a játékos dönti el, hogy melyiket „gyógyítja meg” a modul segítségével.

Ha egy egység két harctéri életmentőhöz is kapcsolódik, az őket irányító játékos dönti el, hogy támadás esetén melyik nyeli el a sebesülést.

Ha egy egységet és a hozzá kapcsolódó harctéri életmentőt egyszerre találják el, először az életmentő pusztul el, ezért nem tudja megmenteni az egységet.

Ha egy egység egy olyan harctéri életmentő modulhoz (1) kapcsolódik, amelyhez kapcsolódik egy másik harctéri életmentő (2) (de a modulok nem kapcsolódnak egymáshoz), az egység megsebesülése esetén az utóbbi (2-es harctéri életmentő) fogja elnyelni a sérülést.

Ha két harctéri életmentő egymáshoz kapcsolódik (kapcsolódási szimbólumuk egymás irányába mutat), az őket irányító játékos dönti el, hogy a kettő közül melyik nyeli el a sérüléseket.

NÉHÁNY SZÓ A KEZDEMÉNYEZÉSRŐL

Egyik egység kezdeményező értéke sem csökkenhet 0 alá. Ha egy egység értéke ez alá a szint alá csökkenne (0 alá), továbbra is úgy kezeljük, mintha 0 lenne a kezdeményező értéke.

A kezdeményezés lehetséges szintjének nincs felső határa.

Ha egy egység több támadást is végrehajthat, és olyan modul kapcsolódik hozzá, amely megnöveli a kezdeményezését, annak bónusza minden támadásánál érvényben lesz.

Ha egy egység egynél több irányba támad (függetlenül attól, hogy a támadások típusa azonos vagy különböző), és támadásait több mint egy kezdeményezési fázisban hajthatja végre (mint az előrs mobil páncélosa), mindegyik ilyen kezdeményezési fázisban végrehajtja minden támadását.

Minden egység az aktuális kezdeményezésének megfelelő fázisban hajthatja végre (közeli vagy távoli) támadását. Vegyünk egy példát, melyben egy 3-as kezdeményező értékkel rendelkező harcos a csata 3-as fázisában egy hálóvetőnek köszönhetően harcképtelen lesz; a hálóvetőt még ugyanabban a fázisban el is pusztítják, és az egység a 2-es fázisban már cselekedhetne, de mivel ő csak a 3-as fázisban léphetett volna, elveszíti az akcióját.

1. szituáció:

Egy 2-es kezdeményezővel rendelkező egység +1 bónuszt kap egy szomszédos modultól (így kezdeményezője 3-ra emelkedik), és támadását a 3-as fázisban hajthatja végre. Ha ugyanabban a fázisban a modul elpusztul és kezdeményezője újra 2-re csökken, az egység nem hajthat végre újabb támadást a 2-es fázisban.

2. szituáció:

Egy 3-as kezdeményezővel rendelkező egység egy szabotőr (az előrs egyik modulja) hatása alatt áll, mely 1-gyel csökkenti annak kezdeményezőjét (így annak értéke 2-es lett). Emiatt a 3-as fázisban nem hajthat végre akciót. Ugyanabban a (3-as) fázisban a szabotőr elpusztul, így az egység kezdeményezője visszaáll az eredeti értékére, de mivel a 3-as fázis véget ért és megkezdődik a 2-es fázis, az egység ebben a fázisban már nem hajthat végre akciót. Ez pech!

3. szituáció:

Egy eredetileg 2-es kezdeményezővel rendelkező egységet feljavít egy modul, így +1-es kezdeményezőt kap. Sajnos a modult azonban átmenetileg hatástalanítja egy háló, így nem tudja biztosítani ezt a bónuszt. A 3-as fázis véget ér, de a hálót megsemmisítik, így az egység kezdeményezője újra 3-asra ugrik. A 3-as fázis azonban már véget ért, és megkezdődik a következő fázis – és hogy az egység léphet-e a 2-es fázisban? Sajnos nem.



A TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Ebben a szakaszban részletezzük a 3 vagy 4 fős játékmódhoz szükséges módosításokat.



3 JÁTÉKOS

1. Élethalálharc

- A játék eleje: Az első játékos egy lapkát húz, a második kettőt, a harmadik hármat, ezt követően pedig mindegyikük a rendes szabályok szerint húz (legfeljebb hármat).
- A Végső csata: Ha bármelyik játékos felhúzza az utolsó lapkát a saját kupacából, a többiek még a rendes szabályok szerint befejezik a körüket, és csak ezután kerül sor a Végső csatára.
- Lerombolt FSZ: Ha bármelyik játékos elveszti a FSZ-át, a lapkáját az összes egységével együtt levesszük a tábláról. A játékos kiesett, a játék pedig folytatódik.
- Döntetlen: Többjátékos módban döntetlen esetén a vesztes játékos félreteszi sérülésszámlálóját (leveszi saját jelzőjét a sérüléssávról), de sereglapkái a táblán maradnak, a csaták során pedig változatlanul végrehajtja akcióit és támadásait. Ezt követően a döntetlenben érintett játékosok végrehajtanak plusz egy kört – melyet az a játékos fog megkezdeni, aki a játék végét kiváltó játékos után következik, majd a játék menete az óramutató járása szerint folytatódik. Miután minden játékos végrehajtotta a körét, újabb Végső csatára kerül sor. Ha a játékosok között még mindig döntetlen helyzet áll fenn, a játék döntelennel ér véget, és az érintett játékosok megosztottnak a győzelmen.

2. Élethalálharc opcionális pontozási szabályokkal

- A játék eleje: A FSZ-ok sérülésszámlálóját a játék megkezdése előtt 0-ra állítjuk. Az első játékos egy lapkát húz, a második kettőt, a harmadik hármat, ezt követően pedig mindegyikük a rendes szabályok szerint húz (legfeljebb hármat).
- A FSZ-ok megtámadása: A FSZ-oknak végtelen sérüléspontja lehet, és minden alkalommal, amikor az egyik játékos egysége megtámadja valamelyik ellensége FSZ-át, az okozott sérülésekért pontokat kap, melyet a sérülésszámlálóján jelzünk. Az a játékos lesz a győztes, aki elsőként gyűjt össze 20 pontot. Ha egyik játékos sem érte el a szükséges pontszámot, és sor kerül a Végső csatára, az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.
- A Végső csata: Ha bármelyik játékos felhúzza az utolsó lapkát a saját kupacából, a többiek még a rendes szabályok szerint befejezik a körüket, és csak ezután kerül sor a Végső csatára.

3. 1 játékos egy csapat ellen

- Az egyik játékos (nevezzük Magányosnak) egyedül játszik, míg a másik két játékos egy csapatot alkot. A Magányos a játék megkezdése előtt 20-ra állítja FSZ-a sérülésszámlálóját, a csapatjátékosok pedig 13-ra állítják saját számlálóikat.
- A csapatjátékosok egymás egységeit barátságosnak tekintik – a barátságos egységekre vonatkozó szabályok lentebb, a 4 játékos csapatjátéknál találhatóak.
- A játékosok sorrendje: A csapatjátékosok nem következhetnek két egymást követő fordulóban, hanem a Magányossal felváltva kerülnek sorra. Egy kör sorrendje tehát a következő lesz: Magányos, 1. csapatjátékos, Magányos, 2. csapatjátékos.
- A játék eleje: A Magányos egy lapkát húz, az 1. csapatjátékos kettőt, a Magányos hármat, ezt követően pedig mindegyikük a rendes szabályok szerint húz (legfeljebb hármat).
- Az az oldal (a Magányos vagy a csapat) fogja megnyerni a játékot, aki előbb pusztít el egy ellenséges FSZ-t. Ha egyik FSZ-t sem rombolják le teljesen, az az oldal győz, akinek több életerőpontja marad (az az oldal, amelynek FSZ-a kevesebb sérülést szerzett).
- Ha két ellenséges FSZ ugyanabban a csatában dől romba, a csapat győz.

4. Csapatjáték (opcionális)

3 játékos is használhatja a 4 játékos csapatjáték szabályait (lásd lentebb), melyben egy játékos két sereggel fog játszani.

4 JÁTÉKOS



1. Csapatjáték

Ebben a játékmódban két csapat játszik egymás ellen, két-két játékosal. Az alábbiakban felsoroltuk a változtatásokat és egyéb módosításokat:

- A játék elején minden FSZ-nak 15 életerőpontja lesz (20 helyett), tehát a sérülésszámlálót 15-re kell beállítanunk.
- A játék eleje: Az első játékos egy lapkát húz, a második kettőt, a harmadik hármat, ezt követően pedig mindegyikük a rendes szabályok szerint húz (legfeljebb hármat).
- A játékosok alternatív sorrendben fogják fordulóikat végrehajtani, ami azt jelenti, hogy az egy csapatban játszó játékosok sosem következhetnek közvetlenül egymás után. Ha az 1-es és 2-es játékos játszik az egyik csapatban, a 3-as és 4-es pedig a másodikban, akkor a következő sorrendben fognak következni: 1-3-2-4.



A TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A könnyebb érthetőség kedvéért az alábbi szakaszban az azonos csapathoz tartozó játékosokat barátságos egységeknek fogjuk nevezni.

- A modulok és FSZ bónuszok hatással lesznek a barátságos egységekre is.
- A mozgás és taszítás akciókat nem használhatjuk barátságos egységekre.
- A barátságos egységeket nem találja el csapattársuk közelharcos vagy távolsági támadása, lövéseik átmennek rajtuk.
- A hálóvetők nem hatástalanítják a barátságos egységeket.
- Az első csapat, amelyik elpusztít egy ellenséges FSZ-t, megnyeri a játékot. Ha egyik FSZ sem dől romba teljesen, az a csapat győz, amelyiknek a legtöbb életerőpontja marad (az a csapat, amelynek FSZ-ai kevesebb sérülést szenvedtek).
- Ha két ellenséges FSZ ugyanabban a csatában dől romba, megvizsgáljuk a két megmaradt FSZ-t, és az lesz közülük a győztes, akinek több életerőpontja marad.
- A Végő csata: Ha bármelyik játékos felhúzza az utolsó lapkát a saját kupacából, a többiek még a rendes szabályok szerint befejezik a körüket, és csak ezután kerül sor a Végő csatára.

Molochok csapatjátékban

A moloch a játék egyedi serege. Egységei a megszokott szabályok szerint eltalálják és sérülést okoznak a barátságos egységeknél, viszont moduljai és FSZ-a biztosítja számukra a bónuszokat. A molochok serege szintén használhatja szövetségese moduljait és FSZ-ának bónuszait. Ezen kívül a molochok szövetségese eltaszíthatja a molochok egységeit, ők is eltaszíthatják a moloch egységeket, és hálójuk mindig hatástalanítja egymás egységeit.

2. Élethalálharc

Ugyanazokat a szabályokat alkalmazzuk, mint a 3 játékos élethalálharc során.

3. Élethalálharc opcionális pontozási szabályokkal

Ugyanazokat a szabályokat alkalmazzuk, mint a 3 játékos, opcionális pontozású élethalálharc során.

Kibővített csatamező

A fő játéktér a tábla közepén található 19 mező. Ezek körül található egy 18 mezőből álló kör (lásd a tábla leírását a 6. oldalon). Azt tanácsoljuk, hogy ezeket öt, esetleg hat játékosal használjátok. 4 játékos esetén azonban dönthettek úgy is, hogy a kibővített csatamezőt használjátok.

Amikor a kibővített táblával játszatok, akkor is azonnal csatára kerül sor, ha a fő játéktér megtelik.



A SEREGEK LEÍRÁSA

AZ ELŐÖRS

HÁTTÉR

Az előörs az emberiség utolsó életben maradt seregeként vív harcot a Molochok ellen, közvetlenül területeik határának mentén. Több évnyi gerilla hadviselést követően az emberiség számos hatékony módot talált a félelmetes gépek elleni harcra. Egy erősebb ellenféllel szemben a legfontosabb a rajtaütésszerű taktika. Az előörs sosem tartózkodik egy helyben, hanem egy mobil várost alkotva folyton mozgásban van, elmenekülve a rajtaütések és csapdák elől. A moloch erők ellen aratott számtalan győzelem eredményeképpen az előörs elsajátított néhány modern technológiát, hogy a gépek ellen fordítva használja őket.

A SEREG

Az előörs seregének legnagyobb előnye a mozgékonyasága. Rendelkezik továbbá jó néhány csatalapkával is, tehát az azt irányító játékos sűrűbben élhet a gyors támadás lehetőségével. Ezen felül a különböző modulok (beleértve azokat is, melyek az ellenfelekre hatnak) pillanatok alatt megváltoztathatják egy csata kimenetelét.

Fő hátránya a csekély számú harci egysége és azok alacsony ellenálló képessége.

TAKTIKAI TANÁCS

A FSZ legjobb helye a tábla közepén van. Így a FSZ-t könnyebben mozgathatjuk a mozgáslapkák segítségével, elkerülve az ellenség támadásait. A FSZ-nak csak akkor érdemes kihátrálnia és védekezés céljából körbevennie magát saját egységeivel, ha a tábla már majdnem teljesen tele van.

FSZ 1



A szomszédjában álló egységei végrehajthatnak plusz egy akciót az alapértelmezett kezdeményezési fázisukat követő fázisban. Ha egy egységnek két rendelkezésre álló akciója van, a harmadik plusz akcióját a másik kettőt követő fázisban hajthatja végre. Ha minden alapértelmezett akciót a 0-s kezdeményezési fázisban hajtunk végre, a plusz akció elveszik és nem hajtható végre.

MOBIL PÁNCÉLOS 1



A 2-es és 3-as kezdeményezési fázisokban támad. Távolsági támadás, közelharc támadás és mozgékonyaság.

BÉNÍTÓ 1



Amíg a felderítő egy ellenséges modulhoz kapcsolódik, az a modul bónuszait az ellenfél egységei helyett az előörs egységeinek fogja biztosítani.

BAJKEVERŐ 1



Közelharc támadás.

FELDERÍTŐ 2



A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.

KÜLDÖNC 2



Közelharc támadás és mozgékonyaság.

SZABÓTÓR 1



Minden szomszédos, ellenséges egységre hat, kezdeményező értéküket 1-gyel csökkenti.

CSATA 6



Csata kezdődik. A csata után a játékos köre véget ér. Nem használható, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját.

NEHÉZGÉPPUSKA 1



Az 1-es és 2-es kezdeményezési fázisokban támad. Távolsági támadás.

FELDERÍTŐ KÖZPONT 1



Amíg a felderítő központ a táblán van, minden mozgás akciót használó egység 2 mezőt mozoghat 1 helyett.

MOZGÁS 7



Egy egységet egy szomszédos, szabad mezőre mozgat és/vagy elforgatja azt a játékos választása szerinti irányba.

KOMMANDÓS 5



Távolsági támadás.

HARCTÉRI ÉLETMENTŐ 2



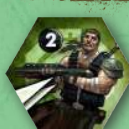
Egy hozzá kapcsolódó egységnek figyelmen kívül kell hagynia egy támadásból érkező minden sérülést, a harctéri életmentő pedig eldobásra kerül.

ORVLÖVÉSZ 1



1 sérülést okoz egyetlen kiválasztott ellenséges egységnek. Az ellenfél FSZ-ának nem okoz sérülést.

MEGSEMISÍTŐ 2



Távolsági támadás.

TISZT 1



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak távolsági támadásukhoz.

x
x – lapkák száma



the outpost



A SEREGEK LEÍRÁSA

MOLOCHOK

HÁTTÉR

A molochok félig mechanikus, félig elektronikus létformák, akik több államnyi méretű területen terjeszkedtek szét. 2020-ban a molochok döntötték az emberiséget hanyatlásba. Most, harminc év elteltével még nagyobbak és még erősebbek. A sivár pusztákat géphordák járók, hogy felkutassanak és elpusztítsanak minden emberi maradványt. A molochok parancsai számos egymáshoz kapcsolódó mesterséges elmén keresztül terjednek, melyek mindegyike a nagy hódítás legfrissebb tervei alapján született meg. Katonai és technológiai előnyük dacára a moloch erők nem rendelkeznek az emberek természetes intelligenciájával és rugalmasságával.

A SEREG

Számos előnye közül a legfontosabb az egységeinek szívóssága. Ennek köszönhetően egy-egy csatát követően ellenfeleihez képest több egysége marad fenn a táblán. A molochokat tekintélyes mennyiségű távolsági támadásra kész egység és támogató modul segíti, melyekkel a moloch gépek szó szerint áttörhetetlen vonalat hozhatnak létre, jelentős sérülést okozva az ellenfelek FSZ-ainak, miközben sajátjukat különösen hatékony, blokkoló egységeikkel védelmezik.

Azonban a molochok hadserege nem olyan mozgékony, mint a többi, és lapkáik között kevés a csatalapka is, így tehát az őket irányító játékosnak kevesebb befolyása lesz arra, hogy mikor kezdődjön egy-egy csata.

TAKTIKAI TANÁCS

Érdeemes a FSZ-t a tábla egyik sarkába helyezni és körbevenni erősen páncélozott egységekkel. Ezt követően vegyük körül az ellenfél FSZ-át, hogy ne tudjon mozogni. Végül pedig különböző kezdeményezővel rendelkező egységeket helyezünk egy vonalba, hogy áttörjünk az ellenfél védővonalán és megtámadjuk a FSZ-át. Másik lehetőség lehet még egy egység kulcsfontosságú mezőre történő elhelyezése, majd a taszítás akció alkalmazása.

A FSZ különleges eróbónuszát hatékonyan használhatjuk az ellenfél megtámadásakor (érdemes lehet a FSZ-t az ellenfél FSZ-a mellé helyezni, hogy ne tudjon olyan könnyedén elmenekülni).

FSZ 1



+1 távolsági támadást biztosít minden szomszédjában álló, barátságos egységnek.

PÁNCÉLOS VADÁSZ 2



Páncél és közelharc támadás.

HARCTÉRI ÉLETMENTŐ 2



Egy hozzá kapcsolódó egységnek figyelmen kívül kell hagynia egy támadásból érkező minden sérülést, a harctéri életmentő pedig eldobásra kerül.

BLOKKOLÓ 2



A többi egységet nem tudja megtámadni. Páncél és szívósság.

PÁNCÉLOS ŐRSZEM 1



Páncél és távolsági támadás.

AZ AGY 1



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharc és távolsági támadásukhoz.

HIBRID 2



Távolsági támadás.

ŐRSZEM 1



Távolsági támadás.

TISZT 1



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak távolsági támadásukhoz.

GAUSS ÁGYÚ 1



Egyszerre több ellenséget is el tud találni. A tűzvonalában álló összes ellenséges egység 1 sérülést kap. A Gauss ágyúra semmilyen tüzéret növelő bónusz nem fog hatni. Szívósság.

VÉDELMEZŐ 1



Távolsági támadás és szívósság.

FELDERÍTŐ 1



A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.

KÖNYÖRTELLEN PUSZTÍTÓ 1



Páncél, távolsági támadás, közelharc támadás és szívósság.

LŐDARÁZS 1



Közelharc támadás.

LÉGICSPAPÁS 1



1 sebesülést ejt a kiválasztott mezőn és az összes, azzal szomszédos mezőn. A tábla szélén lévő mezőkre nem dobható le. A FSZ-okra nincs hatással.

VADÁSZGYILKOS 2



Közelharc támadás.

HÁLÓVETŐ 1



Háló.

CSATA 4



Csata kezdődik. A csata után a játékos köre véget ér. Nem használható, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját.

A BOHÓC 1



Közelharc támadás és szívósság. A bohóc egy csata során saját kezdeményezési fázisában támadás helyett felrobbanthatja magát (ilyenkor semmilyen bónusz nem hat rá), egy sérülést okozva minden szomszédos egységnek, legyen az barátságos vagy ellenséges (beleértve a FSZ-t is). A robbanást követően a bohócot eldobjuk (mivel azt semmilyen formában nem tudjuk megjavítani).

ROHAMOSZTAGOS 1



Az 1-es és 2-es kezdeményezési fázisokban támad. Távolsági támadás és szívósság.

MOZGÁS 1



Egy egységet egy szomszédos, szabad mezőre mozgat és/vagy elforgatja azt a játékos választása szerinti irányba.

ANYA MODUL 1



A hozzá kapcsolódó egység az utolsó saját kezdeményezési fázisát követő fázisban végrehajthat egy további akciót. Ha egy egységnek két alapértelmezett akciója van, a harmadik plusz akcióját a másik kettőt követő fázisban hajthatja végre. Ha az alapértelmezett akciókat a 0-s kezdeményezési fázisban hajtuk végre, a plusz akció elveszik és nem hajtható végre.

TASZÍTÁS 5



Eltol egy ellenséges egységet 1 azzal szomszédos, üres mezőre. Több lehetőség esetén az eltolt játékos dönti el, hogy melyik mezőre kerüljön eltolt egysége.



moloch



A SEREGEK LEÍRÁSA

BORGO

HÁTTÉR

A háború kezdete óta a molochok számtalan generációnyi mutánst hoztak létre. A mutánsok képességeinek fő jellemzői a fokozott fejlődésre való hajlam, a géntechnológia és a nagyfokú harci készség. Különböző fajtáik elárastották a pusztákat és harcot vívtak minden apró földterületért, gyakran egymás ellen is. A szétszéledt csapatokat végül egy karizmatikus kiborg-mutáns, Borgo egyesítette, aki a Biohazard megbecstelenített lobogója alatt vezeti hordáját az emberiség ellen.

A SEREG

Magas kezdeményező értékeinek és felderítőinek köszönhetően Borgo seregének legfőbb előnye a gyorsasága. Ezen kívül a sereg sok harci egységgel és modulok formájában hasznos fejlesztésekkel rendelkezik.

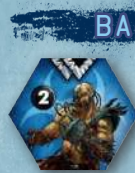
Legnagyobb hátránya a távolsági támadásra kész egységek hiánya, ezért Borgo hadseregének elsősorban közelharcban kell ellenfeleit legyőznie.

TAKTIKAI TANÁCS

Borgo FSZ-a a tábla közepén, saját egységeivel körülveve a leghatékonyabb. Ezen kívül az is jó ötlet lehet, ha a harci egységek szétszóródnak, így ellenfeleiket egyszerre több irányból tudják támadni és a csatateret megtisztítani.



FSZ 1
+1 kezdeményezés Borgo minden szomszédos egységének.



BAJKEVERŐ 2
Közelharcú támadás.



CSATA 6
Csata kezdődik. A csata után a játékos köre véget ér. Nem használható, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját.



MUTÁNS 6
Közelharcú támadás.



ORGYILKOS 2
Távolsági támadás és mozgékonyság.



MOZGÁS 4
Egy egységet egy szomszédos, szabad mezőre mozgat és/vagy elforgatja azt a játékos választása szerinti irányba.



KAROM 4
Közelharcú támadás.



HARCTÉRI ÉLETMENTŐ 1
Egy hozzá kapcsolódó egységnek figyelmen kívül kell hagynia egy támadásból érkező minden sérülést, a harctéri életmentő pedig eldobásra kerül.



GRÁNÁT 1
Ez a lapka teljesen elpusztítja az ellenfél egyik általunk választott egységét, amely a Borgo FSZ-sal szomszédos mezőn áll. Az ellenséges FSZ-okra nem lesz hatással. Nem használható, ha Borgo FSZ-a le van hálózva.



SZUPER MUTÁNS 1
Páncél, közelharcú támadás és szívóosság.



TISZT 2
A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharcú támadásukhoz.



HÁLÓVETŐ 2

Borgo hálövetői az ellenfelet nem csak harc képtelenné teszik, de egyszerre 3 sebesülést is okoznak neki. A hálövető a támadást saját kezdeményezési fázisában hajtja végre. Maga a háló a rendes szabályok szerint működik (lásd A hálók használata című szakaszt a 21. oldalon). Így a hálövetők meg is támadhatják harc képtelen ellenfeleiket.



SZUPER TISZT 1

A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharcú támadásukhoz. Szívóosság.



FELDERÍTŐ 2

A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.



borgo



A SEREGEK LEÍRÁSA

HEGEMÓNIA

HÁTTÉR

A Hegemónia egy olyan vidék, melyet a hatalomért dúló, folytonos bandaháborúk uralnak. A bandák zsákmányszerzéssel és gyilkolással tartják terrorban a környéket, messze túlnyúlva Hegemónia határain. A gengszterek nagyra tartják az erőt és a bátorságot, ezért szabadidejüket legszívesebben vad gladiátor játékokkal töltik.

A SEREG

A sereg legfőbb előnye a hálövetőinek száma, akikkel az ellenfél legmerészebb akcióit is félbeszakíthatja.

Ezen kívül a seregben találhatóak még csata-, mozgás- és taszítás lapkák, melyek elég mozgékonyá teszik.

Mivel azonban kevés a távolsági támadásra kész egysége, inkább közelharcban erős.

TAKTIKAI TANÁCS

A hálövetőket különös körültekintéssel kell elhelyeznünk, hogy minél több ellenséges egységet tegyünk harcképtelenné, beleértve az ellenfél FSZ-át is, vagy hogy megvédjük a Hegemónia FSZ-át a közelgő ellenséges egységektől. A FSZ különleges, plusz erőt biztosító képességének köszönhetően remekül alkalmazhatjuk az ellenség megtámadásában (jó ötlet lehet a FSZ-t az ellenséges FSZ közelébe elhelyezni, hogy az ne menekülhessen el olyan egyszerűen).

FSZ 1



+1 közelharc támadást biztosít minden szomszédjában álló, barátságos egységnek.

KÜLDÖNC 3



Közelharc támadás és mozgékonyság.

GONOSZTEVŐ 1



Közelharc támadás.

BANDAVEZÉR 4



Közelharc támadás.

GLADIÁTOR 1



Páncél, közelharc támadás és szívósság.

HÁLÖVETŐ 2



Háló.

A HÁLÓ MESTERE 1



A háló mestere nem csak harcképtelenné teszi az ellenséges egységeket, hanem közelharcban meg is tudja őket támadni. A háló mestere támadását a csata során saját kezdeményezési fázisában hajtja végre. Maga a háló a rendes szabályok szerint működik.

ŐRSZEM 1



Közelharc támadás és szívósság.

ÁLTALÁNOS KATONA 3



Ez az egység egyszerre hajtja végre közelharc és távolsági támadását (tehát egy szomszédos ellenséges egységnek két sebesülést tud okozni).

A FŐNÖK 1



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharc támadásukhoz és +1 kezdeményezést.

TISZT I 2



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharc támadásukhoz.

TISZT II 1



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharc támadásukhoz.

FELDERÍTŐ 1



A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.

SZÁLLÍTÓ 1



Minden hozzá kapcsolódó, barátságos egység egy plusz mozgás akciót hajthat végre és/vagy elfordulhat, mintha rendelkezne a mozgékonyság képességével. A hozzá kapcsolódó egységek azonnal mozoghatnak, amint ez a lapka lekerült a táblára, és akár el is mozoghatnak mellőle. A szállító saját magát nem mozgathatja.

SZÁLLÁSMESTER 1



A szállásmesterhez kapcsolódó egység átváltoztathatja közelharc támadását egy ugyanolyan erejű távolsági támadásra, vagy ugyanezt megteheti fordítva. Ha az érintett egység két kezdeményezési fázisban is hajthat végre akciót, a játékosnak el kell döntenie, melyikre alkalmazza a szállásmester bónuszát. Ez a bónusz választható. Ha az érintett egység más modulokhoz is kapcsolódik, azok bónusza is hatással lesz rá.

CSATA 5



Csata kezdődik. A csata után a játékos köre véget ér. Nem használható, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját.

MOZGÁS 3



Egy egységet egy szomszédos, szabad mezőre mozgat és/vagy elforgatja azt a játékos választása szerinti irányba.

ORVLÖVÉSZ 1



Az orvlövész egy sebesülést ejt az ellenség egy általunk választott egységén. Az orvlövész nem lőhet az ellenfél FSZ-ára.

TASZÍTÁS 2



Eltol egy ellenséges egységet 1 azzal szomszédos, üres mezőre. Több lehetőség esetén az eltoló játékos dönti el, hogy melyik mezőre kerüljön eltoló egysége.

x – lapkák száma



hegemony

PÉLDA A JÁTÉKRA

HEGEMÓNIA AZ ELŐŐRS ELLEN

1. kör (FSZ-ok lehelyezése)

Az előőrs játékosa kezd, aki FSZ-át a jobb mozgékonyság érdekében a tábla közepére helyezi, mivel számos mozgáslapkával rendelkezik.

A hegemoniát irányító játékos FSZ-át hatékonyabb védekezés céljából a tábla egyik sarkába helyezi.



2. kör (Előőrs)

A játékos egy harctéri életmentőt húz (a játék elején a kezdőjátékos csak egyetlen lapkát húz, és nem kell belőle eldobnia).

A játékos a harctéri életmentőt FSZ-a mellé helyezi, megakadályozva ugyanakkor, hogy az ellenfél a hegemonia FSZ mellé helyezze egységét.



3. kör (Hegemonia)

A játékos egy mozgás- és egy tisztlapkát húz (a játék elején a második játékos két lapkát húz, és nem kell belőle eldobnia egyet sem).

A játékos a mozgás akcióját felhasználva megváltoztatja FSZ-a helyzetét, hogy jobb támadóhelyzetbe kerüljön. Ezen kívül tisztjét a FSZ mellé helyezi, tökéletes helyet kialakítva ezzel egy másik egységnek, amelyre így a FSZ és a tiszt bónusza is hatni fog, és megtámadhatja az ellenfél FSZ-át. Ezzel egy időben a tiszt védelmet is biztosít a FSZ-nak.



4. kör (Előőrs)

A játékos egy mozgást, egy bajkeverőt és egy megsemmisítőt húz. A három közül egyet el kell dobnia, ezért eldobja a mozgást.

A bajkeverőt saját FSZ-a mellé helyezi, így annak bónuszát kihasználva a csaták során kétszer támadhatja meg az ellenfél FSZ-át.

A megsemmisítőt az ellenfél FSZ-a mellé helyezi. Kockázatos taktika, de így a Hegemonia nem tudja majd elmozgatni a FSZ-át.



5. kör (Hegemonia)

Húzott lapkák: csata, hálövető, küldönc

A játékos eldobja a csatalapkát (a helyzet nem elég jó egy csata kirobbantásához).

A hálövetőt úgy helyezi el, hogy harcképtelenné tegye a bajkeverőt, a küldöncöt pedig úgy, hogy fenyegetést jelentsen az ellenfél FSZ-ára.



6. kör (Előőrs)

Húzott lapkák: mozgás, csata, nehézgéppuska
A játékosnak el kell dobnia egy lapkát, ezért eldobja a csatalapkát (korai lenne használnia azt).

A mozgáslapkával megváltoztatja FSZ-a pozícióját, elmozgatva azt a lehetséges fenyegetés elől. A nehézgéppuskát úgy helyezi el, hogy a távolból támadja meg a hegemonia FSZ-át.



PÉLDA A JÁTÉKRA

7. kör (Hegemónia)

Húzott lapkák: általános katona, bandavezér, hálóvető

A játékosnak el kell dobnia egy lapkát, ezért eldobja a bandavezért.

Az általános katonával célba veszi a megsemmisítőt. Magas kezdeményezőjének köszönhetően a katona ki tudja iktatni a megsemmisítőt, mielőtt az megtámadná a FSZ-t.

A hálóvetőt úgy helyezi el, hogy harcképtelenné tegye a FSZ-t és megakadályozza a mozgásban, ezzel egy időben megvédve a másik hálóvetőt.

Végül a küldönc a mozgékony képességét használva az előrs FSZ-a mellé mozog.



8. kör (Előrs)

Húzott lapkák: kommandós, felderítő, harctéri életmentő

A játékosnak el kell dobnia egy lapkát, ezért eldobja a harctéri életmentőt.

A kommandóst úgy helyezi el, hogy eltalálja az egyik hálóvetőt, kezdeményezőjét pedig megemelve a felderítő modul. Így a kommandós még időben ki tudja majd iktatni a hálóvetőt, hogy a bajkeverő megtámadhassa az ellenfél FSZ-át.



9. kör (Hegemónia)

Húzott lapkák: bandavezér, a főnök, küldönc

A játékosnak el kell dobnia egy lapkát, ezért eldobja a küldöncöt.

A bandavezért úgy helyezi el, hogy hátról támadja a nehézpéppuskát és némi védelmet biztosítson az általános katonának.

A főnököt a küldönc mellé helyezi, hogy megemelve annak kezdeményező értékét és támadóerejét.



10. kör (Előrs)

Húzott lapkák: orvlövész, mozgás és csata

A játékos úgy dönt, hogy a mozgáslapkát dobja el.

Az orvlövész kilövi azt a hálóvetőt, aki harcképtelenné tette a FSZ-t. Ha a játékos most egy mozgáslapkát használna, elmozgathatná a FSZ-t a küldönc vonalából, de a Kommandós tüzelésének biztosítása most fontosabbnak tűnik. Ezen kívül a FSZ bónusz képességet is ad a bajkeverőnek, mely jó pozícióban van az ellenfél FSZ-ának megtámadásához.

Az utoljára felhúzott lapka egy csatalapka, és úgy tűnik, hogy elérkezett a megfelelő pillanat a használatára, mielőtt a hegemonia újabb lapkákat húzna, és egy újabb hálóvetőt vagy orvlövészt toborozna. A játékos felhasználja a csatalapkáját és megkezdődik a csata.

EGY CSATA MENETE

4-es kezdeményezési fázis

A táblán a legmagasabb kezdeményező érték a 4-es, ezért a 4-es kezdeményezővel rendelkező egységek kezdik a csatát. Mivel ebben a fázisban csak a kommandós léphet (csak neki van 4-es kezdeményezője), eltalálja az ellenfél hálóvetőjét és azonnal meg is öli. A hálóvetőt levesszük a tábláról.



3-es kezdeményezési fázis

Minden 3-as kezdeményezővel rendelkező egység egyszerre lép. A küldönc (hegemonia) a főnök modul segítségével 2 pontnyi sérülést okoz az előrs FSZ-ának. A FSZ életereje 18-ra csökken. A bajkeverő (előrs) 2 pontnyi sérülést okoz a hegemonia FSZ-ának, melynek szintén 18-ra csökken az életereje.

Ezután a bandavezér (hegemonia) megtámadja a nehézpéppuskát, de helyette a harctéri életmentő pusztul el (lásd a harctéri életmentő szabályait). Az általános katona megtámadja a megsemmisítőt és azonnal megöli.

A harctéri életmentőt és a megsemmisítőt eltávolítjuk a tábláról.



PÉLDA A JÁTÉKRA

2-es kezdeményezési fázis

Minden 2-es kezdeményezővel rendelkező egység egyszerre lép. A bajkeverő a FSZ-a különleges képességének köszönhetően még egy akciót végrehajthat, ezért újabb 2 pontnyi sérülést okoz az ellenfél FSZ-ának, melynek életeréje ezzel 16-ra csökken.

A nehézgéppuska a hegemonia FSZ-ára tüzel, mellyel 1 sérülést okoz neki. A FSZ életeréje 15-re csökken.



FOLYTATÁS

A csata véget ért, és a játék menete visszavált taktikai módba, melyben a játékosok újabb lapkákat húznak és helyeznek a táblára. Megkezdődik a II. kör. A hegemonia következik.



1-es kezdeményezési fázis

Csak a nehézgéppuskának van 1-es kezdeményezője, tehát csak ő fog akciót végrehajtani. A nehézgéppuska az ellenfél FSZ-ára tüzel, mellyel még 1 pontnyi sérülést okoz. Az életeréje ezzel 14-re csökken.



0-s kezdeményezési fázis

Csak a FSZ-oknak van 0-s kezdeményezője.

A hegemonia FSZ-a megtámadja a bajkeverőt és meg is öli.

Az előőrs FSZ-a megtámadja és megöli a küldöncöt.

A küldönc és a bajkeverő lapkáit eltávolítjuk a tábláról.



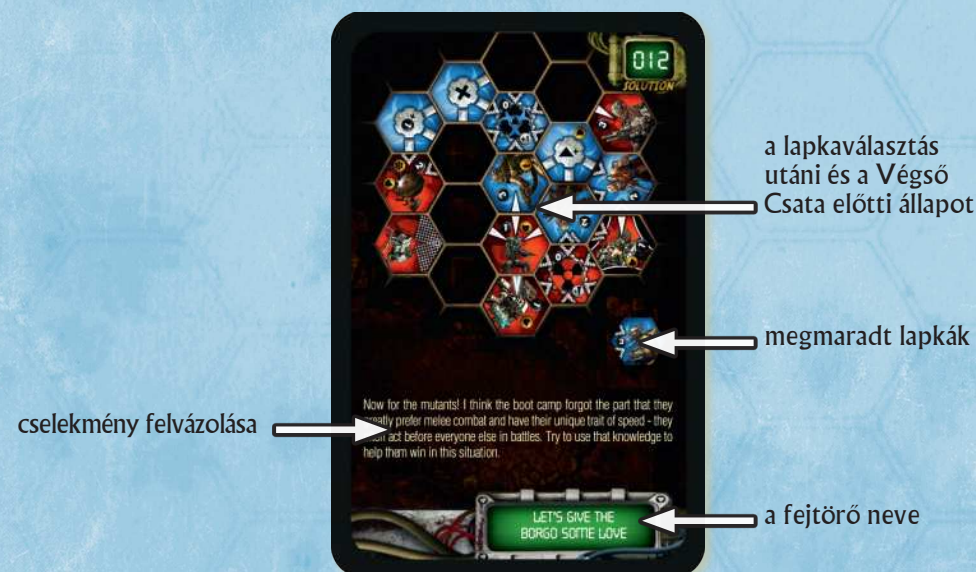
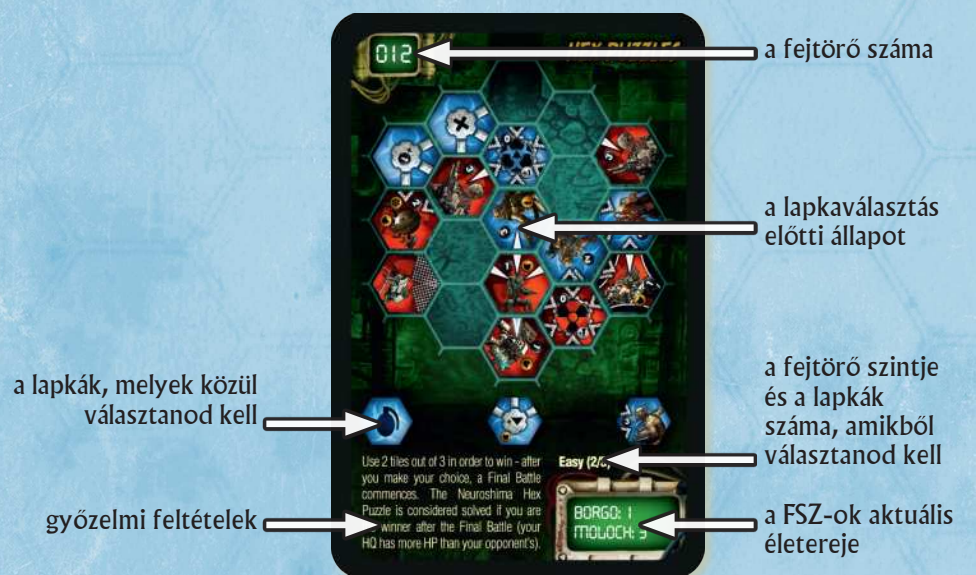
BÓNUSZ TARTALOM



HEX FEJTÖRŐK

A játék 55 kártyát is tartalmaz, melyeken Hex fejtörőket láthatunk. A Hex fejtörők a Neuroshima Hex világában játszódó, egyfős játékhoz készültek. Használd stratégiai készségeidet, és vezesd győzelemre csapataidat. Ha éppen nincs kívül játszanod, vagy csak próbára szeretnéd tenni magad, a Hex fejtörők neked valók!

Mindegyik fejtörő esetében a kártyán ábrázolt lapkákból kell a megadott számú lapkát felhasználnod, hogy megnyerd a csatát. A kártyákon néha többet is ábrázoltunk egy-egy lapkából, mint amennyit abból az adott sereg valójában birtokol.



JÁTÉKTERVEZŐ: Michał Oracz

FEJLESZTÉS: Portal Publishing

JÁTÉKSZABÁLY: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

BORÍTÓTERV: Piotr Cieśliński

LAPKÁK GRAFIKÁJA: Piotr Foksowicz, Łukasz Lalko, Mateusz Bielski

JÁTÉKLOGÓ ÉS SÉRÜLÉSJELZŐ: Jakub Jabłonski

FEJTÖRŐDIZÁJN: Michał „Michallus” Herda (Ezeket a fejtörőket szeretett Ninámnak ajánlom. Nélküle sosem tértem volna vissza a Hexhez.)

DOBOZ, JELÖLŐ, SZABÁLYKÖNYV, FEJTÖRŐKÁRTYÁK, SEGÉDLETEK DIZÁJNJA: Maciej Mutwill

TÁBLA- ÉS LAPKADIZÁJN: Michał Oracz

FORDÍTÁS: Adrian 'Alan' Bogacz

KÜLÖN KÖSZÖNET: Łukasz Piechaczek, Tomasz Stchlerowski, Rafał Szyma, Maciej Mutwil, Ignacy Trzewiczek, Michał Herda.

© 2014 Portal Games



Portal Games, ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland

Telefon/fax: (48) (032) 334 85 38

www.portalgames.pl

E-mail: portal@portalgames.pl

Készült Lengyelországban

Kedves Vásárlónk! Játékainkat a legnagyobb gonddal állítjuk össze. Ha azonban a te példányodból mégis hiányozna valami, elnézésed kérjük. Kérlek, tudasd velünk:

wsparticle@portalgames.pl

Sok ember segített abban, hogy a Neuroshima Hex ilyen jó játékká váljon. Sokan segítettek a játék megalkotásában, reklámozásában és a bemutatását követő fejlesztésében. Sokan vannak, akik a szívüket is beleadták a játékba. Új hadseregeket, új szabályokat, fejtörőket, grafikát és sok egyebet hoztak létre. és Lengyelország-szerte bajnokságokat rendeztek és demózták a játékot. Srácok, szeretnénk mindnyájatoknak köszönetet mondani azért, hogy támogatjátok a Neuroshimát. Nélkületek a HEX nem létezne. Három ember különleges módon segített nekünk, egyengetve a NS HEX útját. Ők Piotr Kątnik, Artur Jedliński és Giles Pritchard.

Köszönjük. Nagyon köszönjük nektek.

Neuroshima Hex & Portal Games (Pulisher), Minden jog fenntartva.

A termék bármely részének bármilyen célból történő sokszorosítása a kiadó írásos engedélye nélkül szigorúan tilos.

Fordította a Játékmester Társasjátékolt kérésre: X-ta

Lektorálta: Artax, szerkesztette: Nargoth

Megvásárolható: www.jatekmester.com

Neuroshima Hex 3.0
Portal Games I. kiadás
Szabálykönyv I.1

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX!

DISCOVER MORE ARMIES:



MISSISSIPPI

Equip your army with deadly poison and poison your enemy. Make surprise attacks using smokescreen to thwart his plans.



SHARRASH

Paralyze your enemy and pull his units underground. Plant the explosives and bypass the enemy's defense thanks to mortars



SMART

Return Bio-droid to the battlefield after its elimination. Create powerful firing lines of Gauss cannons. Use mobility of your troops.



NEW YORK

Strengthen your warriors, launch missile against your enemy, use spies and a fire a shotgun.



VEGAS

Take control over your enemy. Mine the battlefield and react to the threats.



NEOJUNGLE

Poison your enemy and join your units into a single powerful Motherland of a mutated jungle.



THE GAME IS
 AVAILABLE ALSO ON:
www.bigdaddyscreations.com



A NEW TACTICAL GAME BY THE DESIGNER OF

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX!

M I C H A Ł O R A C Z

THESEUS

THE DARK ORBIT



8+



45-90 min



2-4

DISCOVER
NEW FACTION:
BOTS



PORTAL VLOG
WWW.YOUTUBE.COM/PORTALGAMESMOVIES

A NEW EPISODE EVERY WEEK
NEWS - CONTESTS - STORIES

