

KÜLÖNLEGES LAPKÁK:

Paralízis

Ha a Borgo főhadiszállás lebénul, nem tud gránátot vetni. A lebénított Bohóc (Moloch) nem tud felrobbanni. A lebénított Robbanószer (Sharrash) nem tud felrobbanni. Azokra az egységekre, melyek át tudják irányítani a lövéseket (Doomsday Machine), a paralízis nem hat, mivel ezeknek az egységeknek nincs saját támadásuk.

Zóna

A Zóna nem befolyásolja a Robbanószer (Sharrash) kezdeményező értékét, mivel az a kezdeményező fázisok előtt robban fel.

Forraló/Méreg

Ha egy egységhez két Forraló kapcsolódik, az ilyen egység célpontja 2 mérgező fog kapni a támadásakor.

Ha egy olyan egységhez kapcsolódik Forraló, mely már rendelkezik a méreg képességgel (például a Neodzsungel Éjjeli árnya csapatjáték esetén), az ilyen egység 2 mérgező fog helyezni a megtámadott egységre.

A Méregkeverőhöz kapcsolódó Forraló nem növeli meg annak mérgezési képességét ellenfeleivel szemben (mivel a Méregkeverő nem okoz sérülést a támadása során).

A méreg ugyanígy hat a főhadiszállásokra, mint min-den más egység.

Egyszerre a Mississippinek csak öt mérgezője lehet játékban. Ha egy újabb egység sérülne meg, melyre mérgezőt kellene tennünk, és nem maradt több mérgező a készletben, a sérülést szerzett egység nem kap mérgezést. Amikor egy mérgező elhagyja a táblát (vagyis a megmérgezett egység meghal), a Mississippiegyeségei újra meg tudják mérgezni ellenségeiket.

Ha valaki méreg képességgel hajtott végre támadást, nem dönthet úgy, hogy nem mérgezi meg a sérülést szerzett ellenséges egységet.

Abban az esetben, ha egy kezdeményező fázisban több egység kapna mérgezést, mint ahány mérgező rendelkezésre áll, a Mississippiegyesége dönti el, hogy melyik sérülést szerzett egységet kívánja megmérgezni.

Ha egy egységen két vagy több mérgező van, a csaták elején minden egyes mérgező után kap egy sérülést.

A Harctéri életmentő a csata elején átveheti egy hozzá kapcsolódó egység méreg okozta sérülését. Ha egy egységen egynél több mérgező van, a Harctéri életmentő csak az egyik mérgező okozta sérülést tudja elhárítani (mindegyiket külön támadásként kezeljük).

Ha a megmérgezett egység is végrehajt egy támadást a csata elején a kezdeményező fázisok előtt (például a Sharrash Robbanószer), az egység támadása és a mérgezés egyszerre történik - a Robbanószer fel tud robbanni.

Ha a Mississippiegyesége olyan sereggel áll szövetségben, akinek van saját mérgezője is (például a Neodzsungellel), a készletben lévő mérgezőket közösen használhatják.



A doboz tartalma:

35 Mississippiegyeseglapka, 5 sérülésjelző, 2 Mississippiegyeseg főhadiszállás jelző, 1 Mérgező bombajelző, 5 mérgező, pótlapka és pótlajzó, szabálykönyv / a sereg segédlapja.

JÁTÉKAINKAT NAGY ODAFIGYELÉSSEL KÉSZÍTJÜK. HA AZONBAN A TE PÉLDÁNYOVBÓL MÉGIS HIÁNYOZNA VALAMI - ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. KÉRLEK, TUDASD VELÜNK:

wsparcie@portalgames.pl

SZERZŐ: Michal Oracz
SZABÁLYKÖNYV: Michal Oracz
ILLUSZTRÁCIÓK: Mateusz Bielski
SZABÁLYKÖNYV ÉS DOBOZ DIZÁJN: Maciej Mutwil
LAPKA DIZÁJN: Michal Oracz



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

www.portalgames.pl

KÉSZÍTŐK ÉS KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS: Tomasz Stchlerowski & Kobel Radzionkó, Wiedźmin, Antoni Ploszczyniec, Wojciech Kozok, Daniel VandenBurg és Marek Szumny az eHECK-ért. Ezt a sereget Tomasz „FanTomasz” Bisnek ajánlom, egy teljesen másik, Mississippiegyeseg nevű rajongói sereg tervezőjének.

Fordította a Játékemester Társasjátékbolt kérésére: X-ta | Szerkesztette: RaveAir | Lektorálta: Artax



MISSISSIPPI

2050-ben a Mississippiegyeseg már csak egy mérgező szennyvízcsatorna, mely egyenesen a Molochok területének mélyéből ered. A mérgező füsttel övezett folyót és annak környékét a mutációk melegágyaként, vagy más néven a Halálzónaként ismerik. Itt kevés a túlélő, de azon kevesek számára, akik mégis itt élnek, a levegőben és vízben lévő halálos mérgek a mindennapok részét képezik. Ha a Mississippiegyeseg harcosaival nézel szembe, védőköpenyt és gázmaszkot viselve készülsz fel a leghalálosabb, legmérgezőbb kórokkra, melyeket a háború utáni világ teremtett, és amelyeket a molochok a folyókba engedtek.

A SEREG LEÍRÁSA

A Mississippiegyeseg fő erőssége, hogy a méreg használatával képes súlyos mérgezést okozni az ellenség főhadiszállásának (5 mérgező, Méregkeverő, Forraló), illetve keresztüljutni a növényeken (Hálóvető, Paralízis, Zóna, Füstfüggöny). Másik előnye a támadásokkal szemben tanúsított ellenálló képessége (Harctéri életmentő, Mutáció), és hogy át tud hatolni ellenfele védelmén (Bérgyilkos, Ármény). Mi több, a főhadiszállás különleges képességének köszönhetően (taszítás) semlegesítheti a közvetlen ellenséges támadásokat, különösképpen a játék elején.

A sereg hátránya a mérsékelt számú harcos, az alacsony erejű támadások, a csökkent mozgékonyág, alacsony szívósság és a páncélzat teljes hiánya.

TAKTIKAI TANÁCS

A főhadiszállás különleges képességét kihasználva a játék elején könnyedén bekeríthetjük azt saját egységeinkkel. Ezen kívül feltétlenül ki kell használnunk minden lehetőséget az ellenfél főhadiszállásának megmérgezésére - minél előbb, anélkül, mivel a mérgezés minden mérgező után 1 sérülést okoz minden egyes csatában. A Mutációknak a legfontosabb egységeket kell védeniük, ám egyúttal rejtve is kell maradniuk. A Paralízisnek és a Zónának uralnia kell a tábla egy részét (például a saját főhadiszállása körüli területet). A Mérgező bombát arra használjuk, hogy megtisztítsuk a tábla ellenség által uralt területeit. A Transzportálás könnyedén olyan egységek mellé mozgathatja a Forraló egységeket, melyek megtámadhatják az ellenség főhadiszállását, míg a Füstfüggöny tökéletes az ellenfél legveszélyesebb támadásainak elhárítására.

Taktikai tanácsa az ellenfélnek: Védjük meg hadiszállásunkat bármi áron a mérgezéstől. A játék elején próbáljuk lapkáinkat úgy elhelyezni, hogy nehezebb legyen a Mississippiegyeseg főhadiszállásának eltaszítása a mi harcosainkat.

ÚJ SZABÁLYOK

Alaplapkák

Néhány sereg birtokában új típusú lapkák vannak, az úgynevezett alaplapkák. Az alaplapkák csak üres mezőre helyezhetőek. Miután lehelyeztük őket, az alaplapkákra bármilyen egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges) rálhelyezhetünk vagy rámozgathatunk (illetve rátaszíthatunk, stb.). Az alaplapkákat nem tekintjük egységeknek, és nem mozgathatjuk vagy taszíthatjuk el, hálózhatjuk le, vehetjük át felette az irányítást, stb. Csak azonnali akciólapkákkal lehet őket elpusztítani (Orvlövőszel, Gránáttal, Bombával, Kisbombával). Az alaplapkák nem blokkolják a tűzvonalakot: átlóthatunk felettük. Azokat a mezőket, amelyeken alaplapkák vannak, nem tekintjük foglaltaknak, amikor azt a csatakiáltó helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.

FŐHADISZÁLLÁS 1



Különleges képesség –
Taszítás
Körönként egyszer a főhadiszállás eltaszíthat egy szomszédos ellenséges egységet.

ÁRNYÉK 2



Az egység közelharc támadást hajt végre, mellyel a táblán bármelyik ellenséges egységet célba veheti (beleértve a főhadiszállást is), ehhez nem kell az egységgel szomszédosnak lennie. Ettől az egytől eltérően ez egy hagyományos közelharc támadás, ami azt jelenti, hogy az egységhez kapcsolódhat egy Forraló, vagy akár olyan modulok is, melyek növelik az erejét, stb.

MUTÁNS 3



Közelharc támadás.

MÉRÉGKEVERŐ 2



Mérgező támadás.

ŐR 4



Távolsági támadás.

BÉRGYILKOS 1



Távolsági támadás.
Mesterlövész.

HÁLÓVETŐ 1



A Mississippi Hálóvetője az ellenfél harcképte-lenné tételén kívül 1 sérülést okozó támadást is véghez tud vinni. A támadást a Hálóvető a csata rá vonatkozó kezdeményező fázisában hajtja végre. Maga a háló a megszokott módon működik. Mindez azt jelenti, hogy a Hálóvető megtámadhatja lehálózott ellenfelét.

PARALÍZIS 2



A Paralízis minden hozzá kapcsolódó ellenséges egységre hat. Amíg a Paralízis egy ellenséges egységhez kapcsolódik (beleértve a főhadiszállást is), az az egység lebénel: semmilyen támadást nem tud végrehajtani. A lebénelített egység minden más képessége érvényben marad (modulok, hálók, szívósság, páncél, stb.).

MUTÁCIÓ 2



A hozzá kapcsolódó egységek (kivéve a főhadiszállást) 2 plusz szívósságpontot kapnak (ha az egység sérülést kap, nem hal meg - helyette egy sérülésjelző kerül rá). Ha egy ilyen egység lekapcsolódik a Mutációról, vagy ha a Mutációt lehálózják, illetve átveszik felette a hatalmat, az egység azonnal elveszti plusz szívósságpontjait, melynek következtében azonnal meg is halhat (ha csak a Mutáció által biztosított plusz szívósságpontoknak köszönhetően volt még életben). Ha egy egységhez két Mutáció is kapcsolódik, az egység 4 szívósságpontot kap.

HARCTÉRI ÉLETMENTŐ 2



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

ZÓNA 1



A Zóna minden hozzá kapcsolódó ellenséges egységre hat és lecsökkenti azok kezdeményező értékét 0-ra (melyet nem emelhet meg egyetlen ellenséges modul vagy főhadiszállás (Borgo) képessége sem).

FORRALÓ 3



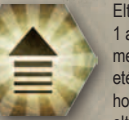
A Forraló minden hozzá kapcsolódó barátságos egységet a mérgezés képességével ruházza fel (azok közelharc és távolsági támadása is mérgező hatással lesz).

TRANZSPORTÁLÁS 1



Távolítsuk el a tábláról és dobjuk el egyik saját egységünket (kivéve a főhadiszállást), és tegyük át a helyére bármelyik olyan egységünket, mely már a táblán van (kivéve a főhadiszállást). Az áthelyezett egységet bármilyen irányba elforgathatjuk. A Transzportálás nem hat az alaplappakra és az olyan egységekre sem, melyek le vannak hálózva, vagy átvették felettük a hatalmat.

TASZÍTÁS 1



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

CSATA 4



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

MOZGATÁS 3



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

FÜSTFÜGGÖNY 1



Forgass el egy ellenséges egységet egy tetszésed szerinti irányba. Lehálózott egységet nem forgathatsz el.

MÉRGEZŐ BOMBA 1



A Mérgező bomba a csata során az 1-es kezdeményező fázisban robbanhat fel, 1 sérülést okozva a rajta álló, valamint az összes szomszédos egységnek, legyen az barátságos vagy ellenséges (beleértve a főhadiszállásokat). A robbanás után a Mérgező bomba lapkáját eldobjuk. Mivel a Mérgező bomba nem számít egységnek, kezdeményező értéke nem növelhető meg.

A Mérgező bomba egy alaplappa.
- A fordító.

Megjegyzés: A Mérgező bombán álló egységet érdemes megjelölnünk a Mérgező bomba jelzőjével, emlékeztetőül a lehetséges robbanásra.

Mérgező bombajelző



Mesterlövész

A mesterlövész kiválaszthatja, hogy a tűzvonalában álló ellenséges egységek közül melyiket veszi célba (és nem kell az első ellenséges egységet választania). A meglőtt egység páncélja a szokásos módon véd a támadás ellen.



Mérgezés

A mérgezés egy újfajta támadási mód, mellyel egy egység rendelkezhet. A mérgezés képességével rendelkező egységek a csaták során nem okoznak sérüléseket, ehelyett egy mérgezésjelzőt helyezünk a megtámadott ellenséges egységre - a mérgezés csak a támadás jelzésének irányában álló, ellenséges egységekre hat. A mérgezés támadásnak számít (tehát a Steel Police Birója visszatükrözheti, hat rá a paralízis, stb.), viszont nem okoz sérülést, tehát nem kerülhető el a harctéri életmentővel, és mivel nem számít közelharc támadásnak, a közelharc támadások erejét növelő modulok nem hatnak rá.



Méreg

Ha egy méreg képességgel rendelkező egység sérülést okoz egy ellenséges egységnek (beleértve a főhadiszállást), a sérülést szerző egység nem csak a szokásos sérülést kapja meg, hanem mérgezést is (melyet egy mérgező jelző ráhelyezésével jelölünk). Innentől kezdve a megmérgezett egység minden csata elején egy sérülést kap a mérgetől (a kezdeményező fázisok előtt).



Mérgező jelző

TELI TÁBLA

Ha egy csatát követően egyetlen lapka sem kerül le a tábláról, vagyis a tábla még mindig teli van, azonnal újabb csatára kerül sor - addig, amíg legalább egy lapka eldobásra nem kerül a tábláról, vagy amíg egy főhadiszállás szívósságpontjai nullára nem csökkennek.

Ha egy csatát követően egyetlen lapka sem kerül le a tábláról, és egy egység vagy főhadiszállás sem szerzett sérülést, a játék azonnal véget ér, és az a játékos lesz a győztes, akinek főhadiszállása több szívósságponttal rendelkezik.

Különleges versenyszabályok Halálos lehelet:

Az olyan ritka esetekben, amikor a játék 0-0 döntetlen eredménnyel ér véget (minden játékos főhadiszállása romba dől), a Mississippi nyer.