

## SPECIÁLIS SZABÁLYOK

### FSZ

Azok a támadások, melyek normál esetben nem okoznak sérülést a FSZ-oknak (pl. orvlövész, lé-gicsapás, akna, gránát, verem, stb.), nem okoznak sérülést a Mephisto FSZ-nak sem.

A Vegas irányítás átvétele nincs hatással a Mephisto FSZ-ra.

A Sharrash robbanószer nem okoz sérülést a Mephisto FSZ-nak, a paralízis azonban a rendes szabályok szerint hat rá.

A Mephisto sereg többi lapkájára ezek a képességek a rendes szabályok szerint hatnak.

### MODULOK

Ha egy bénító vagy egy agitátor (vagy a Vegas FSZ) átveszi az irányítást egy olyan Mephisto modul felett, amely az egész táblára hatással volt, annak megfelelően az előörs vagy a Vegas játékos számára is az egész táblára fog hatni.

A szájnnyílás modul átvételének nem lesz semmilyen hatása.

Ha a Vegas játékos átveszi az irányítást a szonda modul felett, az a játékos körönként aktiválhat legfeljebb 2 olyan implantátumot, amely felett szintén átvette az irányítást (ha átvette az irányítást 2 felett).

### IMPLANTÁTUMOK

Ha egy implantátum lehelyezésével betelik a tábla, azonnal csata kezdődik – nincs idő az utolsó implantátum aktiválására.

A bénító nem hat az implantátumokra.

Ha egy implantátum felett irányítás átvétellel veszik át az irányítást, a Vegas játékos a rendes szabályok szerint aktiválhatja azt (akár abban a körben is, amikor az implantátum felett átvette az irányítást), annak az elvnek megfelelően, miszerint minden játékos egy implantátumot aktiválhat a saját körében.

Ha az átvett implantátum egy inkubátor, és már van rajta egy jelző, az implantátumot a jelzővel együtt veszik át. Ha nincs rajta jelző, a Vegas játékos a rendes módon helyezheti rá az egyik rendelkezésre álló inkubátorjelzőt (a körönként 1 implantátum aktiválásának lehetőségét kihasználva).

Ha a fúrót egy jelzővel ellátott inkubátorra használjuk, azt a jelzővel együtt mozgathatjuk át.

A savvető használata és a Sharrash robbanószer robbanása egyszerre történik.

KEDVES VÁSÁRLÓNK, JÁTÉKAINKAT A LEGNAGYOBB ODAFIGYELÉssel ÁLLÍTJUK ÖSSZE. HA AZONBAN AZ ÖN PÉLDÁNYÁBÓL MÉGIS HIÁNYZIK VALAMI – ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. KÉRJÜK, ÉRTESÍTSSEN BENNÜNKET: WSPARCIE@PORTALGAMES.PL

### KÖSZÖNET:

Tomasz Stchlerowski & Kobel-Radzionkównak, Michał Oracznak, Maciej Mutwilnak, Maciej, Edi' Wodeckinek, Mariusz Gandzelnek, Rafał Szymanak, Mepponak, Kelenek, Zeddeknek, Alkirknak, Helldozernek, Feionak, Malkaviankanak, Rustannak, Radzionak, Seditnek, Dudo, Midaga, Sudakovicnak, Hubert Bartosznak, Matt Shinnernak, Yann Wenznek, Geof-frey Engelsteinnek, a BGG felhasználóinak és nem utolsósorban Ninanak.

### Fordította a Játékmester Társasjátékból

megbízásából: X-ta

Szerkesztette: grafiction Lektorálta: Artax

## SZABÁLYOK



ÁTGORHATOD A SZABÁLYOKAT, ÉS HELYETTE MEGISMERHETED A SEREGET VIDEO BEMUTATÓNK SEGÍTSÉGÉVEL IS!  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

## MEPHISTO

A bombák robbantotta radioaktív kráterek mélyéből eredő anomáliák olyan borzalmaknak adtak életet, melyekről a háború előtti tudósok álmodni sem mertek. Mephisto egy óriási, hús és acél egyedi ötvözetéből létrejött féreg, amely még a jól felfegyverzett expedíciós hadseregeket is elrettentí. A szennyező kráterek útvonalaink lerövidítésére csábíthatnak, vagy értékes nyersanyagokkal kecsegtethetnek, ám többnyire csak az átkelők temetkezési helyévé válnak. Ha valaki a szörny területére merészkedik, ellensége számos csapdájával és megtevesztésével kell szembenéznie, melyek mind csak áldozatokra várnak. Ez olyan, mintha nem egyetlen lényel, hanem egy egész sereggel harcolnánk!

## A SEREG LEÍRASA

A sereg fő előnyét azok a modulok képezik, melyet akkor is működnek, ha nem kapcsolódnak a FSZ-hoz, valamint teljesen új típusú egységeik – az implantátumok.

A sereg legnagyobb hátránya, hogy mindössze egyetlen lapkával támadhat ellenségeire, ráadásul plusz lapkákat kell lehelyeznie a táblára, hogy felgyorsíthassa vagy felerősítse annak támadásait. Ezen kívül Mephistonak nincs távolsági támadása.

## TAKTIKAI TANÁCS

A játék elejétől érdemes a Mephisto FSZ-át az ellenfél FSZ-ához közel tartani, de nem a tábla szélén.

Ugyanakkor a Mephisto implantátumainak és moduljainak a tábla széle a legkedvezőbb, távol az ellenfél FSZ-ától. Így hát döntenie kell, hogy erőit arra összpontosítja, hogy elpusztítsa az implantátumokat és a modulokat (nem okozva sérülést a Mephisto FSZ-nak), vagy az ellenfél FSZ-ának támadására koncentrál, amellyel Mephisto jelentősen megerősödhet.

## ÚJ SZABÁLYOK ÉS LAPKÁK

### A MEPHISTO FSZ

a sereg egyetlen olyan lapkája, mely meg tudja támadni az ellenséges egységeket (beleértve a FSZ-okat is).

Ha a Mephisto FSZ-t lehalózzák, továbbra is változatlanul működni fog, kezdeményezője azonban minden rádobott háló után 1-gyel csökken.

Minden egyéb esetben úgy kezeljük, mint bármelyik másik FSZ-t (pl. életereje 20, a többi FSZ nem tudja megsebezni, az olyan támadások nem lesznek rá hatással, melyek a FSZ-oknak nem okoznak sérülést, stb.).

### A MEPHISTO MODULOKNAK

(kivéve az erősítőt) nem kell kapcsolódnuk a FSZ-hoz, hogy működjenek – csak le kell őket helyezni a táblán bárhová.

### AZ IMPLANTÁTUMOK

olyan új típusú egységek, melyek mindegyike azokat a plusz akciókat ábrázolja, melyeket a játékos saját körében hajthat végre.

A játékos körönként egyszer aktiválhat egy olyan implantátumot, mely már le lett helyezve a táblára (és a saját seregéhez tartozik).

Kivételesen a szabály alól: szonda modul. Minden táblán lévő szonda modullal eggyel több implantátumot aktiválhatunk. Egy implantátum körönként csak egyszer aktiválható.

A táblára helyezett implantátumoknak nem kell a FSZ-sal szomszédosnak lenniük ahhoz, hogy aktiválásra készek legyenek.

A lehalózott implantátumokat nem lehet aktiválni.



Példa az implantátumokra

SZERZŐ: Michał Herda  
A SEREG FEJLESZTŐJE: Michał Oracz  
SZABÁLYKÖNYV: Magdalena Zachara, Łukasz Piechaczek  
ILLUSZTRÁCIÓ: Mateusz Bielski  
SZABÁLYKÖNYV SZERKESZTÉS: Rafał Szyma  
DOBOZ ÉS DISPLAY TERV: Maciej Mutwil



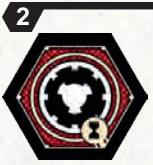
PORTAL GAMES  
UL. ŚW. URBANA 15 44-100  
GLIWICE, POLAND tel./fax  
+48 32 334 85 38

[portal@portalgames.pl](http://portal@portalgames.pl) [www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)





**1 FSZ**  
Az 1-es kezdeményező fázisban három irányba támad. Az egyik oldalát páncél védi. Különleges képessége: forgás. Körönként egyszer az egyik Mephisto egység (beleértve a FSZ-t) elfordulhat bármelyik irányba.



**2 SZONDA**  
Minden táblán lévő szonda plusz egy lehetőséget biztosít a játékosnak arra, hogy saját körében egy újabb implantátumot aktiváljon (de minden implantátum továbbra is csak egyszer aktiválható).



**1 SZÁJNYÍLÁS**  
Ha ez a lapka a táblán van, a Mephisto FSZ mind a 6 irányba tud közelharcban támadni (nem csak az alapvető három irányba). A három hozzáadott támadást ugyanolyan erővel hajtuk végre és ugyanabban a kezdeményező fázisban, mint a rendes támadásokat.



**4 KAROM**  
Ha ez a lapka a táblán van, megnöveli a közelharc támadások erejét 1-gyel. Ezen kívül az egyik oldalán páncél is található.



**3 GYORSÍTÓ**  
Ha ez a lapka a táblán van, megnöveli a kezdeményező értékét 1-gyel. Ezen kívül az egyik oldalán páncél is található.



**2 ÁLLKAPCSOK**  
Ennek a modulnak az aktiválása azonnal csatát vált ki, melyet a rendes szabályok szerint bonyolítunk le.



**2 ERŐSÍTŐ**  
Minden hozzá kapcsolódó, saját vagy szövetséges (a továbbiakban barátságos) egység (kivéve a FSZ-t) plusz 1 szívósságpontot kap (amikor egy ilyen egység sérülést szerez, nem pusztul el – ehelyett teszünk rá egy sebesülésjelzőt). Ha egy ilyen egység elveszti kapcsolatát az erősítővel, vagy az erősítőt lehalózzák, az adott egység azonnal elveszti plusz szívósságpontját (és ha csak az erősítőnek köszönhetően volt még a táblán, azonnal elpusztul).



**3 INKUBÁTOR**  
Ennek az implantátumnak az aktiválásával a játékos választhat egy rendelkezésre álló inkubátorjelzőt, melyet ráhelyezhet az inkubátor lapkájára. A jelző a következő csata végén kerül vissza a rendelkezésre álló jelzők közé (így újra használható lesz a következő aktiválásnál). Mindegyik inkubátor lapkán egyszerre csak egy inkubátorjelző lehet.



Gyorsító



Karom



Háló



Savvető

A következő inkubátorjelzők állhatnak rendelkezésre:  
**Gyorsító** – 2-vel növeli a kezdeményező értéket.  
**Karom** – 2-vel növeli a közelharc támadások erejét.  
**Háló** – A FSZ minden aktív támadási irányában hálót vet ki (alapból 3 irányba, vagy – ha a szájnnyílás a táblán van – mind a 6 irányba). Ezzel a jelzővel a tüske is megkapja a hálótetés képességét.  
**Savvető** – A következő csata elején (a kezdeményező fázisok előtt) a játékos felrobbanthatja egyik egységét (kivéve a FSZ-t).

A kiválasztott egység elpusztul, és minden szomszédjában álló, barátságos vagy ellenséges egység (kivéve a FSZ-okat) 1 sérülést kap. A felrobbanó egységet nem lehet megmenteni (pl. erősítővel). Lehalózott egységeket nem robbanthatunk fel a savvető használatával.



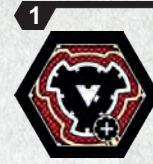
**1 KÖZVETÍTŐ**  
Ennek az implantátumnak az aktiválásával a játékos bármely két szomszédos, barátságos egységével (beleértve a FSZ-t) sáncolhat, felszerelve helyüket az elforgatásuk nélkül. A lehalózott egységek (kivéve a Mephisto FSZ-t) nem sáncolhatnak.



**2 FAROK**  
Ennek az implantátumnak az aktiválásával bármelyik barátságos egységgel (beleértve a FSZ-t) eltaszíthatunk egy szomszédos, ellenséges egységet.



**1 BAL OLDALI TÜSKE**



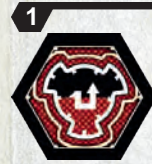
**1 JOBB OLDALI TÜSKE**



**2 CSÁPOK**  
Ennek az implantátumnak az aktiválásával az egyik barátságos egység (beleértve a FSZ-t) elragadhatja az egyik ellenséges egységet, mely egy mezőre van tőle, és maga mellé mozgathatja, hogy szomszédosok legyenek. Az elragadott egységet csak 1 mezőnyit mozgathatjuk arrébb. Ha az öt elragadott egység szomszédosságban több üres mező is található, az ellenfél választja ki, hogy hová szeretné mozgatni egységét. Az elragadott egység bármelyik irányba elfordulhat, miután elragadták. A lehalózott Mephisto egységek (a FSZ-t kivéve) nem ragadhatnak el ellenséges egységeket. A lehalózott egységeket nem lehet elragadni.



**2 VÉGTAGOK**  
Ennek az implantátumnak az aktiválásával az egyik barátságos egységet (beleértve a FSZ-t) átmozgathatjuk egy szomszédos, üres mezőre, és/vagy elforgathatjuk bármelyik irányba, ha van ilyen lehetőség.



**1 FŰRŐ**  
Ennek az implantátumnak az aktiválásával az egyik barátságos egységet (beleértve a FSZ-t) átmozgathatjuk bármelyik üres mezőre (az alaplapkákat tartalmazó mezőket foglaltnak tekintjük).



**2 SÁNCOLÁS**  
A játékos két szomszédos egysége (beleértve a FSZ-t) helyet cserélhet egymással, de nem változtathatják meg az irányukat. A lehalózott egységek nem tudnak sáncolni (kivéve a Mephisto FSZ-t).



**3 CSATA**



**2 MOZGÁS**

**TÜSKE**

Ennek a implantátumnak az aktiválásával a játékos lehelyezhet egy tüskejelzőt (minden tüskével a hozzá tartozó tüskejelzőt használhatjuk – a bal vagy a jobb oldalt) az egyik ellenséges egységre (beleértve a FSZ-t), amely nem szomszédos a Mephisto FSZ-ával. Ez a jelző azt jelzi, hogy az egység a Mephisto FSZ-ának támadási hatósugarában áll. A következő csata során a Mephisto FSZ-a meg fogja támadni, ugyanazzal az erővel és kezdeményező értékkel, mint amilyen a rendes támadása. A tüske nem egy extra támadás – ha a tüskejelző egy olyan ellenséges egységen van, amelyet már megtámadott a Mephisto FSZ-a rendes közelharc támadással, nem támadja meg kétszer. A tüskejelző a csata után visszakerül a játékoshoz. A tüskejelző visszakerül a játékoshoz:  
- miután megtörtént a csatában a támadás; vagy  
- ha a jelzővel ellátott egység egy másik mezőre mozog; vagy  
- miután a tüske implantátumot lehalózták, átvették felette az irányítást, vagy elpusztították. Miután egy jelzőt lehelyeztünk, nem mozdíthatjuk el, amíg vissza nem kerül a játékos kezébe. A páncél nem véd meg a tüskétől.



**Példa a tüske használatára:** A csata során a Mephisto FSZ 2-es erővel támad az 1-es kezdeményező fázisban. A jobb oldali tüskének köszönhetően ez a támadás eléri a bajkeverőt is – az egység 2 sérülést szerez, és ezért lekerül a tábláról. Az előrs FSZ-a szintén CSAK 2 sérülést szerez – a Mephisto FSZ rendes támadásának hatósugarában áll, így a tüske jelenléte nem növeli az okozott sérülést. A támadásokat követően mindkét tüskejelző visszakerül a játékoshoz.