

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

Biodroid

Ha egy biodroid ugyanakkor pusztul el, amikor az ellenség átveszi felette az uralmat (például egy Vegas agitátor segítségével), továbbra is visszakérül a Smart játékos paklijába.

Mozgás

A játékos minden lehetséges módot kihasználhat arra, hogy egy adott egységet egy körben akár többször is mozgassa (például a FSZ különleges képességét, egy azonnali mozgás akciólapkát és a lapka saját mozgékonyágát).



Terror többfős játékokban

Többfős csapatjáték vagy élethalálarc esetén az összes többi játékost megakadályozza abban, hogy lapkát helyezzen a táblára.

A doboz tartalma:

35 Smart sereglapka, 2 Smart FSZ jelző, 2 hálójelző, 7 sérülésjelző, pótlapok és -jelzők, szabálykönyv / kártyaségédlet a sereghez.

FONTOS!

LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT A WWW.PORTALGAMES.PL CÍMET TELJESEN ÚJ HEX FELADVÁNYOKÉRT A SMART SEREGHEZ.

JÁTÉKAINKAT NAGY ODAFIGYELÉSSSEL KÉSZÍTJÜK. HA AZONBAN A TE PÉLDÁNYOQBÓL MÉGIS HIÁNYOZNA VALAMI - ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. KÉRLEK, TUDASD VELÜNK: wsparcie@portalgames.pl

SZERZŐ: Michał Oracz
SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz
FORDÍTÁS: Marcin Słapa
ILLUSZTRÁCIÓK: Sławomir Maniak
DIZÁJN ÉS KIVITELEZÉS: Maciej Mutwil



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

www.portalgames.pl

KÖSZÖNET: Rafał Szyma, Piotr Pleban, Michał Herda, Ignacy Trzewiczek, Lukasz Piechaczek, Maciej Mutwil.

A Játékmester Társasjátékolt megbízásából fordította: X-ta, szerkesztette: RaveAir, lektorálta: Artax, közreműködő: Csibu

GYÚJTSD ÖSSZE MIND!



Sharrash



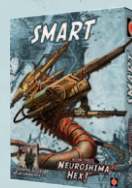
Mississippi



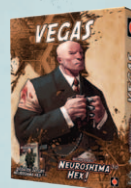
Neodżungla



New York



Smart



Vegas



A Smart eredetileg a molochoktól származik és csak az emberekkel folytatott harcok után vált külön tőlük. A sereg a kontinens déli részén állomásozik, mivel ott, a Neodzsungel mélyén talált menedékhelyet. Mivel a Smart távol van a molochok irányító elektronikus agyaktól, megváltozott, öntudatra ébredt, és bármilyen utasítást figyelmen kívül hagyva elkezdte létrehozni saját furcsa, robotok és élő organizmusok által ötvözött egységeit, melyek között vannak regenerálódni képes biodroidok, valamint mikro-robotok, melyek technológiailag fejlett elektromágneses fegyverrel ellátott parazitákként funkcionálnak. A legtöbb Smart bázis a föld alatt van, és bármi történjék, mindig rejtélyek fátylába burkolózik, elrejtőzve az emberek és a molochok elől.

A SEREG LEÍRÁSA

A Smart egyik legnagyobb előnye, hogy csapatai rendkívül könnyedén mozognak a FSZ körül, melynek segítségével hathatós tűzvonalat hozhat létre, a másik pedig a különleges szállító képessége, mellyel több lehetősége nyílik a megfelelő egységet a megfelelő helyre helyezni. Hátránya a FSZ-a minimális mozgékonyága.

TAKTIKAI TANÁCS

Saját FSZ-unkat minél hamarabb vegyük körbe hálóvető és lövész egységekkel, hogy azok a FSZ különleges képességének köszönhetően mozoghassanak és elfordulhassanak.



FSZ 1



Különleges képesség - Saját körében minden szomszédos, barátságos egység végrehajthat plusz egy mozgást és/vagy forgást, mintha rendelkezne a mozgékonyág képességével. Az egység akár el is mozoghat a FSZ-től. A FSZ saját magát nem mozgathatja.

SODRÓ 1



A 2-es és 1-es kezdeményezési fázisokban támad. Közelharcú támadás. Páncél.

HASFELMETSZŐ 1



Közelharcú támadás.

HÁLÓVETŐ 2



Háló.

SZÁLLÍTÓ 3



Amikor a lapkák a táblára kerülnek, a Smart parancsnoka leveheti a szállítót a tábláról és a helyére teheti az egyik táblára kerülő lapkáját. Ha a szállító megsérült, a sérülés nem kerül át az új lapkára. Mozgékonyág. Páncél és szívósság.

GAUSS ÁGYÚ 3



Egyszerre több ellenséget is el tud találni. A tűzvonalában álló ellenséges egységek mindegyike 1 sérülést kap. Nincsenek rá hatással a lövések erejét növelő bónuszok.

KIBORG 2



Távolsági támadás.

GÖLEM MK3 2



Távolsági támadás.

BIODROID 1



Amikor elpusztul, visszatér a Smart játékos paklijának tetejére, így azt fogja felhúzni legközelebb. Távolsági támadás.

ANYAMODUL 2



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

TISZT 4



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak távolsági támadásukhoz.

FELDERÍTŐ 2



A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.

ORVLÖVÉSZ 1



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

TASZÍTÁS 3



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

TERROR 2



Ez a lapka megakadályozza az ellenfelet abban, hogy a következő körben egységet helyezzen le a táblára (azonban használhat azonnali akciólapkákat, mozgathat egységeket, stb.).

CSATA 4



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

MOZGÁS 1



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

