



A doboz tartalma:

35 Vegas sereglapka, 2 Vegas FSZ jelző, 4 irányításjelző, 5 sérülésjelző, pótlapok és -jelzők, szabálykönyv / kártyaségédlet a sereghez.



FONTOS!

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

JÁTÉKAINKAT NAGY ODAFIGYELÉSSEL KÉSZÍTÜNK. HA AZONBAN A TE PÉLDÁNYODBÓL MÉGIS HIÁNYOZNA VALAMI - ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. KÉRLEK, TUDASD VELÜNK: wsparcie@portalgames.pl

SZERZŐ: Michał Oracz
SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz
FORDÍTÁS: Marcin Ślapa
ILLUSZTRÁCIÓK: Sławomir Maniak
DIZÁJN ÉS KVITELEZÉS: Maciej Mutwil



www.portalgames.pl

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

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

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



Sharrash



Mississippi



Neojungle



New York



Smart



Vegas

GYŪJTSD ÖSSZE MIND!



GUARD



BODYGUARD



MARKSMAN



MERCENARY

VEGAS

Vegas kevésbé érezte meg a háború hatását, mint a többi Egyesült Államokbeli város, és azon kevés túlélő civilizáció központok egyikévé vált, ahol magasabb az életszínvonal, mint a romos kontinens többi részén. Vegasból lett a gazemberek Mekkája, ahová a könnyed pénzszerzés illata csalta oda a leghitványabb embereket. Manapság mindenki tudja, hogy Vegasban bármit megkaphatsz, amit szeretnél, feltéve, hogy meg tudod fizetni. Vegas ereje nem egy erős hadseregben vagy nehézfegyverekben nyugszik, hanem gazdagságban, gépek programozásában és az emberek manipulációjára való képességében.

A SEREG LEÍRÁSA

Előnye, hogy többféle módszerrel játszhatja ki ellenfelét és saját egységeit használhatja ellene - köszönhetően FSZ-a és agitátorai képességének. Továbbá seregének jelentős mozgékonyága is előnyhöz juttatja. Hátránya, hogy kevés katonával rendelkezik és azok kezdeményezője is igen alacsony

TAKTIKAI TANÁCS

Kifizetődő taktika lehet, hogy saját FSZ-odat az ellenség FSZ-a közelébe mozgatod, hogy átvehesd az uralmat az olyan ellenséges egységek felett, akik a FSZ védelmében állnak.

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) ráhelyezhetünk 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 akciólapokkal lehet őket elpusztítani (orvlövesszel, gránáttal, légi csapással, kisbombával). Az alaplapkák nem blokkolják a tűzvonalakat: átlöhetnek felettük. Azokat a mezőket, amelyeken alaplapkák vannak, nem tekintjük foglaltak, amikor azt a csatakválto helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.



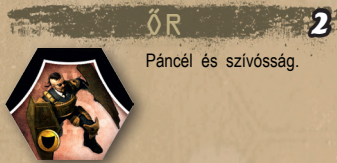
FSZ 1
Különleges képesség - Irányítás átvétele. Csak egy irányba működik.



ZSOLDOS 2
Távolsági támadás.



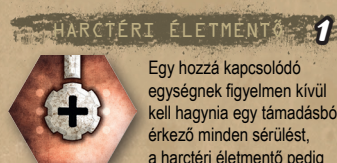
TESTŐR 2
Közeli támadás.



ŐR 2
Páncél és szívósság.



LÖVŐSZ 2
Távolsági támadás.



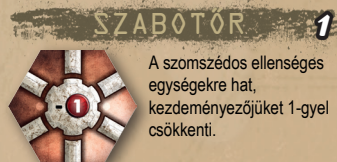
HARCTERI ÉLETMENTŐ 1
Egy hozzá kapcsolódó egységnek figyelmen kívül kell hagynia egy támadásból érkező minden sérülést, a harctéri életmentő pedig eldobásra kerül.



FELDERÍTŐ 2
A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.



AGITÁTOR 3
Ez a modul képes átvenni az irányítást az ellenséges egységek felett.



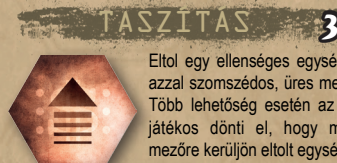
SZABOTŐR 1
A szomszédos ellenséges egységekre hat, kezdeményezőjüket 1-gyel csökkenti.



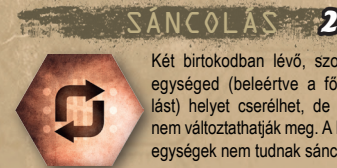
ORVLÖVŐSZ 1
Az orvlövész egy sebesülést ejt az ellenség egy általunk választott egységén bárhol a táblán. Az orvlövész nem lőhet az ellenség FSZ-ára.



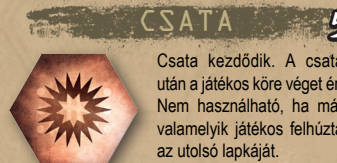
FORGATÁS 3
Ezzel a lapkával egyik saját lapkánkat ingyen átforgathatjuk. A lehálózott egységek nem forgathatók.



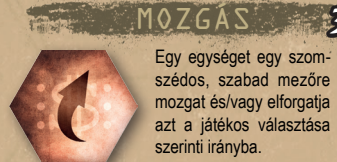
TASZÍTÁS 3
Eitől egy ellenséges egységet 1 azzal szomszédos, üres mezőre. Több lehetőség esetén az eltolt játékos dönti el, hogy melyik mezőre kerüljön eltolt egysége.



SÁNCOLOS 2
Két birtokodban lévő, szomszédos egységed (beleértve a főhadiszállást) helyet cserélhet, de irányukat nem változtathatják meg. A lehálózott egységek nem tudnak sáncolni.



CSATA 5
Csata kezdődik. A csata után a játékos köre véget ér. Nem használható, ha már valamelyik játékos felhúzza az utolsó lapkáját.



MOZGÁS 3
Egy egységet egy szomszédos, szabad mezőre mozgat és/vagy elforgatja azt a játékos választása szerinti irányba.



AKNA 2
Alaplapka. Ha egy aknára helyezünk vagy mozgatunk egy egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges), az egység és az akna automatikusan megsemmisül és lekerül a tábláról. Ha a főhadiszállást helyezzük vagy mozgatjuk az aknára, az akna megsemmisül, a főhadiszállást pedig sértetlen marad. A harctéri életmentő az akna által okozott sérülést a rendes szabályok szerint elnyelheti.

KÜLÖNLEGES SZABÁLY

A Vegas irányító játékos sorrendben mindig az utolsó.

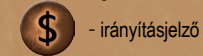


IRÁNYÍTÁS ÁTVÉTELE

Vegas automatikusan átveszi az irányítást az agitátorokhoz vagy a Vegas FSZ-hoz kapcsolódó ellenséges egységek felett, és barátságos egységként kezeli őket (ne feledjük, hogy a FSZ különleges képessége csak egy irányba működik).

Ezen kívül a Vegas játékos a átvétel pillanatában átfordíthatja az egységet bármilyen irányba. Az egység addig tartozik a Vegas seregéhez, amíg közvetlen kapcsolatban áll a Vegas FSZ-ával. Az irányítás alatt álló egységre irányításjelzőt kell helyeznünk.

Az ellenséges FSZ felett nem lehet átvenni az irányítást.



RÉSZLETES SZABÁLYOK

Az irányítás átvétele erősebb, mint a háló, ami azt jelenti, hogy ha egy hálóvető és egy agitátor küzd meg egymással, az agitátor átveszi az irányítást a hálóvető felett és nem kerül csapdába.

Az irányítás átvétele erősebb, mint az előőrs bénító akciója, ami azt jelenti, hogy ha egy bénító és egy agitátor csap össze, az agitátor átveszi az irányítást a bénító felett, és nem fordítva.

De ha a bénító megtámadja az agitátort, aki egy másik irányba néz, akkor a bénító a rendes szabályok szerint átveszi az irányítást az agitátor felett.

Amikor egy egység felszabadul az agitátor/Vegas FSZ hatása alól, nem fordul vissza automatikusan abba az irányba, amerre az átvétele előtt nézett.

Ha az agitátor (vagy a Vegas FSZ) egy csata során veszi át az irányítást egy ellenséges egység felett, azt az egységet a csata befejeztével azonnal átforgathatja.

Egy átvett, megsérült egység megtartja sérüléseit. Ehhez hasonlóan a sérülések akkor is az egységen maradnak, ha az felszabadul az ellenség irányítása alól.



X - lapkák száma