

MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA 3.0 HEX!

A FAST TACTICAL BOARDGAME FOR 2 – 4
PLAYERS SET IN THE POSTAPOCALYPTIC WORLD.



COMMAND 1 OF 4 FACTIONS:
MUTANTS, MACHINES,
GANGS AND SOLDIERS!

LEARN FEATURES OF YOUR WARRIORS.
USE WEAK POINTS OF YOUR ENEMY.
BE READY TO CHANGE YOUR TACTICS.

8+

30 min.

2-4



MORE ARMIES TO COME:



TACTICAL MILITARY GAME

THESEUS
THE DARK ORBIT

BOTS



NEM KELL EZEKET A SZABÁLYOKAT ELOLVASNOD!

LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT ÉS NÉZD MEG RÖVID VIDEÓNKAT ANGOLUL, HOGY MEGTANULD A BOTS
SZABÁLYAIT!

www.portalgames.pl

Egy új, rémisztő ellenség jelent meg a Theseus úrállomás folyosóin. Azok a kezdetben furcsának és ismeretlennek tűnő gépezetek, melyek a falakhoz simulva vagy a rakodótér titokzatos ládáiba zárva álltak, mind egyszerre tűntek el. Azóta gyakran metsző, fémes nyikorgás hasít a folyosók sötétjébe. Volt, aki élettelen, gombszerű szemeket látott a technológiai részlegen. Amikor mechanikus, csikorgó hangok kíséretében egy acélpenge jelent meg a sötétben, már túl késő volt a menekülésre...

Ez a kiegészítő egy új frakcióval, a botokkal bővíti ki a Theseus: The Dark Orbit alapjátékát. A botokkal az alapjáték bármelyik frakcióját helyettesíthetjük. Ez a kiegészítő a játékosok számát nem növeli meg.

JÁTÉKELEMEK

1 SZEKTORTÁBLA



25 FRAKCIÓKÁRTYA



3 BÓNUSZKÁRTYA

Ezeket az alapjáték
bónuszkártyái közé kell
kevernünk.



3 FRAKCIÓ EGYSÉGJELZŐ



Az első játék előtt fel kell matri-
cáznunk a jelzőket. Minden jelző
egyik oldalán az alapegységnek,
másik oldalán pedig a fejlett
egységnek kell lennie.



Az alapegység egy ellenséges
egységet támad meg, a fejlett
pedig minden ellenséges egységet,
amely az adott szektorban,
lőtávolságban tartózkodik.

1 FRAKCIÓJELZŐ

Ezzel a jelzővel jelöljük a
játékos életerőpontjait.



KIEGÉSZÍTŐ JELZŐ

Ezeket a jelzőket különböző
kártyák hatása hozza
játékba.



1x célkereszt
jelző



5x
plazmajelző



3x intelligens
bomba pontjelző



3x
elemzésjelző



2x
drónjelző



1x
erőterjelző

1 SZÖVETSÉGJELZŐ

Ezeket a jelzőket csak a több-
játékos változathoz használjuk.



ÚJ TÍPUSÚ KÁRTYÁK

STARTKÁRTYA



A startkártyák csak akkor lépnek életbe, amikor egy egység abból a szektorból kezd meg mozgását, amelyben ez a kártya üzembe lett helyezve. A Kampó az új típusú kártyák közé tartozik.



MEGJEGYZÉSEK A KÁRTYÁKHOZ

RÉSZLETES MAGYARÁZAT:

Plazma – Amikor a plazma szektorában először jelenik meg egy kisebb Idegen (egy Idegen kártya közvetlen hatására – Inkubátor) vagy egy embrió (az adott szektorban történtő Pandora szaporodásnak köszönhetően), nem helyezünk plazmajelzőt a kártyára.

Intelligens bomba – 1 ponttal indul. Amikor ezt a kártyát üzembe helyezzük, tegyünk rá egy kiegészítő intelligens bomba pontjelzőt, ezzel jelezve az 1-es értéket. Ezzel a jelzővel fogjuk jelezni a játék során gyűjtött intelligens bombapontokat.

Kampó – Az egységed akkor is magával vihet egy (vagy több) ellenséges egységet, ha a célszektorban nincs elég hely minden mozgott egység számára. Ebben az esetben a mozgást végrehajtó játékos dönti el, hogy mely egységek kerülnek a szektor termeibe, és melyek az űrbe.



KÁRTYÁK ÉS REPRODUKCIÓK / FEJLESZTÉSEK:

Erőtér, Rejtett zsilip + Reprodukció – Ezekre a kártyákra nem hat a reprodukció.

Elemzés, Kampó, Páncél, Letapogatás, Javítómodul + Reprodukció – A reprodukció a rendes szabályok szerint működik, sikeresen megduplázva a célkártyán látható fejlesztésszimbólumokat.

Megjegyzés! A Javítómodul reprodukciója után a Reprodukció kártyát nem dobjuk el.

Drón + Reprodukció – Reprodukcióval 2 drónjelzőt kapunk (ha van két rendelkezésre álló), melyet bármelyik egységünkön elhelyezhetünk (akár két különböző egységünkön is).

Üzemanyag + Reprodukció/Fejlesztés – Ha az Üzemanyag kártyát fejlesztjük vagy reprodukcióval lemásoljuk, a játékos eldöntheti, hogy az Üzemanyagot használva 0, 1 vagy több plusz szektornyit lép a mozgása során.

Plazma + Reprodukció – A szomszédos Reprodukció ellenére a plazmajelzőket továbbra is csak a plazmakártyára fogjuk lehelyezni. Amikor egy reprodukcióval lemásolt Plazma kártyával váltunk ki kisebb rohamot, mindig kétszerannyi plazmajelzőt kapunk.

Megjegyzés! A reprodukcióval lemásolt Plazma kártya (vagy Plazma kártyák) nem vált ki két (vagy több) kisebb rohamot, mivel az első rohamnál elhasználjuk az összes Plazmajelzőt.

Intelligens bomba + Reprodukció – A szomszédos Reprodukció ellenére az intelligens bomba pontjelzőket továbbra is csak az Intelligens bomba kártyájára fogjuk lehelyezni. Amikor egy reprodukcióval lemásolt Intelligens bomba felrobban, kétszerannyi sérülést fog okozni.

Megjegyzés! Az Intelligens bombán kezdettől fogva van 1 pont, mely a kártyán is látható.

Rakétavető + Reprodukció – A Reprodukcióval lemásolt Rakétavetőt kétszer használhatjuk, tehát például az első akcióval elhelyezhetünk egy célkereszt jelzőt egy tetszés szerinti szektoron, a második akcióval pedig kilőhetjük a rakétát.

Megjegyzés! A Rakétavető kártya üzembe helyezésekor a célkereszt jelzőt nem helyezzük el egyik szektoron sem.



KÁRTYÁK ÜZEMZAVAR ESETÉN:

Elemzés, Drón, Erőtér üzemzavar esetén – Ha az Elemzés, a Drón vagy az Erőtér kártyája üzemzavar miatt kikerül a játékból, miután már játékba hozott egy elemzésjelzőt, drónjelzőt vagy erőterjelzőt, a jelzőt nem vesszük le az egységről, hanem érvényben marad.



Intelligens bomba üzemzavar esetén – Ha az Intelligens bomba kártyája üzemzavar miatt kikerül a játékból, miután 1-nél több pontot gyűjtött, ezek a pontok nem vesznek el. Amikor az üzemzavar jelzője lekerül az Intelligens bomba kártyájáról, ezeket a pontokat a rendes szabályok szerint fel lehet használni.

KÁRTYÁK CSAPATJÁTÉKBAN:

Elemzés – Ha a szövetséges játékos a támadása során nem okoz sérülést, viszont szerez adatpontokat, minden elemzésjelző, amely a megtámadott egységen van, 1-gyel több AP-t hoz a szövetséges játékosnak.

Drón és Erőtér – A szövetséges játékos aktiválhatja a Drón/Erőtér kártyájának akcióját, és elhelyezhet egy drón-/erőtérjelzőt bármely saját vagy szövetséges egységére.

Javítómodul – Az a játékos, aki ennek a kártyának az akcióját használja, csak saját frakciójának életerőpontjait állíthatja helyre, szövetségesét nem.

Plazma – A szövetséges játékos csak akkor használhatja a Plazma kártya akcióját és az összegyűjtött plazmajelzőket, ha a támadása sérülést okoz.

KÁRTYÁK MINDENKI MINDENKI ELLEN JÁTÉKMÓDJÁBAN:

Elemzés – Azok az egységek, melyek nem tartoznak a botok frakciójához, nem kapnak támadási bónuszt, amikor az általuk megtámadott egységen elemzésjelző van (kivéve, ha az az ellenséges frakció – például a Pandora – átvette az irányítást az Elemzés kártyája felett).

Javítómodul – A botok ÉP-inek helyreállítása helyett az ellenség által szerzett ÉP-eket csökkenti – a botokat irányító játékos osztja szét a játékosok között, hogy kinek mennyi ÉP-t kell veszíteni a.

Kampó és csapdába esés az ellenséggel együtt – Ha „B” ellenség csapdájába esel, miközben „A” ellenség egyik egységét magaddal viszed, az „A” ellenség egysége és a saját egységed is csapdába esik (tehát a „B” ellenség mindkét egységért pontokat kap). Ha a csapda egyszer használatos (pl. Fogó, aktív Védelmi rendszer, Akna), a botokat irányító játékos dönti el, hogy a két egység közül melyik esik csapdába (sajátja vagy az ellenségé).

© 2014 PORTAL GAMES, Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland, www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Theseus: Bots & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

JÁTÉKTERVEZŐ: Michał Oracz

BORÍTÓTERV: Tomasz Jędruszek

ILLUSZTRÁCIÓK: Mariusz Gandzel, Tomasz Jędruszek, Andrzej „Wu” Wysocki

GRAFIKAI TERVEZÉS: Michał Oracz, Maciej Mutwil

JÁTÉKSZABÁLY: Michał Oracz, Łukasz Piechaczek

FORDÍTÁS: Piotr Pawlik, Łukasz Piechaczek

JÁTÉKSZABÁLY DIZÁJN: Maciej Mutwil

Szeretnénk köszönetet mondani a Bots fejlesztése során nyújtott segítségéért: Ignacy Trzewiczeknek, Robert Ciombornak, Wojciech Kozłomnak és az én Malgosiámnak a Drón ötletéért.

További köszönet: Magdalena Zachara, Robin Lees, Robert Masson, Nick Pitman, Jeff Patino

Kedves vásárlónk, játékainkat a legnagyobb odafigyeléssel állítjuk össze. Ha azonban az Ön példányából mégis hiányzik valami – elnézést kérünk érte. Kérjük, értesítsen bennünket: wsparcie@portalgames.pl.

Fordította a Játékmaster társasjátékbolt kérésére: X-ta

Szerkesztette: grafiction

Lektorálta: Artax

Megvásárolható: www.jatekmester.COM

