

ÁLTALÁNOS PROBLÉMÁK:

Néhány szó a Szülőföldről:

Egy modulnak közvetlenül kell kapcsolódnia a szülőföldhöz (nem elég csak a szülőföld egyik egységével szomszédosnak lennie) ahhoz, hogy hatással legyen az egész szülőföldre.

A szülőföld moduljaira továbbra is a szülőföld részét fogja képezni - a példák azoknak, melyek kiiktatják a képességeiket) közvetlenül kell kapcsolódnia az adott modulhoz, hogy hatással legyenek rá, és nem elég csak a szülőföld valamely másik egységéhez kapcsolódnia.

Egy lehálózott egység továbbra is a szülőföld részét fogja képezni - a szülőföldhöz való tartozás passzív és nem aktív tevékenység (mely a foglalt szomszédos mezők kapcsolódásán alapul). Ha azonban egy ellenséges sereg átveszi az irányítást egy ilyen egység felett (például amikor a Vegas sereg agitátora átveszi az irányítást egy modul felett), az egység nem lesz többé a szülőföld része.

Azok az ellenséges egységek, melyek legyengítenek egy hozzájuk kapcsolódó egységet, csak az adott egységre lesznek hatással, a szülőföldre nem.

Az indák egy olyan modul, mely csak az ellenséges egységekre hat, így az nem lesz hatással a szülőföldre.

A nem Neodzsungel egységek nem képezhetik részét a szülőföldnek (még a Neodzsungel FSZ-ához kapcsolódó kém sem).

Néhány szó a Gyökerekről:

Ha egy mezőn gyökerek vannak és egy egység is áll rajta, és ezt a mezőt megtámadják egy azonnali lapkával (gránáttal, bombával, orlvövessel, stb.), a támadó döntheti el, hogy a gyökereket vagy az egységet találja el a támadás.

Néhány szó a Méregről:

Egyszerre csak két Neodzsungel mérgezésjelző lehet játékban. Ha egy éjjeli árny megsebesít egy másik egységet, és nincs rendelkezésre álló mérgezésjelző, a megharapott egység nem kap mérgezést. Amikor egy mérgezésjelző elhagyja a táblát (egy megmérgezett egység meghal), az éjjeli árny újra megmérgezhet egy ellenséges egységet.

A doboz tartalma: 35 Neodzsungel sereglapka, 2 mérgezésjelző, 6 sérülésjelző, 2 Neodzsungel FSZ jelző, 3 hálójelző, 5 pótjelző és 1 pótlapka, szabálykönyv.

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

wsparcie@portalgames.pl

JÁTÉKTERVEZÉS: Michał Oracz

SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz

LAPKA ÉS BORÍTÓ ILLUSZTRÁCIÓ: Jakub Jabłoński

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: A seregek fejlesztéshez és a tereplapka szabályához nyújtott segítségért: Rafał Szyma

A seregek teszteléséhez nyújtott segítségért: Russ Williams, Anna Skudlarska, Michał Herda, Marek Szumny

A támogatásért: Giles Pritchard

A SZABÁLYKÖNYV MEGÍRÁSÁHOZ NYÚJTOTT SEGÍTSÉGÉRT: Russ Williams, Anna Skudlarska, Rafał Szyma, W. Eric Martin, Łukasz

Piechaczek

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



NET FIGHTER



CRUSHER



NIGHTSHADE



MONSTER



SLICER

NEO JUNGLE

HÁTTÉR

Amikor a térdre rogyott emberiség túlélői kezdtek talpra állni a pusztító háború után, és félve pillantottak a robotok uralta észak felé, délen újabb fenyegető hatalom volt megszületőben, mely olyan hős volt, mint a molochok, csak kevésbé dinamikus. Lassan, de biztosan egy mindent bekebelező, mutáns dzsungel kezdett el növekedni. Irányíthatatlan túlélési ösztön vezérelte, és az évek múlásával újabb kilométereket hódított meg az emberiség földjéből. Egyesül mindennel, amellyel kapcsolatba lép, állatokat és embereket egyaránt mutáns szörnyekké és szimbiotikus organizmusokká változtatva, mely elősegítette fejlődését és az újabb fenyegetések elpusztítását. Ezeket a hatalmas, zöld és kegyetlen organizmusokat Neodzsungelnek hívjuk.

A SEREG LEÍRÁSA

A hadsereg legfőbb előnye, hogy szülőföldet hozhat létre, melynek segítségével egy modul egyszerre segíthet minden olyan egységet, mely a szülőföld részét képezi. Így még a gyenge egységekből is válhatnak gyors és hatékony gyilkosok.

A sereg hátránya a relatíve korlátozott mozgékonyága, a lövészek hiánya, valamint a tény, hogy egységei a szülőföld nélkül elég gyengék és lassúak.

TAKTIKAI TANÁCS

Taktikai tanács a Neodzsungelnek: A Neodzsungelnek bármilyen mihamarabb szülőföldet kell létrehozni, és egy modulját sem szabad elpazarolnia. Sőt, azt tanácsoljuk, hogy a modulokat rejtse más egységek mögé. Kockázatos, de gyakran elég kifizetődő taktika, ha egységeinket eleve arra számítva helyezzük el, hogy azok később gyorsabbak és erősebbek lesznek a szülőföldnek köszönhetően. A szülőföld szerkezetét védeni kell az áttöréstől - ha például lehetséges, úgy alakítsuk ki, hogy ne egyetlen egységtől függjön a szerkezet egésze. Célyszerű a FSZ körül elfoglalt mezőket védeni, hogy az ellenfél ne helyezhessen oda hálóvetőt.

Taktikai tanács az ellenfélnek: Az ellenfélnek a szülőföld megsemmisítésére és a Neodzsungel modulok kiiktatására kell koncentrálnia.

ÚJ SZABÁLYOK

Alaplapkák

Néhány sereg birtokában új típusú lapkák vannak, az úgynevezett alaplapkák. Az alaplapkák csak üres mezőre helyezhetőek. Mivel lehelyeztük őket, az alaplapkákra bármilyen egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges) ráhelyezhetünk vagy rámozgathatunk (illetve rátaszithatunk, stb.).

Az alaplapkákat nem tekintjük egységeknek, és nem mozgathatjuk vagy taszithatjuk el, hálózhatjuk le, vehetjük át felett az irányítást, stb. Csak azonnali akciólapkával lehet őket elpusztítani (orlvövessel, gránáttal, légi csapással, kisbombával). Az alaplapkák nem blokkolják a tűzvonalakat: átlóhatunk felettük. Azokat a mezőket, amelyeken alaplapkák vannak, nem tekintjük foglaltak, amikor azt a csatakiváltó helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.

FSZ 1



Minden Neodzsungel egység (harcos és modul), amely a FSZ-szal szomszédos, a szülőföldre tartozik, és azok az egységek is hozzá tartoznak, melyek a szülőfölddel szomszédosak. Azok a Neodzsungel modulok, melyek a szülőföld bármely egységéhez kapcsolódnak (kivéve a gyökereket, melyek nem számítanak egységnek) mindegyik szülőföldre kapcsolódó egységnek biztosítják bónuszait (beleértve a FSZ-t is).

HÁLÓVETŐ 3



Háló.

EJJELI ÁRNY 2



Közelharcú támadás.
Mérgező.

FAKBŐL ÁLLÓ FAL 1



Nem támadhat más egységekre.
Páncél és szívósság.

RAJ 2



Közelharcú támadás.

ZÚZÓ 3



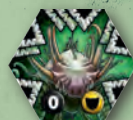
Közelharcú támadás.

SZELETELŐ 4



Közelharcú támadás.

SZÖRNY 1



Közelharcú támadás.
Szívósság.

HARCÉRI ÉLETMENTŐ 3



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

INDÁK 1



Minden szomszédos, ellenséges egységre hat, kezdeményezőjüket 1-gyel csökkenti.

ALFA SZIMBIONTA 1



A hozzá kapcsolódó egység +1 erőt kap közelharcú támadásához.
Páncél és szívósság.

BÉTA SZIMBIONTA 1



A hozzá kapcsolódó egység +1 kezdeményezést kap.
Páncél és szívósság.

GAMMA SZIMBIONTA 2



A hozzá kapcsolódó egység +1 erőt kap közelharcú támadásához és +1 kezdeményezést.
Páncél.

GYÖKEREK 2



Alaplapka. Ha a gyökerek lapkáját a Neodzsungel FSZ-szal vagy a szülőfölddel szomszédosan helyezük le, az is a szülőföld részét fogja képezni - ez egy passzív, de nehezen eltávolítható hajtás. A gyökerek nem egységek, tehát modulok nem kapcsolhatók hozzájuk. Ha a gyökereken egy ellenséges egység áll, a gyökerek akkor is a szülőföld részét fogják képezni, és továbbra is összekapcsolják a szomszédos, barátságos Neodzsungel egységeket. A szülőföldtől elszakadva a gyökereknek nem lesz funkciója.

SÁNCOLÁS 2



Két saját egységünk (beleértve a főhadiszállást) helyet cserélhet, ám irányukat nem változtatják meg. A lehalálozott egységek nem tudnak sáncolni.

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.

KISBOMBA 1



Egy sérülést okoz minden egységnek (legyen az ellenséges vagy barátságos), amely a három, támadás alatt álló mezőn áll. A három mezőnek egymással szomszédosnak kell lennie (ahogy a kisbomba lapkáján is látható). Mindhárom mezőnek a táblán kell lennie. A kisbomba nem okoz sérülést a főhadiszállásnak.



Mérgező

Ha egy mérgező ikonnal jelölt egység megtámad egy ellenséges egységet (beleértve a főhadiszállást is), az ellenséges egység nem csak a megszokott sérülést kapja meg, hanem mérgezést is (melyet egy mérgezésjelzővel jelölünk). Innentől kezdve az egység minden csata elején kap egy sérülést (a kezdeményezési fázisok előtt).



- Mérgezésjelző

Példa a Szülőföldre

Zöld kerettel jelöltük a szülőföldre tartozó egységeket (melyek közvetlenül szomszédosak a Neodzsungel FSZ-ával, egységeivel vagy gyökereivel). Piros kerettel azt az egységet jelöltük, amely nem tartozik a szülőföldre. A piros X-ek azokat a modulokat jelölik, amelyek nem kapcsolódnak egyetlen egységhez sem, így nem biztosítják bónuszait a szülőföld számára. A kék pipák a szülőföldre megfelelően kapcsolódó modulokat jelzik, amelyek képességeiket a szülőföld minden egységének biztosítják.



X - lapkák száma

