

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A SZÁLLÍTÁS RÉSZLETEI

Egyetlen szállítás modul semmilyen módon nem mozgathatja el kétszer ugyanazt az egységet.

ELEKTROMOS HÁLÓVETŐ

A játék folyamán előfordulhat, hogy egy ellenséges hálóvető [A] működésképtelenné tesz egy generátort [B], amely egy elektromos hálóvetőnek [C] biztosított áramellátást, miközben az elektromos hálóvető működésképtelenné tenné az ellenséges hálóvetőt [A]. Ebben az esetben az ellenséges hálóvető [A] harc képtelenné teszi a generátort [B], így az elektromos hálóvető [C] is harc képtelenné válik.

AZ ÁRAMELLÁTÁS RÉSZLETEI

Az Outpost bényítója megszünteti a hozzá kapcsolódó Uranopolis modulok áramellátó képességét.

Ha egy egységnek áramellátásra van szüksége, és egy csata során csatlakozik is hozzá, akkor abban a csatában a következő kezdeményezési fázisokban normál módon fog működni. Ha egy egység alacsonyabb kezdeményezési fázisban jut csak áramellátáshoz, mint a támadásának kezdeményezési fázisa lenne, akkor nem támad.

URANOPOLIS VS VEGAS

Az agitátorok és a Vegas FSZ automatikusan biztosítanak áramellátást az átvett egységek számára.

A PUSZTÍTÓ RÉSZLETEI

A pusztító támadása nem egy oldalsó irányból érkezik, hanem felülről, így sem a páncél, sem a Steel Police tükrözése nem véd meg tőle.

Példa a pusztító támadására:



A doboz tartalma:

35 Uranopolis sereglapka, 2 Uranopolis FSZ jelző, 12 áramszünetjelző, 4 hálójelző, egy pótlapka, szabálykönyv

Fordította és szerkesztette a *Játékmaster Társasjátékbolt* kérésére: **X-ta**

Lektorálta: **Artax**

FONTOS!

LÁTOGASSA MEG WEBOLDALUNKAT A WWW.PORTALGAMES.PL WEBCÍMEN TOVÁBBI URANOPOLIS PUZZLE FELADVÁNYOKÉRT!

JÁTÉKAINKAT A LEGNAGYOBB ODAFIGYELÉSSSEL ÁLLÍTJUK ÖSSZE. HA AZONBAN AZ ÖN PÉLDÁNYÁBÓL MÉGIS HIÁNYZIK VALAMI - ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. KÉRJÜK, ÉRTESÍTSEN BENNÜNKET:

wsparcie@portalgames.pl

SZERZŐ: Korneliusz Ligenza
FEJLESZTÉS: Michał Oracz
SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz, Łukasz Piechaczek
FORDÍTÁS: Łukasz Piechaczek
ILLUSZTRÁCIÓ: Witold Trzcionka
DESIGN ÉS KIVITELEZÉS: Maciej Mutwil
LAPKÁK ÉS JELZŐK: Maciej Mutwil, Michał Oracz



www.portalgames.pl

KÉSZÍTŐK ÉS KÖSZÖNETEK: Zedd, Michallus, Midaga, Mar_cus, Antoni Płoszczyniec, Michał Orzechowski, Tomasz Stchlerowski, Robert Ciombor, Tyler Rose, Marek Glegoła, Grzegorz Polewka, Wiedźmin, Wojciech Kozok, Robin Lees, Chevee Dodd.

URANOPOLIS



SZABÁLYKÖNYV



NEM KELL ELŐLVASNOD EZEKET A SZABÁLYOKAT. LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT ÉS TANULD MEG (ANGOL NYELVŰ TÁJÉKOZTATÓNKBÓL), HOGY JÁTSSZ AZ URANOPOLIS-SZAL!

URANOPOLIS

A háború előtti uránbányák föld alá rejtett felszereléseikkel és legénységükkel együtt túlélték az apokalipszist és még mindig értékes uránt termelnek. Az ott élők az azt követő évtizedekben számos bányászgépet alakítottak át halálos fegyverekké, hogy földalatti erődítményeiket megvédjék. Ezzel egy új várost alapítottak. Uranopolis egy gazdag bányászváros, mely hatékonyan védelmezi kincseit mohó szomszédjainak kizsákmányolásától.

A SEREG LEÍRASA

A sereg legnagyobb előnye a hatékony támadóerővel rendelkező egységek nagy száma, illetve azok szívóssága. Szívósságának köszönhetően az Uranopolisnak több egysége marad fenn a táblán egy-egy csata után, mint ellenfeleinek.

A sereg hátránya, hogy legtöbb egységének - különleges tulajdonságuknak köszönhetően - áramellátásra van szüksége ahhoz, hogy normál módon működjön.

TAKTIKAI TANÁCS

A harcos egységeket úgy kell elhelyeznünk a táblán, hogy a lehető legtöbb lehetőségük legyen áramforráshoz csatlakozni. A legjobb áramforrás a főhadiszállás (FSZ), melyet a legcélszerűbb a tábla középső részére helyezni (kivéve, ha a Borgo ellen játszunk). A FSZ-t különösképpen védenünk kell az ellenséges hálóvetőktől, hogy ne tudják megfosztani Uranopolist a legfőbb áramforrásától.

Tanács az ellenfélnek: Mivel a legtöbb Uranopolis egységnek áramforráshoz kell csatlakoznia, hogy működni tudjon, legalább két mezőre lesz szüksége két szomszédos lapkája részére. Az Uranopolis ellen jó taktika, ha csak egyedülálló mezőket hagyunk szabadon a táblán. Azt is megjegyeznénk, hogy időnként könnyebb egy áramforrásként működő modult kiiktatni, mint egy szívós harcost.

UL SZABÁLYOK

Áramforrás

A legtöbb Uranopolis egységnek áramellátásra van szüksége ahhoz, hogy normál módon működjön. Az ilyen egységeket egy csatlakozó szimbólumával jelöltük: . Amikor ilyen egységet helyezünk a táblára, rá kell tennünk egy áramszünetjelzőt: . Amíg egy ilyen egységen áramszünetjelző van, úgy kezeljük, mintha lehálózta volna (tehát nem tud mozogni, támadni, taszítani, bónusz képességeket adni, stb.).

Amint az egységet áramforráshoz csatlakoztatunk, teljesen működőképesé válik, és az áramszünetjelzőt el kell dobunk róla. Az áramforrást egy konnektor szimbólumával jelöltük:

Amikor egy egység lecsatlakozik a szükséges áramforrásról, azonnal vissza kell tennünk az egységre az áramszünetjelzőt, és ismét úgy kezelni, mintha lehálózta volna.

Egy egység akkor csatlakozik áramforráshoz, ha szomszédos az Uranopolis FSZ-sal, a Gépész lapka megfelelő oldalával, vagy egy áramellátást biztosító modullal. Az Uranopolis seregének következő egységei biztosítanak áramellátást: FSZ, Gépész, bizonyos modulok (Csatagenerátor, Gyorsulásgenerátor és Szállítás).



A Pöröly áramforrása a hozzá csatlakozó Gyorsulásgenerátor (mindkét lapka kékkel van kiemelve). A Fűrő azonban nem kapcsolódik áramforráshoz, melyet egy áramszünetjelzővel jelöltünk.

URANOPOLIS



NEUROSHIMA-HEX!

NEUROSHIMA-HEX!

1 **FSZ**
Különleges képesség: Áramforrást biztosít minden szomszédos, barátságos egységnek.




1 **PÖRÖLY**
Áramforrást igényel. Szívósság. Az 1. és 0. kezdeményezési fázisban hajt végre közelharci támadást.



2 **ELEKTROMOS HÁLÓVETŐ**
Áramforrást igényel. A két irányba kivethető háló csak akkor működik, ha az Elektromos hálóvető áramforráshoz csatlakozik.



4 **POKOL**
Áramforrást igényel. Szívósság. Távolsági támadás.



3 **GÉPÉSZ**
Közelharci támadás, mozgékony. Két irányban biztosít áramforrást (két szomszédos, barátságos egység számára). Az áramforrás képessége a kezdeményezés értékétől független, és folyamatosan működik. A játékos nem dönthet úgy, hogy az áramforrás nem működik.



1 **BULDÓZER**
Áramforrást igényel. Szívósság, közelharci támadás. Taszítás - minden saját körében egyszer (abban a körben is, amikor táblára kerül) szabadon eltaszíthat egy ellenséges egységet.




1 **ZSOLDOS**
Közelharci támadás.



1 **FŰRŐ**
Áramforrást igényel. Páncél. A 3., 2. és 1. kezdeményezési fázisokban hajt végre távolsági támadást.



2 **ŐR**
Áramforrást igényel. Távolsági támadás.



1 **PUSZTÍTÓ**
Áramforrást igényel. Pusztítás - különleges támadás: 1 sérülést okoz minden olyan egységen (legyen az barátságos vagy ellenséges, beleértve a FSZ-akat is), amely a két szomszédos mezőn áll, beleértve a harmadik mezőt is, mely a támadás irányában mindkét mezővel szomszédos.



2 **CSATA-GENERÁTOR**
Szívósság. Áramforrást biztosít minden hozzá csatlakozó, barátságos egységnek. A csatlakozó egységek +1 erőt kapnak távolsági támadáshoz.



1 **GYORSULÁS-GENERÁTOR**
Áramforrást biztosít minden hozzá csatlakozó, barátságos egységnek. A csatlakozó egységek +1 kezdeményezőt kapnak.



1 **HARCTÉRI ÉLETMENTŐ**
Egy hozzá csatlakozó barátságos egységnek figyelmen kívül kell hagynia az összes sérülést 1 támadásból, majd a harctéri életmentő eldobásra kerül.




1 **HULLADÉK**
Szívósság. Azok az ellenséges lapkák (beleértve a FSZ-t is), melyek a Hulladékhoz kapcsolódnak, minden támadásból vagy egyéb sérülést okozó forrásból 1-gyel több sérülést kapnak. Minden hozzá kapcsolódó ellenséges egységre hat.



2 **SZÁLLÍTÁS**
Áramforrást biztosít egy hozzá kapcsolódó, barátságos egységnek. Saját körünkben a Szállításhoz kapcsolódó egység végrehajthat plusz egy mozgás és/vagy forgás akciót, mintha rendelkezne a mozgékony képességével. A hozzá kapcsolódó egység közvetlenül az után is mozoghat, hogy ez a lapka lekerült a táblára, és el is mozoghat a Szállítás mellől. Maga a Szállítás nem tud elmozogni. Forgás - körönként egyszer a Szállítást átfordíthatjuk bármelyik irányba.



1 **GAUSS ÁTALAKÍTÓ**
A hozzá kapcsolódó barátságos egységek át tudnak alakítani egy távolsági támadást egy ugyanolyan erejű Gauss támadássá, illetve fordítva. Ha a hozzá csatlakozó egység egynél több kezdeményezési fázisban és/vagy irányban támad, a játékos egyet választhat közülük, mely megkapja a Gauss átalakító bónuszát. Ez a bónusz képesség választható, nem kötelezően használatos. Ha a hozzá kapcsolódó egység más modulokhoz is kapcsolódik, azok hatása is érvényesül.



1 **DUPLÁZÓ**
A hozzá kapcsolódó barátságos egységek végre tudnak hajtani plusz egy támadást az utolsó saját kezdeményezési fázisukat követő fázisban. Ha egy egység két kezdeményezési fázisban hajt végre támadást, a harmadik, plusz támadását abban a fázisban hajthatja végre, amelyik az első kettőt követi. Ha az utolsó támadását a 0. kezdeményezési fázisban hajtja végre, a plusz támadás elveszik és nem hajtható végre.




4 **CSATA**
Csatát vált ki. A csata után a játékos köre véget ér. Nem használható, ha valamelyik játékos már felhúzta az utolsó lapkáját.




3 **TASZÍTÁS**
Eltol egy szomszédos ellenséges egységet 1 mezővel. Ha az több helyre is tolnak, az ellenség játékos választja ki a célmezőt.



1 **MOZGÁS**
Egy egységet átmozgat egy szomszédos szabad mezőre és/vagy elforgatja egy tetszőleges szerinti irányba.



1 **SUGÁR**
1 sérülést okoz minden barátságos vagy ellenséges egységnek (kivéve a FSZ-akat), amelyek a kiválasztott vonalban áll.



Példa a sugár használatára:



x lapkák száma

URANOPOLIS

