

A The Convoy a Neuroshima világában játszódik, melyben az emberiséget megtámadták a lázadó, mesterséges intelligenciával rendelkező gépek, és olyan robothadseregek rombolták porig egyenként a városokat és államokat, melyeket egy elektronikus agy vezérel. Ennek következtében Amerika egy szennyezett, sivár sivatagává vált.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékban az egyik játékos a moloch gépek konvoját irányítja, akik New York felé tartanak, miközben minden útjukba eső várost romba döntenek. Céljuk New York elérése és annak porig rombolása. A másik játékos az előőrs katonáiból álló, bátor, mobil hadosztályt képviseli. Az ő feladatuk a moloch robotok megtámadása, akik New Yorkba tartanak a végső összecsapásra.

Az előőrs akkor nyer, ha a molochoknak nem marad kártya a paklijukban és a végső csata után nem marad több robot New Yorkban. Minden más esetben a molochok győznek – ha marad legalább egy kártya a paklijukban, vagy marad legalább egy robotjuk New Yorkban.



NEUROSHIMA CONVOY

IGNACY TRZEWICZEK

EZEKET A SZABÁLYOKAT KIHAGYHATOD
ÉS MEGTANULHATOD A JÁTÉKOT A
VIDEÓ ISMERTETŐNKBŐL IS! (ANGOL)
LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT:

[HTTP://
PORTALGAMES.PL](http://portalgames.pl)

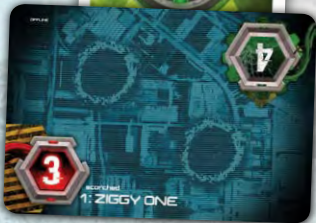
TARTALOM:



35 moloch kártya



35 előrs kártya



5 várostábla



23 kétoldalú erőjelző



5 pajzsjelző



5 hatástalanítás jelző



2 hálójelző



4 lerombolt körzetjelző



1 célpont jelző

Ha a lapkák bármikor kevésnek bizonyulnának, a játékosoknak más eszközökkel kell őket helyettesíteniük.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A játékosok eldöntik, melyik oldalon szeretnének játszani. Magukhoz veszik a hozzá tartozó paklit, megkeverik a kártyákat, majd maguk mellé helyezik őket képpel lefelé.
2. A várostáblákat 1-től 5-ig terjedő sorrendben az asztal közepére helyezzük. A táblák zöld széle az előrs, a vörös széle pedig a moloch játékos felé nézzen.
3. A célpont jelzőt helyezzük az első, Ziggy One nevű város legszélső baloldali körzetére (a moloch játékos felől nézve).
4. Az összes többi lapkát egy mindkét játékos számára könnyedén elérhető helyre tesszük.

5. Mindkét játékos felhúzza saját paklijának legfelső 4 lapját - ezek lesznek az induló kártyáik.

A játék megkezdése előtt mindkét játékos lecserélheti összes induló kártyáját, de csak egyetlen egyszer. Ehhez a játékos a 4 induló kártyáját visszakeveri paklijába, majd 4 új kártyát húz helyettük.



VÁROSTÁBLA ÁTTEKINTÉS

A játékosok a játék folyamán 5 város körzeteiért fog-
nak számos csatát vívni. A moloch gépek konvoja
ezeken a városokon halad majd keresztül – Ziggy
One-tól indulnak és végül New Yorkba érkeznek.



1. az előőrs győzelmének hatása
2. az előőrs harcállásainak száma a városban
3. a város száma és neve
4. körzetek
5. a molochok harcállásainak száma a városban
6. a molochok győzelmének hatása

Egy város az alábbiak alapján lehet **LEROMBOLT**, **AKTÍV**
vagy **JÖVŐBELI** város:

- ☢ Egy város akkor számít **LEROMBOLTNAK**, ha az összes körzete elpusztult. A lerombolt városokat lerombolásuk jelzésére átfordítjuk. A lerombolt városokban lévő kártyák képességei nem aktiválhatóak többé.
- ☢ A New Yorktól legtávolabb eső olyan várost, melynek egy vagy több körzetét még nem rombolták le, **AKTÍV** városnak nevezzük. Amint az aktív város utolsó körzetét elpusztították, a város kártyáját elpusztításának jelzésére átfordítjuk, és a sorban következő város lesz az új aktív város.



A játék elején például Ziggy One az aktív város. Ebben a városban csak két körzet van, tehát itt legfeljebb két csatára kerülhet sor. Ziggy One e két körzet lerombolása után fog leromboltnak számítani (a várostáblát át kell fordítanunk), és Iron Gate lesz az új aktív város, mivel az a New Yorktól legtávolabbra eső, le nem rombolt város.

☸ Azok a városok a JÖVŐBELI városok, melyek még nincsenek lerombolva és nem aktívak. A játék előrehaladtával ezekben a városokban kerül sor a csatákra.

Figyelem! Az aktív várost és a jövőbeli városokat együttesen le nem rombolt városoknak nevezzük.

HARCÁLLÁSOK

Minden városban különböző számú harcállás áll rendelkezésre a molochok és az előrs számára. Ez a szám határozza meg, hogy az adott városban a moloch játékos legfeljebb hány robotot helyezhet saját térfelére (moduljait kivéve), illetve hogy az előrs játékos hány katonát és/vagy épületet helyezhet saját térfelére az adott városban.

Ziggy One városában például az előrsnek 4 harcállása van, ezért oda összesen 4 katonát és/vagy épületet helyezhet.

A KÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

1. név
2. az adott kártya példányszáma
3. erő
4. az aktiválás módja
5. különleges képesség
6. típus

A játékban 5 különböző típusú kártya található, melyeket a jobb alsó sarkukban látható ikon alapján különböztethetünk meg.



MOLOCH ROBOT – olyan egység, melyet a moloch játékos saját akciófázisában játszhat ki egy városba (2. fázis).



ELŐRS KATONA - olyan egység, melyet az előrs játékosa saját akciófázisában játszhat ki egy városba (3. fázis).



AZONNALI KÁRTYA – mindkét játékos paklijában előfordul, és csak az érintett játékos saját akciófázisában játszható ki.



MOLOCH MODUL – olyan modul, melyet egy, az aktív városban lévő moloch robothoz csatolhatunk a modulok aktiválási fázisában (4. fázis).



ELŐRS ÉPÜLET – olyan kártya, melyet az előrs játékosa játszhat ki egy városba saját akciófázisában (3. fázis).

A legtöbb kártyának különleges képessége van, melyek mindegyikét különféleképpen aktiválhatjuk. A kártyák képességei a következő módokon aktiválhatóak:



Városba lépéskor
– Az ilyen kártya képessége

minden alkalommal aktiválódik, amikor belép egy aktív vagy jövőbeli városba, függetlenül attól, hogy a játékos a kezéből játszotta ki a kártyát, vagy egy másik városból történő mozgás útján lépett a városba.



Állandó képesség –
Ennek a kártyának a képessége

tartósan életbe lép, amint a kártya egy aktív vagy jövőbeli városba lép.



Fordulónként egyszer – Ennek a kártyának a képessége

egy játékos körében csak egyszer használható.



Kártya eldobásával
– Ennek a kártyának a képességét a

játékos úgy aktiválhatja, ha a saját körében eldob egy kártyát a kezéből. A kártyákat képpel felfelé kell eldobnunk. Ezt a képességet a játékos egy akciófázisban akár többször is aktiválhatja, a kezéből minden alkalommal másik kártyát eldobva.



A molocho/előörs játékos megnyer egy csatát – Ennek a kártyának a képessége csak akkor aktiválódik,



amikor az 5. fázisban a csata kimenetelének megállapításakor az érintett fél nyer.



Döntetlen esetén -
Ennek a kártyának a képessége csak akkor aktiválódik,

amikor az 5. fázisban a csata kimenetelének megállapításakor döntetlen helyzet alakul ki.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

☛ Az azonnali kártyák a teljes játéktér bármely kártyájára hathatnak, kivéve, ha egy adott kártya másképp rendelkezik.

☛ A városokban lévő kártyák (katonák, épületek, robotok, modulok) különleges képességei csakis akkor lesznek hatással az adott városra, ha a várost még nem pusztították el.

☛ A kártyák különleges képességei az elpusztított városokban inaktívak lesznek.

☛ A játék során eldobott összes kártya mindkét játékos számára látható.

DIFFERENT RULES

SAME WAR!

NEUROSHIMA UNIVERSE

KÖRSORREND

A játék egymást követő körök sorozatából áll, melyek a városokba lévő körzetekért vívott csatákat szimbolizálják.

A célpont jelzővel jelöljük, hogy éppen melyik körzetért folyik a csata.

Minden csata az alábbi 6 fázisból áll:

1. KÁRTYÁK HÚZÁSA
2. MOLOCH AKCIÓK
3. ELŐŐRS AKCIÓK
4. MODULOK AKTIVÁLÁSA
5. A CSATA KIMENETELE
6. A MOLOCH KONVOJ MOZGATÁSA

(kizárólag egy egész város elpusztítását követően)



1. FÁZIS: KÁRTYÁK HÚZÁSA

Mindkét játékos húz 2 kártyát saját paklijából, és a kezében lévő kártyákhoz teszi őket.

Figyelem! Az első csata elején a játékosok hat kártyát fognak a kezükben tartani.

☛ Ha ennek a fázisnak az elején egy játékosnak csak 1 kártya van a paklijában, csak azt az egyet húzza fel.

☛ Ha egy kártya sincs a paklijában, egyet sem húz fel.

☛ A dobópaklit sosem keverjük meg, hogy új paklit alakítsunk ki belőle.

☛ A játékosok kezében lévő kártyák száma nincs korlátozva.

☛ A játék során egy játékos bármikor megszámolhatja a saját vagy az ellenfele paklijában maradt kártyákat, és a dobópaklikat is bármikor átnézheti.

2. FÁZIS: MOLOCH AKCIÓK

A moloch játékos az alábbiakban felsorolásra kerülő akciók bármelyikét végrehajthatja, vagy passzolhat. Az akciók száma nincs korlátozva, és bármilyen sorrendben végrehajthatóak. A játékos ugyanazt az akciót többször is végrehajthatja.

3. FÁZIS: ELŐÖRS AKCIÓK

Az előörs játékos a alábbiakban felsorolásra kerülő akciók bármelyikét végrehajthatja, vagy passzolhat. Az akciók száma nincs korlátozva, és bármilyen sorrendben végrehajthatóak. A játékos ugyanazt az akciót többször is végrehajthatja.

RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ AKCIÓK:

- ☛ Egy harcállás elfoglalása
- ☛ Egy kártya különleges képességének használata
- ☛ Egy azonnali kártya kijátszása
Az akciók részletes leírása a 10-13. oldalakon található.

AKCIÓK ÁTTEKINTÉSE

EGY HARCÁLLÁS ELFOGLALÁSA

A játékos kijátszhat egy kártyát a kezéből, és lehelyezheti saját térfelére az aktív város vagy bármely jövőbeli város mellé, amennyiben van még ott rendelkezésre álló harcállás.

Minden robot, katona vagy épület mindig 1 harcállást foglal el.

☢ A moloch modulok nem foglalnak el harcállást, és nem játszhatóak ki a molochok akciófázisában.

☢ Ha egy játékos olyan kártyát játszik ki, melynek különleges képessége városba lépéskor aktiválódik, az adott képesség azonnal kifejti a hatását.

Az állandó különleges képességgel rendelkező kártyák kijátszásakor a játékosok határozzák meg, hogy az adott kártya képessége azonnal kifejti-e a hatását.

☢ A játékosoknak nem kötelező elfoglalniuk egy város minden harcállását. Egy játékos úgy is dönthet, hogy egy kártyát sem helyez az aktív városba.

VÉDTELEN JÖVŐBELI VÁROSOK

Amikor egy játékos egy robotot vagy katonát játszik ki a kezéből, vagy átmozgatja azt (egy egység képességének vagy egy azonnali kártya kijátszásának köszönhetően) egy olyan jövőbeli városba, ahol az ellenfél még nincs jelen (vagyis nincsenek kártyák a város túloldalán), a kártya erejét 1-gyel megnöveljük. Helyezzünk egy +1-es jelzőt (a megfelelő színben) a kártyára.

Ha egy olyan kártyát mozgatunk egy újabb olyan városba, ahol még nincsenek ott az ellenfél kártyái, melynek korábban már megnöveltük az erejét, újabb plusz erőt fog kapni.

Figyelem! Az előőrs épületei nem kapnak plusz erőt. Ha viszont egy épületet egy jövőbeli városba helyezünk, azzal megakadályozzuk, hogy a molochok játékos a ott erőbónuszt szerezzen, mivel azzal az épülettel az előőrs játékos a már jelen lesz az adott városban.





Ez a példa a robotok lehetséges elhelyezését ábrázolja a városokban:

- 1 – Ide nem helyezhetünk robotot, mivel a város elpusztult.
- 2 – A robot elfoglalja az aktív város negyedik harcállását.
- 3 – Ide nem helyezhetünk robotot, mivel a város négy harcállásából már mind foglalt.
- 4 – A robot elfoglal egy harcállást a jövőbeli városban, ám plusz erőt nem kap, mivel az előrs egysége ért oda előbb és ő már megkapta a bónuszt.
- 5 – A robot elfoglal egy harcállást a jövőbeli városban és kap egy plusz erőt, mivel az előrs még nincs jelen.

A KÁRTYÁK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGÉNEK HASZNÁLATA

A játékosok rendelkeznek néhány olyan kártyával, melyek különleges képessége fordulónként egyszer használható, vagy a játékos egy kártyájának eldobásával aktiválható. Ezek a különleges képességek az adott játékos saját akciófázisában bármikor használhatóak.

A játékosok csak az aktív városban és a jövőbeli városokban lévő kártyák képességeit aktiválhatják. A kártyák eldobásával aktiválható képességek annyiszor használhatóak, ahányszor csak a játékos szeretné – de minden alkalommal el kell érte dobnia egy kártyát.

Figyelem! A moloch játékos ebben a fázisban nem használhat Modul képességeket.

EGY AZONNALI KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Az azonnali kártyák csak a játékos saját akciófázisában játszhatóak ki, hatásuk pedig azonnal életbe lép.

☢ A játékosok által kijátszható azonnali kártyák száma nincs korlátozva.

☢ Az azonnali kártyák a kijátszásukat követően eldobásra kerülnek.

☢ Az azonnali kártyák az egész játéktér bármelyik kártyájára hatással lehetnek (kivéve, ha erről egy kártya másképp rendelkezik).

Például egy Visszavonulási parancs (Retreat Order) kijátszásakor a játékos visszavehet egy kijátszott robotot a kezébe bármelyik városból (akár egy leromboltból is).



Példa a molochok akciófázisára:



A csata Iron Gate egyik körzetében folyik. A moloch játékos kijátssza a Lódarazsat (Hornet) Cleveland Harbour városába – egy jövőbeli városba (1), és kap egy plusz erőt, mivel az előőrs még nincs ott jelen. A Lódarázs képességének köszönhetően a csata folyamán

egyszer mozoghat, és a játékos arra használja ezt a képességet, hogy azt az aktív városba mozgassa (2). Ezután Iron Gate városában megjelenik a Pusztító (Annihilator) (3), eggyel csökkentve az előőrs harcállásainak számát. Mivel ebben a városban az előőrs mindegyik harcállása foglalt volt, a

Pusztító képessége azonnal aktiválódik, az előőrs játékosa pedig úgy dönt, a Megvetőt (Scorn) távolítja el a játékból (4). A moloch játékos Hasfelmetsző robotja (Ripper) már a városban van (5). Úgy dönt, használja a képességét, eldob egy kártyát a kezéből, majd megöli a Kommandós (Commando) egységet (6). Végül New Yorkban megjelenik a Vadász (Hunter) (7), és a városba lépve megöli az előőrs katonáját (8). Bár egy jövőbeli városban foglal helyet, nem kap plusz erőt, hiszen az előőrs már előbb ott volt.



MODULES?

YEP, THAT'S A MOLOCH'S WAY!

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX!

4. FÁZIS - MODULOK AKTIVÁLÁSA

A moloch játékos modulokat játszhat ki, és/vagy aktiválhatja őket. Ebben a fázisban kizárólag modulkárttyákat lehet kijátszani vagy aktiválni.

EGY MODUL KIJÁTSZÁSA

A modulok csak az aktív városban vagy jövőbeli városokban tartózkodó robotokra játszhatóak ki. A modulok nem foglalnak el harcállásokat. A modulok kapcsolatát egy adott robottal úgy jelöljük, hogy a modult a robot kártyája alá helyezük úgy, hogy csak a modulkárttya jobb oldalán lévő tulajdonságok látszódnak (ahogy a képen látható).



Minden robothoz csak egy modul kapcsolódhat, és ez a modul a robot részévé válik. Ha a moloch játékos egy modult kijátszott, azt már nem veheti vissza a kezébe. Ha egy modullal összekapcsolt robotot elmozgatunk vagy elpusztítunk, a modult vele együtt mozgatjuk vagy pusztítjuk el.

Ha a moloch játékos visszavesz egy robotot a kezébe (melyhez egy modul kapcsolódik), csak a robot kártyáját veheti vissza a kezébe, a modult el kell dobnia a dobópaklira.

A MODULOK KÉT TÍPUSA:

☢ Erőmodulok (Harc (Combat), Megsemmisítés (Annihilation) és Pusztítás (Destruction)), melyeknek a kijátszásuk után azonnali hatása lesz, melyek nem kapcsolhatóak ki; valamint

☢ Különleges képességmodulok (Szennyezés (Contamination), Kaszparov (Kasparov), Háló (Net)), melyek kikapcsolhatóak az előrs EMP fegyverével (EMP Launcher) vagy a Hacker kártyájával.

EGY MODUL AKTIVÁLÁSA

Ha egy modul képességének aktiváláshoz szükség van egy kártya eldobására a moloch játékos kezéből, az csak ebben a fázisban lehetséges.

A modulok csak az aktív vagy jövőbeli városokban aktiválhatóak.

ELŐRS MODULOK AKTIVÁLÁSA

Az előrs paklijában nincsenek modulok. Azonban a Nestugov használatával átveheti az irányítást egy modul felett. Az erőt növelő modulok, valamint a Szennyezés modul (melynek tartós képessége van) azonnal az előrs egységeiként kezdenek el működni, amint Nestugov megszerzi azokat. Ha az előrs olyan különleges képességekkel rendelkező modulokat szerez meg, melyek kártyák eldobásával aktiválhatóak – mint a Háló vagy a Kaszparov modul, – azokat az előrs játékos akkor aktiválhatja, miután a moloch játékos befejezte saját modulaktiváló fázisát. Ez az előtt történik, mielőtt az 5. fázisban meghatároznánk a csata kimenetét.

5. FÁZIS - A CSATA KIMENETELE

Meghatározzuk a csata kimenetelét.

Mindkét játékos összesíti erejét az aktív városban, beleszámítva:

- ☉ Az aktív városban lévő kártyáikon látható erőpontokat (beleértve a rajtuk lévő erőjelzőket), és
- ☉ Az előrs kártyáiból származó módosítókat (Szabotőr (Saboteur), Calahan hadnagy (Lieutenant Calahan), Bunker (Bunker)).

A csatát a nagyobb erővel rendelkező játékos nyeri meg.

Figyelem: Az erőjelzők és módosítók csak a robotok erejére hatnak, a modulok erejét nem változtatják meg. Egy robot ereje sosem lehet 0-nál kevesebb.

Példa: Ha az 1-es erejű Pókok kapnak egy -2-es erőjelzőt, az erejük 0 lesz. Ha a moloch játékos egy +3-as erejű modult csatol a Pókokhoz, a Pókok teljes ereje 3 lesz (és nem 2).

Miután meghatároztuk, hogy melyik oldal nyerte a csatát, a következő sorrendben hajtjuk végre a kiváltott eseményeket:

1. Ha a győztesnek az aktív városban olyan egységei vannak, melyek képessége győzelem esetén aktiválódik, először ezek a képességek lépnek életbe.
2. Az adott városban aratott győzelem hatása kifejti hatását (lásd lentebb).

MOLOCH GYŐZELEM

Ha a molochok legyőzik az előrs csapatait, betörhetnek a következő körzetbe, és azt is lerombolhatják.

MINDEN VÁROS



A következő körzet lerombolása – A moloch játékos lerombolja az aktív városban következő körzetét (nem azt, amelyben a jelenlegi csata lezajlott). Ezt a körzetet letakarjuk egy lerombolt körzetjelzővel. Ha a molochok a város legutolsó körzetében nyertek csatát, és nincs több körzet, amit ott lerombolhatnának, a moloch játékos a következő város legszélső baloldali körzetét pusztítja el. A Bomba (Bomb) hatása a szokásos módon fejt ki hatását (lásd a következő oldalt).

CLEVELAND HARBOR



Egy katona megölése – (a körzet lerombolásakor). A molochok játékos a megölhet egy katonát ebben a városban, melynek kártyája eldobásra kerül.

ELŐÖRS GYŐZELEM

Az előörs győzelme meggyengíti a molochok konvoját, melynek jelzéseképp kártyákat dobunk el a moloch játékos paklijáról.

ZIGGY ONE, CLEVELAND HARBOR, NEW YORK



A moloch játékos paklijának legfelső lapja a dobópaklira kerül.

JERSEY CRUST



A moloch játékos paklijának két legfelső lapja a dobópaklira kerül.



A BOMBA HATÁSA

Amikor egy bombával jelölt körzet kerül lerombolásra, mindkét játékos kiválaszt egyet ellenfele egységei közül az aktív városból, és megöli azt, kártyáját a dobópaklira helyezve.

Először a moloch játékos választja ki, hogy az előörs melyik katonáját fogja megölni (épület ilyen módon nem rombolható le), melyet követően az előörs játékos a öl meg egy moloch robotot. Ha az előörs egy olyan robotot öl meg, melyhez modul kapcsolódik, a modul is eldobásra kerül.

Ha egy játékosnak egy egysége sincs az aktív városban, egyik egysége sem hal meg.

IRON GATE



Az előörs játékos a felfedi a moloch játékos paklijának felső két lapját, az egyiket kiválasztja közülük és eldobja a dobópaklira, a másik kártyát pedig visszakeveri a moloch játékos paklijába.

A KÖRZET, MELYBEN AZ AKTUÁLIS CSATA ZAJLOTT, LEROMBOLÁSRA KERÜL.

A győzelem fentebb felsorolt következményeinek végrehajtása után a körzetért folyó csata véget ér, és a körzetet leromboltnak tekintjük.

Helyezzünk egy lerombolt körzetjelzőt arra a körzetre, ahol az aktuális csata zajlott.

Ha a lerombolt körzetben bomba volt, annak hatása életbe lép.

Mozgassuk a célpont jelzőt a város következő, legszélso baloldali, le nem rombolt körzetére, és megkezdhetjük a következő csatát.

Ha az adott városban már az összes körzet lerombolásra került, mozgassuk a célpont jelzőt a következő város legszélso baloldali körzetére, majd lépünk tovább a következőkben részletezett 6. fázisra.

6. FÁZIS - A MOLOCH KONVOJ MOZGATÁSA

(EGY TELJES VÁROS LEROMBOLÁSA ESETÉN)

Ezt a fázist csak akkor hajtsuk végre, ha az aktív város minden körzetét lerombolták.

A moloch játékos kiválasztja egyik robotját ebből az újonnan elpusztított városból, és átmozgatja azt a következő városba (kivéve a Könyörtelen Pusztítót (Juggernaut), és azt az esetet, amikor a robotok mozgását blokkolja az előrs Elektromágneses mezője (Electromagnetic Field)). Ez a mozgás kötelező.

Ez a mozgás nem hoz a robotnak plusz erőt, mivel az új város, ahova átmozgattuk, aktív várossá vált.

DÖNTETLEN

Ha mindkét játékosnak pontosan ugyanannyi az ereje (0 erő esetén is), a csata döntetlennel ér véget, és senki sem érvényesíti a győzelmével járó hatásokat. Kizárólag a bomba hatása érvényesül (ha van a körzetben). A körzet a szokásos módon lerombolásra kerül.

Ha a robot egy olyan városba mozogna át, ahol már minden moloch harcállás foglalt, és neki már nem jut hely, a robot elpusztul és eldobásra kerül.

Ezt a mozgást követően az újonnan elpusztított várostól eltávolítunk minden jelzőt, magát a várostáblát pedig átfordítjuk, jelezve ezzel, hogy lerombolták.



A lerombolt városban tartózkodó moloch vagy előrs egységek ott maradnak, ám képességeik inaktívvá válnak. Kezdjük meg a következő kört.

A csata Jersey Crustban zajlik. Itt már egy körzetet leromboltak. A moloch robotok teljes ereje 5, az előrs katonáinak összesített ereje pedig 4. A moloch győz, ezért először



a Védelmező (Defender) képessége aktiválódik a győzelem megállapításának pillanatában (1) – a dobópakli legfelső kártyája visszakerül a molochok paklijába.

Ezután a városban való győzelem hatása lép életbe, így a molochok kiválasztanak majd elpusztítanak egy másik körzetet az adott városban (2).

Erre a körzetre egy lerombolt körzetjelzőt helyezünk. Végül a körzetért vívott csatát azzal jelöljük, hogy

az adott területre szintén egy lerombolt körzetjelzőt helyezünk. Mivel ebben a városban mindhárom körzetet lerombolták, a célpont jelzőt New York első körzetére helyezük (a molochok szemszögéből nézve). A moloch kiválasztja a Rohamosztagosát (Stormtrooper), és a következő városba mozgatja (3). A várostáblát átfordítjuk az elpusztított oldalára.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

KÁRTYÁK ELDOBÁSA A MOLOCH PAKLIJÁRÓL

Minden alkalommal, amikor az előørs játékosának el kellene dobni egy kártyát a moloch játékos paklijából, abban azonban már nincsenek kártyák, az előørs játékos kiválasztja és megöli az egyik robotját, mely abban a városban van, ahová kijátszotta a kártyát / ahol csatát nyert (megnyert csata esetén az előørs játékos olyan robotot is eltávolíthat onnan, amely egyébként immúnis lenne az előørs képességeire, mivel a város képességeivel szemben nem élvez védettséget). Ha az adott városban nincsenek robotok, az előørs játékos a moloch játékos kezéből dob el egy véletlenszerűen választott kártyát. Ha a moloch játékosnak nincsenek a kezében kártyák, nem dob el egy kártyát sem.

KÁRTYÁK MOZGATÁSA

Egy robot vagy katona a mozgás képességének köszönhetően előre vagy hátra mozoghat egy szomszédos városba. A kártyákat lerombolt városokba is átmozgathatjuk, de sosem mozgathatjuk őket a játékterén kívülre.

Ha egy kártyát egy olyan városba mozgatunk, melynek az adott oldalon minden harcállása foglalt, és a kártya számára már nem maradt hely, azt a kártyát el kell dobnunk.

LAPKÁK A JÁTÉKBAN

A játék során a kártyákra helyezett lapkák mindegyike (a hálójelzők kivételével) addig a kártyán marad, amíg a kártyát el nem dobjuk, vagy vissza nem kerül a játékos kezébe egy másik kártya hatásának köszönhetően. A kártyákra helyezhető lapkák száma nincs korlátozva. Ha a lapkák bármikor kevésnek bizonyulnának, a játékosoknak más eszközökkel kell őket helyettesíteniük.

Ha egy játékos egy kártya kijátszásának következtében kap egy lapkát, de azt nem tudja, vagy nem akarja használni, a lapkát hatásának kifejtése nélkül visszateszi a többi lapka közé.

A lapkákat nem tehetjük félre későbbi használatra. A hálójelzőket csak az aktuális csata erejéig helyezzzük le, emlékeztetésképpen a Háló modul működésére.

WELCOME TO THE NEUROSHIMA UNIVERSE



WANT TO KNOW MORE?

CHECK OUR
WEBSITE
FOR THE WORLD
SNIPPETS



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha New Yorkban a végső csata is kifejtette hatásait. Ha ezt követően a moloch játékosnak van legalább egy kártyája a húzópaklijában vagy legalább egy robotja New Yorkban, megnyerte a játékot – a molochok konvoja elérte célját, New Yorkot megtámadták és megsemmisítették.

Ha a moloch játékosnak egy kártya sem maradt a paklijában és egy robotja sincs New Yorkban (a kézben lévő kártyák nem számítanak), az előőrs nyer, mivel hathatósan elpusztította a molochok konvoját.

Figyelem: Az előőrs a New Yorkban lezajló végső csata előtt is nyerhet – ez akkor fordulhat elő, ha egy csata megkezdésekor a moloch játékosnak nincs kártya a húzópaklijában, nincs kártya a kezében, és nincs egy robotja sem a még el nem pusztított városokban.

A KÁRTYÁK RÉSZLETES LEÍRÁSA

AZ ELŐÖRS

KATONÁK

HACKER – A hatástalanító jelző kikapcsolja a kiválasztott robot képességét (de az esetlegesen hozzá kapcsolódó modulét nem).

Ha a Hacker a Pókok különleges képességét kapcsolja ki, és ennek következtében már nincs elég harcállás a Pókok számára az adott városban, a Pókok átkerülnek a dobópaklira.

NESTUGOV – Minden katonához csak egy modul kapcsolódhat.

SZABOTŐR (SABOTEUR), CALAHAN HADNAGY (LIEUTENANT CALAHAN), BUNKER (BUNKER) –

- Erőnövelésüket a csata kimenetelének fázisában figyelembe vesszük, a katonák kártyáira azonban nem helyezünk erőjelzőket.

MODULOK ÁTVÉTELE (NESTUGOV)

Azok a modulok, melyek felett az előörs átvette az irányítást, ugyanúgy működnek, csak ezúttal a molochok ellen, tehát képességeiket a katonák képességeihez hasonlóan kezeljük.

A Kaszparov (Kasparov) vagy a Háló (Net) modul megszerzését követően az előörs játékosja úgy használhatja őket, hogy kártyákat dob el a kezéből a modulok aktiválásának fázisában, miután a moloch játékos befejezte saját fordulóját.

Az átvett Kaszparov modullal az előörs játékosja elmozgathat egy robotot. Az átvett Háló modul hálójával az előörs játékosja hatástalaníthat egy kiválasztott robotot (az aktuális csata végéig) – a csata kimenetelének fázisában a robot erejét, képességeit vagy moduljait figyelmen kívül hagyjuk.

Amikor a Szennyezés (Contamination) modul lecsökkenti a molochok harcállásainak számát abban a városban, ahol éppen tartózkodik, a molochoknak pedig az adott városban minden harcállásuk foglalt, az előörs játékosja a városban lévő robotok közül választ egyet, és a dobópaklira helyezi azt.

Ha egy robot immúnis az előörs katonáinak képességeire, a megszerzett modulok képességeire is az lesz.

Amikor egy modullal összekapcsolt katona meghal vagy visszakerül az előörs játékosának kezébe, a modulkártya a moloch játékos dobópaklijára kerül.

ÉPÜLETEK

ELEKTROMÁGNESES MEZŐ (ELECTROMAGNETIC FIELD) – Blokkolja a moloch robotokat mozgási képességeikben, a Mozgás (Move) kártya kijátszásával, a Lódarázs (Hornet) mozgatási képességével, vagy a molochoknak azzal a mozgásával, melyet egy város összes körzetének lerombolása után hajthatnak végre.

EMP FEGYVER (EMP LAUNCHER) – Nincs hatással az erőmodulokra.

Ha az előőrs egy különleges képességgel rendelkező, kikapcsolt modul felett veszi át az irányítást (Nestugovval), az a rendes módon fog működni.

Ha a Harckocsi (Dreadnought) vagy egy pajzsjelzővel ellátott robot jelenik meg abban a városban, ahol az EMP fegyver működik, az immunitásuk megszűnik.

Ha az EMP fegyver egy olyan városban jelenik meg, ahol már ott tartózkodik a Harckocsi vagy egy pajzsjelzővel ellátott robot, akkor azok a robotok immúnisak lesznek az EMP fegyver képességeire.

Ha a Pókok képességeit kapcsolja ki az EMP fegyver, és ennek következtében a Pókok számára nem marad elég harcállás az adott városban, azonnal át kell őket tenni a dobópaklira.

AZONNALI KÁRTYÁK

EMP TÁMADÁS (EMP ASSAULT) – Ha egy bombával jelölt körzetben zajlott a csata, ne feledjük, hogy az mindig kifejti a hatását. Ezt követően, az adott helyzettől függően lépünk tovább a moloch konvoj mozgatásának vagy a kártyák húzásának fázisára.

TEREPSZEMLE (RECON) – Nem helyezheted mindkét jelzőt ugyanarra a katonára.

VISSZAVONULÁS (RETREAT) – Két különböző katonát is mozgathatsz, vagy ugyanazt kétszer. Egy katonát elmozgathatunk, majd visszamozgathatjuk ugyanoda, ahol előtte volt.

ORVLÖVÉSZ (SNIPER) – Bármelyik robotot megölhetjük, beleértve az előőrs képességeire immúnisakat is.

VÁRATLAN TÁMADÁS (SUDDEN ATTACK) – A robotokhoz már csatlakoztatott erőmodulok, illetve a Szennyezés modul továbbra is működni fognak. Azok a modulok, melyek aktiválásához kártyákat kell eldobnunk, nem aktiválhatóak, és új modulokat sem lehet kijátszani. Az előőrs támadási fázisát követően azonnal lépünk a csata kimenetelének meghatározásához.

HADI TANÁCS (WAR COUNCIL) – Ha kevesebb, mint 3 kártya van a paklidban, húzz annyit, amennyit tudsz, és tartsd meg mindet.

**MOLOCHOK
ROBOTOK**

PUSZTÍTÓ (ANNIHILATOR) – Ha abban a pillanatban, amikor a Pusztító a városba lép, az előőrs összes harcállása foglalt, a moloch játékos kiválasztja az egyik katonát vagy épületet abból a városból, és áthelyezi azt a dobópaklira.



BLOKKOLÓ (BLOCKER) – Mindegy, hogy a másik robot eltávolítását mi váltotta ki (előőrs kártyák, a bomba hatása stb.), a Blokkolót kell eldobnunk.

AGY (BRAIN) – Képességével akár magát az Agyat is visszavehetjük a kezünkbe.

KEGYETLEN (BRUTE) – A pajzs immúnissá teszi a robotot (az esetlegesen hozzá csatolt modullal együtt) az előőrs katonáinak és épületeinek képességeire.

Ha egy EMP fegyver egy olyan városba lép be, ahol már van egy pajzzsal ellátott robot, a robot immúnis lesz az EMP fegyverre. Ha az EMP fegyver volt előbb a városban, képessége semlegesíti a pajzs hatását. Olyan robotra is helyezhetünk pajzsjelzőt, melyet a Hacker kikapcsolt – a kikapcsolás jelző képességét nem fogja semlegesíteni, de megvédi a robotot az előőrs katonáinak és épületeinek más képességeitől.

BOHÓC (CLOWN) – Képességével akár magát a Bohócot is megölhetjük.

HARCKOCSI (DREADNOUGHT) – Csak az előőrs katonáinak és épületeinek képességeire immúnis, az azonnali kártyák hatásaira és a bombára nem.

Ha az előőrs EMP fegyvere megjelenik abban a városban, ahova a Harckocsit korábban már elhelyeztük, a Harckocsi immúnis lesz a képességére. Ha az EMP fegyver került előbb a városba, semlegesíti a Harckocsi immunitását.

PUSZTÍTÓ (JUGGERNAUT) – Nem mozoghat és is nem mozgatható át. A Pusztítóra nem játszhatunk ki Mozgás kártyát, és egy város elpusztítását követően sem mozgathatjuk át egy másik városba. A Pusztítót az előőrs sem mozgathatja át azzal, hogy átveszi az irányítást a Kaszparov modul felett.

Ha a Pusztító képességét egy EMP fegyver vagy egy kikapcsolás jelző hatástalanítja, elmozdulhat.

PÓKOK (SPIDERS) – Olyan városba is helyezhetjük őket, ahol már minden harcállás foglalt.

Ha a Hacker, az EMP fegyver vagy egy város lerombolása hatástalanítja a Pókok képességét, és nem marad az adott városban a Pókok számára szabad harcállás, átkerülnek a dobópaklira.

MODULOK

SZENNYEZÉS MODUL (CONTAMINATION MODULE) – Attól a pillanattól kezdve, hogy a robothoz kapcsolódik, azonnal működésbe lép. Ha az adott városban az előőrs minden harcállása foglalt, a moloch játékos kiválasztja az egyik katonát vagy épületet az adott városban, és a dobópaklira helyezi azt.

HÁLÓ MODUL (NET MODULE) – A háló hatástalanít egy katonát abban a városban, ahol tartózkodik, az aktuális csata végéig. A lehálózott katonát jelöljük meg egy háló-jelzővel. A lehálózott katonának sem az erejét, sem a képességét nem vehetjük figyelembe a csata kimenetelének meghatározásakor (beleértve a más előőrs kártyák által biztosított erőmódosításokat, és a katona erejét növelő lapkákat). A következő csatában a katona képessége és ereje újra rendesen fog működni.

MEGSEMMISÍTÉS MODUL (ANNIHILATION MODULE), HARC MODUL (COMBAT MODULE), PUSZTÍTÁS MODUL (DESTRUCTION MODULE) – Ezek erőnövelő modulok. Nincsenek különleges képességeik, ezért nem lehet őket kikapcsolni.



© 2015 PORTAL GAMES
ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland
www.portalgames.pl,
portal@portalgames.pl

Neuroshima Convoy 2. kiadás & Portal Games
(kiadó). Minden jog fenntartva.

A termék bármely részének sokszorosítása a
kiadó írásos engedélye nélkül szigorúan tilos.

JÁTÉKSZERZŐ: Ignacy Trzewiczek

BORÍTÓ ILLUSZTRÁCIÓ: Grzegorz Bo-
browski

ILLUSZTRÁCIÓK: Piotr Fokowicz, Łukasz
Lalko, Jakub Jabłoński, Karol Dobrowolski,
Mateusz Bielski, Grzegorz Bobrowski

GRAFIKAI TERVEZÉS: Maciej Mutwil

JÁTÉKSZABÁLY GRAFIKAI TERVEZÉSE:

Rafał Szyma

JÁTÉKSZABÁLY: Łukasz Piechaczek

KÜLÖN KÖSZÖNET AZ 1. KIADÁS MEGALKOTÁSÁÉRT:

Maciej Szukalskinak, Łukasz Piechaczeknek, Rafał Szymanak,
Maciej Mutwilnek, Aleksander Trzewiczeknek, Marcin Karbowski-
nak, Piotr Haraszczaknak, Kent Neumann-nak, Magdalena Zacharának,
Zachinak, Wilinek, Tycjannak, Moniqnak, Robert Ciombornak, Michał
Ciombornak, Grzegorz Polewkának, Damian Kuppernek, Hubertnek,
Natanielnek, Asioknak, Mongának, Rynak, Walecnek, Młodynak,
Olek Tukajnak, Tripnek, Klemának, Tymeknek, Fariendelnek, és
végül, de nem utolsósorban Merrynek.

Külön köszönet minden embernek, akik találkozón játszottak a The
Convoyjal, és megosztották velünk tanácsaikat. Szeretnék köszönetet
mondani Michał Oracznak is a segítségéért, amikor arra a legnagyobb
szükség volt, és Mark Chaplinnek, a Revolver szerzőjének, amiért
inspirált a The Convoy megalkotására.

KÜLÖN KÖSZÖNET A 2. KIADÁS TESZTELÉSÉÉRT:

Joanna Kijankának, Roman Sadowniknak, Chevee Doddnak, Jeff
Patinonak.

Kedves Vásárlónk, játékainkat a legnagyobb gonddal állítjuk össze.
Ha a te példányodból ennek ellenére hiányozna valami, elnézést
kérünk érte. Kérlek, tudasd velünk: portal@portalgames.pl.

Fordította a **Játékmester Társasjáték** bolt kérésére: X-ta
Szerkesztette: Artax, Lektorálta: Artax, Megvásárolható: www.jatekmester.com

CONTINUE
THE BATTLE
IN



MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA 3.0
HEX!



Nish

about 3 years

NEED MORE THAN JUST 2 ARMIES?



THE OUTPOST
MOLOCH
HEGEMONY
BORGO



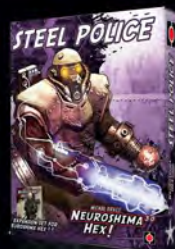
MISSISSIPPI



URANOPOLIS



NEW YORK



STEEL POLICE

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX!

