

**Terror** (Smart, Steel Police) - mivel a Dancernek nincsenek táblára kerülő lapkái, a terror megakadályozza, hogy a Dancer a következő körben táncoljon és akciólapkákat játsszon ki.

**Bénító** (Előrs) - a Dancer ellen változatlanul működik, tehát amíg az alanyhoz kapcsolódik, az alany modulképessége az előrs egységeinek biztosítja képességét a többi alany helyett. Ezen kívül blokkolja a gyógyulás képességét, még ha az előrs nem is tudja azt használni.

**Kém képesség** (New York) - változatlanul működik, tehát az ilyen képességgel rendelkező egység megkapja az alany modulképességének bónuszát, kivéve a gyógyítást, melynek aktiválásához akciólapkára van szükség.

**Hóhér** (Steel Police) - képessége nem működik a Dancer ellen, csak a hétköznapi katonák ellen.



#### A doboz tartalma:

35 Dancer sereg lapka,  
3 Dancer FSZ jelző, 7 sebzés jelző,  
2 háló jelző, egy csere lapka,  
szabálykönyv.

#### FONTOS!

Látogasd meg a weboldalunkat, a  
[WWW.PORTALGAMES.PL-t](http://WWW.PORTALGAMES.PL-t)  
újabb, MEPHISTO-s feladányokért.

KEDVES VÁSÁRLÓNK, JÁTÉKAINKAT A LEGNAGYOBB  
ODAFIGYELÉSSEL ÁLLÍTJUK ÖSSZE. HA AZONBAN AZ  
ÖN PÉLDÁNYÁBÓL MÉGIS HIÁNYZIK VALAMI -  
ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. KÉRJÜK, ÉRTESSÍSEN  
BENNÜNKET.

[portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

**Tervező:** Rustan Hákansson  
**Fejlesztő:** Michał Oracz  
**Szabálykönyv:** ŁUKASZ PIECHACZEK,  
DANAŁ CHONDROKOUKI  
**Illusztráció:** Mateusz Bielski, Andrzej Wysocki  
**Kinézet és kivitelezés:** Maciej Mutwil



PORTAL GAMES SP. Z O.O.  
UL. ŚW. URBANA 15  
44-100 GLIWICE, POLAND  
tel./fax. +48 32 334 85 38  
[portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

**Készítők és köszönet:** MichallusTG, Midaga, Robert Ciombor, Michał Ciombor, Marek Glegola, Mateusz Ilkó, Daniel Oklesiński, Jakub Król, Maciej Matuszewski, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Marcin Karbowski, Hubert Bartos, Walec, Młody, Neurocide, Arti, Zachi, Giles Pritchard.

**Magyar fordítás és szerkesztés:** X-ta, RaveAir  
**Lektorálás:** Artax

**Megvásárolható:** [www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)



Sharrash



Mississippi



Mephisto



New York



Smart



Vegas

Még több sereg várható!



RUSTAN HÁKANSSON

# DANCER

Ismerd meg a sereg tulajdonságait a videós ismertetőnkből!

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

## HÁTTÉR

A molochok megtámadták az előrs laboratóriumait, melynek beláthatatlan következménye lett: az épületen esett károk következtében három furcsa lény elszabadult. Ezek a teremtmények egy titkos genetikai kutatási projekt eredményeképpen születtek „Dancer” kódnéven. A félőrült lények, akik nem tudják uralni ösztöneiket, most a poszt-apokaliptikus világban küzdenek a túlélésükért. A Dancer egy teljesen új kihívást jelent a Neuroshima Hex! játékosainak.

## A SEREG LEÍRÁSA

A sereg előnye egységeinek rendkívüli szívóssága és a gyógyulási képességük, mely 2 életerőt gyógyít vissza. Ezen kívül a Dancer a csatákon kívül is képes megtámadni ellenségeit és masszív sérülést okozni nekik. Gyenge pontja, hogy mindössze 3 egysége van, és ha csak egyikük is meghal, a Dancer veszít.

## TAKTIKAI TANÁCS

A Dancer alanyok ereje legfőképp a támadásokban mutatkozik meg. Célszerű mindhárom alanyt a tábla közepére helyezni, hogy az ellenséges FSZ-ektől a lehető legrövidebb távolságra legyenek, függetlenül attól, hogy a FSZ-ok hová kerülnek.

Amikor a játék során mozgatjuk a Dancer alanyokat a táblán, igyekezzünk őket erősebb alakzatba rendezni, hogy moduljaikkal kombinálva egymást támogatassák.

## A JÁTÉK MENETE

A Dancernek mindössze 3 táblára kerülő lapkája van, melyek egyszerre képviselik a sereg FSZ-ait és katonáit, valamint modulképességekkel is rendelkeznek. Ezeket a lapkákat fogjuk alanyoknak hívni. A Dancernek nincs más táblára kerülő lapkája - sem katonái, sem moduljai.

Minden Dancer alany 10 életerőponttal kezd. Az egységek által szerzett sérüléseket külön számíthatjuk - mindegyik alanynak saját sérülésjelzője van, melyeket a sérüléssáv 10-es mezőjére helyezünk (a plusz narancsszínű sérülésjelzőt a Neuroshima Hex: Duelhez használjuk és az energiasáv 0-s mezőjére helyezzük).

Ha bármelyik alany életeréje 0-ra csökken, az alany elpusztul és a Dancer elveszti a játékot.

Mindig a Dancert irányító játékos lesz a kezdőjátékos. Elhelyezi mindhárom alanyt a tábla bármely részére (akár szomszédosak is lehetnek egymással). Ez után az ellenfél (vagy többjátékos módban az ellenfelek) lehelyezi FSZ-át (FSZ-ukat). A játék további része a rendes szabályok szerint folytatódik, ami azt jelenti, hogy a kezdőjátékos (a Dancer játékos) húz egy lapkát a paklijából és használhatja, elteheti későbbre, vagy el is dobhatja azt. Ezután a másik játékos (második játékos) két lapkát húz, és így tovább.

Ha egy alany egy csata során elpusztul, ugyanúgy kezeljük, mint amikor egy FSZ romba dől, tehát a csata a szokott módon folytatódik (az elpusztított alany a táblán marad annak a kezdeményező fázisnak a végéig, amelyben elpusztították, majd a dobott lapkákhoz kerül, miután az adott fázisban minden akció végrehajtásra került). Ha az ellenfél FSZ-a szintén romba dől, a játék döntetlennel végződik.

Ha lezajlott a végső csata és egyik alany sem pusztult el, a Dancer játékosának össze kell adnia mindhárom egységének megmaradt életerőpontját, és össze kell hasonlítania az ellenfél FSZ-ának megmaradt életerőpontjával. Az a játékos győz, akinek több életerőpontja maradt. Ha mind két játékosnak ugyanannyi pontja maradt, a játék döntetlennel végződik.

## TOVÁBBI SZABÁLYOK

### Gyógyítás

A sárga alany rendelkezik a gyógyítás képességével. A képesség a lapkán jelölt irányba működik. Ha egy másik alany ehhez az oldalhoz kapcsolódik, őt is meggyógyíthatja. A sárga alany saját magát is meggyógyíthatja. **A gyógyítás 2 életerőpontot ad vissza** a gyógyított Dancer alanyoknak, ám egyik alany életerejére sem növekedhet 10-nél magasabbra.

**A gyógyítást csak egy akciólapka beadásával aktiválhatjuk.** Ha a sárga alanyt harcképtelenné tették egy hálóval (vagy a Vegas irányítja), nem használhatja a gyógyítást, mert olyan alanyra nem játszhatunk ki akciólapkát, amelyet lehalóztak vagy átvették felette az irányítást. Ha egy másik alanyt hálóztak le (vagy átvették felette az irányítást), az nem gyógyítható meg.

### Megjegyzés többszemélyes játékhoz

4 személyes csapatjáték esetén a gyógyítást a szövetséges FSZ életerejének visszaállítására is használhatjuk, de a gyógyított FSZ életerejére nem növekedhet 20 fölé.

### Tánc

**A Dancer játékos** saját körében a lapkák felhúzásá után **eldobhatja összes lapkáját** (akkor is, ha 3-nál kevesebb lapkája van), **és ahelyett, hogy bármelyiket kijátszáná, táncot hajthat végre** - helyet cserélhet és/vagy elforgathatja bármelyik vagy akár összes alanyát. Ez azt jelenti, hogy a játékos például:

- helyet cserélhet összes alanyával (és elforgathatja őket);
- helyet cserélhet két alanyával (és elforgathatja őket), és ha akarja, elforgathatja a harmadikat;
- nem cseréli fel az alanyok helyét, de elforgathatja közülük az egyiket vagy akár mindegyiket.

## Felszabadítás

A háló általában harcképtelenné teszi a Dancer alanyokat, az alábbi kivétellel: **Egy hálóval harcképtelenné tett alany továbbra is képes táncolni és egy mozgáslapka kijátszásával el is mozoghat a hálótól** (egy harcképtelenné tett alanyra nem játszhatunk ki akciólapkát).

**A hálóval harcképtelenné tett alany mindkét esetben egy sérülést kap minden háló után, amely korábban lehalózta.** Ha például mindhárom alanyt harcképtelenné tettek egy-egy hálóval, és a játékos - táncot végrehajtva - felcseréli két alany helyét, a harmadikat pedig a helyén hagyja, csak ez a két alany fog sérülést szerezni. Ugyanez a szabály vonatkozik az acélhálóra (Steel Police) - táncot végrehajtva vagy egy mozgáslapkát kijátszva a lehalózott alany felszabadulhat, az acélháló pedig visszatér a Steel Police FSZ-ára.

Ez a szabály ugyanígy vonatkozik a Vegas irányítás átvételére.

A felszabadítás fordítva is működik. **Egy mozgáslapka, sáncolás lapka vagy forgatáslapka** (melyet a Vegas használhat) **használatával az ellenfél FSZ-a is felszabadulhat a Dancer hálója alól**, egy sérülést szerezve. Ezt a sérülést a harcéri életmentő a rendes szabályok szerint átválthatja, ha csatlakozott a felszabadított FSZ-hoz, míg az a háló hatása alatt állt, tehát azelőtt, hogy egy mozgás felszabadította volna.

### Megjegyzés többszemélyes játékhoz

Ha a Dancer alanyt lehalózták, vagy a Vegas irányítása alá került, majd Táncot hajt végre, vagy mozgás lapkát használ, akkor sebzést szenved el mindegy egyes háló vagy irányítás átvétel után.

Ami a többszemélyes játékban a pontokat illeti: amikor a Dancer alany mozgásképtelen néhány játékos hálója vagy irányítás átvétele miatt és a játékos mozgathatja az alanyt mozgás lapkával vagy táncokkal, akkor minden egyes játékos annyi pontot kap, amennyi hálóval vagy irányítás átvétellel mozgásképtelenné tette az alanyt.

### Speciális szabályok

A Dancer alanyok egyszerre katonák és FSZ-ok ezért a Dancer elleni játékban érdemes észben tartani a következő változásokat a lapka vagy képesség hatásokban.

**Az azonnali akció lapkák vagy hatások**, amik nem okoznak sebzést FSZ-nak, csak katonáknak és moduloknak (gránát, mesterlövész, légicsapás, kisbomba, akna), egyetlen sebzést okoznak a célozott Dancer alanyon.

**Vegas** a szokásos módon veszi át az irányítást a Dancer alanyon. Abban a pillanatban, amikor az irányítás átvétele megtörtént az alanyt a Vegas egységeként kell kezelni. Így a csata során a többi Dancer alanyt sebzí és tőlük kap sebzéseket, miközben a Vegas egységektől nem.

## KÉK ALANY 1



Életerő: 10

Kezdeményező: 2

**Akció:** Közelharc támadás az egyik lehetséges irányba

**Modulképesség:** Tiszt (magnöveli a távolsági támadás erejét, egy irányba működik)

## VÖRÖS ALANY 1



Életerő: 10

Kezdeményező: 1

**Akció:** Távolsági támadás az egyik lehetséges irányba

**Modulképesség:** Tiszt (magnöveli a közelharc támadás erejét, egy irányba működik)

## SÁRGA ALANY 1



Életerő: 10

Kezdeményező: 0

**Akció:**

- Távolsági támadás (csak egy irányba)  
- Különleges modulaktiválás (gyógyítás)  
**Modulképesség:** Felderítő (magnöveli a csatlakozó alany kezdeményező értékét, két irányba működik)

**Különleges modulképesség:** Gyógyítás

A modulképességek a rendes modulokhoz hasonlóan folyamatosan működnek. Az egyetlen kivétel a különleges modulképesség (gyógyítás), melyet akciólapkával aktiválunk.

**A Dancer alanyok sérülést okoznak a többi FSZ-nak és sérülést kapnak az ellenfelek FSZ-aitól** (és saját támadásuktól is, melyet a Steel Police bírója tükröz vissza).

### Megjegyzés a többszemélyes játékhoz

Csapatjátékban a Dancer alanyokra nem lesznek hatással a szövetségesük moduljainak és FSZ-ának képességei, a szövetséges egységekre azonban az alanyok modulképességei a rendes szabályok szerint fognak hatni.

## AKCIÓ 7



Ennek a lapkának a használatával kiválasztjuk az egyik alanyt és azonnal aktiváljuk az alany lapkájának egyik oldalát, hogy végrehajtsa az ott található akciót (közelharc támadás, távolsági támadás).

Ezzel az akciólapkával aktiválhatjuk a sárga alany különleges modulképességét, a gyógyítást is. Ha egy olyan alany támadását aktiváljuk akciólapkával, melynek támadóerejét egy másik alany modulképessége magnöveli, a támadás magnövelt erővel történik.

Egy forduló során egy alanyra csak egy akciólapkát játszhatunk ki. Ez azt jelenti, hogy ha 2 akciólapka van a kezünkben, az egyiket arra használhatjuk, hogy aktiváljuk az egyik alany egyik oldalát, ha pedig a másodikat is használni szeretnénk, egy másik alany egyik oldalát kell vele aktiválnunk.

Olyan alanyra nem játszhatunk ki akciólapkát, melyet hálóval harcképtelenné tettek (vagy amelyet a Vegas irányít).

### Példák az akciólapka használatára:

Az itt látható helyzetben a játékos többféleképpen is használhatja akciólapkáját:

- 1 - Használhatja a sárga alanyra, hogy aktiválja a gyógyítási képességét és gyógyítson 2 életerőt a sárga alanyon.
- 2 - Használhatja a kék alanyra, hogy közelharc támadásban 3 pontnyi sérülést okozzon az előíró FSZ-ának (a támadás erejét magnöveli a vörös alany modulképessége).
- 3 - Használhatja az akciólapkát a vörös alanyra, hogy lelője a kommandóst vagy a bajkeverőt.



## TASZÍTÁS 7



Egy ellenséges egységet egy szomszédos, szabad mezőre taszít át. Amennyiben lehetséges, úgy az ellenfél választhatja ki a hexát.

## MOZGÁS 10



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

## CSATA 8



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