



ROCKET LAUNCHER



SHOTGUN



COP



HAMMER



NET FIGHTER

# NEW YORK

## HÁTTÉR

New York nem omlott össze. Miután atombombák döntötték romba, a romokból erődítményeket emelve a Szabad Amerika szellemében folytatta harcát. Napjainkra a vele azonos nevű, kicsiny állam fővárosa lett, és keresztes hadjáratot indított az emberiség világának helyreállítására. Ezzel egy időben a nemzet irányítását is átvette, ellenfeleit a lehető legszélesebb körben távol tartva magától. Újabb és újabb csapatokat indított vadonbéli expedíciókra, hogy azok új nyersanyagokat és háború előtti technológiákat kutassanak fel, illetve számukra hasznos embereket toborozzanak az útjuk során. Maga a város egy megerősített rendőrség lett, egyike a romba dőlő világ azon biztonságos helyeinek, ahol a békéért engedelmességgel kell fizetnünk.

## A SEREG LEÍRÁSA

A sereg előnye egységei változatosságában rejlik, beleértve számos lövész egységét. Egyik legnagyobb erőssége a főhadiszállása, mely extra szívósságot biztosít egységeinek, valamint kémei jelenléte, akik képesek az ellenség moduljainak használatára.

A sereg hátránya, hogy kevés lehetősége van masszív, támadó koalíció létrehozására, és a tény, hogy FSZ-ának képessége inkább védelmet biztosít.

## TAKTIKAI TANÁCS

New York parancsnokának FSZ-át minél hamarabb körül kell vennie saját egységeivel, hogy megerősítse azt, és egy nehezen áttörhető falat alkosson FSZ-a körül. A játék folyamán a FSZ-a körül keletkezett üres mezőket mihamarabb újra el kell foglalnia. New York jobban tudja támadni ellenfelét, ha FSZ-a erős védelem alatt áll.

**Taktikai tanács az ellenfélnek:** El kell foglalnia a New York FSZ-a körüli mezőket, még ha ez saját egységei feláldozásával is jár - még mindig jobb néhány saját egységet feláldozni és üresen hagyni a FSZ melletti mezőket, mint hogy néhány felerősödött NY egység legyen ott.

## ÚJ SZABÁLYOK

### Alaplapkák

Néhány sereg birtokában új típusú lapkák vannak, az úgynevezett alaplapkák. Az alaplapkák csak üres mezőre helyezhetőek. Miután lehelyeztük őket, az alaplapkákra bármilyen egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges) ráhelyezhetünk vagy rámozgathatunk (illetve rátaszíthatunk, stb.). Az alaplapkákat nem tekinthetjük egységeknek, és nem mozgathatjuk vagy taszíthatjuk el, hálózhatjuk le, vehetjük át felette az irányítást, stb. Csak azonnali akciólappalakkal lehet őket elpusztítani (orlvésszel, gránáttal, légi csapással, kisbombával). Az alaplapkák nem blokkolják a tűzvonalakat: átláthatunk felettük. Azokat a mezőket, amelyeken alaplapkák vannak, nem tekinthetjük foglaltak, amikor azt a csata kiváltó helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.

## ÁLTALÁNOS PROBLÉMÁK

### Néhány szó az aknáról:

Ha a játék során bármikor betelik a tábla és egyetlen mező sem marad üresen - az akna mezőjét kivéve - még nem kezdődik meg a csata. Ha az aknára helyezünk egy egységet, az elpusztul, így még mindig nem kezdődik csata.

### Néhány szó New York harctéri életmentőjéről:

Ha a NY FSZ-ával szomszédos harctéri életmentő meghal, azonnal lekerül a tábláról - ebben az esetben nem segít rajta NY FSZ-ának képessége.

### Néhány szó a Kémről:

A kémnek hozzá kell kapcsolódnia egy ellenséges modulhoz, hogy használhassa a képességeit (az nem elég, hogy szomszédosan melléhelyezzük).

A Neodzsungel FSZ-ával szomszédosan lehelyezett kém nem lesz része a szülőföldnek, tehát nem kaphatja meg azokat a bónuszokat, melyeket a szülőföld a hozzá kapcsolódó moduloktól kap. Ha azonban egy kém közvetlenül kapcsolódik egy Neodzsungel modulhoz, a szokásos módon megkapja a modul bónuszait.

### New York a többjátékos játékban

A FSZ nem biztosít bónuszt a szövetséges FSZ-ának.

### A doboz tartalma:

35 New York sereglapka, 9 sérülésjelző, 2 New York FSZ jelző, 1 hálójelző, 6 pótjelző és 1 pótlapka, szabálykönyv.

JÁTÉKTERVEZŐ: Michał Oracz  
SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz  
LAPKA ÉS BORÍTÓ ILLUSZTRÁCIÓ: Jakub Jabłoński  
DIZÁJN ÉS KIVITELEZÉS: Maciej Mutwil



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

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

**KÖSZÖNET:** A SEREGEK FEJLESZTÉSÉHEZ ÉS A TEREPLAPKÁK 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 Játékmester Társasjátékolt megbízásából fordította: X-ta, szerkesztette: RaveAir, lektorálta: Artax, közreműködő: Csibu



## FSZ 1



A FSZ saját szomszédos egységeinek plusz egy szívósságpontot ad. (Ha az egység egy sérülést szerez, nem hal meg - helyette egy sebesülés-jelzöt kell rá helyeznünk.) Ha egy ilyen egység elveszíti szomszédosságát a FSZ-szal, vagy ha a FSZ-t lehalálozzák, az egység azonnal elveszíti plusz szívósságpontját, és ennek eredményeképpen akár rögtön meg is halhat (ha csak azért volt még életben, mert a FSZ biztosított neki plusz egy szívósságpontot).

## SÖRÉTES PUSKA 1



Mint a legtöbb lövész, a sörétes puskás is a tűzvonalaiban álló, első ellenséges egységet találja el. Ha a célpont szomszédos volt a sörétes puskával, 3 sérülést kap, ha 2 mezőre volt tőle, 2 sérülést szerez, ha 3 mezőre volt, akkor 1-et, ha pedig ennél távolabb volt, nem szerez sérülést. A sörétes puskára nincsenek hatással a tüzerőt növelő bónuszok. A páncél a megszokott módon véd a sörétes puskás támadásától.

## VADASZ 1



Távolsági támadás.

## ORVLÖVÉSZ 1



Az orvlövész egy sebesülést ejt az ellenség egy általunk választott egységén. Az orvlövész nem lehet az ellenfél FSZ-ára.

## HALÓVETŐ 1



Háló.

## ÖRMESTER 1



A hozzá kapcsolódó egység az utolsó saját kezdeményezési fázisát követő fázisban végrehajthat egy további akciót. Ha egy egységnek két alapértelmezett akciója van, a harmadik plusz akcióját a másik kettőt követő fázisban hajthatja végre. Ha az alapértelmezett akciókat a 0-s kezdeményezési fázisban hajtuk végre, a plusz akció elveszik és nem hajtható végre.

## TASZÍTÓ 1



Közelharcú támadás. Páncél és szívósság. Taszítás - minden körben egyszer (akár abban a körben is, amikor táblára helyezték) szabadon eltaszíthat egy ellenséges egységet egy mezővel.

X - lapkák száma

## KÉMISZTÓGATÓ 1



Közelharcú támadás. Kém.

## KALAPÁCS 2



Közelharcú támadás.

## CSATA 5



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

## TISZT I 2



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharcú támadásukhoz.

## KÉMVADÁSZ 2



Távolsági támadás. Páncél. Kém.

## ACÉLBOKSZOLO 2



Közelharcú támadás az 1-es és 2-es kezdeményezési fázisokban.

## MOZGÁS 2



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

## TISZT II 2



A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak távolsági támadásukhoz.

## RAKÉTAVETŐ 1



A rakéta behatol a jelzés irányában lévő, szomszédos mező területére, majd további két mezőt haladhat tovább (legyen az üres vagy barátságos egység által elfoglalt), nem feltétlenül egyenes vonalban, melynek irányát az őt birtokló játékos határozza meg. Az első ellenséges egység, akit eltalál (beleértve a FSZ-t) 3 sérülést kap. Saját egységein sérülés okozása nélkül áthalad. A rakétavetőre nincsenek hatással a tüzerőt növelő bónuszok. A páncél a megszokott módon véd a rakétatámadástól.

## MESTERLÖVÉSZ 2



Távolsági támadás. Mesterlövész.

## TASZÍTÁS 1



Eltol egy ellenséges egységet 1 azzal szomszédos, üres mezőre. Több lehetőség esetén az eltolt játékos dönti el, hogy melyik mezőre kerüljön eltolt egysége.

## FELDERÍTŐ 2



A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.

## ZSARU 2



Közelharcú támadás.

## AKNA 2



Alaplapka. Ha bármilyen egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges, a FSZ-okat kivéve) egy aknára helyezünk vagy mozgatunk, az egység és az akna is automatikusan megsemmisül és lekerül a tábláról. Ha egy főhadiszállást helyezünk vagy mozgatunk az aknára, az akna megsemmisül, a főhadiszállás azonban sértetlen marad. A harcéri életmentő az akna által okozott sérülést a rendes szabályok szerint elnyelheti.



Mesterlövész

A mesterlövész kiválaszthatja, hogy a tűzvonalaiban álló ellenséges egységek közül melyik egységet veszi célba. (Nem kell, hogy az első ellenséges egység legyen.) A célba vett ellenséges egység páncélja a rendes szabályoknak megfelelően védi az egységet a találattól.



Kém

A kém ellenséges modulokhoz és főhadiszállásokhoz tudja kapcsolni magát, mintha azok a saját seregéhez tartoznának, automatikusan megkapva azok bónuszait és képességeit. (Ne feledjük, hogy a modulok továbbra is segíthetik a hozzájuk kapcsolódó szövetségeseiket is.) Ha a harcéri életmentő modul több olyan egységhez is kapcsolódik (beleértve a kémét), melyek egyszerre sérülnek meg, akkor a rendes szabályok szerint a modul tulajdonosa dönti el, hogy melyik hozzá kapcsolódó egységet fogja meggyógyítani.

## Példa a Rakétavető lövésére

A rakétavető kilő egy rakétát a tűzvonalaiban irányában lévő, szomszédos mezőre. Ott nem található ellenséges egység, ezért a rakéta továbbhaladhat még két mezőt (feltéve, hogy nem áll ott ellenséges egység). Ezeknek a mezőknek nem kell egy egyenes vonalban lenniük, tehát a játékos dönthet úgy is, hogy a rakéta jobbra fordul, áthalad egy másik New York egység által elfoglalt mezőn, majd balra fordul a Hegemónia FSZ-ának mezőjére. A rakéta eltalálja a FSZ-t, ezért az 3 sérülést kap.

