

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Az acélháló használata

A Steel Police csak egyetlen acélháló jelzővel rendelkezik. Amikor a Steel Police FSZ-át egy hálóval harc képtelenné teszik, nem veheti ki az acélhálót. Ha az acélhálót már kivetette egy ellenséges lapkára, az acélháló ebben az esetben azonnal visszakerül a játékos kezébe. A harcéri életmentő nem védi meg a FSZ-t az 1 életerőpontja elvesztésétől, amikor az kivetit az acélhálót. Ha az acélhálót harcképtelenné teszik egy hálóval, vagy elpusztítják, az nem lesz hatással a korábban ingyen kivetett acélhálóra (a Steel Police nem szenved el sérülést visszamenőleg).

A békéltető használata

Ha a békéltetőt egy háló harcképtelenné teszi, a játékos nem cserélheti ki őt egy másik lapkára.

A tükrözés használata

A tükrözés védelmet nyújt mindenféle távolsági támadás ellen (még a mesterlövész ellen is) és a közelharc támadások ellen (még a méreg ellen is), és a rakétavető, a vadászpuska, a Gauss ágyú, robbanószer, stb. ellen is. A visszatükrözött támadás ereje és kezdeményező értéke nem módosul – a tükrözés pillanatában az ellenfél támadását erősítő összes bónusszal (pl. szomszédos modulokkal) együtt azonnal működésben lép. Csak a távolsági támadás képessége veszik el – a visszatükrözött támadás csak a támadás vonalában lévő, szomszédos ellenséges lapkát találja el. A visszatükrözött támadást nem erősíthetik tovább a Steel Police játékosának képességei (pl. saját szomszédos moduljai).

A tükrözés nem véd meg a hálótól, az irányítás átvételétől (a Vegas lázítójától és FSZ-ától) és a bohóc légicsapásától (moloch sereg).

A tükrözés az azonnali akciólapkák által okozott támadások ellen sem véd.

Védelmet nyújt a Gauss ágyú ellen, a Gauss ágyú lövése azonban a támadás vonalában lévő többi ellenséges egységet ugyanúgy eltalálja.

Ha a tükrözés képességével rendelkező egység egy ellenséges FSZ támadását tükrözi vissza, a tükrözött támadás nem okoz sérülést az ellenfél FSZ-ának (annak a szabálynak megfelelően, miszerint egy FSZ nem okoz sérülést egy másik FSZ-nak). Ha a tükrözött támadás rendelkezett a méreg képességével, a tükrözés után is mérgező marad. Ha a tükrözés képességével rendelkező egységet harcképtelenné teszik egy hálóval, a tükrözés nem működik.

Megjegyzés a pontokért játszott többfős játékokhoz

A pontokért játszott többfős játékban (ahol a pontokat nullától húszig gyűjtjük a FSZ életerejének csökkentése helyett) az acélháló kivetése a játékosnak nem 1 életerőpont veszteséget fog okozni, hanem 1 pontot fog érte kapni az az ellenfél, akinek egységére az acélhálót kivetik. Ehhez hasonlóan a hóhér elhelyezése az egyik ellenfél egységének helyére 1 pontot fog hozni annak a játékosnak, akinek egységének helyét a hóhér átvette.

Terror a többfős játékokban

Többfős játék esetén mind a csapatjáték, mind élethalál-harc esetén az összes többi játékost megakadályozza abban, hogy újabb lapkát helyezzen a táblára.



NEM KELL ELOLVASNOD EZEKET A SZABÁLYOKAT! LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT ÉS ISMERD MEG A STEEL POLICE SZABÁLYAIT! (Angolul)
www.portalgame.pl

STEEL POLICE

HÁTTÉR

A Steel Police a törvény és a rend fanatikusainak vándorló brigádjá, akik háború előtti, kísérleti erőpáncélt viselnek. A páncélon alkalmazott vegyszerek és kibernetikus fejlesztések tudatkárosító hatásuk mellett javítják az organizmus képességeit – a Steel Police tisztjei automatikusan reagálnak mindenre, melyet programjuk fenyegetésnek vagy büntetésnek tud. A semmiből tűnnek elő, majd robbanások és ágyútűz robajával övezve békét teremtenek a környéken.

A feddhetetlen és törvényisztelő automata gépek láttán a megváltott területek népe gyorsan visszavágyja a régi káoszt és anarchiát.

A SEREG LEÍRÁSA

Ennek a seregnek az a hatalmas előnye, hogy erős tüzelőállásokat tud létrehozni (a lövés erősségét növelő és a támadásait sokszorozó modulokkal) és olyan mozgékony egységeket, melyek képesek tükrözni az ellenfél támadásait. Ezen kívül a FSZ-a képességével könnyedén elháríthatja a legveszélyesebb támadásokat.

A sereg hátránya a nem túl magas kezdeményező érték és az egyetlen azonnali mozgás akciólapka.

TAKTIKAI TANÁCS

A Steel Police FSZ-a nem túl hasznos a csatater közepén, ezért az a legjobb, ha az egyik sarokban helyezük el, saját egységeinkkel körülvéve. Az acélhálót dobjuk olyan ellenséges egységekre, amelyek a következő csatában elesnek, így az acélháló hamar visszatérhet a FSZ-hoz. Ne feledjétek el, hogy a seregnek nincs olyan azonnali akciólapkája, amely kimentené a bajból (mind az orvlövész vagy a légicsapás), ezt a szerepet a Hóhér veszi át, akit fentről dobhatunk az ellenségre.



Sharrash



Mississippi



New York



Uranopolis

ISMERD MEG A TÖBBI SEREGET IS!

A doboz tartalma:

35 Steel Police sereglapka, 2 Steel Police FSZ jelző, 1 acélháló jelző, 2 hálójelző, 6 sérülésjelző, pótlapka és pótlélek, szabálykönyv.

LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT A WWW.PORTALGAMES.PL CÍMET TELJESEN ÚJ HEX FELADVÁNYOKÉRT A STEEL POLICE SEREGHEZ.

JÁTÉKAINKAT NAGY ODAFIGYELÉSSEL KÉSZÍTJÜK, HA AZONBAN A TE PÉLDÁNYODBÓL MÉGIS HIÁNYOZNA VALAMI - ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. KÉRLEK, TUDASD VELÜNK: wsparcie@portalgames.pl

SZERZŐ: Michał Oracz
SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz
FORDÍTÁS: Magdalena Zachara
ILLUSZTRÁCIÓK: Piotr Foksołowicz
GRAFIKAI TERVEZÉS ÉS
KIVITELEZÉS: Maciej Mutwil



www.portalgames.pl

PORTAL GAMES
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE, POLAND
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

KÉSZÍTŐK ÉS KÖSZÖNET: Tomasz Stchlerowski, Magdalena Zachara, Szymon Zachara, Mariusz Kulczycki, Maciej Matuszewski, Marek Glegoła, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Damian Kupper, Robert Ciombor, Daniel Oklesinski, Mirosław Gucwa, Moniq, Maciek Szukalski, Piechu, Rustan Hakansson, Jan Kłos, Piotr Haraszczak, Jeff Patino.

Fordította: X-ta Lektorálta: Artax Szerkesztette: Artax Megvásárolható: www.jatekmester.com

FSZ 1

Különleges képessége: a játékos a Steel Police FSZ-ának 1 életerőpontjéért cserébe a saját körében bármely ellenséges lapkára (kivéve FSZ-ra) elhelyezheti az acélháló jelzőjét. Az acélháló ugyanúgy működik, mint egy sima háló. Az acélháló jelzője csak akkor kerül vissza a játékos kezébe, ha az általa harcceptelenné tett egység lekerül a tábláról.

HÓHÉR 1

Közelharc támadás. Páncél és szívósság. Amikor a játékos a hóhért a táblára helyezi – FSZ-a 1 életerejéért cserébe – eltávolíthat egy ellenséges lapkát a tábláról (kivéve a FSZ-t) és a helyére helyezheti a hóhért. A harctéri életmentő nem menti meg a lapkát attól, hogy a hóhérrel kicseréljük.

ÖRMESTER 3

A hozzá kapcsolódó egységek az utolsó saját kezdeményezési fázisukat követő fázisban végrehajthatnak egy további támadást. Ha egy egységnek két alapértelmezett támadása van, a harmadik plusz támadását a másik kettőt követő fázisban hajthatja végre. Ha az alapértelmezett támadást a 0-s kezdeményezési fázisban hajtuk végre, a plusz akció elveszik és nem hajtható végre.

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.



- Acélháló jelző

RAGADOZÓ 1

Távolsági támadás, közelharc támadás.

LÁNCOS KUTYA 1

Távolsági támadás. Páncél.

FELDERÍTŐ 2

A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.

MOZGÁS 1

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

BÍRÓ 3

Távolsági támadás az 1-es és 0-s kezdeményezési fázisokban. Mozgékonyság. Tükrözés.

HARCI KUTYA 2

Távolsági támadás.

SZABOTÓR 2

A szabotőr minden hozzá kapcsolódó, ellenséges egységre hatással lesz, és kezdeményezésüket 1-gyel csökkenti.

CSATA 5

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

BÉKÉLTETŐ 2

Háló. A lapkák kijátszásakor a Steel Police játékosai eltávolíthatja a békéltetőt a tábláról és kijátszhatja a helyére egy másik felhúzott, táblára kerülő lapkát. Ha a békéltető sérült volt, sérülése nem kerül át az új lapkára.

ACÉLHÁLÓ-VETŐ 1

Amíg az acélhálóvető a táblán marad, a FSZ által kivetett acélháló használata ingyenes lesz (a Steel Police FSZ-a nem veszít 1 életerőpontot egyik hálóvetéskor sem).

HARCTÉRI ÉLETMENTŐ 2

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

TERROR 1

Ennek a lapkának a használatával megakadályozzuk, hogy az ellenfél bármilyen egységet kijátsszon a következő körében (azonban játszhat ki azonnali akciólapkákat, mozgathatja egységeit, stb.).

LÁZADÓ RENDŐR 2

Közelharc támadás. Páncél. Taszítás – minden körben egyszer (akár már abban a körben is, amikor lekerül a táblára) eltaszíthat egy szomszédos, ellenséges egységet.

TISZT 3

A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak távolsági támadásukhoz.

SZTEROID ELOSZTÓ 1

A hozzá kapcsolódó egységek +2 erőt kapnak közelharc támadásukhoz.

X- A lapkák száma

Tükrözés:

A tükrözés megvédi a sereg egységét minden támadástól, amely közvetlenül érné a tükrözés ikonjával jelölt oldalán. Az ilyen támadásokat az egység visszatükrözi az ellenkező irányba egy mezőnyi távolságra és megsebez egy ellenséges lapkát (egységet, FSZ-t vagy modult), ha az a támadás vonalának első mezőjén áll. A tükrözött támadás nem árt a Steel Police lapkáinak.

Példa a tükrözésre:

Az előrs kommandósa a Steel Police bróbjára tüzel. A bíró visszatükrözi ezt a távolsági támadást és eltávolítja az előrs FSZ-át, mivel az a tükrözés vonalában áll, közvetlenül a bíró mellett. A második példában a megsemmisítő a bíró irányába löv, a bíró visszatükrözi a támadást, ám az nem talál el semmit (nincs a tükrözés vonalának első mezőjén egyetlen ellenfél sem).

