



LÁNCREAKCIÓ KÁRTYÁK



Az egyik Vegas expedíció egy dzsungel mélyén rejtőző Smart bázist fedez fel, és szabotálja az abban található gépezeteket. Ennek következtében a felgyülemelő energia láncreakció formájában elszabadul, a fizika törvényeinek ellentmondó jelenségeket okozva, melyekkel most a harcosoknak szembe kell nézniük.

Általános információk

A láncreakció kártyák a Neuroshima Hex: Duel termináljainak képességeit bővítik. További lehetőséget biztosítanak az energiaszerzésre, melynek használatával különleges akciókat válthatunk ki.

A játék előkészületei

Húzzatok az 5 kártyából 2-t, a maradékot pedig tegyétek félre – ezek nem vesznek részt az adott játékban. Helyezzetek mindkét kártyára egy-egy jelzőt a számláló 4-es mezőjére.

Energiaszerzés

A láncreakció kártyák újabb lehetőséget kínálnak az energiaszerzésre (a lapkával történő fizetés és a FSZ életereje mellett).

A játékosok saját körükben szerezhetnek 1 energiapontot, ha a kiválasztott kártyán lévő jelzőt egy ponttal lejjebb mozgatják.

A játékosok egy, kettő vagy akár három különböző módszerrel is szerezhetnek saját körükben energiát. Az energiaszerzéssel a játékos köre véget ér.

Különleges akció

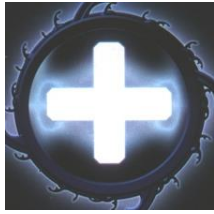
Minden olyan alkalommal, amikor egy kártya energiaszerzés után elérné a 0-t, a kártya különleges akciója aktiválódik.

A különleges akciókat akkor érvényesítjük, amikor a játékos köre már véget ért, de a másik játékosé még nem kezdődött meg. Az akciók az adott akció leírásának megfelelően minden egységre hatással lesznek, és nem csak azokra az egységekre, amelyek az akciót kiváltó játékoshoz tartoznak. Az akciók a FSZ-okra nem lesznek hatással.

Miután az akciók kifejtették hatásukat, a jelölőt visszaállítjuk a 4-es mezőre. A játékosok ezután újra szerezhetnek energiát arról a kártyáról.



KÁRTYÁK:



FELTÁMADÁS

A játékosok magukhoz vehetik egy bármelyik egységüket a sereg dobott lapkái közül és egy kapocs helyére tehetik.

Először az akciót kiváltó játékos ellenfele hajtja végre a feltámadás akcióját, és csak utána az azt kiváltó játékos.

Az eltávolított kapcsokat a feltámadás akciója után az egységekhez hasonlóan eldobjuk.



SOKK

Minden kapocs meghal. A sokkolt kapcsokat egy harctéri életmentő a szokásos módon megmentheti.



KÁBÍTÁS

Minden kapcsot eltávolítunk a tábláról és a kupac tetejére helyezzük őket vissza (a megfelelő seregekbe). Amikor a játékosok legközelebb húznak, ezeket fogják először felhúzni.

Ha egy játékosnak 4 vagy több egységét kábítják el, a felhúzásra váró lapkákat képpel lefelé fordítjuk és véletlenszerűen húzzuk fel.



ÖSSZECSAPÁS

Egy különleges típusú csatára kerül sor, melyben csak a kapcsok fognak katonaként harcolni, és rajtuk kívül csak a hozzájuk kapcsolódó modulok cselekedhetnek. A többi egység nem cselekedhet (vagyis azok a FSZ-ok és katonák nem támadhatnak, melyek nem terminálon állnak), viszont célpontok továbbra is lehetnek.

A harcképtelen kapcsok az összezapás során is harcképtelenek maradnak.



FORGATÁSOK

Minden kapcsot elforgathatunk.

Először az akciót kiváltó játékos ellenfele forgathatja meg a kapcsokat, és csak utána az azt kiváltó játékos.

