

RULEBOOK

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX!

DUEL

BEVEZETÉS

A **Neuroshima HEX** egy taktikai játék, melyben hadseregek viselnek hadat egymás ellen. A játék a Portal kiadásában 2001-ben megjelent Neuroshima nevű szerepjáték rendszerén alapul. Bár nem szükséges hozzá a szerepjáték ismerete, azok, akik már játszották, könnyebben azonosulhatnak hadseregükkel, ha olvasták vagy játszották a játékot.

A Neuroshima szerepjáték egy poszt-apokaliptikus világban játszódik, melyet lerombolt az emberek és a gépek között dúló háború. Az emberiség túlélt a városok romjai közt kerestek menedéket, és kisebb közösségeket, bandákat és hadseregeket hoztak létre. Az ilyen csoportok között nem szokatlanok az összetűzések, melyeknek számos oka lehet: terület, élelem vagy felszerelés. Mi több, a romvárosokban folyamatosan járőröznek az északról küldött gépek, ahol nagy számban jelennek meg kibernetikus életformák, vagyis a MOLOCHok. A legnagyobb városok maradványait körülölelő, hatalmas pusztaság ad otthont egy másik ellenségnek – BORGONAK -, aki egy háborzongató mutánsokból álló hadsereg karizmatikus vezetője. Az emberiség egyik utolsó reménye az ELŐÖRS, egy tökéletesen szervezett hadsereg, mely gerilla háborút folytat a MOLOCHok ellen. A legtöbb emberek lakta település – ahogyan a HEGEMONIA is – csak akkor kezd aggodalmaskodni a háború miatt, ha az már az ajtaján dörömböl. Ilyen hát a Neuroshima világa.

A **Neuroshima HEX! Duel** a Neuroshima Hex! kiegészítője, ugyanakkor önálló játék is, mely tartalmazza az összes játszáshoz szükséges szabályt és játékelemet. A dobozban két frakció található: a Smart - egy félig gép, félig mutáns egyedekből álló mozgékony hadsereg, akik kísérleti hibridjeiket szűk szállítóeszközökben viszik a csataterre -, és a Vegas serege – akik gyakorlott agítátorai segítségével a fegyverekhez hasonló hatékonysággal, ha nem hatékonyabb módszerekkel képesek irányítani az embereket és a gépeket.

A játékhoz egy új tábla is tartozik, mely egy különleges játékszabállyal módosítja az alapjáték menetét.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos célja az lesz, hogy megtámadja az ellenség főhadiszállását (FSZ). A játék elején minden FSZ-nak 20 „életerőpontja” van. Ha a játék során a FSZ elveszti utolsó, huszadik életerőpontját is, romba dől, a játékos pedig kiesik a játékból – ez azt jelenti, hogy ellenfele azonnal nyer.

Ha a játék során egyik FSZ sem dől romba, a játékosok összehasonlítják aktuális életerőpontjukat (lásd A JÁTÉK VÉGE szakaszt). Az a játékos lesz a győztes, akinek FSZ-a a legjobb állapotban van (vagyis a legkevésbé sérülést szenvedte).

A DOBOZ TARTALMA

A **Duel** doboza a következőket tartalmazza:

- # 1 játéktábla
- # 35 SMART sereglapka
- # 35 VEGAS sereglapka
- # 4 sebesülésjelző
- # 2 FSZ jelző (plusz 2 pótljó)
- # 2 üres tartaléklapka
- # 4 irányításjelző (a Vegas seregének)
- # ez a szabálykönyv

ELŐKÉSZÜLETEK

A táblát helyezük a játéktérület közepére (lehetőleg egy asztalra), és figyelünk arra, hogy mindkét játékos kényelmesen elérhesse azt. Osszuk szét a sereglapkákat a játékosok között. (Minden játékos egy 35 lapkából álló sereget irányít). Ezután mindkét játékos félreteszi FSZ lapkáját, a többi pedig alaposan megkeveri. Ha megkeverték a lapkákat, maguk elé helyezik őket egy kupacba, képpel felfelé. Mindkét játékos a sérüléssáv 20-as mezőjére helyezi egyik FSZ jelzőjét, a másikat pedig az energiasáv 0-s mezőjére (lásd A tábla leírása részt).

A JÁTÉK KEZDETE

A játékosok tetszés szerint eldöntik, hogy ki kezdi a játékot. A kezdőjátékos lehelyezi FSZ-át a tábla bármelyik mezőjére. A másik játékos ezután ugyanígy tesz. A FSZ lapkák akár egymás mellé is kerülhetnek.

Ezután a kezdőjátékos (egyes játékos) húz egy lapkát a kupacából és maga elé helyezi képpel felfelé (még nem a táblára!). A lapkákat mindig a kupac tetejéről húzzuk fel (ami azt jelenti, hogy mindig a kupac legfelső lapkáját kell először felhúznunk). A játékos használhatja ezt a lapkát (lásd A LAPKÁK HASZNÁLATA szakaszt), elteheti későbbre vagy egyszerűen eldobhatja azt.

Ezután a másik játékos (kettes játékos) húz két lapkát a kupacáról és maga elé helyezi őket képpel felfelé. Az egyes játékoshoz hasonlóan ő is felhasználhatja mindkét lapkáját, elteheti őket későbbre, vagy eldobhatja őket.

Ezt követően az egyes játékos felhúzza lapkait háromra, ami azt jelenti, hogy ha az utolsó körben félretette azt az egy lapkát, most csak KÉT lapkát húz fel. Ha viszont felhasználta vagy eldobta azt a lapkát, most három lapkát húz fel. Most, hogy három lapkát tart maga előtt, ki kell választania egyet, amelyet a legkevésbé tart fontosnak és el kell dobnia, mielőtt bármilyen akciót végrehajtana. A maradék két lapkát felhasználhatja, elteheti a következő körre vagy eldobhatja.

A kettes játékos ugyanezt az eljárást követi, a játék pedig A JÁTÉK MENETE című szakasz alapján folytatódik.

A JÁTÉK MENETE

A játékos saját körében felhúzza a lapkait LEGFELJEBB háromra (vagyis soha sem lehet előtte több mint három lapka), és maga elé helyezi őket. Miután felhúzta a lapkákat, a játékosnak el kell dobnia az egyik lapkát (általában a legkevésbé hasznosat) a dobópaklijára. Ezután eldönti, mit csinál a maradék két lapkával – felhasználhatja őket, megtarthatja őket a következő körökre vagy eldobhatja őket.

Egy játékos akárhány lapkáját eldobhatja. Az eldobott lapkákat mindkét játékosnak látni kell, ezért azokat mindig képpel felfelé kell eldobnunk.

Ha a játék vége felé az egyik játékos felhúzza utolsó lapkáját, és kevesebb mint három lapka van előtte, nem kell egyet sem eldobnia belőlük.

Amikor egy játékos befejezi saját körét (felhúzza, felhasználja, eldobja lapkait és minden kívánt akcióját végrehajtotta), informálnia kell arról a másik játékos.

A LAPKÁK HASZNÁLATA

Miután felhúztuk a három lapkát és eldobtuk belőle a legkevésbé hasznosat, a maradék két lapkát játékba hozhatjuk.

A játékban kétféle lapkát különböztetünk meg: az azonnali akciólapkákat és a táblára kerülő lapkákat. Minden lapkán egyértelmű ikonok láthatóak, így könnyű őket beazonosítani. A táblára kerülő lapkák szélén keret látható, míg az azonnali akciólapkák szélein nincsen keret.

Néhány példa a lapkák két típusára:



Példa az azonnali akciólapkákra



Példa a táblára kerülő lapkákra

Mindkét típusú lapka csak a játékos saját körében játszható ki. A lapkákat semmilyen körülmények között nem játszhatjuk ki a másik játékos körében.

Az azonnali akciólapkák bizonyos akciókat jelképeznek. Ezeket nem kell a táblára helyezni az aktiválásukhoz, csak be kell mutatni az ellenfélünknek és azok kifejtik hatásukat a játékban (a használatuk részletes leírásáért lásd A LAPKÁK LEÍRÁSA című szakaszt). Ezután az elhasznált lapkákat eldobjuk.

A táblára kerülő lapkák a sereg egységeit jelképezik. Használatukhoz a táblán lévő üres mezők egyikére kell őket helyezni. A táblára kerülő lapkák másként nem helyezhetőek el. Miután egy lapkát elhelyeztünk, nem mozgathatjuk, vagy forgathatjuk el. Ha egy lapkát egyszer elhelyeztünk, a játék végéig ugyanott marad vagy addig, amíg el nem pusztítják és el nem távolítjuk a tábláról. Ez alól csak azok a különleges akciók képeznek kivételt, melyek segítségével néhány lapkát elmozdítunk a táblán. Ezek használatát A LAPKÁK LEÍRÁSA című szakaszban részletezzük.

Ha a játék során bármikor betelik a tábla, és egyetlen üres mező sem maradt, amire lapkát helyezhetnénk, csata kezdődik (lásd a CSATÁK szakaszt).



CSATÁK

A játékosok lapkái között (vagyis a seregüket alkotó 35 lapka közt) számos csatlapka található, melyek különleges azonnali akciólapkák. Amikor egy játékos csatlapkát játszik ki (használ), a táblán csata kezdődik.

Egy csata során a játékosoknak ellenőrizniük kell a táblán lévő összes lapka hatását. A csaták úgynevezett fázisokra oszlanak a lapkákon látható kezdeményező értékek alapján. Ha a lapkára nyomtatott szám egy 4-es, az a lapka fog először lépni, majd a 3-as, 2-es, 1-es és 0-s kezdeményező értékűek követik.

A játékosok azonos kezdeményezővel rendelkező egységei minden fázisban egyszerre fognak lépni. Ha például két egység 3-as kezdeményezővel lö egymásra, eltalálják egymást és mindketten meghalnak. Ha két egység egy fázisban egyszerre lö egy célpontra, egy időben találják el a célt (mindkét támadás betalál és egyik lövedék sem halad át rajta). A halott/elpusztított egységek a táblán maradnak annak a fázisnak a végéig, amelyben megölték/elpusztították őket (képpel lefelé fordíthatják őket). Miután egy adott fázisban minden akciót végrehajtottunk, a halott egységeket eltávolítjuk és a dobópaklira tesszük. Ha egy egység megsérült, de nem pusztult el (mivel több életereje vagy sérüléspontja lehet), a találat jelzésére helyezzünk rá egy sebesülésszélőt. A modulok és hálóvetők hatása más egységekre abban a pillanatban szűnik meg, amikor a fázis végén lekerülnek a tábláról és nem akkor, amikor eltalálják őket.



- A sebesülésszélőket a sérült (megsebesült) egységekre kell helyezniük.

Miután egy fázis befejeződött, egy újabb fázis következik, a kezdeményező értékek csökkenő sorrendjében.

A FSZ-ok sérüléseit a fázisok végén állapítjuk meg.

Csatlapkát nem használhatunk, ha valamilyen játékos felhúzta az utolsó lapkát a seregeből.

Az a játékos, aki csatát kezdeményez, befejezi a körét, függetlenül attól, hány lapkája maradt. Amint a csata elkezdődik, több lapkát nem használhatunk fel vagy dobhatunk el.

A szabálykönyv végén találhattok példákat a csatára.

A JÁTÉK VÉGE

Ha az egyik játékos felhúzta serege utolsó lapkáját, még befejezheti a körét. Ezután ellenfele is befejezi körét és megkezdődik a végső csata.

Ha bármelyik játékos felhúzta utolsó lapkáját, nem használhatnak csatlapkát.

Ha egy játékos felhasználta utolsó lapkáját és elfoglalta a tábla utolsó üres mezőjét is, csata kezdődik. A csata után az ellenség játékosja még felhasználhatja megmaradt lapkáit és megkezdődik a végső csata.

GYŐZELEM

A játék a végső csata után ér véget, vagy ha az egyik FSZ életerőpontjai 0-ra csökkennek.

Ha az egyik FSZ romba dől, a játék véget ér és az a játékos győz, akinek FSZ-a megmenekült.

Ha a FSZ-ok egyike egy csata során dől romba, a csata a rendes szabályok szerint folytatódik. Ha a másik FSZ is romba dől, a játék döntetlennel ér véget.

Ha lezajlott a végső csata és egyik FSZ sem dől romba, az a játékos nyer, akinek FSZ-a több életerőponttal rendelkezik. Ha mindkét FSZ-nak ugyanannyi életerőpontja maradt, a játék döntetlennel ér véget.



A seregek pakliját minden játék előtt nagyon fontos alaposan megkeverni. A játék folyamán a lapkák csoportonként kerülhetnek a dobópaklira (pl. egymás után több táblára kerülő lapkát, vagy több azonnali akciólapkát dobhatunk el). Ha a lapkákat nem keverjük meg, több egymást követő körben nagyon hasonló lapkákat húzhatunk, így nehéz lesz ésszerű akciókat végrehajtani a táblán.

A LAPKÁK LEÍRÁSA



A LAPKÁK LEÍRÁSA

A Duel kiegészítőben két sereg található. Mindkét sereget más szín és más hátoldal jelzi.



SMART



VEGAS

A lapkák használatakor azok mind az egységekre, mind a FSZ-okra hatni fognak (kivéve, ha egy adott lapka leírása másként nem rendelkezik).

2 KEZDEMÉNYEZŐ

Minden táblára kerülő lapkán látható egy szimbólum, mely a lapka kezdeményező értékeit határozza meg a játékban. Minél magasabb egy adott lapka kezdeményező értéke, annál korábbi fázisban fog akciót végrehajtani egy csatában (vagyis hamarabb támadja meg az egység az ellenségeit).

A kezdeményező értékek 0-tól 3-ig terjednek. A kezdeményező érték annak a fázisnak a számát határozza meg, amelyben az adott egység végrehajthat egy akciót (lásd a CSATÁK szakaszt). Néhány lapkán két kezdeményező érték látható, ami azt jelenti, hogy az egység két akciót is végrehajthat egy csata során.

Vannak órával szimbólummal ellátott lapkák is. Ezeknek az egységeknek az akciói nincsenek a csatáknak egy adott fázisára korlátozva. A órával szimbólummal ellátott lapkák akkor fejtik ki hatásukat, amikor a táblára kerülnek, egészen addig, míg el nem távolítják őket.

TÁBLÁRA KERÜLŐ LAPKÁK

A táblára kerülő lapkákat az azonnali lapkákkal ellentétben a táblára jätsszuk ki. 4 típusú táblára kerülő lapkát különböztetünk meg: főhadiszállások, egységek, modulok és alapozó lapkák.

A FSZ

A FSZ a pakli legfontosabb lapkája. Minden FSZ 20 sérülésponot tud elviselni, melyet az ellenfelei sikeres támadásaiból szerez. Ha életeréje 0-ra csökken, a FSZ romba dől és tulajdonosa elveszti a játékot. Minden sereg FSZ-ának különböző speciális képességei vannak, melyeket a szabálykönyvben a seregek leírásánál találhatunk. Ezen kívül minden FSZ közelharcban 1-es erővel megtámadhatja a szomszédjában álló, összes ellenséges egységet. Egy FSZ azonban nem támadhat meg egy másik FSZ-t. Minden FSZ-nak 0-s kezdeményező értéke van, különlegese képességük pedig nem hatnak saját magukra.



SMART



VEGAS

EGYSÉGEK (MÁS NÉVEN KATONÁK)

Az egységek lapkájának előoldalán a képükön kívül szimbólumokat is láthatunk, melyek azokat a különböző akciókat jelölik, amelyeket a katonák végrehajthatnak. A játékban négy fő szimbólumot különböztetünk meg:



Közelharc támadás



Távolsági támadás



Páncél



Háló

A szimbólumok a lapkák egy vagy több szélére lehetnek nyomtatva, melyek az adott akciók irányát jelölik. Az akciókat nem hajthatjuk végre más irányban, mint amit a szimbólumok jelölnek.

Néhány példa:



- Közelharc támadás négy irányba



- Távolsági támadás két irányba



- Az egység két oldalát védő páncél



- Egy irányba dobott háló

Az egységek speciális képességeit ábrázoló egyéb szimbólumok:



Mozgékony



Szívósság

Példa a lapkákra nyomtatott speciális képességek ikonjaira:



Egy mozgékony egység



Egy 1 szívósságponttal rendelkező egység

RÉSZLETES LEÍRÁS



Közelharcú támadás

Ez a szimbólum az ellenfelek közelharcban történő megtámadását jelképezi. A támadás csak a szimbólummal szomszédos ellenséget találja el. Ha egy lapkán több mint egy támadást jelző szimbólum van, a csata során minden támadását egy időben hajtja végre. A szimbólumok azt is jelzik, hogy milyen erejű a támadás (mely 1-től 3-ig terjedhet). A támadások automatikusak és a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy nem támadnak.



- 1-es erejű közelharcú támadás



- 2-es erejű közelharcú támadás



- 1-es erejű közelharcú támadás négy irányba



Távolsági támadás

A távolsági támadás a csatában tulajdonképpen tüzelést jelent. A támadó látóvonalában lévő első ellenséges egységet fogja eltalálni, függetlenül attól, hogy az milyen távol van tőle. A lapkán látható szimbólum meghatározza a támadás irányát (a lapka szélétől egyenes vonalban haladva). Ha egy katonán kettő vagy több távolsági támadás szimbóluma látható, a csata során minden támadását egy időben hajtja végre. A szimbólum azt is meghatározza, hogy milyen erős a támadása (erőssége 1-től 2-ig terjedhet). A támadások automatikusak és a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy nem támadnak.

A katonák átlönek társaik felett, így őket nem vesszük figyelembe (a tűzharcban összehangolják működésüket). A saját seregünkhöz tartozó egységek nem állják el a velük egy vonalban álló ellenséges egységekhez vezető utat (a lövések elmennek mellettük vagy felettük!).



- 2-es erősségű távolsági támadás



- Távolsági támadás két irányba (egyenként 1-es erővel)



Páncél

A páncél 1-gyel csökkenti az ellenfelek távolsági támadását (és megvéd minden 1-es erejű távolsági támadástól). Nem véd azonban a közelharcú támadásoktól. A lapkán látható páncél szimbólum határozza meg, hogy az egységnek melyik oldala védett. Ha a páncélos egységet olyan oldalán találják el, ahol nincs páncélja,



Példa a távolsági támadásra

A Vegas egyik katonája a Smart egységeinek irányába lő (feketével bekeretezve). A lőszer nem okoz sérülést a látóvonalában álló, saját egységének (egy Vegas testőrnek), hanem elmegy felette és eltalálja a legközelebbi Smart egységet. A lőszer nem éri el a távolabb lévő Smart FSZ-t.

a páncél hatástalan lesz, és a támadás betalál. A páncél nem véd em azonnali akciólapkáktól, mint az orvlövész (vagy a gránát és a légicsapás az alapjátékból).



Hálók

A hálók harc képtelenné teszik a szomszédos ellenfeleket, akik nem tudnak saját akciót végrehajtani (mint a mozgás, támadás, taszítás, bónusz képességek biztosítása, stb.). A lapkán látható háló szimbólumok határozzák meg, hogy az egység melyik irányba dob hálót. Csak azokat az egységeket teszi harc képtelenné, amelyek széle a háló szimbólumával szomszédos. A hálók azonnal lehalázzák az ellenfeleket, amint lekerülnek a táblára, nem csak a csaták alkalmával. A hálók az ellenfelek FSZ-ára is hatással lesznek. (További részletekért lásd A hálók használatát az Általános problémák szakasznál.) A hálók folyamatosan működnek, és a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy nem használják őket, ha a táblán vannak.



Szívósság

Ha egy táblára kerülő lapkán (egységen) nincs szívósság ikon (szimbólum), egyetlen sebesülés után lekerül a tábláról. Egy egység minden szívósság szimbólumáért el tud viselni egy plusz sérülést, mielőtt elpusztítanak. Az ilyen egységek sebesüléseit úgy jelöljük, hogy egy sebesüléscsillót helyezünk a lapkára.



Mozgékony

Az ilyen szimbólummal rendelkező egység szabadon léphet egy mezőt és/vagy elfordulhat a táblán. A lapkát csak üres mezőre mozgathatjuk át és az öt irányító játékos minden ilyen mozgást csak a saját körében hajtja végre (nem a csaták során!). Egy játékos mozgékony egységeit az előtt vagy az után mozgathatja, hogy új lapkáit a táblára helyezte volna.

MODULOK

A modulok lapkáit a többi egységhez hasonlóan a táblára játsszuk ki. Ezek addig maradnak a táblán, míg el nem pusztítják őket. Maguktól nem tudnak mozogni vagy forogni, csak akkor, ha egy mozgás, egy taszítás vagy egyéb „külső” akciólapkát használunk rájuk. Amint egy modul egy egységhez kapcsolódik, hatással lesz rá (és nem csak a csatákban). A modulokat nem lehet tetszés szerint „kikapcsolni” vagy nem használni. A modulok széleire nyomtatott szimbólumok határozzák meg, hogy milyen irányban lévő egységekhez kapcsolódhatnak. Ha egy modulon több ilyen szimbólum is van, minden jelzett irányban folyamatosan működni fog.

A LAPKÁK LEÍRÁSA

Minden modulnak közvetlenül kapcsolódnia kell egy egységhez ahhoz, hogy hatással legyen rá. Egy modul más egységeken vagy modulokon keresztül nem hat egy egységre. Ha egy katonai egység egy olyan modulhoz kapcsolódik, mely megnöveli a kezdeményező értékét és amelyhez egy másik kezdeményezőt növelő modul is kapcsolódik, a katonára csak az első modul lesz hatással. Ahhoz, hogy a másik modul is hasson az egységre, közvetlenül kell hozzá kapcsolódnia.

A modulokat a többi egységhez hasonlóan lehet elpusztítani. Ha egy egységhez több modul is kapcsolódik, hatásuk összeadódik. A modulok a FSZ-okra is hatással lesznek. Mivel a modulok folyamatosan működnek, nincs külön akciójuk, tehát az esetleges plusz akciók (néhány egységnek van ilyen képessége) a modulok működését semmilyen módon nem fokozzák. A modulok nem hatnak az ellenséges egységekre, kivéve, ha a leírásuk másként rendelkezik, ebben az esetben pedig az akció ikonját pirossal ábrázoljuk.

 - A modulok kapcsolódási szimbóluma



TISZT

A tiszt modulok megnövelik saját egységeink távolsági támadásának erejét.



- Ez a modul a távolsági támadások erejét növeli meg 1-gyel és 1 irányba működik



FELDERÍTŐ

A felderítők a hozzájuk kapcsolódó egységek kezdeményező értékét növelik meg.



HARCTÉRI ÉLETMENTŐ

Ha egy olyan egység szerez egy vagy több sebesülést (közvetlen támadástól vagy az orvlövészről), amely a harctéri életmentőhöz kapcsolódik, a sebesüléseit figyelmen kívül hagyjuk és a harctéri életmentőt dobjuk el. További információkért lásd a harctéri életmentőkre vonatkozó részt az Általános problémák szakaszban.)

AZONNALI AKCIÓLAPKÁK

A harci egységeket jelképező lapkákon kívül minden játékosnak vannak különleges akciólapkái.

Ezeket a lapkákat nem használhatjuk, ha egy csata már megkezdődött, csak azokban a fázisokban, amikor a játékosok egységeiket a táblára helyezik. Az azonnali akciólapkákat nem helyezzük a táblára, hanem használat után eldobjuk őket.



CSATA

Ha az egyik játékos ezt a lapkát használja (megmutatva azt a másik játékosnak – az azonnali lapkákat nem helyezzük a táblára), csata kezdődik. Ha valamelyik játékos felhúzza az utolsó lapkát a paklijából, ezt a lapkát már nem játszhatjuk ki. A csatalapka használata után a játékos köre véget ér, és több akciót már nem hajthat végre.



MOZGÁS

Az a játékos, aki ezt a lapkát használja, egyik egységét átmozgathatja az egyik vele szomszédos, üres mezőre és/vagy elforgathatja azt egy tetszése szerinti irányba.



TASZÍTÁS

Ezzel a lapkával egy saját egységünk lökheti el magától az ellenség egyik vele szomszédos egységét úgy, hogy egy üres mező keletkezzen közöttük. Az ellenség egységét csak üres mezőre taszíthatjuk át és csak egy mezőnyi távolságra (nem kettőre vagy háromra). Ha több mint egy üres mező jöhet szóba, az ellenség egységét irányító játékos döntheti el, hogy hová helyezi át lapkáját. Az eltaszított egység a mozgatasakor nem fordulhat el. Ha az egységek között nem alakulhat ki egy mezőnyi távolság, a taszításlapkát nem használhatjuk.



ORVLÖVÉSZ

Az orvlövész egy sebesülést ejt az ellenség egy általunk választott egységén bárhol a táblán. Az orvlövész nem lőhet az ellenség FSZ-ára.



SÁNCOLÁS

Két birtokban lévő, szomszédos egység (beleértve a főhadiszállást) helyet cserélhet, de irányukat nem változtathatják meg. A lehalálozott egységek nem tudnak sáncolni.



FORGATÁS

Ezzel a lapkával egyik saját lapkánkat ingyen átforgathatjuk.



TERROR

Ez a lapka megakadályozza az ellenfelet abban, hogy a következő körben egységet helyezzen le a táblára (azonban használhat azonnali akciólapkákat, mozgathat egységeket, stb.).

Terror többfős játékokban

Többfős csapatjáték vagy élethalálharc esetén az összes többi játékos megakadályozza abban, hogy lapkát helyezzenek a táblára.

ALAPLAPKÁK

Az alaplapkák – annak ellenére, hogy nincs a szélükön keret – táblára kerülő lapkák. Az alaplapkákat csak üres mezőkre helyezhetjük le. Ha lehelyztük őket, az alaplapkákra bármilyen egység (legyen az barátságos vagy ellenséges) lehelyezhető vagy rámozgatható (vagy rátaszítható, stb.). Az alaplapkákat nem tekintjük egységeknek, és nem mozgathatjuk át, taszítgatjuk el, hálózhatjuk le, vehetjük át stb. őket. Csak sérülést okozó akciólapkákkal (orvlövész) távolíthatjuk el őket. Az alaplapkák nem akadályozzák a kilátást a tűzvonalon: átlóhetünk felettük. Azokat a mezőket, amelyeken alaplapkák vannak, nem tekintjük foglaltnak, amikor azt a csatakválto helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.



AKNA

Ha egy aknára helyezünk vagy mozgatunk egy egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges), az egység és az akna automatikusan megsemmisül és lekerül a tábláról. Ha a főhadiszállást helyezzük vagy mozgatjuk az aknára, az akna megsemmisül, a főhadiszállás pedig sértetlen marad.

Példa a taszításra



A Vegas egyik (feketével bekeretezett) egységét két Smart katona veszi körül: egy hasfelmetsző (a felső mezőben) és egy sodró (a jobb oldali mezőben). A Vegas erők parancsnoka úgy dönt, hogy a taszítás lapkáját használja.

A hasfelmetszőt lehetetlen eltaszítani, mivel mindkét mögötte lévő mező foglalt és az egyetlen szabad mező azzal az egységgel szomszédos, amely a taszítást végrehajtja.

A sodrót azonban el lehet taszítani. Az a játékos, aki a Smart erőit vezeti, eldöntheti, hogy egységét melyik mezőre mozgatja át.

ÁLTALÁNOS PROBLÉMÁK

HÁLÓK HASZNÁLATA

Ha egy hálóvető meghal, képessége a fázis végéig lesz hatással a többi egységre, míg le nem kerül a tábláról. Abban a fázisban, amelyben a hálóvető meghal, az általa érintett lapkák még nem hajthatják végre akciójukat, csak a következő fázisban.

Egy hálóvető harc képtelenné tehet egy másik hálóvetőt, és ebben az esetben az utóbbi nem fejti ki hatását más egységekre.

Ha két hálóvető egyszerre dob hálót egymás irányába, nem teszik egymást harc képtelenné.

A harc képtelenné tett egységek nem mozgathatnak, tehát nem is lehet őket eltaszítani.

Egy hálóvetőt el lehet taszítani, de csak egy harmadik fél által (nem az általa lehálózott egység által).

A HARC TÉRI ÉLETMENTŐ HASZNÁLATA

A harc téri életmentő modulokat (vagy harc téri életmentőket) nem „kapcsolhatjuk ki”, ha egységhez kapcsolódnak. Hatásuk folyamatosan érvényben van.

A harc téri életmentő csak egy ellenséges egység támadását tudja elnyelni; ha egyszerre több ellenség támadja meg azt az egységet, amelyhez egy harc téri életmentő kapcsolódik, parancsnoka dönti el, melyik sérülést nyelje el.

Ha a harc téri életmentőt és a hozzá kapcsolódó egységet egyszerre találják el, először a harc téri életmentő pusztul el, így nem tudja meggyógyítani az egységet.

NÉHÁNY SZÓ A KEZDMÉNYEZÉSRŐL

Egy egységnek sem csökkenhet a kezdeményező értéke 0 alá. Ha egy egység akciója ez alá a szint alá (0 alá) csökkenne, úgy tekintjük, mintha 0-s kezdeményező értékkel lenne.

A kezdeményező értéknek nincs felső korlátozása.

Ha egy egység egynél több akciót tud végrehajtani, és egy olyan modul kapcsolódik hozzá, amely megnöveli a kezdeményező értékét, ez a bónusz mindkét akciójára hatással lesz.

Egy egység a kezdeményező értékének megfelelő fázisban tudja (közeli vagy távoli) támadó akcióját végrehajtani. Ha például egy 3-as kezdeményező értékkel rendelkező katonát harc képtelenné tettek a csata 3-as fázisára, majd ugyanebben a fázisban a hálót kiiktatják és az egység a 2-es fázisban már cselekedhet, elveszti akcióját, mivel azt csak a 3-as fázisban hajthatta volna végre, nem a 2-esben.

1) szituáció: Egy 2-es kezdeményezővel rendelkező egység +1 bónuszt kap egy szomszédos modultól (és kezdeményező értéke 3-asra emelkedik), így akcióját a 3-as fázisban hajthhatja végre. Ha a modult ugyanabban a fázisban elpusztítják, a kezdeményezője visszaesik 2-esre és a 2-es fázisban nem hajthat végre újabb támadást.

2) szituáció: Egy 3-as kezdeményezővel rendelkező egységre egy szabotőr (egy különleges Vegas egység) fejti ki hatását és kezdeményezője 1-gyel csökken (kezdeményezője most 2-es). A 3-as fázisban semmilyen akciót nem hajthat végre. Ugyanebben (a 3-as) fázisban a szabotőr elpusztul, és az egység eredeti kezdeményezője helyreáll, de a 3-as fázis most véget ér és megkezdődik a 2-es, így az egység ebben a fázisban nem hajthat végre akciót. Pech!

3) szituáció: Egy egység eredeti, 2-es kezdeményezőjét egy modul +1-gyel megnöveli. Sajnos a modult átmenetileg működés képtelenné teszi egy háló és nem biztosítja ezt a bónuszt. A 3-as fázis véget ér, ám a háló megsemmisítik, tehát az egység kezdeményezője ismét 3-asra ugrik. A 3-as fázis azonban már véget ért, és kezdődik a következő – vajon az egység cselekedhet a 2-es fázisban? Nem, sajnos nem teheti.

A „DUEL” SEREGEI



SMART

A Smart eredetileg a molochoktól származik és csak az emberekkel folytatott harcok után vált külön tőlük. A sereg a kontinens déli részén állomásozik, mivel ott, a Neodzsungel mélyén talált menedékhelyet. Mivel a Smart távol van a molochokat irányító elektronikus agyaktól, megváltozott, öntudatra ébredt, és bármilyen utasítást figyelmen kívül hagyva elkezdte létrehozni saját furcsa, robotok és élő organizmusok által ötvözött egységeit, melyek között vannak regenerálódni képes biodroidok, valamint mikro-robotok, melyek technológiailag fejlett elektromágneses fegyverrel ellátott parazitákként funkcionálnak. A legtöbb Smart bázis a föld alatt van, és bármi történjék, mindig rejtélyek fátylába burkolózik, elrejtőzve az emberek és a molochok elől.

A sereg leírása: A Smart egyik legnagyobb előnye, hogy csapatai rendkívül könnyedén mozognak a FSZ körül, melynek segítségével hathatós tűzvonalat hozhat létre, a másik pedig a különleges szállító képessége, mellyel több lehetősége nyílik a megfelelő egységet a megfelelő helyre helyezni.

Hátránya a FSZ-a minimális mozgékonyága.

Taktikai tanács: A FSZ-t minél hamarabb vegyük körbe hálóvető és lövész egységekkel, hogy azok a FSZ különleges képességének köszönhetően mozgogassanak és elfordulhassanak.



FSZ

Különleges képessége: Minden saját szomszédos egység plusz egy mozgást/forgást hajthat végre, mintha rendelkezne a mozgékonyág képességével. Az egység akár el is mozoghat a FSZ-től. Maga a FSZ nem mozoghat.

Azonnali akciólapkák:

Csata (x4)

Taszítás (x3)

Mozgás (x1)

Orvlövész (x1)

Terror (x2)

Táblára kerülő lapkák - Katonák:



Hasfelmetsző (x1)



Sodró (x1)



Hálóvető (x2)



Gauss ágyú (x3) – Különleges típusú lövész, aki egy lövéssel több ellenséges egységet is megsebez. A tűzvonalba álló ellenséges egységek mindegyike 1 sérülést kap. A Gauss ágyúra nincsenek hatással a hagyományos lövések erejét növelő bónuszok.



Gólem MK3 (x2)



Kiborg (x2)



Szállító (x3) – Amikor a lapkák a táblára kerülnek, a Smart parancsnoka leveheti a szállítót a tábláról és a helyére teheti az egyik táblára kerülő lapkáját. Ha a szállító megsérült, a sérülés nem kerül át az új lapkára.



Biodroid (x1) – Amikor elpusztul, visszatér a Smart játékos paklijának tetejére, így azt fogja felhúzni legközelebb.

Táblára kerülő lapkák - Modulok:



Tiszt (x4)



Anyamodul (x2) – Az anyamodulhoz kapcsolódó egység még egyszer végrehajthatja akcióját a saját kezdeményező fázisát követő fázisban.

Ha egy egységnek alapesetben két akciója van, harmadik akcióját a következő, harmadik fázisban fogja végrehajtani.

Ha egy egység a 0-s fázisban cselekedett, nem hajthat végre több akciót



Felderítő (x2)

Különleges szabályok:

Ha egy biodroid ugyanakkor pusztul el, amikor az ellenség átveszi felette az uralmat (például egy Vegas agitátor segítségével), továbbra is visszakérül a Smart játékos paklijába.

Egy játékos minden lehetséges módot kihasználhat egy adott egység egy körben történő mozgásására (például a FSZ különleges képességét, azonnali mozgás akciólapkát vagy a lapka saját mozgékonyágát).

A „DUEL” SEREGEI



VEGAS

Vegas kevésbé érezte meg a háború hatását, mint a többi Egyesült Államokbeli város, és azon kevés túlélő civilizáció központok egyikévé vált, ahol magasabb az életszínvonal, mint a romos kontinens többi részén. Vegasból lett a gazemberek Mekkája, ahová a könnyed pénzszerzés illata csalta oda a leghíványabb embereket. Manapság mindenki tudja, hogy Vegasban bármit megkaphatsz, amit szeretnél, feltéve, hogy meg tudod fizetni. Vegas ereje nem egy erős hadseregben vagy nehézfégyverekben nyugszik, hanem gazdagságban, gépek programozásában és az emberek manipulációjára való képességében.

A sereg leírása: Előnye, hogy többféle módszerrel játszhatja ki ellenfelét és saját egységeit használhatja ellene – köszönhetően FSZ-a és agitátorai képességének. Továbbá seregének jelentős mozgékonyága is előnyhöz juttatja.

Hátránya, hogy kevés katonával rendelkezik és azok kezdeményezője is igen alacsony.

Taktikai tanács: Kifizetődő taktika lehet, hogy saját FSZ-odat az ellenség FSZ-a közelébe mozgatod, hogy átvehesd az uralmat az olyan ellenséges egységek felett, akik a FSZ védelmében állnak.



FSZ

Különleges képesség: Irányítás átvétele. Automatikusan átveszi az irányítást egy olyan ellenséges egység felett, amely közvetlenül a FSZ mellett áll (vegyük figyelembe, hogy a Vegas FSZ-ának különleges képessége csak egy irányba működik). Innentől azt sajátjaként kezeli. Ezen kívül a Vegas játékos a átvétel pillanatában átfordíthatja az egységet bármilyen irányba. Az egység addig tartozik a Vegas seregéhez, amíg közvetlen kapcsolatban áll a Vegas FSZ-ával. Az ellenséges FSZ felett nem lehet átvenni az irányítást.

Azonnali akciólapkák:

Csata (x5)

Forgatás (x3)

Taszítás (x3)

Sáncolás (x2)

Mozgatás (x3)

Orvlövész (x1)

Táblára kerülő lapkák - Katonák:



Zsoldos (x2)



Testőr (x2)



Ór (x2)



Lövész (x2)

Táblára kerülő lapkák - Modulok:



Agitátor (x3) – Ez a modul az irányítás átvételének képességét biztosítja, hasonlóan a FSZ-hoz.



Szabotőr (x1) – A szomszédos egységekre hat, kezdeményezőjüket 1-gyel csökkenteni.



Hartéri életmentő (x1)



Felderítő (x2)

Alaplapkák:



Akna (x2)

Különleges szabályok:

Az átvett egységekre irányításjelzőt kell helyeznünk.

Az irányítás átvétele erősebb, mint a háló, ami azt jelenti, hogy ha egy hálóvető és egy agitátor küzd meg egymással, az agitátor átveszi az irányítást a hálóvető felett és nem kerül csapdába.

Az irányítás átvétele erősebb, mint az előőrs bénító akciója, ami azt jelenti, hogy ha egy bénító és egy agitátor csap össze, az agitátor átveszi az irányítást a bénító felett, és nem fordítva. De ha a bénító megtámadja az agitátort, aki egy másik irányba néz, akkor a bénító a rendes szabályok szerint átveszi az irányítást az agitátor felett.

Amikor egy egység felszabadul az agitátor/Vegas FSZ hatása alól, nem fordul vissza automatikusan abba az irányba, amerre az átvétele előtt nézett.

Ha az agitátor (vagy a Vegas FSZ) egy csata során veszi át az irányítást egy ellenséges egység felett, azt az egységet a csata befejeztével azonnal átforgathatja.

Egy átvett, megsérült egység megtartja sérüléseit. Ehhez hasonlóan a sérülések akkor is az egységen maradnak, ha az felszabadul az ellenség irányítása alól.



A TÁBLA LEÍRÁSA



A TÁBLA LEÍRÁSA

A táblán található 19 hatoldalú mező, melyeken a játék nagy része zajlik, egy sérülésjelző sáv (a FSZ-ok 20 lehetséges életerőpontjának jelzésére), egy energiasáv (5 energiaponttal) és a 6 lehetséges eljárás ikonja. A 19 mezőből 7-nek vastag kerete van – ezeket termináloknak hívjuk.

20 SÉRÜLÉSJELZŐ SÁV

A seregek szimbólumával ellátott jelzőkkel jelöljük a FSZ-ok aktuális életerejét, melyet a 20-as mezőtől csúsztatunk az 1-es felé, amikor a FSZ-s sérülést kap.



TERMINÁLOK

Mind a hét különleges jelzésű mezőt terminálnak hívjuk. Bármilyen egységet (legyen az Katona, FSZ vagy modul), amely egy terminálmezőn áll, kapcsnak hívunk.

A kapcsok és a felhalmozott energiapontok segítségével eljárásokat indíthatunk (lásd lentebb). A kapcsok, azon kívül, hogy eljárásokat indíthatnak, rendes egységek maradnak. Azok a kapcsok, melyek felett átvették az irányítást, az átvételt követően nem funkcionálnak kapocsként. Az alaplapkák (vagyis az aknák) nem lehetnek kapcsok.



5 ENERGIASÁV

A játék elején a játékosok második seregjelzőjüket (mely megegyezik a FSZ életerejének jelölésére használt jelzővel) az energiasáv 0-s jelzésű mezőjére helyezik. A megvásárolt energiapontokat a jelző előremozgatásával jelezzük.

Az energiaszerzésnek két módját ismerjük:

1) Amikor felhúzzuk a lapkákat és 3 lapkából eldobtunk egyet, a megmaradt két lapka bármelyikét (akár mindkettőt is) becserélhetjük 1 energiapontra.

2) A játékosok saját körükben FSZ-uk életerőpontjának csökkentésével vásárolhatnak energiapontot, 1 FSZ életerőpontért 1 EP-t szerezve.

Egy játékos egy körben akár mindkét módszert is alkalmazhatja.

A játékosok az energiapontokat körük végén vásárolhatják meg. Az energiapontok megvásárlása után a játékos köre véget ér (vagyis ezután már nem hajthat végre több akciót és nem is kezdhet eljárásba).

Az energiapontok száma sosem lehet több 5-nél.

ELJÁRÁSOK

A játékosok saját körükben bármikor indíthatnak eljárásokat a szükséges energiapontok felhasználásával, ez nem lesz hatással a húzásra, a lapkák használatára vagy a csatázásra.



FORGATÁS (1 EP-ba kerül) – Egy barátságos kapocs elfordulhat bármelyik irányba.



CSERE (2 EP-ba kerül) – Két barátságos kapocs helyet cserélhet, és azután még bármerre el is fordulhat. A FSZ ilyen módon nem mozgatható.



TASZÍTÁS (2 EP-ba kerül) – Egy barátságos kapocs eltaszíthat egy ellenséges egységet.



LÉZER (3 EP-ba kerül) – Minden olyan egység elpusztul, aki a két barátságos kapcsunk között húzódo tűzvonalba áll.



KIIRTATÁS (3 EP-ba kerül) – Egy olyan ellenséges egységet pusztít el, mely három barátságos kapocs szomszédságában áll.



DETONÁCIÓ (4 EP-ba kerül) – Minden ellenséges kapocs elpusztul.



A lézer, a kiiktatás és a detonáció nem okoz sérülést a FSZ-oknak. A harcéri életmentők a lézer, a kiiktatás és a detonáció ellen is a szokásos módon védenek meg.

PÉLDA A JÁTÉKMENETRE

Részlet a játékból



1. kör (FSZ-ok lehelyezése)

A Vegas parancsnoka kezdi a játékot. Úgy dönt, hogy FSZ-át a sarokba helyezi. Így egyszerűbb lesz a későbbiekben megvédenie magát.

A Smart parancsnoka középre helyezi le FSZ-át, hogy teljesen kihasználhassa különleges képességét és annyi egységet mozgathasson, amennyit csak tud.

2. kör (Vegas)

A Vegas húz: Testőr (A játék elején a kezdőjátékos csak egy lapkát húz, és nem kell eldobnia belőle.)

A játékos úgy helyezi le a testőrt, hogy sérülést okozhasson az ellenség FSZ-ának, miközben blokkolja a Smart egyik legjobb lehetséges lövész pozícióját.



3. kör (Smart)

A Smart húz: Gauss ágyú és anyamodul (A játék elején a második játékos két lapkát húz, és nem kell eldobnia belőle.)

A játékos a FSZ-a mellé helyezi le a Gauss ágyút, és egyszerre célozza meg az ellenség egységét és a FSZ-át. Az anyamodult saját egységével és FSZ-ával szomszédosan helyezi le. Ezzel egyrészt szabad mozgást biztosít ezeknek az egységeknek, másodszer pedig két lehetséges irányból blokkolja a FSZ-a irányába érkező támadásokat.



4. kör (Vegas)

Vegas húz: Harctéri életmentő, agitátor és felderítő. A játékosnak el kell dobnia az egyik lapkát, ezért úgy dönt, a felderítőtől szabadul meg.

Ezután a harctéri életmentőt a FSZ-ához kapcsolja, hogy elnyelhesen egy lehetséges sérülést. Ezután lehelyezi az agitátort és átveszi az irányítást az ellenséges Gauss ágyú felett (egy irányításképzőt a Gauss ágyú lapkájára helyezünk). Mivel az átvett egységet szabadon átforgathatja, az ágyút az ellenség FSZ-a irányába fordítja. Mivel a Vegas az anyamodult nem vette át, képességével nem segítheti a Gauss ágyút..



5. kör (Smart)

Smart húz: Taszítás, terror és kiborg.

A játékosnak el kell dobnia az egyik lapkát, ezért eldobja a terrort.

A játékos taszítást alkalmaz az anyamodulon, így az anyamodul eltaszítja az agitátort. Így a Gauss ágyú felszabadul és visszakerül a Smart parancsnokának irányítása alá. Ezután átforgatja azt (FSZ-ának képességével szabadon elforgathatja a FSZ-ával szomszédos egységeket), hogy az ellenséges egységek és FSZ-uk irányában nézzen. Ezután lehelyezi a kiborgot FSZ-a mellé (biztosítva ezzel a jövőbeni szabad mozgását), és célba veszi vele az ellenség agitátort, aki a jövőben ismét veszélyt jelenthet.



6. kör (Vegas)

Vegas húz: Őr, zsoldos, felderítő. A játékosnak el kell dobnia az egyik lapkát, ezért eldobja az őrt. A felderítőt a testőr mellé helyezi le, melynek segítségével a testőr gyorsabban cselekedhet, mint a szemben lévő, ellenséges Gauss ágyú.

Ezután a zsoldost közvetlenül a Smart FSZ-a mellé helyezi le, célba véve azt fegyverével, mellyel két sérülést is okozhat neki.



PÉLDA A JÁTÉKMENETRE



7. kör (Smart)

Smart húz: Gauss ágyú, csata, szállító.

A játékosnak el kell dobnia az egyik lapkát, ezért eldobja a szállítót.

FSZ-a képességének köszönhetően elmozgatja a Gauss ágyút a fenyegetést jelentő, ellenséges testőtől.

Ezután elforgatja az anyamodult, hogy újra kapcsolódjon a Gauss ágyúhoz. Végül elforgatja a kiborgot, így az az agitátor helyett az ellenséges zsoldost veszi célba. Mivel a kiborg gyorsabb, mint a zsoldos, megvédheti FSZ-át egy veszélyes támadástól.

Az ingyen mozgatóások és forgatások után a játékos lehelyezi első lapkáját – egy újabb Gauss ágyút. Úgy helyezi le, hogy egyszerre lőjön a harcéri életmentőre és a felderítőre.

Ezután felhasználja második lapkáját, ami egy csata. Kezdődjék hát a harc!

A csata menete

3-as kezdeményező fázis

A táblán lévő legmagasabb kezdeményező a 3-as, így a csata a 3-as kezdeményező fázissal fog kezdődni. Két 3-as kezdeményezővel rendelkező egység van a táblán: a kiborg és a Vegas testőr. Minden 3-as kezdeményezővel rendelkező egység egyszerre cselekszik.

A kiborg rálő a Vegas zsoldosára és azonnal megöli. A Vegas testőr csapást mér a Smart FSZ-ára és 1 sérülést okoz neki. A FSZ életeréje 19-re csökken.

A zsoldos lapkáját eltávolítjuk a tábláról.



2-es kezdeményező fázis

A Smart mindkét Gauss ágyújának 2-es a kezdeményezője. Tüzelnek és 1 sérülést okoznak minden ellenséges egységnek, amely a tűzvonalukban áll. Ennek eredményeképpen a testőr, a felderítő és a harcéri életmentő is meghal, a Vegas FSZ pedig 1 sérülést kap (életeréje 19-re csökken).

A testőr, a felderítő és a harcéri életmentő lapkát eltávolítjuk a tábláról.

1-es kezdeményező fázis

Ebben a fázisban csak az egyik Gauss ágyú tüzel, mégpedig az, amelyik az anyamodulhoz kapcsolódik, és ezáltal plusz akciót kapott.

Még egy sérülést okoz az ellenség FSZ-ának (így a Vegas FSZ-ának életeréje 18-ra csökken).

Mivel a 0-s kezdeményező fázisban nincsenek akciók (nincsenek célpontok, amelyeket a FSZ-ok megtámadhatnak), a csata itt véget ér, és a játék visszatér taktikai menetéhez – a lapkák húzásához és azok táblára helyezéséhez. Ezután a 8. kör következik, mely a Vegas köre lesz.



JÁTÉKTERV: Michał Oracz

JÁTÉKSZABÁLY: Michał Oracz

LAPKA ÉS BORÍTÓ GRAFIKA: Sławomir Maniak

TÁBLATERV: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

FORDÍTÁS: Marcin Słopa

KIADÓ: Z-Man Games, Inc.

<http://www.zmangames.com/>

E-mail: sales@zmangames.com

64 Prince Road

Mahopac, NY 10541

KÖSZÖNET: Rafał Szyma, Piotr Pleban, Michał Herda

Neuroshima Hex Duel™ & Z-Man Games, Inc. (Kiadó), Minden jog fenntartva. A termék bármely részének sokszorosítása a kiadó írásos engedélye nélkül szigorúan tilos.

A Játékmester Társasjátékbolt kérésére fordította: X-ta

Lektorálta: Artax

Szerkesztette: graficcion