

BEVEZETÉS

New York egyik elöretolt harcállása, a Babel 13 egyik napról a másikra elveszti a kapcsolatot a parancsnoksággal. Védőinek egy számukra ismeretlen ellenséggel kell szembenéznük: a mutálódott természet erejével – a Neodzsungellel. Új harc kezdődik, melynek téje a túlélés. Egy csapatnyi harcdzett katonát küldenek a helyszínre New Yorkból, hogy segítse a bázis helyőrségét, de vajon időben sikerrel járnak?

A Neuroshima Hex: Babel 13 az első kiegészítő a Neuroshima Hex alapjátékhoz. A dobozban két egyedülálló hadsereget találunk: New York páncélos haderőit és a Neodzsungel szimbiotikus szörnyeit. Ezen kívül különleges tereplapkákat is találunk majd benne, amelyek módosítják és kibővítik a táblát, ezáltal számos forgatókönyvet biztosítva a játékosoknak.

ÚJ SZABÁLYOK: A LAPKÁK AKCIÓINAK LEÍRÁSA

A Babel 13 számos új egységet és szabályt ad az alapjátékhoz. Ezeket az alábbiakban részletezzük.

TÁBLÁRA KERÜLŐ LAPKÁK - AZ ÚJ IKONOK LEÍRÁSA:

Méreg

Ha egy méreg ikonnal jelölt egység megtámad egy ellenséges egységet (beleértve a főhadiszállást is), az ellenséges egység nem csak rendes sérülést szerez, hanem mérgezés is kap (melyet egy mérgezésjelzővel jelölünk). Innentől kezdve az egység minden csata elején kap egy sérülést (a kezdeményező fázisok előtt).



- Mérgezésjelző

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 segítik a hozzájuk kapcsolódó csapatársaikat.) 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 meggógyítani.



Taszítás

A taszítás képességével rendelkező egység - minden saját körében egyszer - ingyen eltaszthat egy ellenséges egységet.



AZ ÚJ AZONNALI LAPKÁK



Kisbomba

Egy sérülést okoz minden egységnek (legyen az ellenséges vagy barátságos), amely a három, támadás alatt álló mezőn áll. A három mezőnek egymással szomszédosnak kell lennie (ahogy a kisbomba lapkáján is látható). Mindhárom mezőnek a táblán kell lennie. A kisbomba nem okoz sérülést a főhadiszállásnak.



Sáncolás

Két saját egységünk (beleértve a főhadiszállást) helyet cserélhet, ám irányukat nem változtatják meg. A lehálozott egységek nem tudnak sáncolni.

ALAPLAPKÁK (ÚJ TÍPUSÚ LAPKÁK)

Néhány sereg birtokában új típusú lapkák vannak, az úgynevezett alaplapkák. Az alaplapkák bármely üres mezőre lehelyezhetők. Miután lehelyeztük őket, az alaplapkákra bármilyen egységet (legyen az ellenséges vagy barátságos) ráhelyezhetünk vagy rámozgathatunk (illetve rátaszthatunk, stb.). Az alaplapkákat nem tekintjük egységeknek, és nem mozgathatjuk vagy taszithatjuk el, hálózhatjuk le, vehetjük át felette az irányítást, stb. Csak sérülést okozó, azonnali akciólapkákkal lehet őket elpusztítani (orvlövesszel, gránáttal, bombával, kisbombával). Az alaplapkák nem blokkolják a tűzvonalakot: állíthatunk felettük. Azokat a mezőket, amelyeken alaplapkák vannak, nem tekintjük foglaltak, amikor azt a csatakválto helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.



Akna

Ha egy bármilyen egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges) 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.



Gyökerek

A gyökerek a szülőföld részét képezik, melyek ugyan passzívak, viszont nehezen eltávolíthatóak. A gyökerek nem egységek, tehát nem kapcsolódhatnak modulokhoz.





NEW YORK

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 keresztres 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 kitartást (szívósságpontot) 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.



FSZ

Különleges képesség: A FSZ saját szomszédos egységeinek plusz egy szívósságpontot ad. (Ha az egység egy sérülést szenved, nem hal meg - helyette egy sebesüléscímkét kell rá helyezni.) Ha egy ilyen egység elveszíti szomszédosságát a FSZ-sal, vagy ha a FSZ-t lehálózzák, az egység azonnal elveszíti plusz szívósságpontját, és ennek eredményeként akár rögtön meg is halhat (ha csak azért volt még életben, mert a FSZ biztosított neki plusz egy szívósságpontot).

Azonnali lapkák:

Csata (x5)

Mozgás (x2)

Taszítás (x1)

Orvlövész (x1)

Táblára kerülő lapkák - Katonák:



Vadász (x1)



Mesterlövész (x2)



Sörétes puskás (x1) - Mint a legtöbb lövész, a sörétes puskás eltalálja a tűzvonalaiban álló, első ellenséges egységet. Ha a célpont szomszédos volt a sörétes puskával,

3 sérülést kap, ha 2 mezőre volt tőle, 2 sérülést szenved, ha 3 mezőre volt, akkor 1-et, ha pedig ennél távolabb

volt, nem szenved sérülést. A sörétes puskára nincsenek hatással a tüzerőt növelő bónuszok.



Kémvadász (x2)



Rakétavető (x1) - A rakéta behatol a jelzés irányában lévő, szomszédos mező területére, majd további két mezőt haladhat tovább, nem feltétlenül egyenes vonalban, melynek

irányát az öt 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.



Zsaru (x2)



Acélbokszoló (x2)



Kalapács (x2)



Taszító (1)



Kémfőnök (x1)



Hálóvető (x1)

Táblára kerülő lapkák - Modulok:



Örmester (x1)



Tiszt I (x2)



Tiszt II (x2)



Felderítő (x2)

Alaplapkák:

Akna (x2)

NEODZSUNGEL

Amikor a térdre rogyott emberiség túlélői kezdtek talpra állni a pusztító háború után, és félve pillantottak a robotok uralta észak felé, délen újabb fenyegető hatalom volt megszületőben, mely olyan erős volt, mint a molochok, csak kevésbé dinamikus. Lassan, de biztosan egy mindent bekebelező, mutáns dzsungel kezdett el növekedni. Irányíthatatlan túlélési ösztön vezérelte, és az évek múlásával újabb kilométereket hódított meg az emberiség földjéből. Egyesül mindennel, amellyel kapcsolatba lép, állatokat és embereket egyaránt mutáns szörnyekké és szimbiotikus organizmusokká változtatva, mely elősegítette fejlődését és az újabb fenyegetések elpusztítását. Ezeket a hatalmas, zöld és kegyetlen organizmusokat Neodzsungelnek hívjuk.

A sereg leírása: A hadsereg legfőbb előnye, hogy szülőföldet hozhat létre, melynek segítségével egy modul egyszerre segíthet minden olyan egységet, mely a szülőföld részét képezi. Így még a gyenge egységekből is válhatnak gyors és hatékony gyilkosok.

A sereg hátránya a relatíve korlátozott mozgékonyága, a lövések hiánya, valamint a tény, hogy egységei a szülőföld nélkül elég gyengék és lassúak.

Taktikai tanács: A Neodzsungelnek bármi áron mihamarabb szülőföldet kell létrehoznia, és egy modulját sem szabad elpazarolnia. Sőt, azt tanácsoljuk, hogy a modulokat rejtse más egységek mögé. Kockázatos, de gyakran elég kifizetődő taktika, ha egységeinket eleve arra számítva helyezzük el, hogy azok később gyorsabbak és erősebbek lesznek a szülőföldnek köszönhetően. A szülőföld szerkezetét védeni kell az áttöréstől - ha például lehetséges, úgy alakítsuk ki, hogy ne egyetlen egységtől függjön a szerkezet egésze. Célserű a FSZ körül elfoglalt mezőket védeni, hogy az ellenfél ne helyezhessen oda hálóvetőt.

Taktikai tanács az ellenfélnek: Az ellenfélnek a szülőföld megsemmisítésére és a Neodzsungel modulok kiiktatására kell koncentrálnia.



FSZ

Különleges képessége: Minden Neodzsungel egység, amely a FSZ-sal szomszédos, a szülőföldhöz tartozik, és azok az egységek is hozzá tartoznak, melyek a szülőfölddel szomszédosak. Azok a Neodzsungel modulok, melyek a szülőföld bármely egységéhez kapcsolódnak (kivéve a gyökereket, melyek nem számítanak egységnek) mindegyik szülőföldhöz kapcsolódó egységnek biztosítják bónuszait (beleértve a FSZ-t is).

Azonnali lapkák:

- Csata (x4)
- Sáncolás (x2)
- Mozgás (x1)
- Kisbomba (x1)

Táblára kerülő lapkák - Katonák:



Szörny (x1)



Szeletelő (x4)



Éjjeli árny (x2)



Zúzó (x3)



Fákból álló fal (x1)



Hálóvető (x3)



Raj (x2)

Táblára kerülő lapkák - Modulok:



Szülőfölkék (x1)



Harcéri elemető (x3)



Alfa szimbionta (x1)



Béta szimbionta (x1)



Gamma szimbionta (x2)

Alaplapkák:

Gyökerek (x2)

ÁLTALÁNOS PROBLÉMÁK

PÉLDA A RAKÉTAVENTŐ LÖVÉSÉRE



PÉLDA A SZÜLŐFÖLDRE



Zöld kerettel jelöltük a szülőföldhöz tartozó egységeket, pirossal pedig azt, amely nem tartozik hozzájuk. A piros X-ek azokat a modulokat jelölik, amelyek nem kapcsolódnak egyetlen egységhez sem, így nem biztosítják bónuszait a szülőföld számára. A zöld pipák a szülőföldhöz megfelelően kapcsolódó modulokat jelzik, amelyek képességeiket minden olyan egységnek biztosítják, amelyek kapcsolódnak a szülőföldhöz.

TÖBBJÁTÉKOS MÓD

NAGYOBB SZÁMÚ JÁTÉKOSSAL JÁTSZVA

Nagyobb számú játékosal játszva kibővíthetjük a táblát plusz tereplapokkal:

- 4 játékos - a táblát 23 mezőre bővítjük ki
- 5 játékos - a táblát 26 mezőre bővítjük ki
- 6 játékos - a táblát 29 mezőre bővítjük ki

NEW YORK A TÖBBJÁTÉKOS JÁTÉKBAN

A FSZ nem biztosít bónuszt a szövetséges FSZ-ának.

NEODZSUNGEL A TÖBBJÁTÉKOS JÁTÉKBAN

A szövetséges egységek nem tartoznak a szülőföldhöz és nem használhatják a szülőföld különleges képességeit.

Az egész szülőföld csak a Neodzsungel moduloktól kap képességeket.

A szövetséges modulok ugyanolyan hatással lesznek saját egységeinkre mint mások, de képességeiket nem biztosítják a szülőföldnek.

A szövetségesek megkapják a hozzájuk kapcsolódó Neodzsungel modulok képességeit.

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 megsérül, meghal és azonnal lekerül a tábláról - ebben az esetben nem segít rajta NY FSZ-ának képessége.

MODULOK ÉS A SZÜLŐFÖLD

Egy modulnak közvetlenül kell kapcsolódnia a szülőföldhöz (nem elég csak a szülőföld egyik egységével szomszédosnak lennie) ahhoz, hogy hatással legyen az egész szülőföldre. A szülőföld moduljaira hatással lévő ellenséges lapkáknak (például azoknak, melyek kiiktatják a képességeiket) közvetlenül kell kapcsolódnia az adott modulhoz, hogy hatással legyenek rá, és nem elég csak a szülőföld valamely másik egységéhez kapcsolódnia.

Egy lehalálozott egység továbbra is a szülőföld részét fogja képezni - a szülőföldhöz való tartozás passzív és nem aktív tevékenység (mely a foglalt szomszédos mezők kapcsolódásán alapul). Ha azonban egy ellenséges sereg átveszi az irányítást egy ilyen egység felett (például egy modul irányítását átveszi az előőrs bényítője), az egység nem lesz többé a szülőföld része.

Azok az ellenséges egységek, melyek legyengítenek egy hozzájuk kapcsolódó egységet, csak az adott egységre lesznek hatással, a szülőföldre nem.

A szőlőtökék egy olyan modul, mely csak az ellenséges egységekre hat, így az nem lesz hatással a szülőföldre.

A szülőföldhöz nem kapcsolódhatnak nem Neodzsungel egységek (még egy Neodzsungel FSZ-ához kapcsolódó kém sem).

GYÖKÉR GONDOK

Ha egy mezőn gyökerek vannak és egy egység is áll rajta, és ezt a mezőt megtámadják egy azonnali lapkával (gránáttal, bombával vagy orvlövesszel), a támadó döntheti el, hogy a gyökereket vagy az egységet találja el a támadás.

Ha a gyökereken egy ellenséges egység áll, a gyökerek továbbra is a szülőföld részét fogják képezni, és az egymáshoz kapcsolódó, szomszédos Neodzsungel egységekhez fognak tartozni.

MÉREG GONDOK

Egyszerre csak két Neodzsungel mérgezésjelző lehet játékban. Ha egy éjjeli árny megsebesít egy másik egységet, és nincs rendelkezésre álló mérgezésjelző, a megharapott egység nem kap mérgezést. Amikor egy mérgezésjelző elhagyja a táblát (egy megmérgezett egység meghal), az éjjeli árny újra megmérgezhet egy ellenséges egységet.

Ha egy egységen két mérgezésjelző van, akkor a mérgezése miatt minden csata elején két sérülést szerez.

Egy harctéri életmentő egy csata elején átvehet egy mérgezés okozta sérülést egy hozzá kapcsolódó egységtől.

A mérég ugyanolyan hatással lesz egy FSZ-ra, mint minden más egységre.

TEREPLAPKÁK

A "Babel 13" dobozában kilenc plusz táblalemeget találhatók, melyek az erdőt, a vizet, a pusztaságot, a raktárat, a hegyet, a bázist vagy bunkert és a négy tornyoskát ábrázoló lapkák. Ezekkel készíthetünk új forgatókönyveket. Az alábbiakban részletezzük a tereplapjait leírását, a forgatókönyvalkotás szabályait és egy példát a hadjáratra.

A FORGATÓKÖNYVEK ÉS HADJÁRATOK MEGALKOTÁSÁNAK ALAPVETŐ SZABÁLYAI

A Neuroshima Hex forgatókönyvek olyan önálló játéklehetőségeket kínálnak, melyek plusz feltételeket adnak a játék alapszabályaihoz. Ezek lehetnek különböző terepek, az erőviszonyok egyenlőtlen elosztása, feltételekhez kötött események, stb. A Neuroshima Hex hadjáratok több egymáshoz kapcsolódó forgatókönyvből állnak. Egy önálló forgatókönyben aratott győzelem vagy veszteség hatással lehet a hadjárat további részeire.

Egy forgatókönyv megtervezésénél:

- ki kell alakítanunk a tábla elrendezését és terepeit.
- választanunk kell az alábbiakban szereplő ajánlatok közül, hogy a forgatókönyvünkben használt terepeknek milyen tulajdonságokat adunk (vagy tervezünk meg saját magunk és pontosan írjuk le).
- további feltételeket kell meghatározni (mind az erőviszonyok egyenlőtlen elosztása, feltételekhez kötött események, a táblán lévő egységek kiinduló helyzete, a lapkák húzásának szabálya, stb.). Például előre meghatározhatjuk, hogy egy adott sereg FSZ-ának milyen tereptípusra kell kerülnie.
- meg kell határozni a győzelmi feltételeket és azt, hogy milyen hatással lesz a hadjáratra az egyes forgatókönyvek küldetéseinek teljesítése egy-egy sereg esetében.
- meg kell határozni a kezdőjátékost.

Hacsak másként nem határozzuk, minden forgatókönyvben lesz egy alapértelmezett győzelmi feltétel - ha az ellenség főhadiszállását teljesen leromboljuk, az automatikusan azt jelenti, hogy a forgatókönyv összes győzelmi feltételét teljesítettük (a játékos megkapja a forgatókönyv teljesítéséért járó legnagyobb jutalmat).

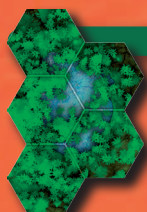
TEREPEKRE VONATKOZÓ ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Ha egy zárt vagy halálos terep kivételével a tábla minden mezője foglalt, a táblát beteltnek tekintjük, és azonnal kezdetét veszi a csata. Ha egy játékos körében csak az ellenség által elfoglalt szűk bunkerben vannak üres mezők, melyekre a játékos nem léphet, a tábla beteltnek számít, és azonnal kezdetét veszi a csata.

Általában véve minden egyes tereplapka azonos típusú terepmezőkből áll, mint például az erdő. Egy adott forgatókönyvben minden azonos típusú terepmező ugyanazzal a forgatókönyv által meghatározott tulajdonsággal fog rendelkezni. Például egy adott forgatókönyvben jellemezhetjük az összes erdőmezőt a sűrű és mérgező tulajdonsággal.

Az alábbiakban a különböző tereptípusok lehetséges tulajdonságait részletezzük.

FIGYELEM! Egy területlapka minden mezőjének le kell fednie a tábla mezőit, tehát nem lóghat le róla, letakarva például a sérüléssávot. Ha egy területlapkát egy másikra helyezünk, a kisebbet teljes egészében helyezük a nagyra, hogy elkerüljük a leborulását vagy elcsúszását.



ERDŐ

SŰRŰ – A sűrű erdőben álló egység csak közvetlenül a szomszédos mezőről támadható meg (közeli támadás esetén is). Bármilyen nagyobb távolságból érkező támadás (még ha a támadást egy mesterlövész vagy egy Gauss ágyú is kezdeményezi), vagy bármilyen azonnali lapkával történő támadás teljesen hatástalan lesz.

MAGAS – A magas erdő akadályozni fogja a távolsági támadásokat, elrejtve az egyik oldalán álló egységeket a másik oldalán állók elől, megvédve őket a lövészekelőt. A magas erdő még a mesterlövész és a Gauss ágyú ellen is védelmet nyújt.

KOMOR – A játékosok saját körükben átmozgathatják egy saját, komor erdőben álló egységüket ugyanannak az erdőlapkának bármelyik üres mezőjére vagy bármelyik szomszédos erdőlapkára. Az egység el is fordulhat. A komor erdő nem lesz hatással a főhadiszállásokra.

MÉRGEZŐ – A mérgező erdőben álló egységek minden csata elején automatikusan egy sebesülést szereznek a 0-s kezdeményező fázisban.

DZSUNGEL – Azok az egységek, melyek plusz szívóssággal rendelkeznek, túl nagyok ahhoz, hogy bármilyen módon lehelyezzük vagy átmozgassuk őket a dzsungelbe (tehát azok az egységek, melyek a lapkára nyomtatott szívósság ikonnal rendelkeznek és nem a FSZ által biztosított szívóssággal, stb. Ezek az egységek még akkor is túl nagyok számítanak, ha szívósságuk egy sérülés következtében 1-re csökkent). A dzsungel a FSZ-okra nem lesz hatással.



HEGY

MAGAS – Az erdőhöz hasonlóan.

SZIKLÁS – Ha egy sziklás hegységen álló egységet megsebeznek vagy eltaszítanak, automatikusan meghal (szakadékbba zuhan). Ez a szabály nem vonatkozik a FSZ-ra.

ERŐD – Az erdőben tartózkodó egységek extra szívóssággal rendelkeznek (amikor megsérülnek, nem halnak meg, csak kerül rájuk egy sebesülésszerűség). Ha az egység bármilyen oknál fogva elhagyja az erdő terepét, azonnal elveszti extra szívósságpontját (és ha csak ennek a bónusz szívósságpontnak köszönhetően volt még életben, azonnal meghal). Ez a szabály nem vonatkozik a FSZ-okra.

ÖRTORONY – Az örtoronyban tartózkodó lövész egységek, melyek képesek valamilyen távolsági támadásra, mesterlövész képességet kapnak - amíg a hegyen maradnak.



VÍZ

MÉLY – Ha egy egység a mély vízben szerez sérülést, automatikusan meghal (megfullad). Ez a szabály nem vonatkozik a FSZ-okra. A mély vízben megfulladó egységet a harcéri életmentő megmentheti.

ÖRVÉNY – A csaták végén minden örvényben tartózkodó egység automatikusan meghal (megfullad) a 0-s kezdeményező fázisban. Ez a szabály nem vonatkozik a FSZ-okra. Az örvénylő vízben megfulladó egységet a harcéri életmentő megmentheti.

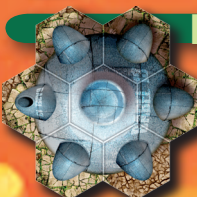
INGOVÁNY – Azok az egységek, amelyek plusz szívóssággal rendelkeznek, annyira nehezek, hogy ha bármilyen okból ingoványra helyezük vagy mozgatjuk őket, azonnal a mélybe süllyednek és meghalnak (tehát azok az egységek, melyek a lapkára nyomtatott szívósság ikonnal rendelkeznek és nem a FSZ által biztosított szívóssággal, stb. Ezek az egységek még akkor is túl nagyok számítanak, ha szívósságuk egy sérülés következtében 1-re csökkent). Őket nem mentheti meg a harcéri életmentő. Ez a szabály nem vonatkozik a FSZ-okra.



PUSZTASÁG

SÍK – A sík mezőknek nincs különleges tulajdonsága.

RÁDIOAKTÍV – A csaták során minden rádióaktív mezőn álló egység automatikusan kap egy sérülést a 0-s kezdeményező fázisban.



BÁZIS

ZÁRT – Zárt bázismezőre egy egységet sem helyezhetünk vagy mozgathatunk át.

VÉDELMI RENDSZER – A bázis védelmi rendszere minden csata 0-s kezdeményező fázisában 1-es erejű támadást mér minden vele szomszédos egységre (kivéve a főhadiszállásokra).

TORNYOSKÁK – Ahogy az egyik forgatókönyvben is olvasható, a tornyoskákat a bázis-/bunkermezőkre fogjuk helyezni. A tornyoskákat nem tekintjük egységeknek (nem lehet őket elpusztítani, lehalálozni, átmozgatni, elforgatni, átvenni felettük az irányítást, stb.), ennek ellenére minden csatában automatikusan úgy támadnak, mint egy egység.

TEREPEK ÉS FORGATÓKÖNYVEK

Hacsak a forgatókönyv másképp nem rendelkezik, a tornyocskák minden célpontot támadnak, függetlenül attól, hogy azok melyik sereghez tartoznak.

A VEZÉRLŐ PANEEL – Az aknafedővel jelölt bázismezőt vezérlő panelként kezeljük, és nem bázismezőként. A rajta álló egység rendes akcióinak egyikét sem fogja végrehajtani; helyettük a vezérlő panelt fogja kezelni. A vezérlő panel kezelő játékos saját körében bármikor elforgathatja a tornyocskákat. A tornyocskák továbbra is tüzelni fognak a tűzvonalukban álló egységekre, függetlenül attól, hogy azok melyik sereghez tartoznak. A vezérlő panelt irányító játékos tűzvonalban álló egységei sem fognak védelmet élvezni. A vezérlő panelt irányító egység továbbra is sebezhető, megölhető, lehálózható, stb. A vezérlő panelen álló egységet a bázis védelmi rendszere nem fogja megtámadni. FSZ nem állhat a vezérlő panelen. A vezérlő panel nem lehet sem zárt, sem magas.

ERŐD – A hegyhez hasonlóan.

MAGAS – Az erdőhöz hasonlóan.

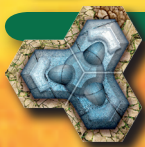


- Vezérlő panel (aknafedő)



Tornyocskák

BUNKER



TORNYOCSKÁK – A bázishoz hasonlóan.

SZŰK – Ha egy szűk bunkerben már van egy egység, csak az azt irányító játékos helyezhet vagy mozgathat oda egységeket. (Az ellenség nem léphet be bunkerbe). Ha a

bunker üres, bármelyik játékos ismét szabadon elfoglalhatja azt saját egységeivel, kizárva ezzel a többi játékos.

ERŐD – Lásd fentebb.



RAKTÁR 1, 2 és 3

ZÁRT – A bázishoz hasonlóan. A raktáraknak zártnak kell lenniük; ez a tulajdonság nem választható.

JUTALOM – A játék elején a forgatókönyv alapján minden raktármezőre helyezünk egy (vagy több) jutalomjelzőt. Ahhoz, hogy megszerezzük őket, először át kell jutni a biztonságiakon - azaz a forgatókönyvben meghatározott mennyiségű sérülést kell okoznunk a raktár adott mezőjének. A raktármezőkön ejtett sérüléseket sebesülésjelzőkkel kell jelölnünk. Az a játékos fogja megkapni a raktármezőn lévő jutalomjelzőket, aki az utolsó szükséges sérülést okozza az adott mezőnek, betörve ezzel a raktárba. Ha több, különböző sereghez tartozó egység egy időben tör be a raktárba, a jutalomjelzők megsemmisülnek és nem kapja meg őket senki.

MAGAS – Lásd fentebb.

SZIRT



MAGAS – Az erdőhöz hasonlóan.

ZÁRT – A bázishoz hasonlóan.

VEREM



HALÁLÓS – Bármilyen egység, amely valamilyen okból a halálos verembe kerül, végzetes zuhanást szenved, és automatikusan lekerül a tábláról. A harctéri életmentő nem mentheti meg. Főhadiszállások semmilyen módon (mozgatással, taszítással, stb.) nem kerülhetnek a verembe.

JUTALOMJELZŐK

A "Babel 13"-ban 15 jutalomjelző is található, melyeket a forgatókönyvekhez fogunk használni.

Ha egy jutalomjelzőt egy egységre helyezünk, az egység tulajdonságai megváltoznak.

Jutalomjelzőket a forgatókönyveket játszva vagy a forgatókönyv által előre meghatározva szerezhetünk. Ennek pontos részletei a forgatókönyvekben találhatóak.

A forgatókönyvek alapján megszerezhető jelzőknek már a játék elején a táblán kell lenniük.

Ha egy játékos egy forgatókönyv lejátszása során megszerez egy jutalomjelzőt, egy későbbi körében egy saját, választása szerinti egységére helyezheti azt. A jelzőt bármelyik egységére ráhelyezheti, még ha távol is van, le is van hálózva, stb.

Azt a jutalomjelzőt, melyet később hoz valaki játékba, az ellenfelek számára látható helyen kell tartania. A jelzőt birtokló játékos saját körében bármikor ráhelyezheti azt egyik saját egységére.

Egy egységen nem lehet egyszerre több mint 2 jutalomjelző. A főhadiszállásokra nem kerülhet jutalomjelző.

A jutalomjelzők típusai:



ELSŐSEGÉLY CSOMAG – Az egység plusz szívósságpontot kap.



ERŐSEBB ÜTÉS – Az egység közelharc támadóereje 1-gyel megnő.



ERŐSEBB LÖVÉS – Az egység távolsági támadóereje 1-gyel megnő.



GYORSÍTÓ – Az egység kezdeményezője 1-gyel megnő.



MOZGÉKONYSÁG – Az egység mozgékonyvá válik (képes az öt birtokló játékos körében egy mezőnyt elmozogni és elfordulni).



ROBBANÓANYAGOK – A csata során az egység dönthet úgy, hogy rendes támadása helyett felrobban. Ez minden szomszédos egységnek 1 sérülést okoz (ellenségesnek és barátságosnak egyaránt). Ezután a felrobbant egységet eltávolítjuk a tábláról, és a harctéri életmentő nem mentheti meg. A robbanóanyagot nem úgy kezeljük, mint a bomba akciólapkákat, ezért például a főhadiszállásoknak is okozhat sérülést.



PLUSZ AKCIÓN – Az egység a rendes akcióját követő kezdeményező fázisban újabb akciókat hajthat végre. A plusz akciók halmazhatók, például ha egy egység alaptól 2 akció hajtana végre, illetve ha az előző FSZ-a vagy egy anyamodul mellett áll. Így előfordulhat, hogy egy egység több egymást követő kezdeményező fázisban hajt végre támadást. De ne feledjük, hogy a 0-s kezdeményező fázis után nem hajtható végre több akció (tehát lehetséges, hogy néhány támadás kihasználatlanul maradjon).



UNIVERZÁLIS JELZŐK – A játékban 4 univerzális jelző található; jelentésüket az egyes forgatókönyvekben részleteztük. Ezek lehetnek egységek fejlesztései, vagy fizikai tárgyak, melyek a forgatókönyv történetéhez kapcsolódnak - például egy atombomba vagy más különleges fegyver, stb.



HADJÁRAT: A BÁBEL 13 KÜLDETÉS

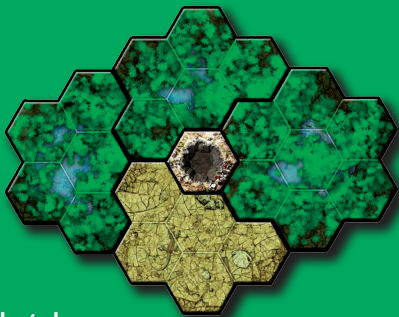
A Babel 13 bázisáról érkezett segélykérő üzenet miatt felderítő küldetést indítanak a bázishoz. A küldetés célja azonosítani a problémát és ha lehetséges, megoldani azt. A hadjárat 5 forgatókönyvből áll, több sereg bevonásával: az egyik oldalon az emberi seregek állnak (New York, Előörs, Hegemónia), a másikon pedig az emberiséggel ellenségei (Neodzsungel, Moloch, Borgo).

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK A HADJÁRATOKHOZ:

- Az ellenség FSZ-ának teljes lerombolása bármelyik forgatókönyvben a hadjárat végét jelenti, és az a játékos győz, akinek FSZ-a a táblán marad.
- A szövetséges egységek (beleértve a molochokat is) nem támadják meg egymást. A szövetségesekre vonatkozó többjátékos szabályok azonban továbbra is érvényben maradnak.
- A FSZ-oknak minden forgatókönyv elején annyi életerejük lesz, amennyi az előző forgatókönyv végén volt.
- A forgatókönyvek végén a győztes FSZ (amely a legkevesebb sérülést szenvedte) 3 életerőpontot kap, mielőtt megkezdődne a következő forgatókönyv. (A főhadiszállásoknak nem lehet 20-nál több életerejük.) Döntetlen esetén senki sem kapja meg a 3 pontot, és (a következő forgatókönyv induló beállításai miatt) a Neodzsungelt tekintjük a forgatókönyv győztesének.
- A megnyert és fel nem használt jutalmakat megtartjuk és a következő forgatókönyvben felhasználhatjuk őket.

FIGYELEM! A főhadiszállások életerejét (az egész hadjárat alatt) a sérüléssávon kell követnünk, és külön kell jelölünk az egyes forgatókönyvek során szerzett sérüléseket is (hogy eldönthessük az adott forgatókönyv győztesét). Ehhez mindkét oldal a szokásos 1 jelző helyett 2 jelzőt fog használni. Minden forgatókönyv elején oda helyezzük a FSZ mindkét jelzőjét, amennyi életerejére van az adott FSZ-nak a forgatókönyv megkezdésekor. A forgatókönyv lejátszása során csak az egyiket mozgassuk. A forgatókönyv lejátszása után látni fogjuk minden főhadiszállás induló és befejező életerejét, vagyis kiszámíthatjuk az adott forgatókönyv során szerzett sérülések számát.

1. FORGATÓKÖNYV: AZ ELSŐ TALÁLKOZÁS



Tereptulajdonságok:

- Erdő – Sűrű, dzsungel
- Pusztaság – Sík
- Verem – Halálos

Indulás: New York a kezdőjátékos. A NY FSZ-t pusztaságra kell helyezni, a Neodzsungle FSZ-t pedig az erdőbe.

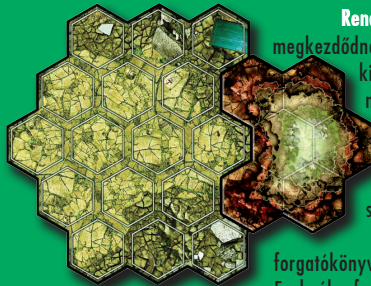
A győztes plusz jutalmat kap (lásd a 2. forgatókönyvet).

2. FORGATÓKÖNYV: ACÉL KONVOJ

Tereptulajdonságok:

- Hegy - Őrtorony

Indulás: Az előző forgatókönyv győztese kezd. Lehelyezi FSZ-át, majd annyi ingyenes kört hajt végre, ahány sérüléspontra különbség volt az előző körben a két FSZ között. (Ha például az előző nyertes FSZ-a 3 sérülést szerzett, ellenfelének FSZ-a pedig 5-öt, a kezdő játékos 2 ingyenes kört kap. Ezután a második játékos lehelyezi FSZ-át és három lapkát húzva kezd. A játék ezután a szokásos módon folytatódik.



Rendszertábla: Mielőtt a játék megkezdődne, a Neodzsungel játékos kiválaszt 5 tetszése szerinti moloch egységet (kivéve a FSZ-t), és a táblára helyezi őket (kivéve a hegyre). A túlélő szövetséges egységek nem a 3., hanem a 4. és 5. forgatókönyvben fognak újra feltűnni! Ezeknél a forgatókönyvknél a FSZ-ok lehelyezése előtt a játékos lehelyezi a túlélő moloch egységeket a Neodzsungel számára rendelkezésre álló mezők valamelyikére.

3. FORGATÓKÖNYV: TÁMADD A BUNKERT!



Rendszertábla: A Neodzsungel játékos választ egy tetszése szerinti Borgo egységet (kivéve a FSZ-t), majd az egyik bunkermezőre helyezi azt. A bunkert Borgo őrzi, és amíg ez az egység a bunkerben van, minden ellenséges egység számára szűknek számít. A Borgo egységet nem visszük át későbbi forgatókönyvekbe.

Tereptulajdonságok:

- Bunker – Szűk, erőd

Raktár – Zárt, magas, ereje (a sérülés mértéke, melyet a raktáron kell ejtenünk a betéréshez): 3 sérülés. A raktárnak csak a New York okozhat sérülést. Minden raktármezőre 3 jutalomjelző kerül: 1 elsőegység csomag, 1 mozgékony egység és 1 gyorsító.

Indulás: A rendes szabályok szerint.

4. FORGATÓKÖNYV: VAKMERŐ KÜLDETÉS



Rendszertábla: A New York játékos kiválaszt 3 tetszése szerinti előörs egységet (kivéve a FSZ-t), és a bunker mezőre helyezi őket. A bunkert az előörs őrzi, és ameddig akár egy ilyen egység is a bunkerben van, más sereghez tartozó egységek nem léphetnek be, mivel a bunker szűk. Az előörs egységeket nem visszük át későbbi forgatókönyvekbe.

Tereptulajdonságok:

- Bunker – Szűk, erőd, rejtett (a bunkermezőkre nem lesznek hatással az azonnali támadások)

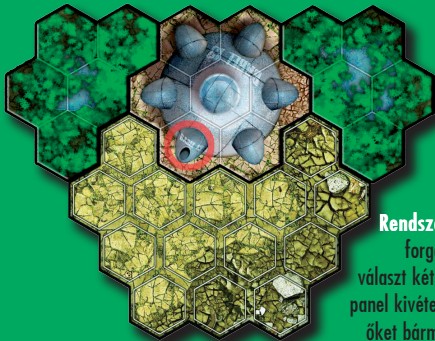
Raktár - Zárt, magas, ereje: 6. A raktárnak csak a New York okozhat sérülést (az előörs egységek nem). Odabent egy rádió található (az erre a forgatókönyvre vonatkozó további szabályokat lásd lentebb).

PÉLDA A HADJÁRATRA

Indulás: A forgatókönyv elején a Neodzsungel FSZ 4 életerőpontot visszkap. Mielőtt a Neodzsungel játékosai lehelyezné FSZ-át, elhelyezheti a táblán a 2. forgatókönyvet túlélő moloch egységeket.

További szabályok: Ha a New York megszerzi a rádiót, a következő forgatókönyvben erősítést kap. Ha ez nem sikerül neki, a Neodzsungel kap erősítést. (Az erősítést a következő forgatókönyvben részletezzük.) A raktárt addig lehet kinyitni, amíg a bunkerben tartózkodik még legalább egy előrs egység. Ha a bunkerben már nincs egy előrs egység sem, a rádió megsemmisül és senki sem szeresheti meg.

5. FORGATÓKÖNYV: A BABEL 13 CSATÁJA



Rendszertábla: Az előző forgatókönyv győztese választ két tornyocskát, és (a panel kivételével) elhelyezheti őket bármelyik bázismezőn.

Tereptulajdonságok:

Bázis – Zárt, magas, tornyocskák, vezérlő panel
Erdő – Sűrű

Indulás: Először is minden olyan moloch egységet a táblára helyezünk, amely túlélte az előző forgatókönyveket. Ezután elhelyezzük az előző forgatókönyvből származó erősítést. Ezt követően pedig a rendes szabályok szerint helyezük a főhadiszállásokat. A New York FSZ-a nem helyezhető az erdőbe.

Ha a New York kap erősítést (mert megszerezte a rádiót a 4. forgatókönyv során), a táblára helyezheti a Hegemónia bármelyik 3 egységét (kivéve a FSZ-át). Ha a Neodzsungel kap erősítést, 6 Borgo egységet helyezhet el (kivéve a FSZ-át).

GYŐZELEM

Az a sereg nyeri meg a hadjáratot, amelyik főhadiszállásának a végén több életerőpontja marad.



JÁTÉKTERVEZÉS: Michal Oracz
JÁTÉKSZABÁLY: Michal Oracz
LAPKA ÉS BORÍTÓ GRAFIKA: Jakub Jabłoński
TEREPLAPKÁK TERVE: Michal Oracz
FORDÍTÁS: Russ Williams
KIADÓ:
Z-Man Games, Inc.
<http://www.zmangames.com/>
E-mail: sales@zmangames.com

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS:

A segítségért a seregek és a terek szabályainak megtervezésében:

Rafał Szyma

A segítség a seregek tesztelésében:

Russ Williams, Anna Skudlarska, Michal Herda, Marek Szumny

A támogatásért: Giles Pritchard

A szabálykönyv megírásában való segítségért:

Russ Williams, Anna Skudlarska, Rafał Szyma, W. Eric Martin

A seregek segéd táblázataiért:

Scott Everts

Fordította a **Játékmaster Társasjátékbolt** kérésére: X-1a

Lektorálta: Artax

Szerkesztette: graficion

