



# RULEBOOK

MICHAŁ ORACZ

# NEUROSHIMA HEX!



## BEVEZETŐ

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 túlélői 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 jelentek meg kibernetikus életformák, vagyis a MOLOCHok. A legnagyobb városok maradványait körülbélelő, hatalmas pusztaság ad otthont egy másik ellenségnek – BORGONAK -, aki egy hátborzongató mutánsokból álló hadsereg karizmatikus vezetője. Az emberiség egyik utolsó reménye az ELŐŐRS, egy tökéletesen szervezett hadsereg, mely gerilla háborút folytat a MOLOCHok ellen. A legtöbb emberek lakta település – ahogyan a HEGEMÓNIA is – csak akkor kezd aggodalmaskodni a háború miatt, ha az már az ajtaján dörömböl. Ilyen hát a Neuroshima világa.

## A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos célja az, hogy megtámadja az ellenség főhadiszállását (FSZ). A játék elején minden FSZ-nak 20 „életerejé” van. Ha a játék során egy FSZ elveszti utolsó, huszadik életerejét is, romba dől, és a játékos kiesik a játékból (két- vagy négyfős játékmód esetén ez azt jelenti, hogy az ellenfél/ellenfelek azonnal győz/győznek; háromfős játék esetén pedig folytatódik a játék).

Ha a játék végéig (lásd a JÁTÉK VÉGE szakaszt) egyik FSZ-t sem rombolják le, a játékosok összehasonlítják aktuális életerejüket. A játékot az nyeri meg, akinek a FSZ-a a legjobb állapotban van (vagyis a legkevesebb sérülést szerezte).

## A DOBOZ TARTALMA

A Neuroshima Hex doboza a következőt tartalmazza:

- 1 játéktábla
- 35 MOLOCH sereglapka
- 35 ELŐŐRS sereglapka
- 35 HEGEMÓNIA sereglapka
- 35 BORGÓ sereglapka
- 12 sebesülésjelző
- 8 FSZ sérülésjelző
- 4 üres pótlapka
- ez a szabálykönyv

## ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyük a táblát a játékelület (lehetőleg egy asztal) közepére, biztosítva minden játékosnak a kényelmes hozzáférést. A játékosoknak osszátok ki a megfelelő sereglapkákat. (Minden játékos egy 35 lapkából álló sereget irányít.) Ezután minden játékos félre teszi FSZ lapkáját (azt a lapkát, melynek hátoldalán a sereg szimbóluma látható), a többi lapkáját pedig alaposan megkeveri. Ha a lapkákat megkevertük, minden játékos egy képpel felfelé fordított kupacba rendezve maga elé helyezi saját lapkáit. Ezen kívül minden játékosnak el kell helyeznie egyik sérülésjelzőjét a sérüléssáv 20-as mezőjére.

## A JÁTÉK MEGKEZDÉSE

A következő szabályok a kétfős játékmódra vonatkoznak. A 3 vagy 4 fős játékhoz szükséges módosítások a 13. oldalon találhatóak.

A játék tulajdonosa kezdi a játékot (ő lesz az egyes játékos). Dönthet úgy is, hogy ő választ kezdőjátékost, vagy sorsolással is kiválaszthatjátok azt.

A kezdőjátékos lehelyezi FSZ-át a tábla bármelyik mezőjére. Ezután az ellenfél játékos is ugyanígy tesz. A FSZ-okat akár egymás szomszédságában is elhelyezhetjük.

Ezt követően a kezdőjátékos (egyes játékos) húz egy lapkát a kupacból és maga elé helyezi képpel felfelé (de még nem a táblára!). A lapkákat mindig a kupac tetejéről húzzuk fel (ami azt jelenti, hogy mindig a kupac legfelső lapkáját fogjuk legközelebb felhúzni). Ezt a lapkát a játékos felhasználhatja most (lásd A LAPKÁK HASZNÁLATA szakaszt), elteheti későbbre vagy egyszerűen el is dobhatja.

A másik (kettes) játékos ezután két lapkát húz a kupacból és maga elé helyezi őket képpel felfelé. Az egyes játékoshoz hasonlóan bármelyik lapkát használhatja, elteheti későbbre, vagy eldobhatja.

Ezután az egyes játékos felhúzza legfeljebb három lapkát, ami azt jelenti, hogy ha az előző körben félretett egy lapkát későbbre, most csak KÉT lapkát húz fel. Ha azt az egy lapkát elhasználta vagy eldobta, most három lapkát húz. Most, hogy mindhárom lapkát maga elé helyezte, ki kell választania azt az egyet, amely a legkevésbé tűnik hasznosnak, és el kell dobnia, mielőtt bármilyen további akcióba kezdene. A megmaradt két lapka bármelyikét használhatja, elteheti a következő körre vagy eldobhatja.

A kettes játékos ugyanazt fogja tenni, a játék további része pedig A JÁTÉK MENETE szakaszban leírtak szerint fog zajlani.

## A JÁTÉK MENETE

Egy játékos minden körben LEGFELJEBB három lapkát húzhat (vagyis semmilyen körülmények között nem tarthat maga előtt több mint három lapkát), és képpel felfelé maga elé helyezi azokat. Miután felhúzta a lapkákat, a játékosnak el kell dobnia egyet a három lapkából (általában a legkevésbé hasznosat) a dobott lapkák kupacába. Ezután eldönti, hogy mi lesz a megmaradt két lapkával – használhatja őket, félreteheti őket a következő körökre vagy eldobhatja őket.

Egy játékos bármennyi felhúzott lapkáját eldobhatja. Az eldobott lapkákat mindkét játékos számára jól láthatóan kell elhelyezni, ezért tesszük őket mindig képpel felfelé az azokat felhúzó játékos elé.

Ha a játék vége felé valamelyik játékos felhúzza utolsó lapkáját, de még mindig nincs előtte három lapka, nem kell egyet sem eldobnia belőlük.

A játékosnak értesítenie kell ellenfelét, ha befejezte a körét (lapkákat húzott, játszott ki vagy dobott el és minden kívánt akcióját végrehajtotta).

## A LAPKÁK HASZNÁLATA

Miután felhúztuk a lapkákat, képpel felfelé magunk elé helyezzük őket, és eldobtuk közülük a legkevésbé hasznosat, a megmaradt két lapkát játékba hozhatjuk.

A játékban két típusú lapka van: azonnali akciólapkák és a táblára kerülő lapkák. Minden táblán egyértelmű jelek vannak, így könnyedén beazonosítható a funkciójuk. A táblára kerülő lapkák szélén szegély látható, míg az azonnali lapkáknak nincs szegélye.

Itt van néhány példa a lapkatípusokra:



Példa az azonnali akciólapkákra



Példa a táblára kerülő lapkákra

Mindkét típusú lapka csak a játékos saját körében használható. A lapkákat semmilyen körülmények között nem játszhatjuk ki az ellenfél körében.



# JÁTÉKSZABÁLYOK

Az azonnali lapkák bizonyos akciókat jelképeznek. Ezeket nem kell a táblára helyeznünk ahhoz, hogy kifejtsek a hatásukat, csak bemutatjuk az ellenfélnek, hatásukat pedig végrehajtjuk a játékban (lásd A LAPKÁK LEÍRÁSA szakaszt a használatuk részletezéséért). A lapkákat ezután eldobjuk.

A táblára kerülő lapkák jelképezik a hadsereged. Használatukhoz a játékosok a tábla egyik általuk választott, szabad hatszögletű mezőjére helyezik őket. Egy táblára kerülő lapkát nem helyezhetünk egy másik, már a táblán lévő lapka tetejére. Miután a lapkát lehelyeztük, nem mozgathatjuk vagy forgathatjuk át. Ha egy lapkát lehelyeztünk a táblára, a játék végéig ugyanabban a pozícióban fog maradni, kivéve, ha megölik vagy eltávolítják a tábláról. Az egyetlen kivételt a különleges akciók képezik, melyek segítségével a lapkákat átmozgathatjuk a tábla egy másik mezőjére. Használatukat a szabálykönyv A LAPKÁK LEÍRÁSA című szakaszában részletezzük.

Ha a játék során bármikor betelik a tábla és egyetlen lapka nélküli mező sem marad, csatára kerül sor (lásd a CSATÁK szakaszt).

## CSATÁK

A játékosok lapkáinak kupacában (a 35 lapka között, melyek a játékosok hadseregét alkotják) van néhány csatalapka, melyek különleges azonnali akciólapkák. Amint valaki kijátszik (használ) egy csatalapkát, a táblán csata kezdődik.

A csata során a játékosoknak a táblán lévő összes lapka hatását ellenőrizniük kell. A csatákat fázisokra osztjuk a lapkákon látható kezdeményező értékek alapján. Ha a lapkán látható szám egy 4-es, ez az egység cselekszik majd először, majd a 3-as, 2-es, 1-es és 0-s kezdeményező értékkel rendelkezők követik.

A játékosok azonos kezdeményezővel rendelkező egységei egyszerre támadnak. Ha például két egység lő egymásra 3-as kezdeményezővel, mindkét lövés célba talál és mindketten meghalnak. Ha egy fázisban két egység lő egy harmadikra, egyszerre lőnek a célra (mindkét lövés célba talál és egyik lövedék sem halad rajta keresztül). A halott/elpusztított egységek annak a fázisnak a végéig a táblán maradnak, amelyben megölték/elpusztították őket (lefordíthatjátok őket képpel lefelé). Ha az adott fázisban minden akciót végrehajtottatok, a halott egységeket levesszük és a dobott lapkák közé tesszük. Ha egy egység megsérül, de nem pusztul el (mert több szívósság- vagy sérüléspontja lehet), tegyetek rá egy sebesülésjelzőt, jelezve ezzel, hogy eltalálták. A modulok és hálóvetők többi egységre kifejtett hatása csak az adott fázis végén szűnik meg, amikor azok lekerülnek a tábláról, nem amikor eltalálják őket.



- A megsebesült (megsérült) egységekre sebesülésjelzőt kell tennünk

Miután a fázis véget ért, újabb fázis kezdődik, a kezdőértékeket csökkenő sorrendben követve.

A FSZ-on esett sérüléseket a fázis végén számítjuk ki.

Ha valamelyik játékos felhúzza a kupacából az utolsó lapkáját, csatalapkát már nem játszhatunk ki.

Az a játékos, aki kiváltotta a csatát, befejezi a körét, függetlenül attól, hogy hány lapkája maradt még. Amint a csata megkezdődik, nem vethetünk be és nem is dobhatunk el több lapkát.

A szabálykönyv végén találhattok egy példát a csatára.

## A JÁTÉK VÉGE

Ha valamelyik játékos felhúzza a kupacából az utolsó lapkáját, még befejezheti a körét. Ezután ellenfele is befejezi a saját körét és megkezdődik a Végső csata.

Ha valamelyik játékos felhúzza a kupacából az utolsó lapkáját, nem lehet több csatalapkát kijátszani.

Ha az egyik játékos felhasználta az utolsó lapkáját is és betöltötte a tábla utolsó üres mezőjét, csata kezdődik. A csatát követően az ellenfél még elhasználhatja megmaradt lapkáit és azután megkezdődik a Végső csata.

## GYŐZELEM

A játék a Végső csata után ér véget, vagy ha az egyik FSZ életerege nullára csökkent.

Ha az egyik FSZ romba dől, a játék véget ér, és az a játékos nyer, amelyiknek a FSZ-a túlélte a harcot.

Ha az egyik FSZ egy csata során dől romba, a csata a rendes szabályok szerint tovább folytatódik. Ha a másik FSZ is romba dől, a játék döntetlennel ér véget.

Ha egyik FSZ sem dől romba és lezajlik a Végső csata, az lesz a játék győztese, akinek a FSZ-a több életerőponttal rendelkezik. Ha a két FSZ azonos ponttal élte túl, a játék döntetlennel ér véget.



Minden játék előtt nagyon fontos, hogy alaposan megkeverjük a lapkákat. A játék során a lapkákat csoportokban dobjuk el (pl. több táblára kerülő lapkát vagy azonnali akciólapkát dobunk el egymás után). Ha a lapkákat nem keverjük meg, az ahhoz vezethet, hogy egymás után több körben is hasonló lapkákat fogunk húzni, és úgy nehéz lesz ésszerű akciókat végrehajtani a táblán.

## A LAPKÁK LEÍRÁSA

A játékban négy sereg van. Minden sereg 35 lapkából áll, melyeket a hátoldaluk színe alapján különböztetünk meg.



MOLOCH



ELŐRS



BORGO





HEGEMÓNIA

A kijátszott lapkák az egységek és a FSZ-ok lapkáira is hatással lesznek (kivéve, ha egy lapka leírása másként rendelkezik).

## KEZDEMÉNYEZÉS

Minden táblára kerülő lapkán láthatunk egy szimbólumot, mely annak kezdeményező értékét jelöli. Minél nagyobb egy lapka kezdeményező értéke, annál hamarabb fog sorra kerülni egy csata adott fázisában (vagyis annál hamarabb támadja meg ellenségeit).

A kezdeményező érték 0-tól 3-ig terjedhet. Ez a szám jelöli annak a fázisnak a számát, amelyben az adott egység akciót hajthat végre (lásd a CSATÁK szakaszt). Néhány lapkán két kezdeményező érték is látható, ez azt jelenti, hogy az egység egy csata során kétszer hajthat végre akciót.

Vannak lapkák, melyeken  kezdeményező szimbólum látható. Ezeknek az egységeknek a képessége a csaták során nincs egy fázisra korlátozva. A  kezdeményezővel rendelkező lapka hatása azonnal életbe lép, amint a táblára kerül, és egészen addig tart, míg el nem távolítják.

## A TÁBLÁRA KERÜLŐ LAPKÁK

A táblára kerülő lapkákat az azonnali akciólapkákkal ellentétben a táblára kell helyeznünk. A táblára kerülő lapkáknak három típusa van: főhadiszállások, egységek és modulok.

## A FŐHADISZÁLLÁS

A FSZ a legfontosabb a lapkák közül. Minden FSZ 20 életerővel rendelkezik, melyet az ellenfél sikeres találatai csökkenthetnek. Ha az értéke 0-ra csökken, a FSZ romba dől és tulajdonosa elveszti a játékot. Minden sereg FSZ-ának más különleges képessége van. Ezeket a képességeket a seregek leírásánál részletezzük. Ezen kívül közelharcban minden FSZ 1-es erővel tud megütni minden olyan ellenséges egységet, mely a szomszédjában áll. Ezzel szemben egy FSZ nem tud megütni egy másik FSZ-t. A FSZ-ok kezdeményező értéke 0, és különleges képességük saját magára nem hatnak.



MOLOCH



ELŐRS



BORGO



HEGEMÓNIA

## EGYSÉGEK (MÁS NÉVEN KATONÁK)

Az egységek előoldalán a képükön kívül egyéb szimbólumokat is láthatunk, melyek meghatározzák azokat az akciókat, melyeket a katonák végrehajthatnak. A játékban négy fő szimbólum van:



Közelharc támadás



Távolsági támadás



Páncél



Háló

A szimbólumok a lapka egy vagy több élére vannak nyomtatva, jelezve ezzel azokat az irányokat, amerre az adott akciók végrehajthatóak. Az akciókat csak abban az irányban hajthatjuk végre és csak arra működnek, amerre a szimbólumok mutatják.

Néhány példa:



- Közelharc támadás négy irányban



- Távolsági támadás két irányban



- Páncél az egység két oldalát védve



- Két irányba dobott háló

További szimbólumok, melyek az egység különleges képességét jelzik:



Mozgékonyság



Shívósság

Példák a lapkára nyomtatott különleges képességekre:



Egy mozgékony egység



Egy két shívósságponttal rendelkező egység



## RÉSZLETES LEÍRÁSOK



### Közelharc támadás

Ez a szimbólum egy ellenséges egységen végrehajtott közelharc támadást szimbolizál. A támadás csak a szimbólummal szomszédos ellenfeleket célozhatja meg. Ha egy lapkán egynél több támadás szimbólum van, a csata során minden támadását egyszerre hajtja végre. A szimbólum azt is meghatározza, hogy milyen erős a támadása (az erőssége 1-től 3-ig terjedhet). A támadások automatikusak, és a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy nem támadnak.



2-es erősségű közelharc támadás



3-as erősségű közelharc támadás



### Távolsági támadás

A távolsági támadás a csatában tulajdonképpen tüzelést jelent. A támadó a látóvonalában lévő első ellenséges egységet fogja eltalálni, függetlenül attól, hogy az milyen távol van tőle. A lapkán lévő 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 irányba egyszerre lő. A szimbólum azt is meghatározza, hogy milyen erős a támadása (az erőssége 1-től 3-ig terjedhet). A támadások automatikusak, és a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy nem támadnak. A katonák átlőnek 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



- Lövés 2 irányba (egyenként 1-es erővel)



- Lövés 3 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 közelharc támadásoktól. A lapkán látható páncél szimbólum határozza meg, hogy melyik oldala védett. Ha a páncélos egységet nem a védett oldalán találják el, a páncél hatástalan lesz, és a támadás betalál. A páncél nem véd az olyan azonnali akciólaphaktól, mint az orvlövész, a légcsapás vagy a gránát.



### 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 lehálózják az ellenfeleket, amint lekerülnek a táblára, nem csak a csaták alkalmával. A hálók az ellenfelek FSZ-ára is hatással lesznek.

## Példa a távolsági támadásra

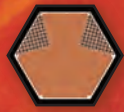


Az előőrs egyik katonája egy (feketével bekeretezett) moloch egységre célozva sűti el fegyverét. A lövedék nem okoz sérülést a látóvonalában álló, saját egységének (az előőrs küldöncének), hanem elmege mellette és eltalálja a legközelebbi moloch egységet. A lövedék a molochok távolabb lévő FSZ-át már nem éri el.

(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.



- 2 irányba dobott háló



- 2 irányba dobott háló



### 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. Ha tehát egy egységen két szívósság szimbólum látható, 3 sebesülést kaphat, mielőtt lekerül a tábláról. Az ilyen egységek sebesüléseit úgy jelöljük, hogy egy sebesüléscímkét helyezünk a lapkára.



- Egy két szívósságponttal rendelkező egység



### Mozgékonyosság

Az ilyen szimbólummal rendelkező egység szabadon léphet egy mezőre és/vagy elfordulhat a táblán. A lapkát csak üres mezőre mozgathatjuk át és az őt irányító játékos minden ilyen mozgást csak a saját körében hajthat végre (nem a csaták során!). A játékosok mozgékony egységeiket az új lapkáik táblára helyezése előtt és után is mozgathatják.

## MODULOK

A modulok lapkáit a többi egységhez hasonlóan a táblára juttassuk 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” akciólaphát 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

A modulokat a többi egységhez hasonlóan lehet elpusztítani, néhányukon pedig plusz szívósságpontokat is láthatunk. 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 ellenes egységekre (kivéve, ha a leírásuk másként rendelkezik).



- A modulok kapcsolódási szimbóluma



## TISZT

A tiszt modulok megnövelik saját egységeink (közelharczi vagy távolsági) támadásának erejét.



- Ez a modul a közelharczi támadások erejét növeli meg 1-gyel és 3 irányba működik



- Ez a modul a távolsági támadások erejét növeli meg 1-gyel és 3 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, orvlövésztől, légicsapástól vagy gránáttól), amely a harctéri életmentőhöz kapcsolódik, a sebesüléseit figyelmen kívül hagyjuk és a harctéri életmentőt dobjuk el. (Továbbiakért lásd a harctéri életmentőkre vonatkozó részt az Általános problémák szakaszban.)

## AZONNALI AKCIÓLAPKÁK

A harci egységeken kívül minden játékos rendelkezik bizonyos számú azonnali akciólapkával, melyeket az alábbiakban részletezünk.

Ezeket a lapkákat akkor már nem használhatjuk, amikor megkezdődött egy csata, csak azokban a fázisokban, amikor a játékosok kijátsszák lapkáikat a táblára. Az azonnali akciólapkákat nem helyezük a táblára, de használat után eldobjuk őket.



## CSATA

Ha egy játékos ezt a lapkát játssza ki (bemutatja a többi játékosnak – az azonnali akciólapkákat nem helyezük a táblára), csatára kerül sor. Ezt a lapkát nem használhatjuk, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját. Miután egy játékos csatalapkát játszott ki, a köre véget ér és nem hajthat végre több akciót.



## MOZGÁS

Ezzel a lapkával a játékos átmozgathatja egyik egységét egy szomszédos, szabad mezőre és/vagy egy tetszése szerinti irányba forgathatja át.



## TASZÍTÁS

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



## GRÁNÁT

Ez a lapka teljesen elpusztítja az ellenfél egyik általunk választott egységét. Gránátot csak az azt használó játékos FSZ-ával szomszédos mezőkre dobhatunk. Az ellenfél FSZ-ára nem lesz hatással. Egy lehalálozott FSZ-ból nem dobhatunk ki gránátot.



## ORVLÖVÉSZ

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



## LÉGICSAPÁS

A légicsapás egy sebesülést ejt egy általunk választott célponton és azzal szomszédos összes mezőn.

A területen lévő minden egység megsebesül (még saját egységeink is). A légicsapás összesen 7 mezőt érint, és a célpontját úgy kell kiválasztani, hogy a robbanás hatósugara ne érjen túl a tábla szélein. (A légicsapásnak mind a 7 mezőt el kell találnia – lásd a képet.) A légicsapás nem lesz hatással a FSZ-okra. Légicsapást üres mezőre is mérhetünk.



## A modulokról

Ahhoz, hogy egy modul hatással legyen egy egységre, közvetlenül kapcsolódnia kell hozzá. A modulok nem hathatnak egy egységre más modulokon vagy egységeken keresztül. Ha egy katonai egység egy olyan kezdeményező értéket növelő modulhoz kapcsolódik, mely szintén kapcsolódik egy másik kezdeményezést növelő modulhoz, csak az első modul lesz rá hatással. Ahhoz, hogy a másik modul is hatással legyen rá, közvetlenül kapcsolódnia kell az egységhez.

# A LAPKÁK LEÍRÁSA



## Példa a taszításra

A molochok egyik egységét (melyet feketével bekereteztünk) az előőrs két hatonája veszi körül: egy küldönc (a felső mezőn) és egy bajkeverő (a jobboldali mezőn). A moloch erők parancsnoka úgy dönt, hogy a taszításlapkát használja. A küldöncöt lehetetlen eltolni, mivel a mögötte lévő mindkét mező foglalt és csak szomszédos, üres mezőre lehet eltaszítani. A bajkeverőt viszont ellökhetjük. Ezen kívül az előőrs erőinek parancsnoka még el is döntheti, hogy egységét melyik mezőre mozgatja át.



## VÁLTOZTATÁSOK AZ ÚJ KIADÁSBAN

A Neuroshima Hex ezen új kiadása néhány kisebb módosítást tartalmaz. Ezek a következők:

### TÁBLA

A táblát megváltoztattuk. Több mező van rajta, melyet a játékaikhoz használhattok. Az alapjáték a tábla közepén lévő 19 mezőből áll. Ez pontosan úgy van, ahogy az előző kiadásban volt. Ezeket most 18 „vörös mező” veszi körbe, melyeket különböző forgatókönyvekhez használhattok. Remekül használhatóak öt és hat játékos esetén is. Így kicsit több szabadságot kaptok a csatamezőn.

Végül pedig a tábla jobb és bal oldalán látható számos mezőről ejtenénk szót. Ezeket két okból készítettük:

- ezeket használva különleges forgatókönyveket játszhattok, mint például „egy alagút védelmét” vagy „az utolsó túlélőt a sarokban”. Rengeteg lehetőséget biztosítanak a Neuroshima HEX új játékmódjainak felfedezésére.

- használhatjátok őket azokhoz a területlapkákhoz, melyek a jövőben megjelenő Neuroshima HEX kiegészítőben lesznek. Ez megváltoztatja majd a táblát, a látóvonalakat és újabb izgalmas Neuroshima HEX élményeket nyújt.

### SÉRÜLÉSSÁV

Az új kiadásban nincsenek sérülésjelzők. Úgy döntöttünk, hogy egy sérüléssávot teszünk helyettük a táblára. Így könnyebben számon tarthatjátok a FSZ-ok által elszenvedett sérüléseket. Minden játékos lehelyezi FSZ-a sérülésjelzőjét a tábla 20-as mezőjére, és a FSZ minden sebesülésénél mozgatja a jelzőjét.





## ÁLTALÁNOS PROBLÉMÁK

### A HÁLÓK HASZNÁLATA

Ha egy hálóvető meghal, hálója az adott fázis végéig a lehalózott egységeken marad, egészed addig, míg el nem távolítjuk a tábláról. Abban a fázisban, amikor a hálóvető meghal, a lehalózott egység(ek) még nem tud(nak) akciót végrehajtani. Erre majd csak a következő fázisban lesz lehetőség.

Egy hálóvető egy másik hálóvetőt is harcképtelenné tehet, így az utóbbi nem fejtheti ki hatását egy egységre sem.

Ha két ellenséges hálóvető egymás irányába vetnek ki hálót, nem teszik egymást harcképtelenné.

A harcképtelenné tett egység nem tud mozogni, tehát nem is tiszítható el.

A hálóvetőt eltaszíthatjuk, de csak egy harmadik fél segítségével (nem az általa lehalózott egységgel).

### HARCTÉRI ÉLETMENTŐK HASZNÁLATA

A harctéri életmentő modulokat (vagyis a harctéri életmentőket) nem lehet „kikapcsolni”, ha egy egységhez kapcsolódnak. Képességük folyamatosan működik.

A harctéri életmentők csak egy támadótól képesek védelmet nyújtani; ha a harctéri életmentőhöz kapcsolódó célpontot több ellenfél is eltalálja, annak parancsnoka dönti el, hogy melyik támadást semlegesíti.

Ha egy harctéri életmentő több mint egy egységhez kapcsolódik, melyek mind-egyike megsérül, a játékos dönti el, hogy melyiket „gyógyítja meg” a modul segítségével.

Ha egy egység két harctéri életmentőhöz kapcsolódik, az őket irányító játékos dönti el, hogy támadás esetén melyik nyeli el a sebesülést.

Ha egy egységet és a hozzá kapcsolódó harctéri életmentőt egyszerre találnak el, először az életmentő pusztul el és nem tudja megmenteni az egységet.

Ha egy egység egy olyan harctéri életmentő modulhoz (1) kapcsolódik, amelyhez kapcsolódik egy másik harctéri életmentő (2) (de a modulok nem kapcsolódnak egymáshoz), az egység megszélesülése esetén az utóbbi (2-es harctéri életmentő) fogja elnyelni a sérülést.

Ha két harctéri életmentő egymáshoz kapcsolódik (kapcsolódási szimbólumuk egymás irányába mutat), az őket irányító játékos dönti el, hogy a kettő közül melyik nyel el a sérüléseket.

### NÉHÁNY SZÓ A KEZDEMÉNYEZÉSRŐL

Egyik egység kezdeményező értéke sem csökkenhet 0 alá. Ha egy egység értéke ez alá a szint alá csökkenne (0 alá), továbbra is úgy kezeljük, mintha 0 lenne a kezdeményező értéke.

A kezdeményezés lehetséges szintjének nincs felső határa.

Ha egy egység több támadást is végrehajthat, és olyan modul kapcsolódik hozzá, amely megnöveli a kezdeményezését, annak bónusza minden támadásánál érvényben lesz.

Minden egység az aktuális kezdeményezésének megfelelő fázisban hajthatja végre (közelharc vagy távolsági) támadását. Vegyünk egy példát, melyben egy 3-as kezdeményező értékkel rendelkező katonát lehalóznak a csata 3-as fázisában; a hálóvetőt még ugyanabban a fázisban el is pusztítják, és az egység a 2-es fázisban már cselekedhetne, de mivel ő csak a 3-as fázisban léphetett volna, elveszíti az akcióját.

1. szituáció: Egy 2-es kezdeményezővel rendelkező egység +1 bónuszt kap egy szomszédos modultól (így kezdeményezője 3-ra emelkedik) és támadását a 3-as fázisban hajthatja végre. Ha ugyanabban a fázisban a modul elpusztul és kezdeményezője újra 2-re csökken, az egység nem hajthat végre újabb támadást a 2-es fázisban.

2. szituáció: Egy 3-as kezdeményezővel rendelkező egység egy szabotőr (az előőr egyik modulja) hatása alatt áll, mely 1-gyel csökkenti annak kezdeményezőjét (így annak értéke 2-es lett). Emiatt a 3-as fázisban nem hajthat végre akciót. Ugyanabban a (3-as) fázisban a szabotőr elpusztul, így az egység kezdeményezője visszaáll az eredeti értékére, de mivel a 3-as fázis véget ért és megkezdődik a 2-es fázis, az egység ebben a fázisban már nem hajthat végre akciót. Ez pech!

3. szituáció: Egy eredetileg 2-es kezdeményezővel rendelkező egységet feljavitja egy modul, így +1-es kezdeményezőt kap. Sajnos a modult azonban átmenetileg hatástalanítja egy háló, így nem tudja biztosítani ezt a bónuszt. A 3-as fázis véget ér, de a hálót megsemmisítik, így az egység kezdeményezője újra 3-asra ugrik. A 3-as fázis azonban már véget ért, és megkezdődik a következő fázis – és hogy az egység léphet-e a 2-es fázisban? Sajnos nem.



## A TÖBBJÁTÉKOS MÓD



## A TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Ebben a szakaszban részletezzük a 3 vagy 4 fős játékmódhoz szükséges módosításokat.

### 3 VAGY 4 JÁTÉKOS: ÉLETHÁLHARC

A változtatások a következők:

- A játék eleje: Az első játékos egy lapkát húz, a második kettőt, a harmadik pedig hármat, ezt követően pedig mindegyikük a rendes szabályok szerint húz (legfeljebb hármat).

- A Végső csata: Ha bármelyik játékos felhúzza az utolsó lapkát a saját kupacából, a többiek még a rendes szabályok szerint befejezik a körüket, és csak ezután kerül sor a Végső csatára.

- Lerombolt FSZ: Ha bármelyik játékos elveszti a FSZ-át, a lapkáját az összes egységével együtt levesszük a tábláról. A játékos kiesett.

### 4 JÁTÉKOS: CSAPATJÁTÉK

A csapatjáték még izgalmasabb, mint az élethalálharc. Ezt a játékmódot két kétfős csapat játszhatja. A csapatjátékra az élethalálharc minden szabálya érvényben marad. Következzék néhány további módosítás:

A játékosok váltogatni fogják köreiket, ami azt jelenti, hogy az azonos csapatban játszó játékosok nem kerülhetnek sorra egymás után. Ha az 1-es és 2-es játékos van az egyik csapatban, a 3-as és 4-es pedig a másikban, a játékosok

sorrendjének így kell kinéznie: 1324. A könnyebb érthetőség érdekében az alábbiakban a csapattársak egységeit szövetséges egységekként fogjuk hívni.

A modulok és FSZ-k képességei hatással lesznek a szövetséges egységekre is.

A mozgás és tisztítás akciókat nem alkalmazhatjuk szövetséges egységekre.

A szövetséges egységeket nem találják el a közelharcú és távolsági támadásaink. A lövések keresztülmennék rajtuk.

A hálóvetők nem teszik harcképtelenné a szövetséges egységeket.

A játékot az a csapat nyeri, aki elsőként rombolja le az egyik ellenséges FSZ-t. Ha egyik FSZ-t sem rombolják le teljesen, az a csapat nyer, akinek magasabb az összesített életerege (vagyis az a csapat, amelynek FSZ-ai kevesebb sérülést szenvedtek el).

Ha mindkét csapatnak romba dől egy-egy FSZ-a, a két megmaradt FSZ-t hasonlítjuk össze, és az nyer, amelyiknek több életerege maradt.

A molochok a játékban egyedülállóak. Egységeik megtámadják a szövetséges egységeket és sebesülést is okoznak nekik, viszont moduljaik és FSZ-uk képességeit a szövetségeseik is használhatják. Ugyanígy a molochok serege is használhatja a szövetséges sereg moduljainak és FSZ-ának képességeit. Ezen kívül a molochok szövetségesei eltaszíthatják azok egységeit, a molochok is eltaszíthatják őket, illetve hálóiik segítségével mindig harcképtelenné teszik egymás egységeit.

#### Opcionális pontozási lehetőség:

Az élethalálharc játékmódban a játék megkezdése előtt a FSZ-ok sérülésjelzőit a 0-ra helyezzük. A FSZ-oknak végtelen életerege van, és minden alkalommal, amikor az egyik játékos egysége eltalál egy FSZ-t, a rajta ejtett sérülést pontozzuk és jelöljük meg a sérüléssávon. A játékot az nyeri, aki először éri el a 20 pontot. Ha csapatjátékot játszunk, a csapatok pontjait egy jelzővel jelöljük, és az a csapat nyer, aki először éri el a 40 pontot. Ha senki sem éri el a kívánt pontszámot, a Végső csata pedig véget ért, a magasabb pontszámot elért csapat győz.

Amikor egy opcionális pontozású játékban a molochok csapást mérnek szövetségesük FSZ-ára, a FSZ nem sérül, ezért azt nem számoljuk bele a csapat pontszámába.



## MOLOCHOK

A molochok félig mechanikus, félig elektronikus létformák, akik több állományi méretű területen terjeszkedtek szét. 2020-ban a molochok döntötték az emberiséget hanyatlásba. Most, harminc év elteltével még nagyobbak és még erősebbek. A sivár pusztákat géphordák járkák, hogy felkutatssanak és elpusztítsanak minden emberi maradványt. A molochok parancsai számos egymáshoz kapcsolódó mesterséges agyon keresztül terjednek, melyek mindegyike a nagy hódítás legfrissebb tervei alapján születik meg. Katonai és technológiai előnyük dacára a moloch erők nem rendelkeznek az emberek természetes intelligenciájával és rugalmasságával.

**A sereg:** Számos előnye közül a legfontosabb az egységeinek szívóssága. Ennek köszönhetően egy-egy csatát követően ellenfeleihez képest több egysége tovább marad fenn a táblán. A molochokat tekintélyes mennyiségű távolsági támadásra kész egység és támogató modul segíti, melyekkel a moloch gépek szó szerint áttörhetetlen vonalat hozhatnak létre, jelentős sérülést okozva az ellenfelek FSZ-ainak, sajátjukat pedig különösen hatékony blokkoló egységeikkel védelmezve.

Azonban a molochok hadserege nem olyan mozgékony, mint a többi, és lapkái között kevés a csatalapka is, így tehát az őket irányító játékosnak kevesebb befolyása lesz arra, hogy mikor kezdődjön egy-egy csata.

**Taktikai tanács:** Érdemes a FSZ-t a tábla egyik sarkába helyezni és körbevenni erősen páncélozott egységekkel. Ezután vegyük körül az ellenfél FSZ-át, hogy ne tudjon mozogni. Végül pedig különböző kezdeményezővel rendelkező egységeket helyezünk egy vonalba, hogy áttörjünk az ellenfél védővonalán és megtámadjuk a FSZ-át. Másik lehetőség még egy egység kulcsfontosságú mezőre történő elhelyezése és a tasztítás akció alkalmazása.



### FSZ

Különleges képessége: +1 távolsági támadást biztosít minden szomszédjában álló, saját egységének.

### Azonnali akciólapkák:

Csata (x4)  
Mozgás (x1)  
Tasztítás (x5)  
Légicsapás (x1)

### Táblára kerülő lapkák – Egységek:



**Blokkoló (x2)** – Nagy teherbírású gép, melyet általában az ellenfelek támadásának hátrítására használunk. Más egységeket nem tud megvédeni.



**Kiborg (x2)**



**Gauss ágyú (x1)** – Az egység ezzel a korszerű fegyverrel egyszerre több ellenséget is el tud találni. A tűzvonalaiban álló összes ellenséges egység 1 sérülést kap. A Gauss ágyúra azonban semmilyen tüzerőt növelő bónusz nem fog hatni.



**Könyörtelen pusztító (x1)**



**„A bohóc” (x1)** – A bohóc az egyik csata során saját kezdeményező fázisában támadás helyett légicsapást is mérhet saját magára, melyet ugyanúgy

kezelünk, mint egy rendes légicsapást, kivéve, hogy ez a tábla szélén is végrehajtható (tehát a robbanás hatósugara átlépheti a tábla széleit). A légicsapást követően a bohócot áttesszük a tábláról a dobott lapkák közé, így többé már nem lehet megjavítani.



**Vadászgyilkos (x1)**



**Védelő (x1)**



**Páncélos vadász (x2)**



**Páncélos őrszem (x1)**



**Hasfelmetsző (x1)**



**Hálóvető (x1)**



**Rohamosztagos (x1)**



**Őrszem (x1)**

### Táblára kerülő lapkák – Modulok:



**Az agy (x1)**



**Tiszt (x1)**



**Felderítő (x1)**



**Harcéri életmentő (x2)**



**Anya modul (x1)** - Az ehhez a modulhoz kapcsolódó egység a következő kezdeményezési fázisban végrehajthat egy további akciót.

Ha egy egységnek két alapértelmezett akciója van, a harmadik plusz akcióját a másik kettőt követően hajthatja végre.

Ha az alapértelmezett akciókat a 0-s kezdeményezési fázisban hajtjuk végre, a plusz akció elveszik és nem hajtható végre.



# A NEUROSHIMA HEX SEREGEI



## BORGO

A háború kezdete óta a molochok számtalan generációnyi mutánst hoztak létre, amelyek többé-kevésbé sikeresek voltak a csatatéren. A mutánsok képességeinek fő jellemzői a fokozott fejlődésre való hajlam, a géntechnológia és a nagyfokú harci készség. Különböző fajtáik elárasztották a pusztákat és harcot vívtak minden apró földterületért, gyakran egymás ellen is. A szétszéledt csapatokat végül egy karizmatikus hiborg-mutáns, Borgo egyesítette, aki a Biohazard megbecstelenített lobogója alatt vezeti hordáját az emberiség ellen.

**A sereg:** Magas kezdeményező értékeinek és felderítőinek köszönhetően Borgo seregének legfőbb előnye a gyorsasága. Ezen kívül a sereg sok harci egységgel és modul formájú fejlesztésekkel rendelkezik.

Legnagyobb hátránya a távolsági támadásra kész egységek hiánya, ezért Borgo hadseregének elsősorban közelharcban kell ellenfeleit legyőznie.

**Taktikai tanács:** Borgo FSZ-a különleges képességének köszönhetően a tábla közepén, saját egységeivel körülvéve a leghatékonyabb. Ezen kívül az is jó ötlet lehet, ha a harci egységek szétszóródnak, így ellenfeleiket egyszerre több irányból tudják támadni és a csatateret megtisztítani.



### FSZ

Különleges képessége: +1 kezdeményezés Borgo minden szomszédos egységének

### Azonnali akciólapkák:

Csata (x6)

Mozgás (x4)

Gránát (x1)

### Táblára kerülő lapkák – Egységek:



Mutáns (x6)



Hentes (x4)



**Hálóvető (x2)** - Borgo hálóvetői az ellenfelet nem csak harc képtelenné teszik, de egyszerre 3 sebesülést is okoznak neki. A hálóvető a támadást saját kezdeményezési fázisában hajtja végre. Maga a háló a rendes szabályok szerint működik (lásd A hálók használata című szakaszt). Így a hálóvetők harc képtelen ellenfeleket is megtámadhatnak.



Szuper mutáns (x2)



Bajkeverő (x2)



Orgyilkos (x2)

### Táblára kerülő lapkák – Modulk:



Harcéri életmentő (x1)



Tiszt (x2)



Szuper tiszt (x1)



Felderítő (x2)





## AZ ELŐŐRS

Az előőrs az emberiség utolsó életben maradt seregeként vív harcot a Molochok ellen, közvetlenül területeik határának mentén. Több évnyi gerilla hadviselést követően az emberiség számos hatékony módot talált a félelmetes gépek elleni harcra. Egy erősebb ellenfél mellett állva a legfontosabb rajtaütésszerű taktika. Az előőrs sosem tartózkodik egy helyben, hanem egy mobil várost alkotva folyton mozgásban van, elmenekülve a rajtaütések és csapatdák elől. A moloch erők ellen aratott számtalan győzelem eredményeképpen az előőrs elsajátított néhány modern technológiát, hogy a gépek ellen fordítva használja őket.

**A sereg:** Az előőrs seregének legnagyobb előnye a mozgékonyasága. Rendelkezik továbbá jónéhány csatlaphával is, tehát az azt irányító játékos sűrűbben élhet egy gyors támadás lehetőségével. Ezen felül a különböző modulok (beleértve azokat is, melyek az ellenfelekre hatnak) pillanatok alatt megváltoztathatják egy csata kimenetelét.

Fő hátránya a csekély számú harci egysége és azok alacsony ellenálló képessége.

**Taktikai tanács:** A FSZ legjobb helye a tábla közepén van. Így a FSZ-t könnyebben mozgathatjuk a mozgáslapok segítségével, elkerülve az ellenség támadásait. A FSZ-nak csak akkor érdemes kihátrálnia és védekezés céljából körbevennie magát saját egységeivel, ha már a tábla majdnem teljesen tele van.



### FSZ

Különleges képessége: a szomszédjában álló saját egységei végrehajthatnak plusz egy akciót az alapértelmezett kezdeményezési fázisban. Ha egy egységnek két rendelkezésre álló akciója van, a harmadik plusz akcióját a másik kettőt követő fázisban hajthatja végre. Ha minden alapértelmezett akciót a 0-s kezdeményezési fázisban hajtunk végre, a plusz akció elveszik és nem hajtható végre.

### Azonnali akciólapok:

Csata (x6)  
Mozgás (x7)  
Orvlövész (x1)

### Táblára kerülő lapok – Egységek:



Küldönc (x2)



Nehézgéppuska (x1)



Kommandós (x5)



Megsemmisítő (x2)



Mobil páncélos (x1)



Bajkeverő (x1)



### Táblára kerülő lapok – Modulok:

Felderítő központ (x1) – amíg a felderítő központ a táblán van, minden mozgás akciót használó egység 2 mezőt mozgathat 1 helyett. (A központ minden táblán lévő előőrs egységre hatással lesz.)



Szabotőr (x1) – a szomszédos ellenfelek egységeinek kezdeményező értékét 1-gyel csökkenti.



Harctéri életmentő (x2)



Tiszt (x1)



Bénító (x1) – az ellenfél moduljaira hat. Amíg a bénító egy ellenséges modulhoz kapcsolódik, annak bónuszait az ellenfél helyett az előőrs egységei kapják meg.



Felderítő (x2)



## A HEGEMONIA

A Hegemonia egy olyan vidék, melyet a hatalomért dúló folytonos bandaháborúk uralnak. A bandák zsákmányszerzéssel és gyilkolással tartják terrorban a környéket, messze túlnyúlva Hegemonia határain. A gengszterek nagyra tartják az erőt és a bátorságot, ezért szabadejükét legszívesebben vad gladiátor játékokkal töltik.

**A sereg:** A sereg legfőbb előnye a hálövetőinek száma, akikkel az ellenfél legmerészebb akcióit is félbeszakíthatja. Ezen kívül a seregben találhatóak még csata-, mozgás- és tisztítás lapkák, melyek elég mozgékonyvá teszik.

Mivel azonban kevés a távolsági támadásra kész egysége, inkább közelharcban erős.

**Taktikai tanács:** A hálövetőket különös körültekintéssel kell elhelyeznünk, hogy minél több ellenséges egységet tegyünk harcképtelenné, beleértve az ellenfél FSZ-át is, vagy hogy megvédjük a Hegemonia FSZ-át a közelgő ellenséges egységektől. A FSZ különleges, plusz erőt biztosító képességének köszönhetően remekül alkalmazhatjuk az ellenség megtámadásában (jó ötlet lehet a FSZ-t egy ellenséges közelébe elhelyezni, hogy az ellenfél FSZ-a ne menekülhessen el olyan egyszerűen).



### FSZ

Különleges képessége: +1 erő a Hegemonia minden szomszédos egységének.

### Azonnali akciólapkák:

Csata (x5)  
Mozgás (x3)  
Tisztítás (x2)  
Orvlövész (x1)

### Táblára kerülő lapkák – Egységek:



Küldönc (x3)



Gonosztevő (x1)



Bandavezér (x4)



Gladiátor (x1)



Hálövető (x2)



Őrszem (x1)



**A háló mestere(x1)** - A háló mestere nem csak harcképtelenné teszi az ellenséges egységeket, hanem közelharcban meg is tudja őket támadni. A háló mestere támadását egy csata során saját kezdeményezési fázisában hajtja végre. Maga a háló a rendes szabályok szerint működik (lásd A hálók használata című szakaszt).



**Általános katona (x3)** - Ez az egység egyszerre hajtja végre közelharc és távolsági támadását (tehát egy szomszédos ellenséges egységnek két sebesülést tud okozni).



A főnök (x1)



**Szállásmester (x1)** - Az az egység, amely a szállásmesterhez kapcsolódik, átváltoztathatja közelharc támadását egy ugyanolyan erejű távolsági támadásra, vagy ugyanezt megteheti fordítva (távolsági támadását közelharc támadásra cserélheti). Ha az érintett egységhez további, közelharc vagy távolsági támadással kapcsolatos bónuszokat biztosító modulok kapcsolódnak, mindegyiket alkalmazhatjuk a szállásmester által biztosított távolsági támadásra. A szállásmester körönként különböző egységekre is hatással lehet, különböző lövés irányokban.

Minden alkalommal az öt irányító játékos fogja eldönteni, hogy hatását kifejtse-e a szomszédos egységre vagy sem. Ha az érintett egység két kezdeményezési fázisban is hajthat végre akcióit, a játékosnak el kell döntenie, melyikre alkalmazza a szállásmester bónuszát.



Tiszt I (x2)



Tiszt II (x1)



**Szállító (x1)** - Minden vele szomszédos egység plusz mozgás akcióit hajthat végre és/vagy elfordulhat, mintha rendelkezne a mozgékonyág képességével.

A szomszédos egységek azonnal mozoghatnak, amint ez a lapka lekerült a táblára. Egy szomszédos lapka akár el is mozoghat a szállító lapkától. A szállító lapka saját magát nem mozgathatja.



Felderítő (x1)

### Táblára kerülő lapkák – Modulok:



# PÉLDA A JÁTÉKRA

## PÉLDA A JÁTÉKRA HEGEMÓNIA AZ ELŐŐRS ELLEN



### 1. kör (FSZ lehelyezése)

Az előőrs játékosja kezd, aki FSZ-át a jobb mozgékonyabb érdekében a tábla középre helyezi, mivel számos mozgáslappal rendelkezik.

A hegemoniát irányító játékos FSZ-át hatékonyabb védekezés céljából a tábla egyik sarkába helyezi.

### 2. kör (Előőrs)

A játékos egy harcéri életmentőt húz (a játék elején a kezdőjátékos csak egyetlen lapot húz, és nem kell belőle eldobnia).

A játékos a harcéri életmentőt FSZ-a mellé helyezi, megakadályozva ugyanakkor, hogy az ellenfél a hegemonia FSZ mellé helyezze egységét.



### 3. kör (Hegemonia)

A játékos egy mozgás- és egy tisztlapot húz (a játék elején a második játékos két lapot húz, és nem kell belőle eldobnia egyetlen sem).

A játékos a mozgás akcióját felhasználva megváltoztatja FSZ-a helyzetét, hogy jobb támadó pozícióba kerüljön. Ezen kívül tisztjét a FSZ mellé helyezi, tökéletes helyet kialakítva ezzel egy másik egységnek, amelyre így a FSZ és a tiszt bónusza is hatni fog, és megtámadhatja az ellenfél FSZ-át. Ezzel egy időben a tiszt védelmet is biztosít a FSZ-nak.

### 4. kör (Előőrs)

A játékos egy mozgást, egy bajkeverőt és egy megsemmisítőt húz. A három közül egyet el kell dobnia, ezért eldobja a mozgást.

A bajkeverőt az ellenfél által előkészített mezőre teszi, így saját FSZ-ának bónuszát kihasználva a csaták során kétszer támadhatja meg az ellenfél FSZ-át.

A megsemmisítőt az ellenfél FSZ-a mellé helyezi. Kockázatos taktika, de így a Hegemonia nem tudja majd elmozgatni a FSZ-át.



### 5. kör (Hegemonia)

Húzott lapok: csata, hálóvető, küldönc

A játékos eldobja a csatalapját (a helyzet nem elég jó egy csata kirobantásához).

A hálóvetőt úgy helyezi el, hogy harc képtelenné tegye a bajkeverőt, a küldöncöt pedig úgy, hogy fenyegetést jelentsen az ellenfél FSZ-ára.

### 6. kör (Előőrs)

Húzott lapok: mozgás, csata, nehézgéppuska  
A játékosnak el kell dobnia egy lapot, ezért eldobja a csatalapját (korai lenne használnia azt).

A mozgáslappal megváltoztatja FSZ-a pozícióját, elmozgatva azt a lehetséges fenyegetés elől. A nehézgéppuskát úgy helyezi el, hogy a távolból támadja meg a hegemonia FSZ-át.





# PÉLDA A JÁTÉKRA

## 7. kör (Hegemonia)

Húzott lapkák: általános katona, bandavezér, hálóvető  
A játékosnak el kell dobnia egy lapkát, ezért eldobja a bandavezért. Az általános katonával célba veszi a megsemmisítőt. Magas kezdeményezőjének köszönhetően a katona ki tudja iktatni a megsemmisítőt, mielőtt az megtámadná a FSZ-t. A hálóvetőt úgy helyezi el, hogy harc képtelenné tegye a FSZ-t és megakadályozza a mozgásban, ezzel egy időben megvédi a másik hálóvetőt. Végül a küldönc a mozgékony FSZ-a mellé mozog.



## 8. kör (Előrs)

Húzott lapkák: kommandós, felderítő, harctéri életmentő  
A játékosnak el kell dobnia egy lapkát, ezért eldobja a harctéri életmentőt.  
A kommandóst úgy helyezi el, hogy eltalálja az egyik hálóvetőt, kezdeményezőjét pedig megemeli a felderítő modul. Így a kommandós még időben ki tudja majd iktatni a hálóvetőt, hogy a bajkeverő megtámadhassa az ellenfél FSZ-át.



## 9. kör (Hegemonia)

Húzott lapkák: bandavezér, a főnök, küldönc  
A játékosnak el kell dobnia egy lapkát, ezért eldobja a küldöncöt.  
A bandavezért úgy helyezi el, hogy hátra támadja a nehézgéppuskát és némi védelmet biztosítson az általános katonának. A főnököt a küldönc mellé helyezi, hogy megemelje annak kezdeményező értékét és támadóerejét.



## 10. kör (Előrs)

Húzott lapkák: orvlövész, mozgás és csata  
A játékos úgy dönt, hogy a mozgáslapkát dobja el.  
Az orvlövész kilövi azt a hálóvetőt, aki harc képtelenné tette a FSZ-t. Ha a játékos most egy mozgáslapkát használna, elmozgathatná a FSZ-t a küldönc látóvonalából, de a Kommandós tüzelésének biztosítása most fontosabbnak tűnik. Ezen kívül a FSZ bónusz képességet is ad a bajkeverőnek, mely jó pozícióban van az ellenfél FSZ-ának megtámadásához.  
Az utóljára felhúzott lapka egy csatalapka, és úgy tűnik, hogy elérkezett a megfelelő pillanat a használatára, mielőtt a hegemonia újabb lapkákat húzna és egy újabb hálóvetőt vagy orvlövészt toborozna. A játékos elhasználja a csatalapkját és megkezdődik a csata.



## EGY CSATA MENETE

### 4-es kezdeményezési fázis

A táblán a legmagasabb kezdeményező érték a 4-es, ezért a 4-es kezdeményezővel rendelkező egységek kezdik a csatát. Mivel ebben a fázisban csak a kommandós léphet (csak neki van 4-es kezdeményezője), eltalálja az ellenfél hálóvetőjét és azonnal meg is öli. A hálóvetőt levesszük a tábláról.



### 3-es kezdeményezési fázis

Minden 3-as kezdeményezővel rendelkező egység egyszerre lép. A küldönc (hegemonia) a főnök modul segítségével 2 pontnyi sérülést okoz az előrs FSZ-ának. A FSZ életerejé 18-ra csökken. A bajkeverő (előrs) 2 pontnyi sérülést okoz a hegemonia FSZ-ának, melynek szintén 18-ra csökken az életerejé. Ezután a bandavezér (hegemonia) megtámadja a nehézgéppuskát, de helyette a harctéri életmentő pusztul el (lásd a harctéri életmentő szabályait). Az általános katona megtámadja a megsemmisítőt és azonnal megöli. A harctéri életmentőt és a megsemmisítőt eltávolítjuk a tábláról.



# PÉLDA A JÁTÉKRA

## 2-es kezdeményezési fázis

Minden 2-es kezdeményezővel rendelkező egység egyszerre lép. A bajkeverő a FSZ-a különleges képességének köszönhetően még egy akciót végrehajthat, ezért újabb 2 pontnyi sérülést okoz az ellenfél FSZ-ának, amelynek életeréje ezzel 16-ra csökken. A nehézgéppuska a hegemonia FSZ-ára tüzel, mellyel 1 sérülést okoz neki. A FSZ életeréje 15-re csökken.



## 1-es kezdeményezési fázis

Csak a nehézgéppuskának van 1-es kezdeményezője, tehát csak ő fog akciót végrehajtani. A nehézgéppuska az ellenfél FSZ-ára tüzel, mellyel még 1 pontnyi sérülést okoz. Az életeréje ezzel 14-re csökken.



## 0-s kezdeményezési fázis

Csak a FSZ-oknak van 0-s kezdeményezője. A hegemonia FSZ-a megtámadja a bajkeverőt és meg is öli. Az előrs FSZ-a megtámadja és megöli a küldöncöt. A küldönc és a bajkeverő lapkáit eltávolítjuk a tábláról.



## FOLYTATÁS

A csata véget ért, és a játék menete visszavált taktikai módba, melyben a játékosok újabb lapkákat húznak és helyeznek a táblára. Megkezdődik a 1. kör. A hegemonia következik.

**JÁTÉKTERVEZŐ:** Michał Oracz

**JÁTÉKSZABÁLY:** Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

**LAPKA ÉS BORÍTÓTERV:** Jakub Jablonski

**TÁBLATERV:** Michał Oracz

**FORDÍTÁS:** Adrian 'Alan' Bogacz

**Fordította a Játékmester Társasjátékholt megbízásból:** X-ia

**Lektorálta:** Artax

**Szerkesztette:** grafiction

**KIADÓ:** Wydawnictwo Portal, ul. Sw. Urbana 15, 44-100 Gliwice

Telefon/fax: (48) (032) 334 85 38 <http://www.portalpublishing.eu>

E-mail: [portal@wydawnictwoportal.pl](mailto:portal@wydawnictwoportal.pl)

**A JÁTÉK HIVATALOS WEBOLDALA:** [www.hex.neuroshima.org](http://www.hex.neuroshima.org)

Sok ember segített abban, hogy a Neuroshima Hex ilyen jó játékká váljon. Sokan segítettek a játék megalkotásában, reklámozásában és a bemutatását követő fejlesztésében.

Sokan, akik a szívüket is beleadták a játékba. Új hadseregeket, új szabályokat, rejtvényeket, grafikát és sok egyebet hoztak létre. Bajnokságokat rendeztek és

Lengyelország-szerte demózták a játékot. Srácok, szeretnénk mindnyájatoknak köszönetet mondani és a következőt: *Wielkie dzięki za wsparcie, które daliście Neuroshimie.*

*Bez was HEX by nie istniał.* Három ember különleges módon segített nekünk, egyengetve a NS HEX útját. Ők Piotr Kątnik,

Artur Jedliński és Giles Pritchard.

Köszönjük. Nagyon köszönjük nektek.