

«BABEL 13»

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX!



ZMAN
GAMES



FIRST SUPPLEMENT FOR NEUROSHIMA HEX



Neuroshima Hex: Babel 13.

Правила игры

Введение

Babel 13, форпост в Нью-Йорке ... изо дня в день он теряет контакт со своим командованием. Его защитники должны бороться с врагами, которых они не встречали ранее: мутировавшими силами природы — Neojungle. Начинается новая битва, ставка в которой — жизнь. Отряд обученных солдат был отправлен из Нью-Йорка, чтобы помочь основному гарнизону, но успеют ли они вовремя?

Neuroshima HEX:Babel 13 является первым расширением для игры Neuroshima HEX. В коробке вы найдете две уникальные армии — броневойска Нью-Йорка и симбиотические Neojungle. Вы также найдете специальные плитки местности, позволяющие расширить базовую игру и предоставить игрокам различные варианты сценария.

Новые обозначения гексов поля

Яд

Если отряд со значком яда ранит отряд противника (в том числе Базу), то раненый получает не только рану, как обычно, но и отравления (показывается размещением маркера яда на нем). С этого момента отравленный получает одно повреждение ядом в начале битвы (перед своим ходом)



Снайпер

Снайпер может выбрать в какой отряд противника на линии огня он стреляет. (Это не обязательно должен быть первый противник) Броня противника при стрельбе по нему снайпера ведет себя обычно.



Шпион

Шпион может связать себя с вражеским модулем или Базой как если бы они были дружественными модулем или Базой, автоматически получая свои бонусы и льготы (Обратите внимание, что модуль все еще может помочь союзникам, которые подключены к нему). Если медицинский модуль связан с несколькими отрядами (в том числе шпионом), которые принимают повреждения одновременно, то, как обычно, владелец модуля решает, какие подразделения будут вылечены.



Отталкивание

Подразделение, имеющее свойство «отталкивание» может один раз в течение каждого своего хода отодвинуть один отряд противника свободно



Новые гексы действия

Мини бомба

Мини бомба поражает любой объект (дружественный или враждебный) силой 1 на 3 гекса. 3 Гекса необходимо располагать так как показано на рисунке тайла мини бомбы. Мини бомба не поражает Базу.



Рокировка

2 прилегающих, принадлежащих игроку, гекса поля (в том числе База) можно поменять местами, но они не меняют направления своих сторон. Гексы поля, пойманные сетью, не могут меняться местами.



Основные виды тайлов (новые виды)

Основные виды тайлов нового типа — плитки которыми обладают некоторые армии. Основные плитки могут быть размещены только на пустых гексах. Когда они установлены, то любой гекс поля (дружественный или враг) может быть установлен или перемещен на основу нормально. Такие тайлы не считаются отрядами и они не могут быть перемещены, оттолкнуты, схвачены сетью и др. Они могут быть уничтожены только повреждениями плиток мгновенного действия (снайпер, гранаты, воздушный удар, мини бомба). Они не блокируют линии огня: можно стрелять над ними. Так как основные плитки не юниты, то бой не начинается если все поля заняты, но есть поля с минами или корнями, на такие поля необходимо поставить гексы поля, произвести соотв. действия (взрыв на мине, например) и продолжить выкладывать гексы поля.

Мина

Если какой-либо отряд (дружественный или враг) поставлен или перемещен толчком на мину, то оба – мина и отряд – уничтожаются и убираются с доски. Если на мину ставится или толкается База, то мина убирается, а База получает повреждение.



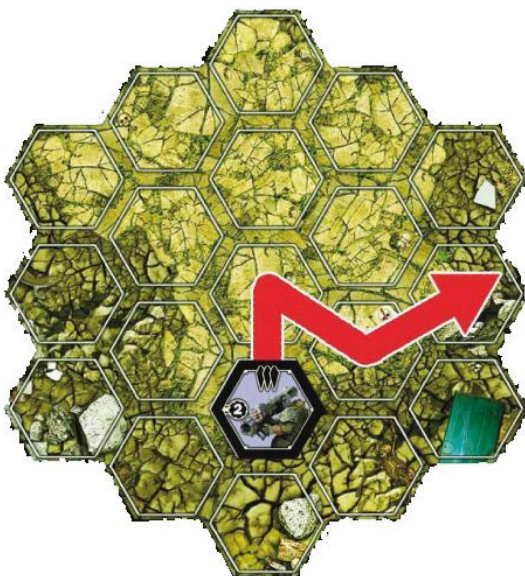
Корни

Корни — это часть Земли, пассивная, но тяжелоубираемая. Корни не являются отрядами, поэтому свойства модулей к ним не применимы.



Общие примеры

Пример стрельбы из гранатомета:



Пример Земли:

Зеленой полосой обозначены подразделения, принадлежащие Земле. Красной — те, которые не являются ее частью.

Красным крестом обозначается та часть, которая не связана ни с одним гексом поля и, соответственно, не приносящая бонуса Земле. Зеленые маркеры обозначают части присоединенные к Земле, такие части приносят бонусы всем юнитам Neojungle.



Игра со множеством игроков

Если происходит игра с большим количеством участников, можно использовать дополнительные гексы пустошей:

4 игрока — вы можете расширить поле до 23 гексов;

5 игроков — вы можете расширить поле до 26 гексов;

6 игроков — вы можете расширить поле до 29 гексов;

База Нью-Йорка не переносит свои бонусы на союзные войска.

Союзные войска не присоединяются к матери-земле Неоджунглей.

Модули Неоджунглей дают свои бонусы союзным войскам, но не получают бонусы от них.

Встречающиеся вопросы

Больше про мины

Мины не являются юнитами, поэтому сражение не может начаться если все поля заняты, но есть поля с минами, на такие поля необходимо поставить гексы поля, произвести соответствующие действия (взрыв на мине) и продолжить выкладывать гексы поля.

Больше про медиков

Если медик находится рядом с базой НьюЙорка и получает повреждение, он погибает, бонус базы не действует в этом случае.

Модули на матери-земле

Модули должны быть направлены в сторону юнита матери-земли, а не просто стоять с таким юнитом. Иначе их действие не распространяется на всех юнитов в матери-земле. Для того, чтобы снять влияние модуля на всю мать-землю, необходимо убрать из нее этот модуль (оттолкнуть или уничтожить).

Юнит, находящийся в сети, все еще принадлежит матери-земле, но если вражеский юнит завладеет модулем (например, с помощью захватчика), то плюсы этого модуля больше не будут распространяться по всей матери-земле, также юнит, которым завладели с помощью захватчика, не переносит на себя все бонусы матери-земли, т.к. становится вражеским.

Лозы приносят вред только врагам, поэтому дружественные юниты не попадают под их влияние.

Если юнит не принадлежит к расе Неоджунглей, он не может быть частью матери-земли (даже шпионы НьюЙорка).

Больше про корни

Если на гексе находятся одновременно «Корни» и другой юнит, и такой гекс атакуется гексом действия (граната, снайпер, воздушный удар), то атакующий сам выбирает жертву. Когда вражеский юнит находится на «Корнях», они все еще прикреплены к матери-земле как обычно.

Больше про яд

Одновременно в игре могут находиться только 2 маркера яда. Если «ночная тень» повреждает юнит, когда в игре уже присутствуют два маркера яда, такой юнит не получает ядовитого повреждения, а получает обычное. Если какой-то юнит имеет двойное повреждение ядом, то в начале каждого своего хода он получает два дополнительных повреждения от яда. Медик может спасти от повреждения ядом ближайшего бойца (как обычно), но не может вылечить яд. Яд по обычным правилам повреждает и базу.

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX!

DUEL



SECOND SUPPLEMENT FOR NEUROSHIMA HEX
EXTENSION POUR NEUROSHIMA HEX
DRUGI DODATEK DO NEUROSHIMY HEX
DIE ZWEITE ERWEITERUNG FÜR NEUROSHIMA HEX



Введение

Neuroshima HEX:Duel является вторым расширением для игры Neuroshima HEX. Две новые фракции, добавленные в Neuroshima Hex:Duel — Smart и Vegas. Силы Smart — это механизированные биороботы. Сам Smart является частью Moloch, которая решила отойти от своего прародителя, в стремлении соединиться с мутировавшими созданиями нового мира. Smart получил мобильность биологических существ и прочность механических. Vegas — остатки гарнизона Лас-Вегаса, в городе после ядерной войны, осталось очень мало солдат, зато сохранились специальные технологии, переманивания войск на свою сторону. Для людей используются денежные банкноты, а монстров и роботов агитаторы Vegas захватывают известными только им способами.

Новые обозначения гексов



Поворот — этот гекс используется для поворота одного гекса поля в любую сторону.



Террор — запрещает сопернику выкладывать гексы в следующий ход (кроме гексов действия и специальных свойств юнитов). В многопользовательской игре запрещает всем игрокам соперника выкладывать гексы в следующий ход.