

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Neuroshima Hex! – тактическая игра, где армии ведут постоянные битвы друг с другом. Она основана на ролевой игре Neuroshima RPG, вышедшей в 2001 году. Хотя знакомство с этой игрой не обязательно, игрокам, которые с ней встречались, легче будет ориентироваться в армиях.

Мир Neuroshima RPG – это постапокалиптический мир, разрушенный войной между людьми и машинами. Остатки человечества укрываются в руинах городов и сбиты в маленькие общины, банды и армии. Между этими группами возникают различные конфликты за пищу, территории или снаряжение. Кроме того, разрушенные города патрулируются машинами, присылаемыми с севера, где расположился огромный кибернетический организм МОЛОХ. Огромные пустоши окружают то, что осталось от крупных городов, они являются домом еще для одного врага – БОРГО, – харизматического лидера, контролирующего армию ужасных мутантов. Одной из последних надежд человечества остается АВАНПОСТ, отлично организованная армия, веущая партизанскую войну против Молоха. Несмотря на это, многие человеческие поселения, включая ГЕГЕМОНИЮ, не стремятся участвовать в войне, пока она сама не постучится им в двери. Таков мир Neuroshima.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока – атаковать вражескую базу. В начале игры база каждого игрока имеет 20 «единиц здоровья». Потеряв в ходе игры свою последнюю, двадцатую единицу здоровья, база разрушается и игрок больше не принимает участия в игре (при игре вдвоем или вчетвером это означает, что соперник немедленно побеждает; при игре втроем игра продолжается).

Если в конце игры (смотри раздел КОНЕЦ ИГРЫ) не разрушен ни одна из баз, игроки сравнивают текущие значения единиц здоровья. Побеждает игрок, чей уровень здоровья выше других.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

Коробка игры Neuroshima Hex! содержит следующие элементы:

- # 1 игровое поле
- # 35 гексов армии МОЛОХ
- # 35 гексов армии АВАНПОСТ
- # 35 гексов армии ГЕГЕМОНИЯ
- # 35 гексов армии БОРГО
- # 16 маркеров ранений
- # 8 маркеров разрушения базы
- # 4 гекса наёмников
- # 1 гекс "обезумевший бомбардировщик"
- # эта инструкция

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Положите игровое поле посередине стола. Раздайте гексы армий игрокам. Каждый игрок командует отдельной армией, представленной 35-ю гексами. Далее каждый игрок откладывает гекс базы от прочих своих гексов (у него одна и та же картинка на обеих сторонах) и тщательно перемешивает остальные гексы. После этого гексы должны лежать лицом вниз перед игроком. Также каждый игрок должен поставить маркер разрушения на «20» на дорожке разрушения.

НАЧАЛО ИГРЫ

Далее описываются правила для игры вдвоем. Правила для игры втроем и вчетвером обсуждаются отдельно.

Выбирается первый игрок. Первый игрок может быть выбран случайно или по договорённости между игроками.

Он ставит свой гекс базы где угодно на доске. Второй игрок делает то же самое. Базы могут быть поставлены даже смежно друг к другу.

Далее первый игрок вытягивает один гекс и кладет его перед собой лицом вверх (но не на доску!). игрок может использовать гекс, сохранить его на будущее или просто отбросить.

Второй игрок теперь вытягивает два гекса, выкладывает их перед собой лицом вверх. Как и первый игрок, он может использовать их, отложить или отбросить.

Далее первый игрок добывает колоду до трех гексов, что означает, что если на прошлом ходу он удержал гекс, то теперь он вытягивает только ДВА новых гекса, ну а если он сбросил или использовал первый гекс, то теперь он тянет три. Имея перед собой три гекса, игрок должен выбрать тот, который кажется ему наименее полезным и сбросить его. Сбросив лишний гекс, два других игрок может использовать, отложить или сбросить.

Второй игрок выполняет ту же процедуру, и далее игра продолжается так, как это описано в разделе ХОД ИГРЫ.

ХОД ИГРЫ

На своем ходу каждый игрок добывает до трех гексов (т.е. ни при каких условиях игрок не может иметь более трех гексов на руке одновременно) и выкладывает их перед собой лицом вверх. После этого игрок должен сбросить один из трех гексов в отбой.

Игрок может сбросить любое количество гексов. Все игроки должны видеть, какие гексы сброшены, поэтому игрок должен выкладывать все вытянутые гексы сначала перед собой.

Если игрок вытягивает свой последний гекс, и после этого у него на руке остается меньше трех, то он не обязан сбрасывать.

После того, как игрок заканчивает свой ход (вытягивает гексы, сбрасывает гексы, разыгрывает гексы), он объявляет об этом своему сопернику.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕКСОВ

После того, как игрок вытянул и сбросил гексы, у него остается два гекса, которые он может сыграть.

В игре есть два вида гексов: гексы Действия и гексы Поля. Каждый гекс четко обозначен, поэтому их легко отличить. У гексов поля по краям нарисована граница, у гексов действия ее нет.

Вот примеры гексов обоих типов:



Пример гексов действия



Пример гексов поля

Гексы обоих типов игрок может использовать только на своем ходу. Ни в коем случае гексы не могут быть сыграны на ходу другого игрока.

Гексы действия представляют различные действия. Они не

ПРАВИЛА ИГРЫ

устанавливаются на доске, а просто показываются сопернику, и их эффект начинает действовать немедленно. После этого гекс действия сбрасывается.

Гексы поля представляют ваши военные юниты. Чтобы использовать их, игрок должен положить его на незанятое поле на доске. Гексы нельзя ставить на другие гексы. Как только гекс поставлен, его нельзя двигать или перекладывать. Его позиция остается неизменной до конца игры, или пока его не уничтожат. Единственное исключение из этого правила составляют специальные действия, которые позволяют переместить некоторые гексы по доске. Использование специальных действий объясняется в разделе "ОПИСАНИЕ ГЕКСОВ" этой инструкции.

Если в какой-то момент вся доска заполняется и не остается места для расположения нового гекса, начинается битва (смотри раздел "Битва").

БИТВЫ



В своих колодах (среди 35-ти гексов, формирующих армии игроков) у игроков есть несколько гексов Битвы, специальных гексов действия. Битва начинается, как только сыгран такой гекс.

Во время боя игрок должен проверить эффекты каждого гекса на доске. Битва разделяется на фазы в зависимости от значений инициативы, поставленных на гексах. Сначала используются гексы с инициативой 3, потом 2, 1 и наконец 0.

В каждой фазе битвы юниты с одинаковой инициативой действуют одновременно. Т.е. если юниты с инициативой 3 стреляют друг в друга, то они оба получают урон и погибают. Если два юнита в ходе одной фазы стреляют по одной и той же цели, то они попадают в цель одновременно (обе атаки достигают цели и ни один из снарядов не пролетает сквозь нее). Убитые/уничтоженные юниты остаются на доске до конца фазы, на которой они были убиты/уничтожены (можете перевернуть их лицом вниз). После того, как все действия на данной фазе были выполнены, убитые гексы собираются с доски и сбрасываются в отбой. Если юнит ранен, но не уничтожен (потому что у него остались очки прочности или ран), то поставьте на него фишку ранения. Модули и сетевые юниты прекращают использовать гексы тогда, когда те убраны с доски, а не когда они были убиты.



- Маркеры ранений нужно ставить на раненых юнитов

После того, как фаза окончена, наступает следующая по уменьшению инициативы фаза.

Ранения базы подсчитываются в конце фазы.

Гекс Битвы не может быть использован, если соперник вытащил свой последний гекс.

Игрок, начавший бой, заканчивает свой ход независимо от того, сколько гексов у него осталось. После начал боя никто не может разыграть или хотя бы сбросить свои гексы.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда любой из игроков вытянул свой последний гекс, он может завершить свой ход. После этого свой ход завершает соперник и начинается Финальная Битва.

Когда любой из игроков использовал свой последний гекс, гекс боя не может быть использован.

Если игрок использовал последний гекс и поставил его на последнее незанятое поле, то начинается Битва. После боя соперник может сыграть свои гексы и начать финальную битву.

ПОБЕДА

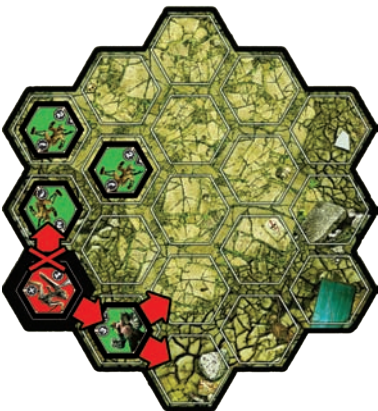
Игра заканчивается после финальной битвы, или если очки здоровья базы одного из игроков уменьшились до нуля.

Если уничтожена база, то игра заканчивается и игрок, сохранивший свою базу, становится победителем.

Если база уничтожена во время боя, то бой продолжается как обычно. Если другая база тоже будет уничтожена, то игра заканчивается ничьей.

Если ни одна из баз не уничтожена и финальная битва состоялась, то выигрывает игрок, чья база имеет больше очков прочности.

Очень важно перемешивать гексы перед каждой фазой игры. Обычно в течение игры гексы сбрасываются игроками в отбой по группам (например, несколько гексов поля или несколько гексов действия подряд). Если гексы не перемешивать, то это может приводить к сериям похожих гексов, которые появляются в каждом раунде игры, и таким образом делают её сложной для того, чтобы игрок мог выполнить приемлемое действие на игровом поле.



ОПИСАНИЯ ГЕКСОВ

ГЕКСЫ ПОЛЯ

Гексы Поля, в отличие от гексов Действия, выставляются на игровой доске. Есть три типа таких гексов: базы, юниты и модули.

БАЗЫ

База – это самый важный гекс. Каждая база может выдержать до 20 повреждений. С каждой атакой количество единиц здоровья базы уменьшается. Если оно упало до нуля, то база разрушается и ее игрок проигрывает. База каждой армии имеет особенную способность (они описаны отдельно). Кроме того, каждая база может атаковать вражеский юнит в рукопашном бою с силой 1.



MOLOCH



OUTPOST



BORGO



HEGEMONY

Инициатива каждой базы равна 0, а ее эффекты не применимы к ней самой.

ЮНИТЫ (СОЛДАТЫ)

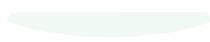
На лицевой стороне каждого юнита, кроме его изображения, также есть дополнительные символы, представляющие типы действий, которые может выполнять юнит:



Рукопашная атака



Дистанционная атака



Броня



Сеть

Эти символы могут быть изображены напротив одной или нескольких граней, что обозначает направление действия. Нельзя объявлять и выполнять действия в направлении, не указанном символами.

Несколько примеров:



- рукопашная атака в четырех направлениях



- дистанционная атака в двух направлениях



- защита броней с двух сторон



- сеть в двух направлениях

Прочие символы, определяющие дополнительные:



Мобильность



Прочность

Примеры специальных способностей:



Мобильный юнит



Юнит с двумя очками прочности

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ



Рукопашная атака

Атакуются враг, находящийся на соседней с символом клетке. Если символов атаки несколько, то все атаки выполняются одновременно во время боя. Символ также указывает силу атаки – от 1 до 3. Атаки выполняются автоматически, и игрок не может отказаться от атаки.



Сила рукопашной атаки = 2



Сила рукопашной атаки = 3

Дистанционная атака

Дистанционная атака – это, проще говоря, стрельба. Атакуются любой первый враг по направлению атаки, вне зависимости от того, как далеко он находится. Расположение символа указывает направление атаки (по прямой от края гекса). Если у солдата несколько символов атаки, он стреляет во всех направлениях сразу во время боя. Символ также указывает на силу атаки – от 1 до 3. Атаки выполняются автоматически, и игрок не может отказаться от атаки.



- Стрельба в одном направлении (Сила дистанционной атаки = 2)



- Стрельба в 2-х направлениях (Сила дистанционной атаки = 1)



- Стрельба в 3-х направлениях (Сила дистанционной атаки = 1)

Солдаты могут стрелять через свои юниты, поэтому атака по своим не считается (это отражает их координацию во время перестрелки). Также дружественные юниты не перекрывают обстрел – выстрелы проходят мимо них или над ними!

ОПИСАНИЯ ГЕКСОВ



цели-
иты
елен
ные чёрным). Пуля
не причиняет
вреда дружест-
венному юниту в
направлении стрель-
бы (юниту Аван-
поста "Бегун"), но
идет дальше и
поражает наиболее
близкий юнит
Молоха. Пуля не
достигает БАЗЫ
Молоха, которая находится
за юнитом, в которого попала пуля.



Броня

Броня уменьшает силу вражеской **дистанционной** атаки на 1 (и защищает от вражеских атак силой 1).

Однако она не защищает от **рукопашных** атак.

Расположение символа брони указывает, какая сторона юнита защищена. Если бронированный юнит атакуется с незащищенной стороны, то броня не действует и атака проходит. Броня не защищает от гексов действий, таких, как Снайперы, Воздушные Атаки или Гранаты.



Сети

Сети захватывают соседних соперников, не позволяя им выполнять какие-либо действия (перемещения, атаки, отеснения, прочие бонусные возможности и т.д.). Символ сети указывает направление, в котором забрасывается сеть. Захватываются только соседние с символом сети гексы. Сеть захватывает соперников не только во время битвы, а сразу при установке на доске. Сеть также действует на вражеские базы. (Более подробно о сетях смотрите пункт Использование Сетей в разделе Общие Вопросы.) Сети действуют на протяжении всего времени, игрок не может отказаться от их использования.



- Сеть выбрасывается в 2-х направлениях



- Сеть выбрасывается в 2-х направлениях



Прочность

Если у юнита нет символа прочности, то он убивается с поля после первого же ранения. Каждый символ прочности обозначает дополнительное ранение, которое может получить юнит прежде, чем будет уничтожен. Т.е. юнит с двумя значками прочности будет уничтожен после трех ранений. Каждое ранение, полученное юнитом, обозначается на нем с помощью специального маркера ранений.



- Юнит с 2-мя очками прочности



Мобильность

Юнит, обозначенный значком мобильности, может передвинуться на одну клетку или развернуться.

Гекс может переместиться на любое свободное поле. Все перемещения осуществляются во время хода игрока (не во время боя!). Игрок может переместить мобильный юнит до или после установки новых гексов на поле.

МОДУЛИ

Гексы модулей устанавливаются на доске как прочие юниты. Они остаются на доске, пока их не уничтожат. Они не могут перемещаться иначе, чем с помощью гексов действия (Движение, Отеснение и т.д.). Они начинают действовать на юниты сразу после того, как присоединяются к ним, а не только во время боя. Модули нельзя «выключить» или как-то прекратить их действие по желанию игрока. Символ модуля, изображенный на краю гекса, указывает направление, по которому он присоединяется к другим юнитам. Если у модуля несколько таких значков, то он работает во всех этих направлениях. Модули могут быть уничтожены, как и прочие юниты, и они могут иметь дополнительные очки прочности. Если к одному юниту присоединено несколько модулей, то их эффекты суммируются. Модули действуют и на базы. Поскольку модули действуют постоянно, у них нет никаких дополнительных действий, поэтому эффект дополнительного действия (у некоторых юнитов есть такая возможность) на них не действует. Модули не действуют на вражеские юниты (если только это не описано отдельно).



- Обозначение связи модуля



ОФИЦЕР

Модуль офицера увеличивает силу атаки присоединенных юнитов (рукопашных или дистанционных).



- этот модуль увеличивает силу **рукопашной** атаки на 1 и действует в трех направлениях.



- этот модуль увеличивает силу **дистанционной** атаки на 1 и действует в трех направлениях.



РАЗВЕДЧИК

Увеличивает значение инициативы у присоединенных юнитов.



МЕДИК

Если юнит, присоединенный к модулю медика, получает одно или более ранений (от прямых атак, атаки снайпера, воздушной атаки или гранаты), то ранения, нанесенные юниту, игнорируются и в этом случае погибает модуль медика (сбрасывается в отбой после атаки присоединенного к нему юнита). Смотрите также пункт Медики в разделе Общие Вопросы.

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

0 модулях

Любой Модуль должен быть непосредственно связан с юнитом, чтобы влиять на него. Модули не могут влиять на юниты через другие юниты или модули. Если юнит Солдат связан с Модулем, который увеличивает его инициативу, и другой увеличивающий инициативу Модуль связан с этим Модулем, то только бонус от первого Модуля применяется к юниту. Для того, чтобы второй Модуль влиял на юнит, необходимо, чтобы он также был непосредственно соединён с этим юнитом.

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕТЕЙ

Когда сетевой юнит погибает, эффект его сети продолжает действовать до конца фазы, после чего его гекс убирается с доски. В фазе, в которой сетевой юнит был убит, захваченные им соперники еще не могут действовать. Это будет возможно лишь в следующей фазе.

Сетевой юнит может быть захвачен другим сетевым юнитом, в таком случае захваченный сетевой юнит теряет все свои эффекты. Если два сетевых юнита бросают сети в направлении друг друга, они не захватывают друг друга.

Захваченный юнит не может передвигаться, поэтому на него не действует Оттеснение.

Сетевой юнит может быть оттеснен третьим юнитом (не захваченным).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕДИКОВ

Медицинские модули (или просто медики) не могут быть «выключены», если они присоединены к юниту. Их эффект действует постоянно.

Медики поглощают ранения только от одного врага если сразу несколько врагов наносят повреждения юниту с медицинским модулем, его игрок сам решает, какая атака поглощается.

Если медик присоединен к нескольким юнитам и все эти юниты получают ранения, игрок выберет, какой из юнитов «лечить».

Если юнит присоединен к нескольким медикам, то игрок решает, какой из медиков поглощает ранения.

Если и медик, и присоединенный к нему юнит получают ранения одновременно, то медик уничтожается и не может вылечить присоединенный юнит.

Если юнит присоединен к медику (1), который связан с медиком (2) (но между модулями нет связи), то повреждения поглощаются последним (Медик 2).

Если медики связаны друг с другом (значок связи каждого из них направлен в сторону другого), то игрок сам выбирает, какой из них поглощает ранения.

ПОДРОБНЕЕ ОБ ИНИЦИАТИВЕ

Инициатива юнита не может быть меньше 1. Если какое-либо действие вынуждает понизить инициативу у юнита с инициативой 0, то значение инициативы все равно остается равным 0.

Верхней границы для увеличения инициативы нет.

Если юнит может провести несколько атак, и он присоединен к модулю повышения инициативы, то бонус действует для всех атак.

Юнит может выполнить атаку (рукопашную, дистанционную) в фазе, соответствующей его инициативе. Например, солдат с инициативой 3 захвачен сетью в фазе 3; в этой же фазе сеть уничтожается и в фазе 2 солдат освобождается; но он все равно не может атаковать, потому что он атакует только в фазе 3.

Ситуация 1: юнит с инициативой 2 получает бонус +1 от соседнего модуля (значение инициативы вырастает до 3) и может атаковать в фазе 3. Если в этой же фазе модуль уничтожается и инициатива юнита падает вновь до 2, то он уже не может атаковать на фазе 2.

Ситуация 2: юнит с инициативой 3 атакован Диверсантом (специальным модулем Аванпоста) и его инициатива уменьшается на 1 (теперь его инициатива становится 2). Он не может выполнять какие-либо действия в фазе 3. Во время этой же фазы (фазы 3) Диверсант уничтожен, и изначальная инициатива юнита возвращается к 3. Но фаза 3 уже закончена, началась фаза 2, так что юнит не может действовать в этой фазе. Не повезло!

Ситуация 3: юнит с изначальной инициативой 2 усиливается модулем и получает +1 к инициативе. К несчастью, модуль временно захвачен сетью и не дает бонусов. Фаза 3 завершается, но сеть уничтожена, поэтому инициатива юнита поднимается назад до 3. Однако фаза 3 уже закончена, началась фаза 2. Может юнит атаковать в фазе 2? Нет, не может. Сожалеем.

ИГРА ВТРОЕМ ИЛИ ВЧЕТВЕРОМ



ИГРА ВТРОЕМ ИЛИ ВЧЕТВЕРОМ

Эта секция предоставляет дополнительную информацию, необходимую для игры втроём или вчетвером.

ИГРА ВТРОЕМ ИЛИ ВЧЕТВЕРОМ: ДЕЗМАТЧ

Изменения следующие:

- Начало игры: Игрок 1 вытаскивает 1 гекс, Игрок 2 вытаскивает 2 гекса, Игрок 3 вытаскивает 3 гекса. После этого каждый игрок играет как обычно.
- Финальная Битва: когда кто-то из игроков вытаскивает свой последний гекс, остальные игроки заканчивают свои ходы как обычно, и только потом начинается Финальная Битва.
- База уничтожена: если какой-то игрок теряет свою базу, все его гексы убираются с поля. Игрок выбывает.

КОМАНДНАЯ ИГРА ВЧЕТВЕРОМ

Командная игра еще более захватывающая, чем дезматч. Играют две команды по два игрока. Применяются все правила со следующими дополнениями:

Последовательность ходов может быть различной. Игроки одной команды не обязательно должны ходить вместе. Например, если в одной команде игроки 1 и 2, а в другой 3 и 4, то последовательность ходов может быть 1324.

Для большей ясности далее будем называть юниты партнеров по команде дружественными.

Бонусы модулей и баз действуют на дружественные юниты.

Эффекты Передвижение и Оттеснение не могут применяться к дружественным юнитам.

Дружественные юниты не попадают под дистанционные или рукопашные атаки. Выстрелы проходят мимо них.

Сетевые юниты не захватывают дружественных.

Первая команда, уничтожившая любую из вражеских баз, выигрывает игру. Если ни одна из баз не уничтожена, то выигрывает команда с наибольшим суммарным количеством очков здоровья баз.

Если в одном бою были уничтожены по одной базе с каждой стороны, то сравнивается единицы здоровья оставшихся баз. Выигрывает сторона с более уцелевшей базой.

Молох имеет уникальную колоду в игре. Его юниты наносят урон дружественным юнитам как обычно, но модули и базы дают бонусы. Армия Молоха также может использовать базы и модули союзной армии. Кроме того, союзники Молоха могут быть оттеснены им, могут сами оттеснить его юниты и захватывают друг друга сетями.

ИЗМЕНЕНИЯ В НОВОЙ РЕДАКЦИИ



Дополнительные правила подсчета очков:

В режиме Deathmatch перед стартом игры символы повреждения БАЗЫ устанавливаются в значение 0. У БАЗ есть неограниченная Прочность, и каждый раз, когда юнит игрока повреждает БАЗУ противника, нанесённые повреждения подсчитываются как очки и отмечаются на индикаторе. Первый игрок, который получает 20 очков, выигрывает игру. В режиме Командная Игра (Team Match) обе команды разделяют между собой подсчет очков и команда, которая набирает суммарно 40 очков, выигрывает. Если ни одна из команд не набрала необходимое число очков и Фатальная Битва окончена, то выигрывает игрок или команда с наибольшим числом набранных очков. В игре Опциональным Подсчётом Очков всякий раз, когда Молох наносит любой урон вражеской БАЗЕ, ранения не применяются и очки не приплюсовываются к общему числу очков.

ИЗМЕНЕНИЯ В НОВОЙ РЕДАКЦИИ

В новой редакции Neuroshima HEX! появились некоторые незначительные изменения. Вот они:

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле изменилось. Теперь оно имеет больше гексов, которые вы можете использовать в игре. Основная игра состоит из 19 гексов в середине игрового поля. Т.е. всё в точности как в предыдущей редакции. Вокруг вы можете найти круг их 18-ти «красных гексов», которые мы советуем использовать во время проигрывания различных сценариев игры. Эта окружность подходит когда в игре принимают участие пять или даже шесть игроков. Она даёт немного больше пространства на боевом поле.

В заключение, есть много гексов слева и справа в зонах игрового поля. Мы подготовили их по двум причинам:

- Вы можете играть специфические сценарии, такие как «защита тоннеля» или «последний человек, стоящий в углу». Это даёт вам множество возможностей для придумывания новых игровых режимов Neuroshima HEX!;

- Вы можете их использовать вместе с нашими гексами местности, которые будут выпущены в будущих расширениях Neuroshima HEX!. Они будут менять игровое поле, направления прицеливания и давать вам ещё больше захватывающих игровых ситуаций в Neuroshima HEX!.



МАРКЕР РАЗРУШЕНИЙ

Мы решили использовать Маркер Разрушений на игровом поле. Таким образом каждый игрок размещает свой Маркер Разрушения Базы на игровом поле и смещает его каждый раз, когда его БАЗА получает ранения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ РЕДАКЦИИ ИГРЫ:

4-ре НАЁМНИКА ИЗ АЛАБАМЫ

Эта редакция содержит специальное расширение – четыре гекса наёмников. Эти наёмники могут поддерживать любую армию.

ПРАВИЛА

В игре с двумя игроками каждый игрок получает один или два гекса наёмников – игроки должны решить это перед началом игры.

В игре с тремя или четырьмя игроками каждый игрок выбирает один гекс наёмника.

Выбранный гекс наёмника должен быть размещён лицевой стороной вниз рядом с другими гексами армии. Каждый гекс наёмника можно вытащить один раз за игру (в процессе вытягивания любого гекса) вместо нормального гекса армии.

Наёмник, когда он сыгран, принадлежит своей армии как любой другой гекс из его армии.

Безумный Подрывник как неигровой персонаж

Безумный Подрывник это неигровой персонаж и он не принадлежит никакой армии. В самом начале игры до размещения БАЗ игроки должны разместить Безумного Подрывника в середину игрового поля.

Если в течение любой битвы Безумный Подрывник был повреждён (дистанционной или рукопашной атакой, Гранатой и т.д.), то он взрывается нанося одно ранение всем расположенным вокруг него юнитам, исключая БАЗУ.

После взрыва Безумный Подрывник передвигается на вершину колоды гексов следующего игрока – этот гекс будет затем взят из колоды в следующем раунде. В режиме мультиплеера Безумный Подрывник перемещается к игроку справа, который взрывает Безумного Подрывника.

Игрок может поместить Безумного Подрывника где угодно на игровом поле, сбросить его или оставить – точно так же как это делается с обычными гексами. Если он сброшен, то Безумный Подрывник возвращается в игру точно так же, как после того, как он был взорван (он перемещается к следующему игроку в порядке очереди).

Если Безумный Подрывник получает ранения от нескольких игроков в одно и то же время (в одну и ту же фазу инициативы), то он убирается из игры и больше в неё не возвращается.

Безумный Подрывник может быть захвачен сетью, как и обычные гексы, может быть отеснён и т.д. Если он захвачен сетью, то он не может взорваться, но он может получать ранения: если он убит, то он возвращается в колоду, как если бы он был взорван. Если он был отеснён, то игрок, отеснявший его, определяет направление отеснения.

Безумный Подрывник как наёмник

Большинство правил, данных выше, продолжают действовать. Главное различие – это то, что Безумный Подрывник уже не является непринадлежащим ни какой армии. Игрок, который размещает Безумного Подрывника на игровое поле, размещает маркер его армии на него (используется маркер разрушения БАЗЫ). Когда он взрывается, Безумный Подрывник наносит одно ранение всем вражеским юнитам вокруг (включая БАЗЫ).

ПРИМЕР ИГРЫ

ПРИМЕР ИГРЫ: ГЕГЕМОНИЯ ПРОТИВ АВАНПОСТА



Ход 1-й (размещение БАЗЫ)

Игрок Аванпоста начинает игру, решая разместить свою БАЗУ в самом центре игрового поля для лучшей мобильности благодаря большому количеству гексов Перемещения в его колоде.

Игрок, играющий за Гегемонию, размещает свою БАЗУ в одном из углов игрового поля для лучшей защиты.

Ход 2-й (Аванпост)

Игрок достаёт из колоды гекс Медика (в самом начале игры первый игрок может достать из колоды только один гекс и не может его сбросить). Игрок размещает гекс Медика присоединённым к своей базе и в тоже время предотвращает возможность опонента установить гекс рядом с базой Гегемонии.



Ход 3-й (Гегемония)

Игрок достаёт из колоды гексы Перемещения и Офицера (в самом начале игры второй игрок может достать только два гекса и не может их сбросить).

Игрок использует действие Перемещение, чтобы изменить положение его Базы и получить лучшую возможность для атаки. Кроме того, он размещает гекс Офицера рядом с Базой, таким образом создавая превосходное место для ещё одного юнита, который может получить бонусы как от Офицера, так и от Базы. В тоже время Офицер предоставляет хорошую защиту для Базы.

Ход 4-й (Аванпост)

Игрок достаёт из колоды гексы Перемещение, Боец и Анигилятор. Один из гексов должен быть сброшен и игрок сбрасывает гекс Перемещение. Боец размещается рядом с его собственной Базой и он сможет атаковать вражескую Базу в течение битвы, используя бонус его Базы (возможность атаковать дважды).

Анигилятор размещается рядом с вражеской Базой. Рискованная тактика, но она позволяет предотвратить перемещение Ббазы Гегемонии.



Ход 5-й (Гегемония)

Из колоды достали гексы Битва, Воин с Сетью, Бегун.

Игрок сбрасывает гекс Битвы (текущая боевая обстановка не выглядит достаточно удобной для начала Битвы). Воин с Сетью размещается так, чтобы захватить Бойца и Бегун так, чтобы угрожать вражеской Базе.

Ход 6-й (Аванпост)

Из колоды достали гексы Перемещение, Битва, Пулемётчик. Один гекс должен быть сброшен и игрок решает сбросить гекс Битвы (ещё слишком рано начинать бой). Гекс Перемещения используется чтобы изменить позицию Базы и переместить её подальше от возможной атаки. Пулемётчик размещается так, чтобы атаковать Базу Гегемонии дистанционно.



ПРИМЕР ИГРЫ

Ход 7-й (Гегемония)

Играют гексы Универсальный Солдат, Бандит, Воин с Сетью.
Один гекс должен быть сброшен, игрок сбрасывает гекс Бандит.
Универсальный Солдат располагают так, чтобы атаковать Аннигилятора.
Благодаря высокому уровню инициативы Солдат сможет устранить Аннигилятора прежде, чем тот сможет атаковать Базу.
Воина с сетью располагаем так, чтобы захватить вражескую Базу и предотвратить её перемещение, в то же время защищая другого Воина с Сетью.
В завершение Бегун использует свою способность Мобильность и перемещается к Базе Аванпоста.



Ход 8-й (Аванпост)

Играют гексы Комmando, Разведчик, Медик.
Один гекс должен быть сброшен, игрок сбрасывает гекс Медика.
Комmando располагают так, чтобы ударить одного из Воинов с Сетью, а модуль Разведчик так, чтобы увеличить инициативу Комmando.
Таким образом, Комmando сможет устранить Воина с Сетью раньше (на 4-м шаге инициативы) и это даст возможность освободить Бойца раньше, чтобы потом он мог атаковать вражескую Базу (на 3-м шаге инициативы).



Ход 9-й (Гегемония)

Играют гексы Бандит, Босс, Бегун.
Один гекс должен быть сброшен, игрок сбрасывает гекс Бегуна.
Бандит располагается позади Пулемётчика и предоставляет некоторую защиту для Универсального Солдата. Босс размещается так, чтобы усилить значение инициативы Бегуна и силу его атаки в ближнем бою.



Ход 10-й (Аванпост)

Играют гексы Снайпер, Перемещение и Битва.
Игрок решает сбросить гекс Перемещения.
Снайпер устраняет Воина с Сетью, который захватывал Базу. Если бы сейчас игрок использовал гекс Перемещения, то он мог бы переместить Базу подальше от Бегуна, но более здоровым в данный момент является решение защитить линию огня для Комmando.
Кроме того База предоставляет бонус для Бойца, который удобно размещён относительно вражеской Базы.
Последний гекс – это гекс Битвы и в данный момент есть смысл использовать его до того, как Гегемония сыграет и использует гекс ещё одного Воина с Сетью или Снайпера. Игрок решил использовать гекс Битвы и битва началась.



ХОД БИТВЫ:

Фаза инициативы 4

Наивысший уровень Инициативы на игровом поле – это 4. Таким образом, Битва начинается с юнита с уровнем Инициативы 4. Только Комmando может атаковать в эту фазу (только этот юнит имеет Инициативу 4), таким образом он стреляет во вражеского Воина с Сетью и убивает его немедленно.
Воин с Сетью удаляется с игрового поля.



Фаза инициативы 3

Все юниты с Инициативой 3 действуют одновременно. Бегун (Гегемония), усиленный модулем Босс, атакует Базу Аванпоста и наносит 2 единицы урона. Прочность Базы понижается до 18.
Боец (Аванпост) бьёт Базу Гегемонии и наносит ей 2 единицы урона. Прочность Базы Аванпоста так же понижается до 18.
Далее, Бандит (Гегемония) атакует Пулемётчика, но вместо уничтожения этого юнита, уничтожается модуль Медика (смотрите правила использования Медика). Универсальный Солдат атакует Аннигилятора и убивает его немедленно.
Гексы Медика и Аннигилятора удаляются с игрового поля.



ПРИМЕР ИГРЫ

Фаза инициативы 2

Все юниты с Инициативой 2 действуют одновременно. Боец, благодаря специальной способности Базы может провести ещё одну атаку, таким образом, наносит ещё 2 еденицы урона вражеской Базе и её прочность понижается до 16.

Пулемётчик стреляет в Базу Гегемонии и наносит ещё одно повреждение Базе. Прочность Базы падает до 15 едениц.



Фаза инициативы 1

Только юнит Пулемётчика имеет инициативу 1, таким образом на этом ходу будет только одно действие. Пулемётчик стреляет во вражескую Базу и наносит ещё одну еденицу урона. Прочность базы понижается до 14 едениц.



Фаза инициативы 0

Только Базы имеют Инициативу уровня 0. База гегемонии атакует Бойца и убивает его. База Аванпоста атакует и убивает Бегуна. Гексы Бегуна и Бойца убираются с игрового поля.



РЕЗУЛЬТАТЫ БИТВЫ

Битва закончилась и игра возвращается в тактический режим, где другие гексы, оставшиеся в колоде, будут вытаскиваться и размещаться на игровом поле. Ход 11 начался. Гегемония ходит.



GAME DESIGN: Michał Oracz GAME MANUAL:

Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek TILE & COVER

ART: Jakub Jablonski

BOARD DESIGN: Michał Oracz

TRANSLATION: Adrian 'Alan' Bogacz

PUBLISHER: Z-Man Games, Inc., 6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

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

E-mail: sales@zmangames.com

Есть много людей, которые помогли Neuroshima HEX стать такой хорошей игрой. Много людей, кто помог нам создать игру, продвигают и развивают ее после ее премьеры. Есть масса людей, кто отдал своё сердце этой игре. Они создали новые армии, создали новые правила, они создали пазлы, иллюстрированные материалы и многое другое. Они проводили турниры и демонстрационные игры по всей Польше. Мы хотели бы поблагодарить всех Вас парни, и сказать: *Wielkie dzięki za wsparcie, które daliście Neuroshimie. Bez was HEX by nie istniał.* Есть также три парня, которые помогли распространить слово NS HEX. Это - Петр Катник, Артур Джедлински и Джайлс Притчар. И специальное 'спасибо' Скотту Эвертсу за создание листов армий.

Спасибо. Большое спасибо.

Neuroshima Hex™ & Wydawnictwo Portal (Publisher), All Rights Reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.