

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX! 3.0



ANLEITUNG



INHALTSVERZEICHNIS:

VORGESCHICHTE.....	2
SPIELMATERIAL.....	3
SPIELREGELN.....	4
• Ziel des Spiels.....	4
• Spielvorbereitung.....	4
• Beginn der Partie.....	4
• Spielablauf.....	4
• Plättchen ausspielen, behalten oder abwerfen.....	5
• Spielende.....	5
• Sieg.....	5
• Ablauf einer Schlacht.....	6
• Hinweise für Anfänger.....	6
• Taktisches Spiel.....	6
PLÄTTCHENBESCHREIBUNG.....	7
• Initiative.....	7
• Aktionsplättchen.....	7
• Einheiten.....	11
BESONDERE SITUATIONEN.....	12
MEHRSPIELER-MODUS.....	13
ARMEEBESCHREIBUNGEN.....	15
• Außenposten.....	15
• Moloch.....	16
• Borgo.....	17
• Hegemonie.....	18
BEISPIELPARTIE.....	19
ZUSATZINHALTE.....	22
• Hex-Rätsel.....	22

VORGESCHICHTE

Neuroshima Hex ist ein taktisches Spiel, das den ständigen Krieg zwischen den Fraktionen in der Welt von Neuroshima widerspiegelt.

Die Welt von Neuroshima basiert auf einem Rollenspiel, das Portal Games 2001 veröffentlicht hat. Neuroshima spielt in der Postapokalypse, zerrissen vom Krieg Mensch gegen Maschine. Der Rest der Menschheit sucht Schutz in den Trümmern der Städte und hat sich in kleinen Gemeinschaften, Banden, und Armeen organisiert. Sehr oft kommt es zwischen ihnen zu Konfrontationen und Kämpfen um Land, Nahrung und Ausrüstung. Außerdem werden die Ruinen von Maschinentruppen patrouilliert, die aus dem Norden kommen. Dort herrscht eine kybernetische Schöpfung, die sich MOLOCH nennt. Die Ödnis, die ehemalige Großstädte umgibt, wird von einem weiteren Feind der Menschheit terrorisiert – BORGO, einem charismatischen Führer, der grauenerregende Mutantenkommandos befiehlt. Die letzte Hoffnung der Menschheit ist der AUSSENPOSTEN, eine vorzüglich organisierte Armee, die sich unaufhörlich mit MOLOCH einen Partisanenkampf liefert. Dennoch interessiert sich die Mehrheit der verstreuten Menschheit, inklusive der Mutanten der HEGEMONIE, erst für den Krieg, wenn er an die Tür klopft. Dies ist die Welt von Neuroshima.

18 Felder für das 5- und 6-Spieler-Spiel

Hauptspielfeld



1 Spielplan mit dem Spielfeld
35 MOLOCH-Armeeplättchen



35 AUSSEN-

eplättchen

POSTEN-Arme-

SPIELMATERIAL



35 HEGEMONIE-Armeepfättchen



35 BORGO-Armeepfättchen



24 Pfättchen „Wunde“



8 HQ-Marker



8 Netzmarker



4 Referenzbögen



4 HQ-Schadenzähler

Um die HQ-Schadenzähler zusammenzubauen, werden die Teile wie in der Abbildung zusammengesteckt.



4 leere Ersatzpfättchen (1 pro Armee)

BONUSINHALT:

55 Hex-Rätsel (siehe Seite 22)

Die Hex-Rätsel liegen dem Spiel nur in englischer Sprache bei!



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:

portal@portalgames.pl

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Portal-Games-Team.

Holt euch neue Fraktionen, um den Kampf fortzusetzen! Jetzt auf www.portalgames.de



SPIELREGELN

Wer bereits mit den Regeln von Neuroshima Hex vertraut ist und nur an den Änderungen und Klarstellungen dieser neuen Auflage interessiert ist, kann sich auf das Lesen der mit dem Symbol  markierten Sektionen beschränken.

Die folgenden Regeln beziehen sich ausschließlich auf das 2-Spieler-Spiel. Alle für 3 und 4 Spieler notwendigen Änderungen sind auf Seite 13 beschrieben.

SPIELZIEL

Die Aufgabe der Spieler ist es, das gegnerische Hauptquartier (HQ) anzugreifen. Zu Beginn des Spiels besitzt jedes HQ 20 Punkte „Widerstandskraft“. Falls im Laufe des Spiels ein HQ den letzten (zwanzigsten) Punkt Widerstandskraft verliert, wird es zerstört und der entsprechende Spieler scheidet aus und verliert das Spiel! Der andere Spieler gewinnt das Spiel.

Wenn am Ende des Spiels (siehe SPIELENDEN auf Seite 5) keines der HQs zerstört wurde, vergleichen die Spieler stattdessen die übrige Widerstandskraft ihrer HQs. Der Spieler, dessen HQ noch die höchste Widerstandskraft aufweist (also die geringsten Wunden hat), gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Armeen werden auf die Spieler verteilt; jeder Spieler befiehlt eine Armee von 35 Plättchen. Jeder Spieler legt sein HQ-Plättchen (an der Rückseite erkennbar) beiseite und mischt verdeckt seine übrigen Armeeplättchen. Neben dem Spielplan sollte Platz für den offenen Ablagestapel jeder Armee gelassen werden. Hier landen sowohl abgeworfene Plättchen, benutzte Aktionsplättchen als auch getötete Einheiten.

Rückseite der HQ-Plättchen



Nach dem Mischen der Plättchen bildet jeder Spieler einen verdeckten Stapel seiner Armeeplättchen. Dies ist sein **Armeestapel**. Jeder Spieler erhält einen HQ-Schadenszähler, um Widerstandskraft zu zählen. Der HQ-Schadenszähler beginnt mit einem Wert von 20 Widerstandskraft (für 3 und 4 Spieler siehe MEHRSPIELER-MODUS auf Seite 13).

Die HQ-Marker und die Widerstandskraftleiste

Wenn die Spieler die Schadenszähler nicht verwenden wollen (oder mehr als 4 Spieler teilnehmen), kann auch die Widerstandskraftleiste auf dem Spielplan verwendet werden - jeder Spieler legt dann seinen HQ-Marker auf Feld 20 der Leiste.

BEGINN DER PARTIE

Der Spieler, der einem Mutanten am Ähnlichsten sieht, wird Startspieler (Spieler 1). Alternativ bestimmt ihr den Startspieler zufällig.

- Der Startspieler legt sein HQ-Plättchen auf ein freies Feld seiner Wahl auf dem Hauptspielfeld des Spielplans. Dann folgt der Gegner und platziert ebenso sein HQ. Dabei dürfen sich die HQs sogar berühren!
- Danach zieht der Startspieler (Spieler 1) 1 verdecktes Plättchen von seinem Armeestapel und legt es offen neben (nicht auf!) das Spielfeld. Plättchen werden immer oben vom Stapel gezogen, das oberste verdeckte Plättchen wird also zuerst genommen. Der Spieler darf dieses Plättchen jetzt ausspielen, behalten oder abwerfen (siehe folgende Seite).
- Dann folgt der andere Spieler (Spieler 2). Er zieht jetzt 2 Plättchen von seinem Stapel und legt sie ebenso offen vor sich ab. Auch er entscheidet nun, ob er jedes dieser Plättchen entweder ausspielt, behält oder abwirft.

Hat Spieler 2 seinen Zug beendet, beginnt erneut der Startspieler seinen Zug.

- Zuerst zieht er dafür Plättchen von seinem Armeestapel, bis er 3 Plättchen vor sich ausliegen hat. Falls er in der Vorrunde also 1 Plättchen behalten hat, zieht er jetzt 2 Plättchen. Hatte er es ausgespielt oder abgeworfen, zieht er 3. Nachdem er auf 3 Plättchen aufgezogen hat, muss er jedoch zunächst 1 davon abwerfen, bevor er seinen Zug fortsetzen darf. Er wählt 1 Plättchen und wirft es ab, bevor er weitere Aktionen ausführen darf. Danach darf er jedes der übrigen 2 Plättchen wieder ausspielen, behalten oder abwerfen.

Damit ist der Beginn der Partie abgeschlossen und das Spiel folgt den Regeln des Abschnitts SPIELABLAUF, mit dem Zug von Spieler 2.

SPIELABLAUF

Zu Beginn seines Zuges zieht der Spieler stets zunächst auf genau 3 Plättchen auf (d.h., er zieht bis zu 3 Plättchen von seinem Armeestapel) und legt sie offen vor sich ab. 1 dieser 3 Plättchen muss er abwerfen, die 2 anderen Plättchen darf er **ausspielen, behalten** oder **abwerfen** (siehe Seite 5).

Gezogene Plättchen sind immer sichtbar und liegen offen vor den Spielern. Es gibt keine geheime Information.

Ausnahme zur Nachziehregel: Wenn ein Spieler zum Ende der Partie hin sein letztes Plättchen zieht und danach vor ihm weniger als 3 Plättchen liegen, muss er keines davon zunächst abwerfen.

Wenn ein Spieler seinen Zug beendet (alle Plättchen sind ausgespielt/behalten/abgeworfen, alle Aktionen sind durchgeführt), informiert er den Gegner darüber.

Es ist essentiell, die Plättchen vor jeder Partie gut zu mischen. Während des Spiels werden sie in Gruppen abgeworfen (mehrere Einheiten oder Aktionsplättchen auf einmal). Sind sie nicht ordentlich gemischt, kann das zum Ziehen sich ähnelnder Plättchen führen, was wiederum sinnvolle Aktionen verhindern kann.

SPIELREGELN

Pech gehabt?

Wenn ALLE 3 gezogenen Plättchen Aktionsplättchen sind, darf der Spieler sie abwerfen und 3 neue ziehen*. Der Spieler darf diese Regel mehrfach pro Spiel, auch im selben Zug, anwenden.

* Dies gilt nicht für die Armee DIE TÄNZER.

PLÄTTCHEN AUSSPIELEN

Es gibt 2 Arten von Plättchen im Spiel: Einheiten (siehe Seite 7) und Aktionsplättchen (siehe Seite 11). Aktionsplättchen zeigen nur das Symbol ihrer Aktion, Einheiten zeigen weitere Informationen.

Hier sind Beispiele für die beiden Arten:



Beispiele für Aktionsplättchen



HQ Krieger Modul

Beispiele für Einheiten

Beide Arten von Plättchen darf ein Spieler nur dann ausspielen, wenn er gerade an der Reihe ist. Sie dürfen niemals während des Zuges eines anderen Spielers ausgespielt werden.

Aktionsplättchen repräsentieren bestimmte Aktionen. Sie werden nicht auf das Spielfeld gelegt, sondern werden dem Gegner gezeigt; danach wird die entsprechende Aktion ausgeführt (siehe PLÄTTCHENBESCHREIBUNG auf Seite 11). Anschließend werden sie abgeworfen.

Einheiten sind das Rückgrat eines Spielers. Es gibt 3 Arten von Einheiten: das HQ, Krieger und Module. Eine Einheit platziert man auf einem freien Feld des Spielfeldes.

Liegt auf einem Feld schon eine Einheit, kann dort keine weitere Einheit platziert werden.

Wurde eine Einheit platziert, kann sie weder verschoben noch gedreht werden. Sie bleibt bis zu ihrem Tod oder zum Spielende an derselben Stelle. Ausnahme: Manche Aktionsplättchen oder Einheiten erlauben eine Bewegung. Die Einzelheiten werden im Kapitel PLÄTTCHENBESCHREIBUNG auf Seite 11 erklärt.



Sobald das gesamte Spielfeld mit Einheiten belegt ist, also keine weitere Einheit mehr platziert werden kann, kommt es zu einer **SCHLACHT** (siehe Ablauf einer Schlacht, Seite 6). Eine Schlacht kann auch vorzeitig durch ein Aktionsplättchen *Schlacht* (siehe links) ausgelöst werden.

BEHALTEN

Man ist nicht gezwungen seine Plättchen auszuspielen. Man kann bei jedem Plättchen entscheiden, ob man es stattdessen behalten möchte, um es zu einem besseren Zeitpunkt einzusetzen. Dabei sollte man aber aufpassen, da man zu Beginn des Zuges nur auf 3 Plättchen „aufzieht“, verringert man so die Anzahl neu gezogener Plättchen.

ABWERFEN

Möchte man ein Plättchen weder ausspielen noch behalten, darf man es auch abwerfen. Dafür legt man es auf den offenen Ablagestapel seiner Armee, ohne seine Funktion dabei zu nutzen. So schafft man Platz, um zu Beginn seines nächsten Zuges mehr neue Plättchen nachzuziehen.

SPIELENDE

Hat ein Spieler sein letztes Armeepplättchen gezogen, führt er danach wie gewohnt seinen Zug aus. Anschließend hat der Gegner noch seinen letzten Zug. Hat auch er seinen Zug beendet, folgt eine **letzte Schlacht**. Dann überprüft ihr, wer das Spiel gewonnen hat (siehe Sieg, weiter unten).

Sobald ein Spieler sein letztes Plättchen gezogen hat, darf keiner der Spieler mehr ein Aktionsplättchen *Schlacht* ausspielen.

Sonderfall: Legt ein Spieler seine letzte Einheit auf den Spielplan und löst dadurch eine Schlacht aus (weil das Spielfeld voll ist), kommt es wie gewohnt zu dieser Schlacht. Danach darf der Gegner noch seinen letzten Zug spielen. Erst dann kommt es zur letzten Schlacht.

SIEG

Das Spiel endet nach der letzten Schlacht oder sobald die Widerstandskraft des HQ eines Spielers am Ende einer Initiativphase auf 0 reduziert worden ist.

Falls die Widerstandskraft eines HQ auf 0 reduziert worden ist, gewinnt am Ende der Initiativphase sofort der Spieler, dessen HQ überlebt hat.

Sonderfall: Wenn die Schlacht fortgeführt werden würde, und dabei auch das andere HQ auf 0 reduziert werden würde, endet die Partie stattdessen mit einem Unentschieden.

Wenn keines der HQs auf 0 reduziert wurde, gewinnt stattdessen der Spieler mit der noch höchsten übrigen Widerstandskraft seines HQs.

SPIELREGELN

Gleichstand: Haben beide HQs die gleiche Widerstandskraft, führt jeder Spieler noch 1 weiteren Zug durch, als lief das Spiel normal weiter (hat ein Spieler keine Plättchen mehr übrig, kann er nur Aktionen von platzierten Einheiten wie z. B. Mobilität durchführen). Danach beginnt eine weitere Schlacht.

Haben beide HQs danach noch immer die gleiche Widerstandskraft, endet das Spiel unentschieden.

ABLAUF EINER SCHLACHT

In einer Schlacht kämpfen die Einheiten auf dem Spielfeld und greifen sich an. Eine Schlacht besteht aus mehreren Initiativephasen. Dabei beginnt man mit der höchsten Initiative. Darauf folgen jeweils die nächstniedrigere Initiative, bis man bei 0 angelangt ist.

Beispiel: Plättchen mit Initiative 3 sind zuerst an der Reihe, gefolgt von Plättchen mit der Initiative 2, 1 und schließlich 0.

In jeder Initiativephase kämpfen die Einheiten mit gleicher Initiative gleichzeitig.

Beispiel: Wenn 2 Schützen mit der Initiative 3 aufeinander schießen, sterben beide. Wenn 2 Schützen auf dasselbe Ziel schießen, treffen beide gleichzeitig (und das Geschoss des zweiten Schützen fliegt nicht weiter).

Getötete/zerstörte Einheiten bleiben bis zum Ende ihrer Initiativephase auf dem Spielfeld liegen (man kann sie umdrehen, um anzuzeigen, dass sie gestorben sind). Erst nach Ausführung aller Angriffe einer Phase werden die vernichteten Einheiten entfernt und abgeworfen.

Wird eine Einheit nicht direkt vernichtet (weil sie höhere Widerstandskraft hat), erhält sie für jeden erhaltenen Treffer 1 Wunde.



Für jeden Treffer, legt man 1 Wundplättchen auf die verwundete Einheit.

Schaden am HQ wird stattdessen mit dem Schadenszähler angezeigt.

Der Einfluss von Modulen und die Blockade von Netzen endet nicht sofort bei ihrem Tod, sondern erst wenn sie am Ende ihrer Initiativephase vom Spielfeld entfernt werden.

Am Ende jeder Phase überprüft man den Schaden am HQ. Dadurch kann sofort das Spiel beendet werden.

Eine Schlacht beendet immer den Zug eines Spielers, selbst wenn er noch nicht ausgespielte Plättchen besitzt. Sobald die Schlacht vollständig ausgeführt wurde ist direkt der nächste Spieler am Zug.

Ein Beispiel für eine Schlacht befindet sich auf Seite 20.

HINWEISE FÜR ANFÄNGER

Wenn das Spiel nach den ersten paar Partien zu chaotisch erscheint, sollte man trotzdem weiter spielen, um das Spiel besser kennenzulernen. Es hilft, während der nächsten Partien die Referenz zu verwenden, die es erlaubt, die Wahrscheinlichkeiten und Risiken besser einzuschätzen, um taktisch geschickter spielen zu können.

Wenn man meint, einige Armeen seien stärker und andere schwächer, empfehlen wir, deutlich mehr zu spielen - einige Armeen sind einfach leichter und andere schwieriger zu lernen (Borgo ist einfach, Moloch sehr einfach, Hegemonie und Außenposten sind schwierig).

Man sollte sich keine Sorgen machen, wenn man am Anfang eines Zuges ausschließlich Aktionsplättchen zieht - dafür gibt es die Regel „Pech gehabt?“. Zieht man nur Module, können diese immer noch als Schutz rund um das HQ gelegt werden.

TAKTISCHERES SPIEL

Alternativer Beginn der Partie. Zu Beginn der Partie zieht Spieler 1 3 Plättchen von seinem Stapel. Er wirft 1 ab und spielt 1 der beiden anderen; das 3. kann er behalten oder abwerfen, nicht jedoch ausspielen. Beginnend mit Spieler 2 wird auf 3 Plättchen gezogen, 1 abgeworfen, und die anderen beiden wie üblich gespielt, behalten oder abgeworfen.

Nachschubregel. Um das Spiel weniger zufällig zu machen, kann die folgende Regel verwendet werden: Anstatt auf 3 wird auf 6 Plättchen gezogen, 1 abgeworfen und bis zu 2 gespielt; die anderen können behalten oder abgeworfen werden.



PLÄTTCHENBESCHREIBUNG

Ein Einheitenplättchen kann seinen Effekt auf alle Sorten von Einheitenplättchen ausüben, außer der Effektttext besagt etwas anderes.



Hegemonie



Borgo



Moloch



Au enposten

INITIATIVE



Die meisten Einheiten besitzen ein Symbol, das die Initiative anzeigt. Je höher dieser Wert ist, desto früher kann die Einheit in einer Schlachtphase agieren (umso früher greift sie den Gegner an).

Aufgedruckte Initiativewerte liegen zwischen 0 und 3. Der Wert gibt die Phase an, in der eine Einheit angreifen kann.

Manche Plättchen haben 2 Initiativewerte aufgedruckt; das bedeutet, dass sie 2 Mal angreifen können - in 2 verschiedenen Phasen. Es gibt auch Plättchen ohne Initiativewert. Solche Einheiten sind nicht auf eine bestimmte Phase der Schlacht beschränkt. Eine Einheit ohne Initiativesymbol agiert, sobald sie auf das Spielfeld gelegt wird, und so lange, bis sie vom Spielfeld entfernt wird.

BEISPIELE:



Einheit mit
Initiativewert 1



Einheit mit
Initiativewert 2 und 1



Einheit ohne
Initiativewert



EINHEITEN

Einheiten können im Unterschied zu Aktionsplättchen auf das Spielfeld gelegt werden. Es gibt 3 Arten von Einheiten: HQ, Krieger und Module.

DAS HQ



Moloch



Außenposten



Borgo



Hegemonie

Das HQ ist das wichtigste Plättchen der Armee.

Jedes HQ hat 20 Punkte Widerstandskraft, die durch gegnerische Treffer reduziert werden. Wenn die Widerstandskraft auf 0 fällt, ist das HQ zerstört und sein Besitzer verliert das Spiel.

Das HQ jeder Armee hat eine besondere Spezialfähigkeit, die auf den Referenzbögen (sowie den Armeebeschreibungen auf Seiten 15-18) beschrieben wird. Außerdem kann ein HQ alle direkt angrenzenden Einheiten mit einem Nahkampfangriff der Stärke 1 treffen. HQs können andere HQs NIEMALS beschädigen, auch nicht, wenn ein Offizier oder sonstiges Modul verbunden sein sollte. Die Initiative eines HQ ist 0 und seine Spezialfähigkeit gilt nicht für es selbst.

KRIEGER

Der Aufdruck jedes Kriegerplättchens zeigt außer einer Illustration auch die verschiedenen Angriffsformen und Spezialfähigkeiten, die dieser Krieger ausführen kann, an. Es gibt 4 Hauptsymbole im Spiel:



Nahkampf



Fernkampf



Rüstung



Blockieren

Diese Symbole sind auf einer oder mehreren Kanten der Einheit aufgedruckt, wodurch die Richtung angegeben wird. Diese Angriffe und Spezialfähigkeiten funktionieren ausschließlich in die angegebene(n) Richtung(en).



Nahkampf in 4
Richtungen



Fernkampf in 2
Richtungen



Rüstung in 2
Richtungen



Blockieren in 2
Richtungen

PLÄTTCHENBESCHREIBUNG

Eine Einheit kann auch weitere Symbole haben, die ihr zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Diese Fähigkeiten haben ein goldenes Symbol:



Mobilität



Rotation



Widerstandskraft

Beispiele für Spezialfähigkeiten auf Plättchen



Eine Einheit mit Mobilität.



Eine Einheit mit Widerstandskraft 2.

DETAILIERTE BESCHREIBUNGEN

NAHKAMPF

Nahkampfsymbole zeigen die Fähigkeit einer Einheit an, einen Nahkampfangriff auf gegnerische Einheiten durchführen zu können. Der Angriff trifft nur Einheiten, die direkt an die Kanten der Einheit mit dem Symbol angrenzen.

Hat ein Plättchen mehr als 1 Angriffssymbol, werden alle diese Angriffe während der Schlacht in der entsprechenden Initiativephase gleichzeitig ausgeführt.

Die Anzahl der Symbole zeigt auch die Nahkampfstärke des Angriffs an (diese liegt zwischen 1 und 3).

Angriffe sind automatisch und Spieler können diese nicht verhindern.



Nahkampfstärke 2



Nahkampfstärke 3



FERNKAMPF

Fernkampfsymbole zeigen die Fähigkeit einer Einheit an, Fernkampfangriffe auf gegnerische Einheiten durchführen zu können. Die Symbole an 1 Kante sind je 1 Schuss. Ein Schuss trifft die erste gegnerische Einheit in der Sichtlinie des Angreifers, egal wie weit sie entfernt ist. Eigene Einheiten in der Sichtlinie werden ignoriert.

Die Symbole an den Kanten zeigen dabei sowohl die Richtung des Angriffs (in gerader Linie von der entsprechenden Seite), als auch die Fernkampfstärke (1 bis 3) des Angriffs an.

Bei 2 oder mehr Fernkampfsymbolen schießt die Einheit in der entsprechenden Initiativephase gleichzeitig in alle diese Richtungen.

Angriffe sind automatisch und Spieler können diese nicht verhindern.



1 Schuss mit Fernkampfstärke 2



2 Schüsse mit jeweils Fernkampfstärke 1



3 Schüsse mit jeweils Fernkampfstärke 1

Beispiel für Fernkampf

Eine Fernkampfeinheit des Außenpostens feuert auf Molochs Einheiten (weiß umrandet). Der Schuss trifft immer die nächste gegnerische Einheit in Sichtlinie, in diesem Fall also über die Außenposteneinheit hinweg die nächste Moloch-Einheit. Das HQ Molochs, das weiter entfernt ist, wird nicht getroffen.



PLÄTTCHENBESCHREIBUNG

RÜSTUNG



Eine Rüstung senkt die Fernkampfstärke eines sie treffenden Schusses um 1 (Angriffe mit Fernkampfstärke 1, die auf die Rüstung schießen, sind also wirkungslos). Gegen Nahkampfangriffe schützt die Rüstung nicht! Ein Fernkampf aus einem direkt angrenzenden Feld bleibt ein Fernkampf und gilt nicht als Nahkampf.

Die Rüstungssymbole auf der Einheit zeigen an, welche Seiten geschützt sind. Die Rüstung wirkt also nur auf den Seiten, an denen das Symbol abgebildet ist.

Die Rüstung schützt nicht vor Aktionsplättchen wie *Scharfschütze*, *Luftangriff* oder *Granate*.

Die Rüstung schützt vor der *Gausskanone*, alle anderen Einheiten in der Schußlinie werden aber normal getroffen.

Die Rüstung schützt nicht vor Wunden, die ein explodierender *Clown* verursacht.

BLOCKIEREN



Einheiten mit dem Netzsymbol erhalten die Fähigkeit **Blockieren** für diese Richtung. Blockieren legt einen **Netzmarker** auf die angrenzende gegnerische Einheit. Das ist ein Zwang: Man kann sich nicht entscheiden den Marker nicht zu legen!

Eine blockierte Einheit kann sich nicht bewegen, kann nicht angreifen, kann nicht zurückgeschoben werden und kann anderen Einheiten keine Boni oder Fähigkeiten verleihen.

Die Symbole zeigen an, in welche Richtung die Fähigkeit wirkt. Ein blockierender Netzmarker kann nur auf eine Einheit gelegt werden, die an eine Kante mit der Blockieren-Fähigkeit angrenzt.

Erhält eine Einheit einen Netzmarker ist sie sofort blockiert. Blockieren wirkt ständig, nicht nur in der Schlacht. Auch HQs können blockiert werden. (Weitere Details zu Blockieren auf Seite 12.)

Ein Netzmarker wird sofort entfernt, sobald die Einheit nicht mehr von einer Blockieren-Fähigkeit betroffen ist (geschieht dies während einer Schlacht, wird der Marker erst am Ende der entsprechenden Initiativephase entfernt).



Blockieren in 2 Richtungen



Blockieren in 2 Richtungen



Netzmarker

WIDERSTANDSKRAFT



Eine Einheit (außer HQ) ohne Widerstandskraftsymbol wird nach bereits 1 Wunde getötet bzw. zerstört.

Jedes Symbol Widerstandskraft erhöht die Anzahl Wunden, die eine Einheit erleiden kann, um 1. Eine Einheit mit Widerstandskraft 1, wird also erst mit der zweiten Wunde, die sie erhält, zerstört. Eine Einheit mit Widerstandskraft 2 wird sogar erst mit der dritten Wunde zerstört.



Für jeden Treffer, legt man 1 Wundplättchen auf die verwundete Einheit.



Eine Einheit mit Widerstandskraft 2.

MOBILITÄT



Eine Einheit mit diesem Symbol erhält die Fähigkeit Mobilität. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Zuges, darf sich eine Einheit mit Mobilität 1 Hexfeld weit bewegen und/oder beliebig drehen. Sie darf nur auf leere Hexfelder ziehen.

ROTATION

(diese Fähigkeit findet man nur in Erweiterungen)



Eine Einheit mit diesem Symbol erhält die Fähigkeit Rotation. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Zuges, darf sich eine Einheit mit Rotation beliebig auf ihrem Feld drehen. Das ist keine Bewegung.



PLÄTTCHENBESCHREIBUNG

MODULE

Module werden wie andere Einheiten auf das Spielfeld gelegt. Sie bleiben auf ihrem Feld liegen, bis sie zerstört werden. Sie können sich nicht bewegen oder drehen, außer sie werden von Aktionsplättchen wie *Bewegung* oder *Zurückschieben* beeinflusst.

Sie beeinflussen sofort andere Einheiten, nachdem sie mit diesen verbunden werden. Module können nicht „ausgeschaltet“ werden und Spieler können ihre Funktion nicht verhindern.

Verbindungssymbole zu den Kanten hin zeigen an, in welche Richtungen ein Modul wirkt. Bei mehreren Symbolen wirkt das Modul in alle diese Richtungen gleichzeitig.

Module können wie andere Einheiten zerstört werden; manche besitzen auch zusätzliche Widerstandskraft.

Wenn mehrere Module mit einer Einheit verbunden sind, sind ihre Effekte kumulativ.

Module betreffen auch HQs.

Da Module ständig aktiv sind, haben sie keine eigenen Aktionen, die Initiativephase spielt also keine Rolle. Auch zusätzliche Angriffe oder ein Bonus auf Nahkampf- und Fernkampfstärke sind bei einem Modul wirkungslos. Module beeinflussen nur eigene Einheiten. Sie beeinflussen feindliche Einheiten nicht (außer ihre Beschreibung sagt etwas anderes).



Das Modul-Verbindungssymbol

OFFIZIERE

Offiziere erhöhen die Stärke der Angriffe eigener Einheiten (Nah- oder Fernkampf). Sie können dabei nur bereits vorhandene Angriffstypen verstärken.

Beispiel: Eine Einheit ohne Fernkampfangriff profitiert nicht von einem Modul, das die Fernkampfstärke erhöht.



Dieses Modul erhöht die Nahkampfstärke verbundener Einheiten um 1 und wirkt in 3 Richtungen



Dieses Modul erhöht die Fernkampfstärke verbundener Einheiten um 1 und wirkt in 3 Richtungen

SPÄHER

Späher erhöhen die Initiativewerte der verbundenen Einheiten.



SANITÄTER

Ein Sanitäter muss alle Wunden, die 1 Angriff genau 1 verbundenen Einheit zufügen würde, ignorieren. Dazu zählt der reguläre Nahkampf- oder Fernkampfangriff einer Einheit, aber auch das Aktionsplättchen *Scharfschütze*, *Luftangriff* oder *Granate*. Stattdessen wird der Sanitäter abgeworfen. Weitere Informationen dazu befinden sich auf Seite 12.



Über Module

Ein Modul muss direkt mit einer Einheit verbunden sein, um sie zu beeinflussen. Module können Einheiten nicht über andere Einheiten oder Module hinweg beeinflussen.

Wenn ein Krieger mit einem Modul verbunden ist, das seine Initiative erhöht, und ein weiteres solches Modul mit diesem Modul verbunden wird, erhöht sich die Initiative nicht weiter. Damit das zweite Modul ebenfalls wirkt, muss es direkt mit dem Krieger verbunden sein.



PLÄTTCHENBESCHREIBUNG

AKTIONSPLÄTTCHEN

Abgesehen von Kämpfern besteht eine Armee auch aus einer gewissen Anzahl von Aktionsplättchen.

Ein Aktionsplättchen wird wie üblich ausgespielt, um es zu verwenden. Es wird dabei jedoch nicht auf das Spielfeld gelegt, sondern nach Verwendung abgeworfen.

SCHLACHT



Spielt ein Spieler das Aktionsplättchen *Schlacht* aus, beginnt sofort eine Schlacht.

Ein Aktionsplättchen *Schlacht* kann nicht mehr ausgespielt werden, sobald irgendein Spieler das letzte Plättchen seines Stapels gezogen hat.

ZURÜCKSCHIEBEN



Spielt ein Spieler das Aktionsplättchen *Zurückschieben* aus, erlaubt er dadurch 1 seiner Einheiten, eine gegnerische Einheit um 1 Hexfeld zurückzuschieben und damit 1 Hexfeld Platz zwischen ihnen zu schaffen.

Die gegnerische Einheit kann nur auf ein unbesetztes Hexfeld 1 Feld weit weg verschoben werden. Gibt es mehr als 1 solches freies Hexfeld, wählt der gegnerische Spieler das Zielhexfeld.

Die zurückgeschobene Einheit darf nicht gedreht werden.

Wenn kein Abstand von 1 zwischen den Einheiten geschaffen werden kann, darf dieses Plättchen nicht verwendet werden.

Beispiel: Zurückschieben

Eine Moloch-Einheit (weiß umrandet) ist von zwei Kriegern des Außenposten eingekesselt: ein Läufer (oben) und ein Prügler (rechts). Der Moloch-Spieler entscheidet sich, Zurückschieben zu verwenden. Der Läufer kann nicht zurückgeschoben werden, da beide Felder hinter ihm besetzt sind und das einzig freie Feld direkt angrenzend ist. Der Prügler kann jedoch zurückgeschoben werden; der Spieler des Außenposten entscheidet, auf welches Feld die Einheit bewegt wird.



BEWEGUNG



Spielt ein Spieler das Aktionsplättchen *Bewegung* aus, wählt er 1 seiner Einheiten und darf sie so bewegen, als hätte sie die Fähigkeit Mobilität. Man kann *Bewegung* auch auf sein HQ spielen!

GRANATE



Spielt ein Spieler das Aktionsplättchen *Granate* aus, wählt er 1 gegnerische Einheit aus, die angrenzend zu seinem HQ liegt und zerstört sie (unabhängig ihrer Widerstandskraft).

Gegnerische HQs können nicht als Ziel gewählt werden.

Ein Spieler, dessen HQ vom einem Netzmarker blockiert ist, kann das Aktionsplättchen *Granate* nicht ausspielen.



SCHARFSCHÜTZE



Spielt ein Spieler das Aktionsplättchen *Scharfschütze* aus, fügt er damit 1 beliebigen gegnerischen Einheit 1 Wunde zu. Der *Scharfschütze* kann feindliche HQs nicht angreifen.

LUFTANGRIFF



Spielt ein Spieler das Aktionsplättchen *Luftangriff* aus, wählt er 1 beliebiges Feld aus, das nicht am Spielfeldrand liegt. Dann fügt er diesem Feld und allen angrenzenden Feldern 1 Wunde zu. Alle Krieger und Module auf diesen Hexfeldern (auch die eigenen) sind betroffen. 7 Felder sind insgesamt betroffen, und der Luftangriff darf nicht so gewählt werden, dass er teilweise außerhalb des Spielfelds liegt (alle 7 getroffenen Felder müssen sich auf dem Spielfeld befinden).

Der *Luftangriff* betrifft HQs nicht.

Der *Luftangriff* darf auf leere Hexfelder zielen.

Beispiel für einen Luftangriff



BESONDERE SITUATIONEN

BESONDERHEITEN VON NETZMARKERN UND DER FÄHIGKEIT BLOCKIEREN

Wenn eine Einheit mit der Fähigkeit Blockieren während einer Schlacht getötet wird, bleibt das von ihr platzierte Netz solange auf der blockierten Einheit liegen, bis die Einheit vom Spielfeld entfernt wird (am Ende der Initiativephase). In der aktuellen Phase können die vormals betroffenen Einheiten keine Aktionen durchführen. In der nächsten Phase, sofern vorhanden, ist dies wieder möglich.

Eine blockierte Einheit kann sich nicht bewegen, kann nicht angreifen, kann nicht zurückgeschoben werden und verliert alle Spezialfähigkeiten und Boni.

Die Einheit mit der Blockieren-Fähigkeit kann jedoch normal beeinflusst werden. Wird sie zum Beispiel von einer anderen Einheit zurückgeschubst, kann sich dadurch das von ihr blockierte Ziel ändern.

Wenn eine Einheit mit Blockieren von einer anderen Einheit mit einem Netzmarker blockiert, verliert sie ihre Fähigkeit und von ihr platzierte Netzmarker werden sofort entfernt.

➡ Wenn 2 einander gegenüberstehende Einheiten sich gegenseitig blockieren würden, geschieht stattdessen nichts.

➡ Wenn 3 Einheiten einander blockieren würden (der erste den zweiten, der zweite den dritten und der dritte den ersten), geschieht stattdessen ebenfalls nichts.

SANITÄTER VERWENDEN

Sanitäter können nicht „deaktiviert“ werden, wenn sie mit einer Einheit verbunden sind. Ihr Effekt ist ständig aktiv und muss verwendet werden, wenn nötig.

➡ Der Sanitäter absorbiert alle Wunden, die durch den Angriff 1 einzelnen Einheit zugefügt werden (von 1 Plättchenseite in 1 Phase); wenn mehrere Feinde dieselbe Einheit mit verbundenem Sanitäter verwundet, entscheidet der betroffene Spieler, welcher Angriff davon absorbiert wird.

Ist der Sanitäter mit mehr als 1 Einheit verbunden und mehrere davon werden verwundet, wählt der betroffene Spieler diejenige, die vom Sanitäter „geheilt“ wird.

Wenn 1 Einheit mit mehreren Sanitätern verbunden ist, dann entscheidet der betroffene Spieler, welcher Sanitäter die Wunden absorbiert.

Wenn der Sanitäter und die mit ihm verbundene Einheit in der gleichen Phase verwundet werden, stirbt der Sanitäter und kann diese Einheit nicht mehr heilen.

Wenn 2 Sanitäter miteinander verbunden sind (die Verbindungssymbole zeigen aufeinander), entscheidet der betroffene Spieler, welcher Sanitäter die Wunden absorbiert.

Wenn 1 Einheit mit 1 Sanitäter (A) verbunden ist und dieser mit 1 weiteren Sanitäter (B) (ohne dass Sanitäter B auch mit Sanitäter A verbunden ist) absorbiert Sanitäter B die Wunden.

MEHR ÜBER INITIATIVE

Die Initiative eines Plättchens kann nie unter 0 reduziert werden. Wenn 1 Plättchen mit der Initiative 0 weiter reduziert wird, beträgt seine Initiative immer noch 0.

Die Initiative kann beliebig hoch steigen.

Wenn eine Einheit mehrere Angriffsmöglichkeiten (etwa Fern- wie Nahkampf) besitzt, sind alle von der Erhöhung der Initiative betroffen.

Wenn eine Einheit in mehr als 1 Richtung und in mehr als 1 Phase angreifen kann (z. B. die *Servorüstung* des Außenposten), werden alle Angriffe in jeder Phase durchgeführt.

Jede Einheit führt ihren Angriff (Nah- und Fernkampf) in der Initiativephase der Schlacht aus, die ihrem Initiativewert entspricht. Für jede Initiative kann eine Einheit so jeweils 1x angreifen.

Beispiel: Ist ein Krieger mit Initiative 3 in Initiativephase 3 blockiert, doch die Einheit, die ihn blockierte stirbt noch in dieser Phase, verliert der Krieger nichts-destotrotz die Aktion der Phase 3; er darf sie nicht in der darauffolgenden Phase 2 ausführen.

Situation 1:

Eine Einheit mit Initiative 2 erhält durch ein benachbartes Modul +1 auf ihre Initiative hat damit nun eine Initiative von 3. Sie führt ihren Angriff also in der Initiativephase 3 aus. Wird in dieser Phase das Modul zerstört, fällt die Initiative auf 2 aber die Einheit kann nicht erneut in Phase 2 angreifen, da sie ihren Angriff schon ausgeführt hat.

Situation 2:

Eine Einheit mit Initiative 3 erhält durch ein gegnerisches Modul -1 auf ihre Initiative. Sie hat dadurch also Initiative 2. In der Initiativephase 3 der Schlacht kann sie also nicht angreifen. Das Modul, das die Initiative verringert, wird jedoch noch in Phase 3 zerstört und die ursprüngliche Initiative wird wiederhergestellt. Da alle Angriffe einer Initiativephase jedoch gleichzeitig ausgeführt werden, ist die Initiativephase 3 jetzt beendet und Phase 2 beginnt. Die Einheit hat jetzt Pech gehabt und kann nicht wieder angreifen, da ihre aktuelle Initiativephase schon vorbei ist.

Situation 3:

Eine Einheit mit Initiative 2 erhält durch ein benachbartes Modul einen Bonus auf ihre Initiative von +1. Das Modul wird vorübergehend von einer anderen Einheit blockiert und der Bonus ist hinfällig. Nehmen wir an, die blockierende Einheit stirbt noch in Phase 3, wodurch die Initiative der Einheit wieder auf 3 steigt. Erneut ist die passende Phase bereits abgeschlossen und die Einheit hat ihren Angriff verpasst.



MEHRSPIELER-MODUS

Neuroshima Hex könnt ihr auch zu 3. oder zu 4. spielen. Für jede dieser Spielzahlen gibt es unterschiedliche Varianten, aus denen ihr wählen könnt. Es gelten jeweils die Regeln des 2-Spieler-Spiels mit folgenden Änderungen:

DREISPIELERMODI

1. Deathmatch

- *Beginn der Partie:* Spieler 1 zieht 1 Plättchen, Spieler 2 zieht 2, Spieler 3 zieht 3; Spielt den Beginn der Partie dann wie gewohnt.
- *Spielende:* Sobald 1 Spieler sein letztes Plättchen zieht, führen alle anderen Spieler noch 1 weiteren Zug aus; danach findet die letzte Schlacht statt.
- *HQ zerstört:* Sobald ein Spieler sein HQ verliert, wird es zusammen mit allen anderen Einheiten dieser Armee vom Spielfeld entfernt. Der Spieler nimmt nicht mehr am Spiel teil, das wie gewohnt fortgesetzt wird.

Achtung: Diese Variante ist eher verhandlungsbasiert als taktisch. Wir empfehlen stattdessen die 2. oder 3. Variante.

2. Deathmatch mit optionalen Punkten

Folgende Änderungen sind vonnöten:

- *Beginn der Partie:* Die HQ-Schadenszähler werden auf 0 gesetzt. Spieler 1 zieht 1 Plättchen, Spieler 2 zieht 2, Spieler 3 zieht 3; Spielt den Beginn der Partie dann wie gewohnt.
- *HQs angreifen:* HQs können nicht zerstört werden. Stattdessen gilt: Jedes Mal, wenn eine Einheit ein gegnerisches HQ verwundet, erhält der angreifende Spieler Siegpunkte in Höhe der Wunden, die er zugefügt hat. Verwendet euren Schadenszähler, um eure Punkte festzuhalten. Der erste Spieler mit 20 Punkten gewinnt das Spiel. Wenn kein Spieler vor der letzten Schlacht 20 Punkte erreicht, gewinnt danach der Spieler mit den meisten Punkten.
- *Letzte Schlacht:* Wenn ein Spieler sein letztes Plättchen zieht, führen alle anderen Spieler noch 1 weiteren Zug aus; danach findet die letzte Schlacht statt.

3. Einer gegen Alle

- *Spielaufbau:* Spieler 1 (der „Einzelgänger“) spielt alleine, Spieler 2 und 3 bilden ein Team. Der Einzelgänger stellt den HQ-Schadenszähler auf 20, die Teamspieler jeweils auf 13.
- *Spielaufbau:* Die Einheiten der Teamspieler sind verbündet (siehe VIERSPIELERMODUS Team-Match für die Regeln).
- *Spielerreihenfolge:* Die Teamspieler spielen abwechselnd gegen den Einzelgänger: Spieler 1, Spieler 2, Spieler 1, Spieler 3, usw.
- *Beginn der Partie:* Spieler 1 zieht 1 Plättchen, Spieler 2 zieht 2, dann zieht Spieler 1 auf 3 auf; Ab dem 3. Spieler spielt ihr den Beginn der Partie dann wie gewohnt.
- *Spielende:* Der erste Spieler (Einzelgänger oder Team), der ein gegnerisches HQ zerstört, gewinnt das Spiel. Wird keines der HQs völlig zerstört, gewinnt die Seite mit der höheren Widerstandskraft.
- *Spielende:* Wird je ein HQ pro Seite zerstört, gewinnt das Team.

4. Team-Match (optional)

3 Spieler können auch den Vierspielermodus verwenden (siehe rechts), wobei dann 1 Spieler 2 Armeen desselben Teams übernimmt. Er spielt also mit 2 verschiedenen Armeen.



MEHRSPIELER-MODUS

VIERSPIELERMODUS

1. Team-Match

Hier spielen zwei Teams mit je 2 Spielern.

- *Spielaufbau*: Jedes HQ hat nur 15 Widerstandskraft (anstatt 20). Die HQ-Schadenszähler werden also auf 15 gestellt.
- *Beginn der Partie*: Spieler 1 zieht 1 Plättchen, Spieler 2 zieht 2, Spieler 3 zieht 3; ab dann gelten die normalen Regeln.
- *Spielerreihenfolge*: Die Spieler sind mit ihren Teams abwechselnd am Zug. Sind also Spieler 1 und 2 in einem Team und 3 und 4 im anderen, ist die Zugreihenfolge : Spieler 1, Spieler 3, Spieler 2, Spieler 4 usw..

Um das Spiel zu erleichtern, sind alle Einheiten innerhalb eines Teams verbündet.

- Module und HQ-Boni gelten für verbündete Einheiten.
- *Bewegung* und *Zurückschieben* gelten nicht für verbündete Einheiten.
- Verbündete Einheiten werden nicht von Nah- oder Fernkampfangriffen getroffen - Schüsse passieren sie einfach.
- Einheiten mit Blockieren blockieren verbündete Einheiten nicht.
- Das erste Team, das ein feindliches HQ zerstört, gewinnt das Spiel. Wird keines der HQs völlig zerstört, gewinnt das Team mit der addierten höheren Widerstandskraft (die Seite, die den wenigsten Schaden genommen hat).
- Wird je ein HQ pro Team zerstört, gewinnt das Team mit der höheren Widerstandskraft ihres übrigen HQs.
- Letzte Schlacht: Wenn ein Spieler sein letztes Plättchen zieht, führen alle anderen Spieler noch 1 weiteren Zug aus; danach findet die letzte Schlacht statt.

Moloch im Team-Match

Moloch ist eine besondere Armee im Spiel. Die Einheiten treffen und beschädigen verbündete Einheiten, aber Module und HQ-Boni gelten noch für verbündete Einheiten. Ebenso kann Moloch Module und HQ-Boni des Teampartners verwenden. Molochs Partner können jedoch Molochs Einheiten zurückschieben, von ihnen zurückgeschoben werden, und Einheiten mit Blockieren können die jeweils verbündete Einheiten blockieren!

2. Deathmatch

Es gelten die Regeln wie im Spiel zu 3.

3. Deathmatch mit optionalen Punkten

Es gelten die Regeln wie im Spiel zu 3.

Erweitertes Schlachtfeld

Das Hauptspielfeld besteht aus den 19 Hexfeldern in der Mitte. 18 weitere Felder sind außen herum zu sehen. Gemeinsam bilden sie das erweiterte Schlachtfeld. Wir empfehlen, diese Felder bei 5-6 Spielern zu verwenden; 4 Spieler können sich aber einigen, die zusätzlichen Felder ebenfalls zu verwenden.

Wichtig: Beim Spiel auf dem erweiterten Schlachtfeld beginnt die Schlacht trotzdem, sobald das Hauptspielfeld befüllt ist.

ARMEEBESCHREIBUNGEN

DER AUSSENPOSTEN

HINTERGRUND

Der Außenposten ist die letzte reguläre Armee der Menschheit, die dem Moloch in seinen Grenzgebieten fortwährend Widerstand leistet. Nach etlichen Jahren der Partisanenkriegsführung hat sich der Außenposten viele wirksame Methoden für den Kampf gegen die grauerregenden Maschinen angeeignet. Der blitzschnelle Angriff aus dem Hinterhalt ist gegen den übermächtigen Gegner lebensnotwendig. Der Außenposten bleibt nie an derselben Stelle, sondern zieht ständig weiter, als mobile Stadt unterwegs, um Hinterhalten und Fallen auszuweichen. Dank der vielen errungenen Siege verfügt er auch über die fortgeschrittene Technologie des Moloch.

DIE ARMEE

Der größte Vorteil dieser Armee ist ihre Beweglichkeit. Es gibt eine große Anzahl an Schlachtplättchen, wodurch sich der Spieler günstige Momente für Schlachten aussuchen kann. Auch die vielen verschiedenen Module (von denen manche auf gegnerische Einheiten wirken) können die Schlacht beeinflussen.

Leider verfügt der Außenposten nur über relativ wenige Krieger mit geringer Widerstandskraft.

TAKTISCHE HINWEISE

Es ist eine gute Idee, das HQ in der Mitte des Spielfeldes zu platzieren und es dann ständig mit den Aktionsplättchen *Bewegen* zu verschieben, um feindlichen Angriffen auszuweichen. Erst wenn das Spielfeld fast gänzlich gefüllt ist, sollte das HQ an einen sicheren Ort zurückgezogen und mit eigenen Einheiten umringt werden.



HQ 1

Angrenzende Einheiten können in der folgenden Initiativephase erneut angreifen. Wenn eine Einheit schon in zwei Initiativephasen angreift, findet ihr zusätzlicher (dritter) Angriff in der Phase statt, die den anderen beiden folgt. Wenn alle normalen Angriffe in Phase 0 stattfinden, geht der zusätzliche Angriff verloren.



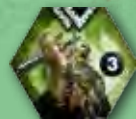
SERVORÜSTUNG 1

Angriff in Initiativephase 3 & 2. Fernkampf. Nahkampf. Mobilität.



SKOPER 1

Während Skoper mit gegnerischen Modulen verbunden ist, gelten deren Boni jetzt für Einheiten des Außenpostens.



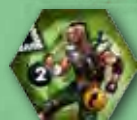
PRÜGLER 1

Nahkampf.



SPÄHER 2

Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.



LÄUFER 2

Nahkampf. Mobilität.



SABOTEUR 1

Verbundene gegnerische Einheiten erhalten -1 auf ihre Initiative.



SCHLACHT 6

Eine Schlacht beginnt. Danach endet der Zug des Spielers. Nicht verwendbar, wenn irgendein Spieler sein letztes Plättchen gezogen hat.



SMG 1

Angriff in Initiativephase 2 & 1. Fernkampf.



NACHRICHTENDIENST 1

Während der ND im Spiel ist, können alle verbündeten Einheiten mit Bewegung oder Mobilität 2 statt 1 Feld weit bewegt werden.



BEWEGUNG 7

Eine Einheit in ein leeres angrenzendes Feld verschieben und/oder beliebig drehen.



KOMMANDO 5

Fernkampf.



SANITÄTER 2

Eine verbundene Einheit muss alle Wunden 1 Angriffs ignorieren & Sanitäter wird abgeworfen.



SCHARFSCHÜTZE 1

Fügt einer einzelnen gegnerischen Einheit 1 Wunde zu. Kann nicht gegen HQs verwendet werden.



VERNICHTER 2

Fernkampf.



OFFIZIER 1

Verbundene Einheiten erhalten +1 Fernkampfstärke.

X

X = Anzahl Plättchen



außenposten



ARMEEBESCHREIBUNGEN

MOLOCH

HINTERGRUND

Moloch ist ein mechanisch-elektronisches Geschöpf, das sich über die Fläche mehrerer Staaten erstreckt. Es ist für den Untergang der menschlichen Zivilisation im Jahr 2020 verantwortlich. Jetzt, 30 Jahre später, ist es noch größer und stärker geworden. Armeen von Maschinen durchstreifen die Ödnis auf der Suche nach den Überresten der Menschheit, um sie zu vernichten. Alle Befehle kommen aus Molochs „Körper“, wo vernetzte, künstliche Gehirne Pläne für den ultimativen Sieg ausarbeiten. Trotz der militärischen und technologischen Überlegenheit fehlt Moloch die Intelligenz und Flexibilität der Menschen.

DIE ARMEE

Ein großer Vorteil der Moloch-Armee ist ihre große Stärke. Dadurch überleben vergleichsweise mehr Einheiten auf dem Spielfeld. Eine nicht zu unterschätzende Zahl an Fernkämpfern und Modulen erlauben Moloch eine unzerstörbare Front von Maschinen aufzustellen, die schweren Schaden an gegnerischen HQs verursacht, während das eigene HQ von hocheffizienten Verteidigungseinheiten geschützt wird.

Andererseits ist die Armee deutlich weniger mobil als die anderen und besitzt nur wenige Schlachtplättchen, wodurch Moloch keine große Kontrolle darüber hat, wann Schlachten stattfinden.

TAKTISCHE HINWEISE

Eine gute Taktik ist es, das HQ in der Ecke des Spielfeldes zu platzieren und es so schnell wie möglich mit starken Verteidigungseinheiten zu umgeben. Danach wird das HQ des Gegners umzingelt, um seine Bewegungsmöglichkeiten einzuschränken. Zuletzt wird eine Linie von Fernkämpfern mit verschiedener Initiative aufgestellt, um erfolgreich durch die gegnerische Verteidigung durchzustossen und das feindliche HQ zu beschädigen. Außerdem kann eine Einheit an eine günstige Stelle gelegt werden, um später mit der Aktion Zurückschieben andere Einheiten in Schusslinie zu bewegen.

Dank des Fernkampfstärkebonus des Moloch-HQ ist es eine gute Taktik, das HQ in der Nähe des gegnerischen HQs zu platzieren, um den Bonus voll auszunutzen (es sei denn, das HQ kann leicht entkommen).

HQ 1



Angrenzende verbündete Einheiten erhalten +1 Fernkampfstärke.

BLOCKER 2



Rüstung. Widerstandskraft 2. Der Blocker hat keinen Angriff.

HYBRID 2



Fernkampf.

GAUSSKANONE 1



Kann mehrere Feinde gleichzeitig verwunden. Alle Gegner in der Schußlinie erhalten 1 Wunde. Die Fernkampfstärke kann nicht erhöht werden. Widerstandskraft 1.

KAMPFTROSS 1



Rüstung. Fernkampf. Nahkampf. Widerstandskraft 1.

JÄGER-KILLER 2



Nahkampf.

CLOWN 1



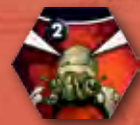
Nahkampf. Widerstandskraft 1. Anstatt eines Angriffs kann er in seiner Initiativephase explodieren und allen (eigenen und gegnerischen) angrenzenden Einheiten 1 Wunde zufügen (inkl. HQs). Danach wird der Clown abgeworfen. Er kann nicht gerettet werden.

PANZERJÄGER 2



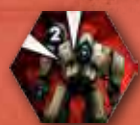
Rüstung. Nahkampf.

PANZERWÄCHTER 1



Rüstung. Fernkampf.

WÄCHTER 1



Fernkampf.

PROTEKTOR 1



Fernkampf. Widerstandskraft 1.

HORNISSE 1



Nahkampf.

NETZER 1



Blockieren.

STURMTRUPPE 1



Angriff in Initiativephase 2 & 1. Fernkampf. Widerstandskraft 1

MUTTERMODUL 1



Verbundene Einheit kann in der folgenden Initiativephase erneut angreifen. Wenn eine Einheit in zwei Initiativephasen angreift, findet ihr zusätzlicher (dritter) Angriff in der Phase statt, die den anderen beiden folgt. Wenn alle normalen Angriffe in Phase 0 stattfinden, geht der zusätzliche Angriff verloren.

SANITÄTER 2



Eine verbundene Einheit muss alle Wunden 1 Angriffs ignorieren & Sanitär wird abgeworfen.

DAS GEHIRN 1



Verbundene Einheiten erhalten +1 Nah- und Fernkampfstärke.

OFFIZIER 1



Verbundene Einheiten erhalten +1 Fernkampfstärke.

SPÄHER 1



Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.

LUFTANGRIFF 1



Verursacht 1 Wunde im Zielfeld und allen angrenzenden Feldern. Kann keine Randfelder angreifen. Beschädigt HQs nicht.

SCHLACHT 4



Eine Schlacht beginnt. Danach endet der Zug des Spielers. Nicht verwendbar, wenn irgendein Spieler sein letztes Plättchen gezogen hat.

BEWEGUNG 1



Eine Einheit in ein leeres angrenzendes Feld verschieben und/oder beliebig drehen.

ZURÜCKSCHIEBEN 5



Einen angrenzenden Feind 1 Feld weit in ein leeres Feld zurückschieben. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet der Gegner.

moloch



X = Anzahl Plättchen

ARMEEBESCHREIBUNGEN

BORG

HINTERGRUND

Seit Anfang des Krieges erschuf Moloch viele Generationen von mehr oder weniger erfolgreichen Mutanten. Beschleunigter Alterungsprozess, genetische Verbesserungen und perfekte Kampffähigkeit machen diese Mutanten aus. Die vielen Spezies von Mutanten bewohnen die Ödnis und kämpfen um jeden Flecken Erde, oft auch untereinander. Der charismatische Cybermutant Borgo hat diese Mutantenstämme zu einer großen Armee vereint und führt sie unter dem heiligen Zeichen der Biogefährdung gegen die Menschheit.

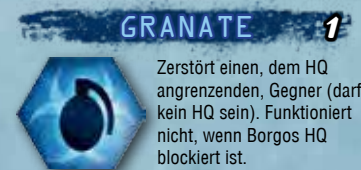
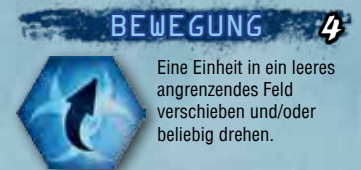
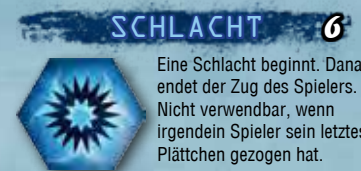
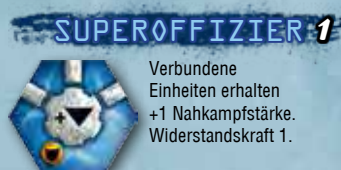
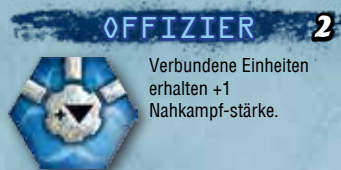
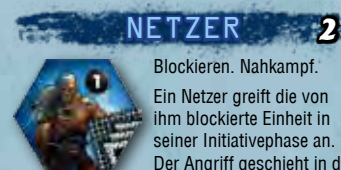
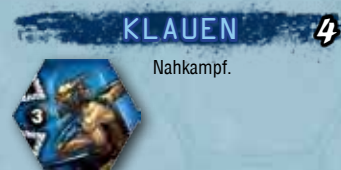
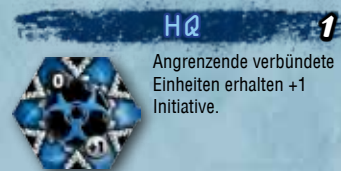
DIE ARMEE

Geschwindigkeit ist der Hauptvorteil von Borgos Armee, dank hoher Initiativewerte und vieler Späher. Außerdem verfügt sie über eine große Anzahl von Nahkämpfern und unterstützenden Modulen.

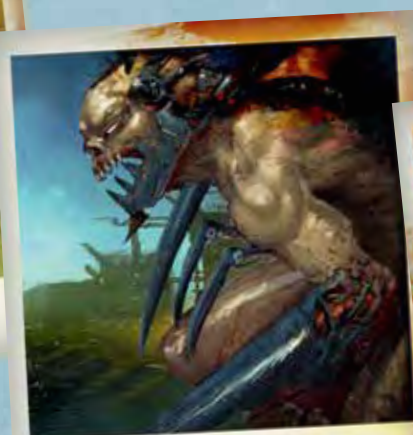
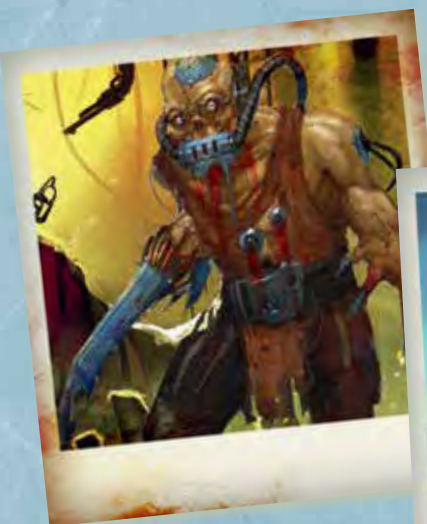
Der Nachteil besteht in der geringen Anzahl an Fernkämpfern, was Borgo zum Nahkampf zwingt.

TAKTISCHE HINWEISE

Das HQ von Borgo ist am Effektivsten, wenn man es in der Mitte des Spielfeldes platziert und mit eigenen Einheiten umringt. Eine weitere gute Idee ist es, die Kämpfer zu verteilen um mit Rundumschlägen das Spielfeld leer zu halten.



X
X = Anzahl Plättchen



borgo

ARMEEBESCHREIBUNGEN

HEGEMONIE

HINTERGRUND

Die Hegemonie ist ein Land, in dem Banden ständig um die Vorherrschaft ringen. Die Banden plündern und terrorisieren weit über die Grenzen der Hegemonie hinaus. Stärke und körperliches Leistungsvermögen werden besonders hoch geschätzt, die beliebteste Unterhaltung sind Gladiatorenkämpfe.

DIE ARMEE

Die Stärke der Armee liegt in der großen Anzahl von Einheiten mit der Blockieren-Fähigkeit, den Netzen, die auch die gewagtesten Pläne des Gegners durchkreuzen können. Außerdem ist die Armee gut mit den Aktionsplättchen *Schlacht*, *Bewegen* und *Zurückschieben* ausgerüstet, was sie sehr mobil macht.

Die geringe Anzahl an Fernkämpfern macht die Armee allerdings sehr nahkampforientiert.

TAKTISCHE HINWEISE

Die Netzer sollten besonders geschickt platziert werden, um die größte Anzahl gegnerischer Kämpfer und das gegnerische HQ zu blockieren oder das eigene HQ zu schützen. Das HQ selbst kann dank seines Stärkebonus ebenfalls verwendet werden, aggressiv in Stellung zu gehen.

HQ 1



Angrenzende verbündete Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke.

WÄCHTER 1



Nahkampf. Widerstandskraft 1.

QUARTIERMEISTER 1



Verbundene Einheit kann Fernkampf in Nahkampf umtauschen (oder umgekehrt). Wenn eine Einheit in mehr als einer Initiativephase angreift, muss eine Phase für den Bonus gewählt werden. Der Bonus ist optional. Ist die Einheit mit anderen Modulen verbunden, gelten deren Boni ebenfalls.

LÄUFER 3



Nahkampf. Mobilität.

UNIVERSALSOLDAT 3



Nahkampf. Fernkampf. Beide Angriffe werden gleichzeitig durchgeführt und können so 2 Wunden verursachen.

ROWDY 1



Nahkampf.

DER BOSS 1



Verbundene Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke & +1 Initiative.

SCHLACHT 5



Eine Schlacht beginnt. Danach endet der Zug des Spielers. Nicht verwendbar, wenn irgendein Spieler sein letztes Plättchen gezogen hat.

GANGMITGLIED 4



Nahkampf.

OFFIZIER I 2



Verbundene Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke.

BEWEGUNG 3



Eine Einheit in ein leeres angrenzendes Feld verschieben und/oder beliebig drehen.

GLADIATOR 1



Rüstung. Nahkampf. Widerstandskraft 1.

OFFIZIER II 1



Verbundene Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke.

SCHARFSCHÜTZE 1



Fügt einer einzelnen gegnerischen Einheit 1 Wunde zu. Kann nicht gegen HQs verwendet werden.

NETZER 2



Blockieren.

SPÄHER 1



Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.

ZURÜCKSCHIEBEN 2



Einen angrenzenden Feind 1 Feld weit in ein leeres Feld zurückschieben. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet der Gegner.

NETZMEISTER 1



Blockieren. Nahkampf. Der Netzmeister kann bis zu 2 Einheiten gleichzeitig blockieren.

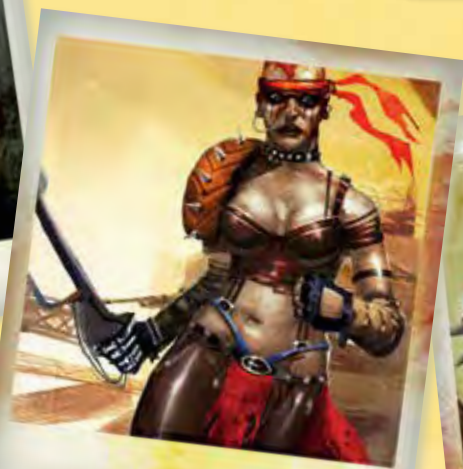
TRANSPORT 1



Jede verbundene Einheit kann die Aktion *Bewegen* verwenden und/oder sich drehen, als hätte sie die Fähigkeit *Mobilität*. Verbundene Einheiten können sich sofort nach Betreten des Spielfeldes bewegen. Transport darf sich nicht bewegen.

X

X = Anzahl Plättchen



hegemonie

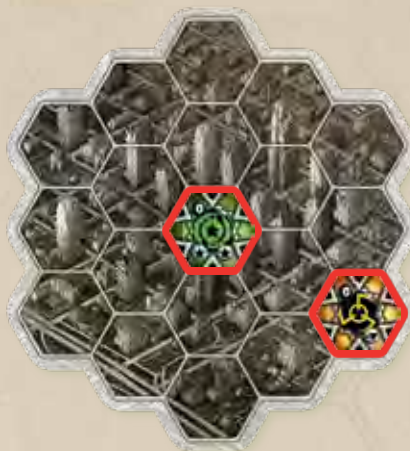
BEISPIELPARTIE

HEGEMONIE GEGEN AUSSENPOSTEN

Beginn der Partie: Zug 1

Außenposten beginnt und entscheidet sich dafür, sein HQ in die Mitte des Spielfelds zu legen, um seine Mobilität besser ausnutzen zu können.

Hegemonie platziert sein HQ für bessere Verteidigung am Rand des Spielfelds.



Beginn der Partie: Zug 2 (Außenposten)

Der Spieler zieht zu Beginn der Partie 1 Sanitäter.

Er legt den Sanitäter neben das HQ und verhindert gleichzeitig, dass der Gegner ein Plättchen neben sein HQ legen kann.



Beginn der Partie: Zug 3 (Hegemonie)

Der Spieler zieht das Aktionsplättchen Bewegung und das Modul Offizier.

Er verwendet die Aktion Bewegung, um die Position seines HQ zu ändern, auf eine bessere Angriffsmöglichkeit hoffend. Außerdem legt er den Offizier neben sein HQ und schafft so einen perfekten Ort für einen Krieger, der sowohl vom HQ als auch vom Modul Boni erhalten und gleichzeitig das feindliche HQ angreifen könnte. Außerdem dient der Offizier als Verteidigung für das eigene HQ.



Normaler Spielablauf ab hier:

Zug 4 (Außenposten)

Plättchen: Bewegung, Prügler, Vernichter.

Eines der Plättchen muss abgelegt werden; der Spieler entscheidet sich für Bewegung.

Der Prügler wird in das Feld neben seinem eigenen HQ gelegt und kann das feindliche HQ während der Schlacht angreifen: durch den Bonus des HQ sogar zweimal.

Der Vernichter wird ebenfalls neben das eigene HQ gelegt. Eine riskante Taktik, die aber vorerst verhindert, dass Hegemonie sein HQ bewegen kann.



Zug 5 (Hegemonie)

Plättchen: Schlacht, Netzer, Läufer

Der Spieler wirft Schlacht ab, da die Situation derzeit ungünstig für ihn steht.

Der Netzer blockiert den Prügler, und der Läufer wird so gelegt, dass er das feindliche HQ bedroht.



Zug 6 (Außenposten)

Plättchen: Bewegung, Schlacht, SMG

Der Spieler wirft Schlacht ab.

Die Aktion Bewegung wird verwendet, um die Position des HQs so zu ändern, dass es vor möglichen Gefahren gefeit ist. Das SMG wird platziert, um das Hegemonie-HQ im Fernkampf anzugreifen.



BEISPIELPARTIE

Zug 7 (Hegemonie)

Plättchen: Universalsoldat, Gangmitglied, Netzer

Der Spieler wirft Gangmitglied ab.

Der Universalsoldat wird so gelegt, dass er den Vernichter angreifen kann. Da seine Initiative höher ist als die des Vernichters, wird derzeit letzterer vernichtet, bevor er das HQ angreifen kann.

Der Netzer blockiert das feindliche HQ; es kann sich nicht mehr bewegen. Gleichzeitig schützt das den anderen Netzer.

Zuletzt verwendet der Läufer seine Aktion Mobilität und bewegt sich so neben das Außenposten-HQ.



Zug 8 (Außenposten)

Plättchen: Kommando, Späher, Sanitäter

Der Spieler wirft den Sanitäter ab.

Der Kommando wird so gelegt, dass er einen der Netzer angreifen kann. Der Späher erhöht seine Initiative; er kann also derzeit den Netzer früh genug töten, so dass der Prügler in seiner Phase das gegnerische HQ angreifen kann.



Zug 9 (Hegemonie)

Plättchen: Gangmitglied, Der Boss, Läufer

Der Spieler wirft den Läufer ab.

Das Gangmitglied wird so gelegt, dass es dem SMG in den Rücken fallen kann und den Universalsoldaten ein wenig schützt.

Der Boss erhöht die Initiative und Angriffsstärke des Läufers.



Zug 10 (Außenposten)

Plättchen: Scharfschütze, Bewegen, Schlacht

Der Spieler wirft Bewegung ab.

Der Scharfschütze tötet den Netzer, der das HQ blockiert hat. Mit seinem Aktionsplättchen Bewegung, könnte er das HQ jetzt aus der Reichweite des Läufers bewegen, es scheint ihm aber sinnvoller, die Schusslinie für den Kommando abzusichern. Außerdem verleiht das HQ dem Prügler, der das gegnerische HQ wunderbar angreifen kann, einen Bonus.

Dem Spieler scheint nun die perfekte Zeit für eine Schlacht gekommen zu sein, bevor die Hegemonie noch einen Netzer oder Scharfschützen zieht. Der Spieler spielt das Aktionsplättchen Schlacht aus und die Schlacht beginnt.



DIE SCHLACHT:

Initiativephase 4

Die höchste Initiative am Spielfeld ist 4, daher beginnt die Schlacht in der Initiativephase 4. In dieser Phase agiert nur der Kommando (nur diese Einheit hat Initiative 4). Er schießt auf den gegnerischen Netzer und tötet ihn sofort.

Der Netzer wird vom Spielfeld entfernt.



Initiativephase 3

Alle Einheiten mit Initiative 3 handeln gleichzeitig. Der Läufer (Hegemonie), verstärkt durch den Boss, fügt dem Außenposten-HQ 2 Schaden zu. Dessen Widerstandskraft sinkt auf 18. Der Prügler (Außenposten) fügt dem Hegemonie-HQ ebenfalls 2 Schadenspunkte zu; die Widerstandskraft sinkt ebenfalls auf 18.

Danach attackiert das Gangmitglied das SMG, aber an seiner Stelle wird der Sanitäter vernichtet. Der Universalsoldat attackiert den Vernichter und tötet ihn sofort.

Die Plättchen des Sanitäters und des Vernichters werden vom Spielfeld entfernt.



BEISPIELPARTIE

Initiativephase 2

Alle Einheiten mit Initiative 2 handeln gleichzeitig. Der Prügler kann dank der Spezialfähigkeit seines HQ einen weiteren Angriff durchführen und fügt dem gegnerischen HQ 2 weitere Schadenspunkte zu; dessen Widerstandskraft sinkt auf 16.

Das SMG schießt auf das Hegemonie-HQ und fügt ihm einen weiteren Schadenspunkt zu; die Widerstandskraft sinkt auf 15.



Initiativephase 1

Das SMG hat als einzige Einheit Initiative 1 und handelt damit als einzige. Das SMG schießt auf das feindliche HQ und verursacht einen weiteren Punkt Schaden; die Widerstandskraft sinkt auf 14.



Initiativephase 0

Nur die HQs haben Initiative 0.

Das Hegemonie-HQ greift den Prügler an und tötet ihn.

Das Außenposten-HQ greift den Läufer an und tötet ihn.

Prügler und Läufer werden vom Spielfeld genommen.



DAS NACHSPIEL

Die Schlacht ist vorüber und das Spiel wechselt zurück in den Taktikmodus, in dem weitere Plättchen gezogen und ausgespielt werden. Ein neuer Zug beginnt für die Hegemonie.

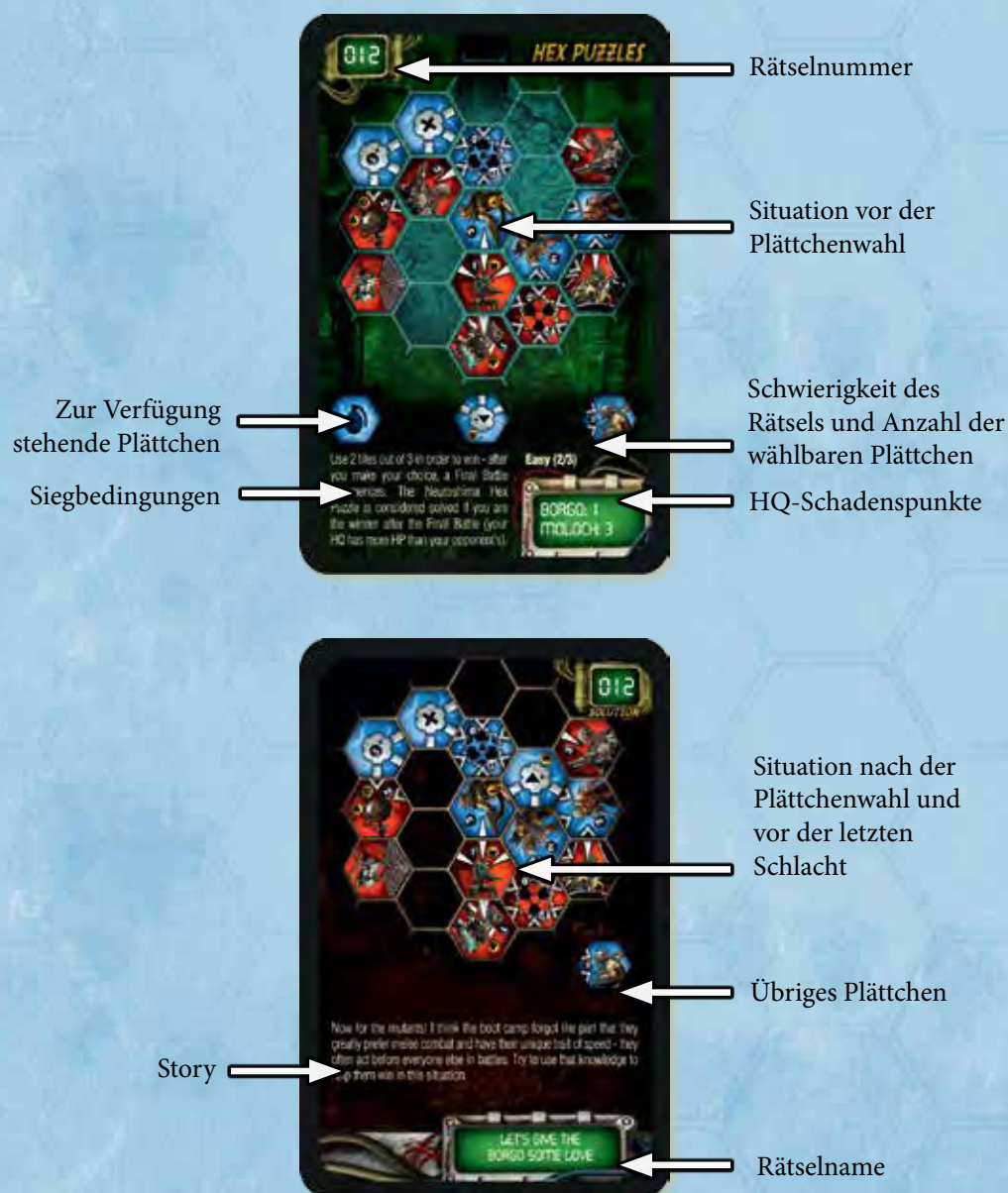


ZUSATZINHALT

HEX-RÄTSEL

Hex-Rätsel sind Einzelspielerrätsel für Neuroshima Hex. Die Rätsel sind perfekt dazu geeignet, über knifflige Spielsituation nachzudenken, und die perfekte Lösung zu finden.

Jedes Rätsel verlangt mit Hilfe vorgewählter Plättchen die Schlacht zu gewinnen. Auf der Rückseite der Karte befindet sich die Auflösung.



SPIELDESIGN: Michał Oracz

REGEL: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

COVERILLUSTRATION: Piotr Cieśliński

SCHACHTELILLUSTRATION: Piotr Foksowicz, Łukasz Lalko, Mateusz Bielski

PROJEKT LOGO ORAZ ŻETONU RANY: Jakub Jabłoński

RÄTSELDESIGN: Michał „Michallus” Herda (Ich widme diese Rätsel meiner geliebten Nina. Ohne sie wäre ich nie zu Hex zurückgekehrt).

DESIGN SCHACHTEL, MARKER, ANLEITUNG, RÄTSELKARTEN, REFERENZBÖGEN: Maciej Mutwil

DESIGN SPIELFELD & PLÄTTCHEN: Michał Oracz

ÜBERSETZUNG: Adrian ‘Alan’ Bogacz, Gunther Schmidl

BESONDERER DANK: Tomasz Stchlerowski, Rafał Szyma, Maciej Mutwil, Ignacy Trzewiczek, Michał Herda, Łukasz Piechaczek, Manuela & Markus Maier.

REDAKTION DER DEUTSCHEN AUSGABE: Benjamin Schönheiter

© 2016 PORTAL GAMES Sp. Z O.O.

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polen
portalgames.de, portal@portalgames.pl



Made in Poland

Viele Leute haben geholfen, Neuroshima HEX zu einem guten Spiel zu machen. Viele Leute, die uns halfen, das Spiel zu entwerfen, zu fördern und es nach seiner Premiere weiterzuentwickeln. Viele Leute, die für dieses Spiel ihr Herzblut gaben. Sie erstellten Armeen, neue Regeln, Rätsel, Illustrationen und so weiter. Sie organisierten Turniere und Demos in ganz Polen.

Außerdem gibt es noch drei Leute, die die Kunde von Neuroshima Hex in die Lande trugen.

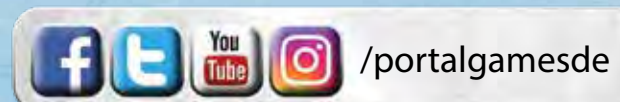
Das sind Piotr Kątnik, Artur Jedliński and Giles Pritchard.

Danke euch. Danke euch vielmals.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

© 2016 Portal Games. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Anleitung v2.0



**EIN SCHNELLES UND VIELSCHICHTIGES
KARTENSPIEL IN DER WELT VON NEUROSHIMA!**

IGNACY TRZEWICZEK

51st state

Verwendet den
Grundmechanismus des
preisgekrönten

**IMPERIAL
SETTLERS**



***Ein asymmetrisches Strategiespiel,
bei dem 4 Fraktionen um die
Vorherrschaft auf einem fernen
Planeten kämpfen!
Anfang 2017 auf Deutsch!***

CRY-RAVAGE

Haltet euch auf dem Laufenden:



/portalgamesde

