

kann ein gegnerischer Stab aus dem Netz der Tänzer befreit werden, wodurch es einen Punkt Widerstandskraft verliert. Dieser Schaden wird wie gewöhnlich vom Sanitäter absorbiert, wenn dieser an den Stab angeschlossen war, während er lahmgelegt war (also vor der befreienden Bewegung).

Hinweis zum Mehrspieler-Spiel

Ist ein Tänzer-Objekt lahmgelegt oder von Vegas übernommen, so nimmt ein sich befreiendes Objekt (Tanzen oder Bewegungsplättchen) einen Punkt Schaden pro Netz und Übernahme.

Im Mehrspieler-Spiel um Punkte erhält jeder Gegenspieler bei einer Befreiung so viele Punkte, wie er Netze und/oder Übernahmen auf das zu befreiende Objekt wirken hat.

SONDERREGELN

Tänzer-Objekte sind sowohl Soldaten als auch Stäbe; es gilt, die folgenden Änderungen an den Effekten gewisser Plättchen oder Fähigkeiten zu beachten.

Aktionsplättchen oder Effekte, die Stäbe nicht betreffen, wohl aber Soldaten und Moduln (Granate, Scharfschütze, Luftangriff, Bombe, Mine) verursachen einen Punkt Schaden an dem Tänzer-Objekt, auf das sie verwendet wurden.

Vegas übernimmt Tänzer-Objekte auf herkömmliche Art – zum Zeitpunkt der Übernahme kann das übernommene Objekt gedreht werden und gilt als eine Vegas-Einheit. Es verursacht während des Kampfes Schaden an anderen Objekten und nimmt Schaden von selbigen, nicht aber von Vegas-Einheiten.

Terror (SMART, Stahlpolizei) – da die Tänzer keine Plättchen besitzen, verhindert Terror die Verwendung von Tanzen und Aktionsplättchen im nächsten Zug.

Skoper (Posten) – funktioniert normal gegen die Tänzer, solange er an das Objekt angeschlossen ist. Die Moduleigenschaften dieses Objekts gelten für Posten anstatt für andere Objekte. Skoper blockiert auch die Heilung, die damit auch Posten nicht in Anspruch nehmen kann.

Spionage (New York) – funktioniert normal, sodass eine Einheit mit dieser Fähigkeit einen Bonus der Moduleigenschaften eines Objekts in Anspruch nehmen kann, mit Ausnahme von Heilung, welches ja durch ein Handlungsplättchen aktiviert werden muss.

Henker (Stahlpolizei) – seine Fähigkeit wirkt nicht gegen die Tänzer, er gilt als normaler Soldat.

Die Tänzer am Spielbrett von Neuroshima Hex:Duel

Die Tänzer können die Tausch-Prozedur normal verwenden.

Alle Prozeduren die Einheiten zerstören würden verursachen stattdessen einen Punkt Schaden.

Besuchen Sie unsere Webseite *www.portalpublishing.eu* um mehr über die Tänzer zu erfahren.

Autor: Rustan Håkansson
Hilfe: Michał Oracz
Regelbuch: Łukasz Piechaczek
Übersetzung: Gunther Schmidl
Illustration und Titelbild: Mateusz Bielski
Design und Layout: Maciej Mutwil

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice, Poland
tel./fax. +48 32 334 85 38
email: portal@wydawnictwoportal.pl
www.portalpublishing.eu

Credits und Danksagung:
MichallusTG, Midaga, Robert Ciombor, Michał Ciombor, Marek Glegoła, Mateusz Ilków, Daniel Oklesiński, Jakub Król, Maciej Matuszewski, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Marcin Karbowski, Hubert Bartos, Walec, Młody, Neurocide, Arti, Zachi, Giles Pritchard, Scott Everts (für die Vorlage der Zusammenfassungen).

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX!

DIE TÄNZER
(autor: Rustan Håkansson)

Der Angriff Molochs auf die Labore des Posten hatte unvorhersehbare Folgen: der angerichtete Schaden erlaubte es drei eigenartigen Kreaturen zu entkommen. Sie sind das Ergebnis eines geheimen gentechnischen Forschungsprojekts, Codename "Tänzer." Die Kreaturen -- halbverrückt und mit von ihnen unkontrollierbaren Instinkten -- beginnen in der postapokalyptischen Ödnis den Kampf ums Überleben. Die Tänzer sind eine völlig neue Herausforderung für Neuroshima Hex-Spieler.

ARMEEBESCHREIBUNG

Der Vorteil dieser Armee ist die hohe Widerstandskraft ihrer Einheiten und ihre Selbstheilungsfähigkeit, die 2 Punkte Widerstandskraft wiederherstellt. Zusätzlich können die Tänzer den Feind außerhalb eines Kampfes angreifen und hohen Schaden anrichten. Der Schwachpunkt der Armee ist, dass sie aus nur 3 Einheiten besteht und die Tänzer das Spiel verlieren, wenn auch nur eine davon getötet werden sollte.

TAKTISCHE TIPPS

Die Tänzer-Objekte zeigen ihre Stärke vor allem in der Offensive. Es ist sinnvoll, alle drei Objekt-Plättchen in der Mitte des Spielbretts auszulegen, sodass der Abstand zum feindlichen Generalstab-Plättchen so klein wie möglich ist, egal wo es platziert wird. Wenn man die Tänzer-Objekte auf dem Spielbrett bewegt, sollten sie immer in eine starke Konfiguration gebracht werden, in der sie sich gegenseitig mit ihren Moduleigenschaften unterstützen.

SPIELABLAUF

Die Tänzer besitzen nur 3 Plättchen, die gleichzeitig Generalstab, Soldaten und Moduln sind. Diese Plättchen werden als Objekte bezeichnet. Die Tänzer besitzen keine anderen Plättchen, die auf dem Spielbrett verbleiben – weder Soldaten noch Moduln.

Jedes Objekt beginnt mit 10 Punkten Widerstandskraft. Schaden, der von einem Objekt davongetragen wird, wird einzeln gerechnet: jedes Objekt hat sein eigenes Wertungsplättchen, das auf das Feld 10 des Spielbretts gelegt wird (der zusätzliche orangene Marker wird in Neuroshima Hex: Duel verwendet und wird auf Feld 0 der Energieleiste gelegt). Wenn die Widerstandskraft irgendeines Objekts auf 0 reduziert wird, gilt es als zerstört, und die Tänzer verlieren das Spiel.

Der Spieler, der die Tänzer kontrolliert, ist immer der Startspieler. Er platziert alle drei Objektplättchen irgendwo am Spielbrett (sie dürfen angrenzend gelegt werden). Der (oder die) Gegenspieler legen anschließend ihr(e) eigenen Generalstäbe. Das übrige Spiel verläuft nach normalen Regeln, d. h. die Tänzer ziehen ein Plättchen, das sie verwenden dürfen, danach zieht der zweite Spieler zwei Plättchen usw.

Die Zerstörung eines Objekts während eines Kampfes wird gleich behandelt wie die Zerstörung eines Stabs (das zerstörte Objekt bleibt bis zum Ende der Initiativephase, in der es zerstört wurde, im Spiel und wird abgelegt, nachdem alle Aktionen der Phase ausgeführt wurden). Wenn der gegnerische Stab ebenfalls zerstört wurde, endet das Spiel mit einem Gleichstand.

Wenn keines der Objekte zerstört wurde und die letzte Schlacht vorbei ist, zählt der Spieler der Tänzer die übrigen Punkte Widerstandskraft aller Objekte zusammen und vergleicht diese mit der übrigen Widerstandskraft des Gegners. Der Spieler mit mehr Punkten



1



OBJEKT BLAU

Widerstand: 10
Initiative: 2

Aktion: Nahkampf in eine der möglichen Richtungen
Moduleigenschaft: Offizier (steigert die Schussstärke, wirkt in eine Richtung).

1



OBJEKT ROT

Widerstand: 10
Initiative: 1

Aktion: Jägerangriff in eine der möglichen Richtungen
Moduleigenschaft: Offizier (steigert die Schlagstärke, wirkt in eine Richtung).

1



OBJEKT GELB

Widerstand: 10
Initiative: 0
Aktionen:
- Jägerangriff (nur in eine Richtung)
- Spezialaktivierung (Heilung)

Moduleigenschaft: Späher (steigert die Initiative eigener angeschlossener Einheiten, wirkt in zwei Richtungen).
Spezielle Moduleigenschaft: Heilung

Moduleigenschaften sind permanent aktiv und funktionieren wie bei anderen Moduln. Der einzige Unterschied ist, dass die spezielle Moduleigenschaft (Heilung) mit einem Handlungsplättchen aktiviert wird.

Tänzer-Objekte können gegnerische Stäbe beschädigen und erhalten Schaden von gegnerischen Stäben (auch von ihrem eigenen Angriff, wenn er vom Richter der Stahlpolizei reflektiert wird).

Hinweis zum Mehrspieler-Spiel

In einem Teamspiel gelten Boni der alliierten Moduln und Stäbe nicht für die Tänzer-Objekte; die alliierten Einheiten werden normal von den Objektmoduleigenschaften modifiziert

7



HANDLUNG

Dieses Plättchen erlaubt es, ein Tänzer-Objekt zu wählen und eine Kante des Objektplättchens zu aktivieren, um dessen Angriff (Schlag, Schuss) durchzuführen.

Das Handlungsplättchen wird auch verwendet, um Objekt Gelbs spezielle Moduleigenschaft (Heilung) zu aktivieren.

Wenn der durch das Handlungsplättchen ausgelöste Angriff durch die Moduleigenschaft eines anderen Objekts verstärkt ist, wird der verstärkte Angriff durchgeführt.

Während eines Zuges darf nur ein Handlungsplättchen auf ein Objekt gespielt werden. Das bedeutet, dass mit zwei Handlungsplättchen zuerst eine Kante eines Objektes, danach aber nur eine Kante eines anderen Objektes aktiviert werden kann.

Aktion kann nicht auf lahmgelegte oder durch Vegas übernommene Objekte gespielt werden.



Beispiel für die Verwendung:
In der gezeigten Situation kann der Spieler das Handlungsplättchen wie folgt verwenden:
1 – er spielt es auf Objekt Gelb, um Heilung zu aktivieren und 2 Punkte Widerstandskraft bei Objekt Blau oder Gelb wiederherzustellen.
2 – er spielt es auf Objekt Blau, um einen Nahkampfschlag zu führen, der 3 Punkte Schaden beim Stab des Posten anrichtet (die Stärke wird durch die Moduleigenschaft von Objekt Rot erhöht).
3 - er spielt es auf Objekt Rot, um auf Fallschirmjäger oder Kämpfer zu schießen.

8 KAMPF



7 VERDRÄNGEN



10 BEWEGEN



X Anzahl Plättchen

gewinnt; haben beide Spieler dieselbe Anzahl Punkte, endet das Spiel mit einem Gleichstand.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Heilung

Objekt Gelb hat die Fähigkeit Heilung. Sie wirkt in die angegebene Richtung; ist ein anderes Objekt an dieser Seite angeschlossen, kann es geheilt werden. Objekt Gelb kann sich auch selbst heilen.

Heilung stellt 2 Punkte Widerstandskraft am Zielobjekt her; die Widerstandskraft kann dadurch nicht über 10 steigen.

Heilung wird durch ein Handlungsplättchen aktiviert. Wenn Objekt Gelb durch ein Netz lahmgelegt ist (oder von Vegas übernommen ist), kann es Heilung nicht verwenden, da das Handlungsplättchen nicht auf ein lahmgelegtes oder übernommenes Objekt gespielt werden darf.

Ist ein anderes Objekt lahmgelegt oder übernommen, darf es nicht geheilt werden.

Hinweis zum Mehrspieler-Spiel

In einem Teamspiel kann Heilung auch verwendet werden, um befreundete Stäbe zu heilen, aber nicht über 20 Widerstandskraft hinaus.

Tanzen

Am Anfang seines Zuges darf der Spieler der Tänzer alle seine Plättchen abwerfen (auch wenn er weniger als 3 hat) und kann, anstatt Plättchen zu spielen, Tanzen – zwischen allen Objekten Plätze tauschen und/oder selbige drehen. Der Spieler darf also:

- Alle Objekte untereinander tauschen (und sie drehen);
- Zwei Objekte untereinander tauschen (und sie drehen) und – wenn gewünscht – das dritte ebenfalls drehen;
- Alle Objekte am selben Platz belassen aber ein oder mehrere drehen.

Befreiung

Das Netz legt Tänzer-Objekte normalerweise lahm, aber es gilt folgende Ausnahme: **ein durch Netz lahmgelegtes Objekt kann Tanzen, und es kann mittels eines Bewegungsplättchens vom Netz weggeschoben werden** (das Handlungsplättchen darf aber nicht verwendet werden).

In beiden Fällen verliert das zuvor lahmgelegte Objekt einen Punkt Widerstandskraft für jedes Netz, von dem es lahmgelegt wurde. Wenn beispielsweise alle drei Objekte von Netzen lahmgelegt sind und der Spieler mittels Tanzens den Platz zweier Objekte tauscht, nehmen auch nur diese beiden Objekte Schaden.

Dieselben Regeln gelten auch für das Stahlnetz der Stahlpolizei – Tanzen oder Verwendung eines Bewegungsplättchens können ein Objekt befreien und das Stahlnetz kehrt auf den Stab der Stahlpolizei zurück

Die Regeln gelten ebenfalls für eine Übernahme durch Vegas.

Befreiung hat noch eine weitere Funktion: **durch die Verwendung eines Bewegungs-, Rochade-,** oder Vegas' Rotationsplättchen