



HINTERGRUND

Die Patrioten einer längst vergessenen Zeit: New York ist die letzte große Bastion der alten Welt. Eine Stadt hinter einer großen Mauer, hinter der man in gleichem Maße hofft und verzweifelt. Die New Yorker möchten die alte Welt wieder neu erstrahlen sehen. Auferstanden aus der Asche möchten sie ihre Stadt, ihren Staat, ja die ganze Nation wieder errichten. Soweit wir wissen, sind die New Yorker die letzte Hoffnung der Menschheit.

Aber was für eine Hoffnung ist das? Die Stadt ist ein Polizeistaat. Ein Bollwerk. Ein Ort, in dem du deinen Frieden mit deinem Gehorsam bezahlst.

DIE ARMEE

Die größte Stärke von New York ist ihre Einheitenvielfalt, besonders auch mit Fernkampf-fähigen Krieger. Ihr HQ gibt angrenzenden Krieger +1 auf ihre Widerstandskraft, ein Ausdruck der Stärke New Yorks. New York bringt aber noch mehr mit: Ihre Spione können gegnerische Module verwenden und ihre Minen machen bestimmte Felder des Spielplans sehr unattraktiv...

TAKTISCHE HINWEISE

Das HQ von New York sollte schnellstmöglich von eigenen Einheiten umringt werden. Das spielt in New Yorks Hände und schafft eine Mauer aus eigenen Einheiten, die der Gegner erst einmal durchdringen muss. Sollten Löcher in dieser Mauer entstehen, gilt es sie so schnell wie möglich wieder zu füllen. Solange die Mauer steht kann New York in die Offensive gehen.

Wenn du gegen New York spielst: Versuche möglichst viele deiner Krieger angrenzend an das HQ von New York zu legen, selbst wenn das bedeutet, dass du sie opfern musst. Denn auch wenn sie sterben, bleibt wieder ein Loch zurück, dass du erneut füllen kannst. Du musst versuchen New York die zusätzliche Widerstandskraft am HQ nicht zu gönnen.

NEUE REGELN FÜR DIESE ARMEE

BODENPLÄTTCHEN

Bodenplättchen sind eine neue Art Armeepplättchen. Bodenplättchen sind keine Einheiten (weder Krieger noch Modul).

Ein Bodenplättchen kann nur auf einem freien Feld des Spielfeldes platziert werden. Einmal platziert kann jede Einheit,

freundlich oder feindlich auf ein Bodenplättchen platziert oder bewegt werden. Bodenplättchen selbst können aber weder bewegt, noch blockiert, noch übernommen werden. **Ausnahme: Sie können von Aktionsplättchen wie etwa der Granate, dem Scharfschützen oder dem Luftangriff zerstört werden.**

Bodenplättchen blockieren nicht die Schusslinie im Fernkampf. Felder mit Bodenplättchen zählen nicht als „gefüllt“, wenn es um das Auslösen einer Schlacht geht. Ein Feld mit Bodenplättchen ist für andere Einheiten **immer noch ein freies Feld.**

Mine

Die *Mine* ist ein Bodenplättchen von New York. Jede Einheit, freundlich oder feindlich, die auf eine *Mine* platziert oder bewegt wird, wird sofort zerstört, egal wieviel Widerstandskraft sie besitzt, und die *Mine* wird abgelegt. Das gilt nicht für das HQ. Das HQ erleidet keinerlei Schaden, wenn es auf eine *Mine* bewegt wird. Die *Mine* wird trotzdem abgelegt. Ein *Sanitäter* kann den Schaden einer verbundenen Einheit, die sich auf eine *Mine* bewegt (und immer noch verbunden ist), jedoch ignorieren. Der *Sanitäter* und die *Mine* werden dann abgeworfen. Ist ein Feld mit einer *Mine* das letzte freie Feld auf dem Spielfeld und eine Einheit wird darauf platziert, wird die Einheit zuerst zerstört – es kommt noch zu keiner Schlacht.

SPION

Die Fähigkeit Spion erlaubt einer Einheit, den Bonus von mit ihr verbundenen gegnerischen Modulen und sogar HQs zu nutzen, als wären es freundliche Einheiten.

Das gilt sogar für gegnerische *Sanitäter*. Sind jedoch auch gegnerische Einheiten mit demselben *Sanitäter* verbunden und würden in derselben Initiativephase sterben, wie der Spion, entscheidet natürlich immer noch der Gegner, für welche Einheit der *Sanitäter* den Schaden ignoriert (machen wir uns nichts vor, dass wird nicht der Spion sein).

ZIELFERNROHR



Die Fähigkeit Zielfernrohr erlaubt einer Einheit, die Zieleinheit ihres Schusses in Sichtlinie auszuwählen. Der Schuss einer Einheit mit Zielfernrohr muss nicht mehr die erste Einheit in Sichtlinie treffen.

SCHUBSEN



Die Fähigkeit Schubsen erlaubt einer Einheit, in jedem Zug 1 angrenzende Einheit zurückzuschieben, wie wenn du ein Aktionsplättchen *Zurückschieben* auf die Einheit mit Schubsen gespielt hättest.

BESONDERHEITEN

Bazooka-Schuss

In diesem Beispiel sehen wir, wie ein Bazooka-Schuss funktioniert. Der Schuss beginnt im ersten Feld in Sichtlinie. Dort ist keine Einheit. Der Schuss kann sich bis zu 2 weitere Felder weit bewegen, solange er dabei keine gegnerische Einheit trifft. Er bewegt sich nach rechts unten, über die eigene Einheit, und trifft zuletzt das Hegemonie-HQ. Es erleidet 3 Wunden.



New York im Mehrspieler-Modus

Der Bonus deines HQ gilt nicht für verbündete HQs. Verbündete Sanitäter können mit dem Bonus des HQ nicht überleben, sie werden wie üblich abgelegt.

Spion und NeoDschungel

Ein Spion, der angrenzend zum Neodsungel-HQ ist, kann trotzdem nicht den *Mutterboden*-Bonus erhalten. Er muss direkt mit einem Neodsungel-Modul verbunden sein, um den Bonus des Moduls zu erhalten.

Widerstandskraft durch das HQ

Das HQ verleiht nicht nur Einheiten mit Widerstandskraft 1 die zusätzliche Widerstandskraft, sondern gibt auch Einheiten, die vorher keine Widerstandskraft hatten, Widerstandskraft 1. Lebt eine Einheit nur noch, weil sie diesen Bonus vom HQ besitzt, stirbt sie sofort, wenn sie nicht mehr diesen Bonus erhält. (weil sie nicht mehr angrenzend zum HQ ist oder das HQ von einem Netz blockiert wird).

Shotgun-Schuss

Die Besonderheit des Shotgun-Schusses bedeutet, dass man damit nicht wie üblich eine unendliche Reichweite hat, sondern eben nur genau 3 Felder weit in Sichtlinie der Shotgun. Die Rüstung wirkt normal gegen die die Shotgun.

Inhalt:

35 New York-Plättchen, 9 Wundplättchen, 2 New York HQ-Marker
1 Netzplättchen, 6 leere Ersatzplättchen, 1 leeres Arme-Ersatzplättchen.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteile@portalgames.de Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit dieser Erweiterung. **Dein Portal-Games-Team**

AUTOR: Michał Oracz
DEUTSCHE AUSGABE:
ILLUSTRATIONEN: Jakub Jabłoński
GRAFIKDESIGN: Maciej Mutwil
REALISATION: Benjamin Schönheiter



www.portalgames.de

PORTAL GAMES
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
POLAND
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl

© 2017 Portal Games Sp. z o.o., ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polen. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

HQ 1



Verleiht Widerstandskraft +1 für angrenzende eigene Einheiten (Krieger und Module).

SHOTGUN 1



Shotgun-Schuss, Fernkampfstärke 3, 2, 1. Die Fernkampfstärke kann nicht erhöht werden.

BAZOOKA 1



Bazooka-Schuss, Fernkampfstärke 3. Die Fernkampfstärke kann nicht erhöht werden.

SCHARFSCHÜTZE 1



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

OFFIZIER I 2



Verbundene Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke.

KOMMANDO 1



Fernkampf.

Shotgun-Schuss:
Der Schuss beginnt im ersten Feld in Sichtlinie. Ist eine gegnerische Einheit in diesem Feld, verursacht der Schuss 3 Wunden. Ist sie in Sichtlinie 2 Felder entfernt, verursacht der Schuss 2 Wunden. Ist sie 3 Felder entfernt, 1 Wunde. 4 Felder oder mehr, kein Treffer.

Bazooka-Schuss:
Der Schuss beginnt im ersten Feld in Sichtlinie. Dann bewegt er sich bis zu 2 weitere Felder weit, jeweils in ein angrenzendes Feld deiner Wahl. Der Schuss verursacht 3 Wunden an der ersten gegnerischen Einheit, auf die er trifft.

ZURÜCKSCHIEBEN 1



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

OFFIZIER II 2



Verbundene Einheiten erhalten +1 Fernkampfstärke.

ABWEHR-SPION 1



Nahkampf. Spion.

DER HAMMER 2



Nahkampf.

NETZWERFER 1



Blockieren.

SCHLACHT 5



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

SPÄHER 2



Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.

RANGER 2



Fernkampf. Rüstung. Spion.

STAHLBOXER 2



Angriff in Initiativephase 2 & 1. Nahkampf.

CROWD CONTROLLER 1



Nahkampf. Rüstung. Widerstandskraft 1. Schubsen.

BEWEGUNG 2



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

SERGEANT 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.

SNIPER 2



Fernkampf. Zielfernrohr.

COP 2



Nahkampf.

MINE 2



Bodenplättchen. Muss auf ein freies Feld gelegt werden. Jede Einheit, freundlich oder feindlich, die auf eine Mine platziert oder bewegt wird, wird sofort zerstört, egal wieviel Widerstandskraft sie besitzt, und die Mine wird abgelegt. Das gilt nicht für das HQ. Das HQ erleidet keinerlei Schaden, wenn es auf eine Mine bewegt wird. Die Mine wird trotzdem abgelegt.