



URANOPOLIS

KORNELIUSZ LIGENZA

HINTERGRUND

Tief in den amerikanischen Uranminen wurde mit modernstem Equipment radioaktives Material abgebaut. Die Apokalypse haben diese Minenarbeiter tief unten in ihren Schächten und Tunneln wie in einem Bunker überlebt. Auch nach Molochs Angriff ist ihr Uran eine sehr wertvolle Ressource. So hat sich über die Jahrzehnte nach dem Einschlag eine emsige Gesellschaft gebildet, die mit umgerüsteten Schürfwerkzeug ihre unterirdische Festung - Uranopolis - verteidigt. Ein Bollwerk tödlicher Effizienz aus einer vergangenen Zeit ...

DIE ARMEE

Der große Vorteil von Uranopolis ist ihre große Anzahl starker Einheiten, die eine hohe Widerstandskraft haben. Das bedeutet, dass nach jeder Schlacht mehr Uranopolis-Einheiten auf dem Spielplan verbleiben, während der Gegner sich erst wieder formieren muss. Ihr großer Nachteil: Die meisten ihrer Einheiten sind *Elektrisch*; das bedeutet, dass sie eine *Stromquelle* benötigen, um zu funktionieren.

TAKTISCHE HINWEISE

Versuche deine Krieger so zu positionieren, dass sie alle eine *Stromquelle* haben. Deine beste *Stromquelle* ist dein HQ, es sollte daher in der Mitte des Spielfeldes platziert werden (außer du spielst gegen Borgo). Beschütze dein HQ unter allen Umständen vor Einheiten, die *Blockieren* können. Sonst ist in deinem HQ schnell das Licht aus!

Wenn du gegen Uranopolis spielst: Stelle den Strom ab! Wenn eine Einheit Strom benötigt, dann brauchst sie dafür mindestens 2 Felder auf dem Plan: Die Einheit, die Strom benötigt, und die *Stromquelle*. Achte darauf Uranopolis immer nur 1 Feld zu lassen, dort wo es wichtig ist. Damit ist die Einheit ohne Saft, und für dich keine Gefahr. Ebenso: es ist oft einfacher die *Stromquelle* loszuwerden, als die Einheit, die damit angetrieben wird!

NEUE REGELN FÜR DIESE ARMEE

Elektrische Einheiten und Stromquellen

Viele Einheiten von Uranopolis sind *Elektrisch*. Solche Einheiten erkennt man am Stecker-Symbol.

Um normal zu funktionieren, muss eine *Elektrische Einheit* mit einer *Stromquelle* verbunden sein. Stromquellen erkennt man am Steckdosen-Symbol.

Solange eine *Elektrische Einheit* nicht mit einer *Stromquelle* verbunden ist, musst du ein „Kein Saft“-Plättchen darauf legen. Eine Einheit mit einem solchen Plättchen behandelt man genau wie eine *blockierte* Einheit: Sie kann sich nicht bewegen, kann nicht angreifen, kann nicht zurückgeschoben werden und kann anderen Einheiten keine Boni oder Fähigkeiten geben.

Beispiel: Ohne *Stromquelle* kann dein *Elektronetz-Werfer* gegnerische Einheiten nicht mit seinem Netz blockieren.

Eine *Elektrische Einheit*, die ihre *Stromquelle* verliert, erhält sofort wieder ein „Kein Saft“-Plättchen.

Hinweis: Wie eine *blockierte Einheit*, kann auch eine *Elektrische Einheit* während einer *Schlacht* plötzlich wieder mit einer *Stromquelle* verbunden sein. Auch hier gilt: Ab der folgenden *Initiativephase* kann eine solche *Einheit* wieder angreifen, wenn ihre *Initiativephase* noch abgehandelt wird.

Mechanikerin

Die *Mechanikerin* ist eine besondere Einheit: Sie ist ein Krieger mit 2 *Stromquellen*, die genau in diese beiden Richtungen angrenzenden verbundenen *Elektrischen* Einheiten Strom liefern.



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.



Entladung

Die *Entladung* ist eine neue Angriffsart. Sie ist weder ein Nahkampf noch ein Fernkampf. Die *Entladung* verursacht 1 Wunde an jeder eigenen, verbündeten und gegnerischen Einheit, die in den 3 Hexfeldern vor ihr liegen.

Das Muster des Angriffs erkennt man am Entladungssymbol. Weder eine *Rüstung*, noch eine *Reflektion* (der Stählernen Polizei) hält diese Wunde auf.

Diesen 3 Einheiten fügt der *Vernichter* mit seinem Entladungs-Angriff je 1 Wunde zu.



BESONDERHEITEN

Strahlenseuche

Die *Strahlenseuche* ist ein negatives Modul für deinen Gegner. Jede verbundene gegnerische Einheit (auch das HQ) erleidet 1 weitere Wunde, immer wenn diese Einheit mind. 1 Wunde erleidet.

Strahlenkanone

Das Aktionsplättchen *Strahlenkanone* fügt allen eigenen, verbündeten und gegnerischen Einheiten in einer Reihe je 1 Wunde zu.



Transporter

Der *Transporter* verleiht der verbundenen Einheit die Fähigkeit *Mobilität*. Er selbst hat die Fähigkeit *Rotation*. Es ist möglich erst eine Einheit mit der verliehenen *Mobilität* zu bewegen, dann den *Transporter* zu rotieren, und eine weitere verbundene Einheit dadurch mit *Mobilität* zu bewegen. Die selbe Einheit kann sich aber dadurch nicht 2x bewegen (es müssen unterschiedliche Einheiten sein).

Elektronetz-Werfer

Achtung kompliziert: Es ist möglich, dass ein gegnerischer Netzer A eine *Stromquelle* B für deinen *Elektronetz-Werfer* C blockiert, während dieser den gegnerischen Netzer A blockieren würde. Das Blockieren der *Stromquelle* B hat hierbei Vorrang. Dein *Elektronetz-Werfer* C hat also ein „Kein-Saft“-Plättchen und ist wirkungslos.

Uranopolis vs. Vegas

Agitatoren und das Vegas-HQ zählen als *Stromquelle* für Verräter-Einheiten.

Uranopolis vs. Außenposten

Der *Skoper* des Außenposten stiehlt allen Strom eines verbundenen *Stromquelle-Moduls*. Alle deinen Einheiten, die durch diese *Stromquelle* gespeist wurden, haben durch den *Skoper* also keinen Saft mehr.

Inhalt:

35 Uranopolis-Plättchen,
12 „Kein Saft“-Plättchen, 2 Uranopolis
HQ-Marker, 4 Netzplättchen,
1 leeres Armee-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: Korneliusz Ligenza
ILLUSTRATIONEN: Witold Trzcionka
GRAFIKDESIGN: Maciej Mutwil
REALISATION: Benjamin Schönheiter

© 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.

www.portalgames.de

HQ 1



Stromquelle. Für alle angrenzenden Einheiten ist das HQ eine Stromquelle.

WÄCHTER 2



Elektrisch. Fernkampf.

BESCHLEUNIGER 1



Stromquelle. Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.

TRANSPORTER 2



Stromquelle. Rotation. Verbundene Einheiten erhalten die Fähigkeit Mobilität.

BEWEGUNG 1



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

ELEKTRONETZ-WERFER 2



Elektrisch. Blockieren.

BOHRER 1



Elektrisch. Rüstung. Angriff in Initiativephase 3 & 2 & 1. Fernkampf.

FELDGENERATOR 2



Stromquelle. Widerstandskraft 1. Verbundene Einheiten erhalten +1 Fernkampfstärke.

STRAHLENSEUCHE 1



Widerstandskraft 1. Jede verbundene gegnerische Einheit (auch das HQ) erleidet 1 weitere Wunde, immer wenn diese Einheit mind. 1 Wunde erleidet.

SCHLACHT 4



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

MECHANIKERIN 3



Nahkampf. Stromquelle. Mobilität.

HAMMERHEAD-PANZER 1



Elektrisch. Widerstandskraft 1. Angriff in Initiativephase 1 & 0. Nahkampf.

SANITÄTER 1



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

STRAHLENKANONE 1



Füge allen eigenen, verbündeten und gegnerischen Einheiten in einer Reihe je 1 Wunde zu.

ZURÜCKSCHIEBEN 3



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

INFERNO 4



Elektrisch. Fernkampf. Widerstandskraft 1.

SÖLDNER 1



Nahkampf.

VERDOPPLER 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.

GAUSS-TRANSFORMATOR 1



Verbundene Einheiten können ihren Fernkampfangriff in einen Gauss-Angriff der selben Stärke umwandeln (und umgekehrt). Greift eine Einheit in mehreren Initiativephasen an, kann nur 1 ihrer Angriffe umgewandelt werden. Die Umwandlung ist optional. Alle anderen Boni auf verbundene Einheiten gelten weiterhin.

Gauss-Angriff: Kann mehrere Feinde gleichzeitig verwunden. Alle Gegner in der Schusslinie erhalten 1 Wunde. Die Fernkampfstärke eines Gauss-Angriffs kann nicht erhöht werden.

BULLDOZER 1



Elektrisch. Nahkampf. Widerstandskraft 1. Schubsen.

VERNICHTER 1



Elektrisch. Entladung.

Entladung: 1 Wunde an jeder eigenen, verbündeten und gegnerischen Einheit, die in den 3 Hexfeldern vor dem Vernichter liegen.

X
X = Anzahl der Plättchen

