
















# ПАМЯТКА ПО ИГРЕ «NEUROSHIMA HEX!»

Автор: Юрий Тапилин

<http://www.boardgamer.ru>

	<p><b>СРАЖЕНИЕ</b></p> <p>При использовании этого жетона начинается сражение. Ход игрока на этом заканчивается</p>
	<p><b>ПЕРЕМЕЩЕНИЕ</b></p> <p>Позволяет передвинуть любого юнита на соседнюю незанятую клетку либо повернуть его в любом направлении</p>
	<p><b>ТОЛЧОК</b></p> <p>Позволяет оттолкнуть на 1 клетку любого вражеского юнита (но только если за ним есть свободное место). Если за юнитом противника 2 свободных гекса – противник сам выбирает куда перемещается его юнит.</p>
	<p><b>ГРАНАТА</b></p> <p>Позволяет уничтожить любого вражеского юнита, находящегося рядом с вашей базой. Не действует на базы противника. Если ваша база попала в сеть, гранату бросать нельзя.</p>
	<p><b>СНАЙПЕР</b></p> <p>Позволяет нанести 1 рану любому вражескому юниту. Снайпер не может атаковать базу противника.</p>
	<p><b>АВИАУДАР</b></p> <p>Наносит 1 рану всем юнитам на 7 клетках (накрывает любой гекс + 6 соседних). Авиаудар всегда должен полностью приходиться на игровое поле и не выходить за его границы. Авиаудар не действует на базы противника.</p>
	<p><b>РУКОПАШНАЯ</b> (Ближний бой)</p> <p>Этот символ указывает в какую сторону (или стороны) юнит может атаковать, а также силу атаки в ближнем бою (от 1 до 3). Юниты с таким символом атакуют врагов только на соседних клетках.</p>
	<p><b>СТРЕЛЬБА</b> (Дальний бой)</p> <p>Этот символ указывает в какую сторону (или стороны) юнит может стрелять, а также силу атаки (от 1 до 3). Юниты с такими символами атакуют первого же врага на любом расстоянии по прямой. При этом можно стрелять через своих юнитов.</p>
	<p><b>БРОНЯ</b></p> <p>Уменьшает силу вражеских выстрелов на 1 (и защищает от всех выстрелов силой 1).</p>
	<p><b>СЕТЬ</b></p> <p>Блокирует вражеских юнитов. Враг, попавший в сеть не может двигаться, атаковать, все его бонусы и свойства блокируются. Блокированного юнита нельзя толкать. Два юнита с сетью не могут блокировать друг друга.</p>
	<p><b>МОБИЛЬНЫЙ ЮНИТ</b></p> <p>Такой юнит может передвигаться на 1 клетку и/или поворачиваться в любом направлении. Передвигать мобильного юнита можно в свой ход, до или после выкладывания новых юнитов</p>
	<p><b>СТОЙКИЙ ЮНИТ</b></p> <p>Такой юнит умирает не от 1 ранения, а от двух или трёх. Для обозначения нанесённых ранений на юнита кладётся жетон ранения.</p>
	<p><b>ОФИЦЕР</b></p> <p>Увеличивает силу атаки (и рукопашной и стрельбы) соседних юнитов. Атака этих юнитов возрастает сразу же после появления офицера на поле.</p>
	<p><b>РАЗВЕДЧИК</b></p> <p>Увеличивает инициативу соседних юнитов. Их инициатива возрастает сразу же после появления разведчика на поле.</p>
	<p><b>МЕДИК</b></p> <p>Если соседний с медиком юнит получает 1 или несколько ранений, он вообще не получает ран, а вместо него умирает медик. Медик «принимает на себя» атаку только одного врага. Если юнита рядом с медиком атакуют двое, погибают и медик, и атакованный юнит. Если рядом с медиком несколько раненых, игрок сам решает вместо кого умирает медик. Если рядом с атакованным юнитом два медика, игрок сам решает какой медик погибает. Если рядом с юнитом есть медик, а за этим медиком – ещё один, погибает последний медик в цепочке. Если ранят одного из двух стоящих рядом медиков, игрок сам решает кто из них погибает.</p>