

HISTORIQUE

Dans les mines d'uranium d'avant-guerre, les équipes cachées avec leurs équipements se sont organisées pour survivre à l'apocalypse et continuent d'extraire le précieux minerai. Au cours des décennies suivantes, la plupart des lourdes machines d'exploitation minière ont été transformées en armes mortelles et envoyées pour défendre les forteresses souterraines. De cette façon, une nouvelle ville a été fondée. Uranopolis - une riche ville minière, gardant efficacement leurs trésors des pillages de leurs voisins.

CARACTÉRISTIQUES

Le principal avantage de cette armée est son nombre important d'Unités avec une grande puissance de feu et une forte Résistance qui leur permet d'être encore présent sur le champ de bataille à la fin d'un Combat.

En contre-partie, la plupart des Combattants nécessite d'être connectés à une Source d'énergie pour fonctionner correctement.

CONSEILS

Les Combattants devraient être placés sur le plateau de manière à pouvoir leur donner autant de chance que possible de se connecter à une Source d'énergie. La meilleure Source d'énergie est le QG et il est préférable de le placer dans la zone centrale de la carte (sauf pour les parties contre Borgo). Protéger particulièrement votre QG contre les Rétiaires adverses, de sorte qu'ils ne puissent pas vous priver de votre principale Source d'énergie.

CONSEILS POUR L'ADVERSAIRE

La plupart des Combattants d'Uranopolis doivent être connectés à une Source d'énergie pour fonctionner et, par conséquent, ils nécessitent un minimum de deux cases pour deux tuiles adjacentes. C'est une bonne tactique contre Uranopolis de laisser des intervalles d'une case inoccupée. Il faut également noter qu'il est souvent plus facile de détruire un Module avec la capacité Source d'énergie que de détruire une Unité solide.

uranopolis

NOUVELLES RÈGLES

Energie

La plupart des Unités d'Uranopolis ont besoin d'une Source d'énergie pour fonctionner de manière normale. Ces Unités sont marquées d'un symbole de Prise électrique : .

Lorsque vous placez une telle Unité sur le plateau, vous devez mettre un marqueur «Sans énergie» sur elle.

Tant que le marqueur «Sans énergie» est placé sur l'Unité, elle est considérée comme une Unité sous Filet (elle ne peut donc pas bouger, attaquer, repousser, procurer des bonus, etc.).

Dès que l'Unité est connectée à une Source d'énergie, elle peut fonctionner pleinement et le marqueur «Sans énergie» doit être retiré. Une Source d'énergie est marquée par un symbole de Prise électrique femelle : .

Lorsqu'une Unité perd la connexion à la source d'énergie requise, vous devez immédiatement remettre le marqueur «Sans énergie» sur l'Unité et la traiter de la même manière qu'une Unité sous Filet.

Une Unité est raccordée à une Source d'énergie lorsqu'elle est adjacente au QG d'Uranopolis, adjacente à un côté particulier du jeton Mécanicien ou connectée à un Module fournissant de l'énergie. Les Unités suivantes de l'armée Uranopolis fournissent une Source d'énergie : QG, Mécanicien, Modules particuliers (Générateur de combat, Générateur de vitesse et Transport).

RÈGLES SPÉCIALES

Transport

Un Module Transport ne peut pas déplacer la même Unité deux fois dans le même tour.

Electro-rétiaire

Au cours du jeu, il est possible qu'un Rétiaire d'un adversaire (A) désactive un générateur (B) qui fournit l'Alimentation à un Electro-rétiaire (C) tandis que l'Electro-rétiaire désactive le Rétiaire de l'adversaire (A). Dans ce cas, le Rétiaire (A) de l'adversaire désactive le Générateur (B), donc le l'Electro-rétiaire (C) est également désactivé.

Uranopolis contre Vegas

La prise de contrôle fournie automatiquement une Source d'énergie aux Unités qui en ont besoin.

Source d'énergie

Le Dérivateur (Outpost) prive les Unités de la source d'énergie auquel il est connecté.

Si une Unité qui a besoin d'une Source d'énergie se retrouve connectée pendant un Combat, elle pourra agir qu'à partir de la phase d'Initiative suivante. Si ses phases d'Initiatives sont passées, elle ne pourra plus agir.

Démolisseur

L'attaque du Démolisseur n'est effectuée dans aucune direction, elle vient d'en haut. Donc ni le Blindage, ni la Réflexion de Steel Police ne protègent de l'attaque.

QG 1

Sert de Source d'énergie à toutes les Unités alliées adjacentes.

FOREUSE 1

Requiert une Source d'énergie. Blindage. Attaque à distance aux phases d'Initiative 3, 2 et 1.

GÉNÉRATEUR DE COMBAT 2

Sert de Source d'énergie et +1 attaques à distance aux Unités connectées. Résistance.

DÉCHETS RADIOACTIFS 1

Les Unités ennemies (y compris le QG) connectées aux Déchets Radioactifs reçoivent 1

GÉNÉRATEUR DE VITESSE 1

Sert de Source d'énergie et +1 Initiative aux Unités connectées.

ELECTRO-RÉTIAIRE 2

Requiert une Source d'énergie. Filet dans deux directions si connectée à une source d'énergie.

FEU DE L'ENFER 4

Requiert une Source d'énergie. Résistance. Attaque à distance.

MÉDECIN 1

Une Unité connectée doit ignorer toutes les Blessures subies par une attaque: le Médecin est défaussée.

Blessure supplémentaire pour chaque attaque ou source de Blessure (chaque marqueur Poison compte pour une source de Blessure). Résistance.

COMBAT 4

Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être joué si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

MÉCANICIEN 3

Attaque au corps-à-corps. Mobilité. Source d'énergie dans deux directions.

MERCENAIRE 1

Attaque au corps-à-corps.

CARTE-MÈRE 1

Les Unités connectées peuvent réaliser une attaque supplémentaire lors de la phase d'Initiative suivant leur dernière phase.

TRANSFORMATEUR DE GAUSS 1

Les Unités alliées connectées peuvent convertir 1 Attaque à distance en Attaque Gauss et inversement avec

MOBILITÉ 1

Déplacez une Unité que vous contrôlez vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.

BROYEUR 1

Requiert une Source d'énergie. Résistance. Attaque au corps-à-corps aux phases d'initiative 1 et 0.

BULLDOZER 1

Requiert une Source d'énergie. Résistance. Attaque au corps-à-corps. Poussée.

TRANSPORT 2

Sert de Source d'énergie et procure Mobilité aux Unités connectées. Rotation.

la même Force. Si l'Unité peut attaquer à plusieurs phases et/ou dans plusieurs directions, le joueur doit en choisir une seule pour recevoir la transformation. La transformation est optionnelle. Si l'Unité est connectée à d'autres Modules, leurs bonus s'appliquent.

POUSSÉE 3

Repoussez une Unité ennemie adjacente vers une case libre. Si plusieurs cases libres sont disponibles,

GARDE 2

Requiert une Source d'énergie. Attaque à distance.

DÉMOLISSEUR 1

Requiert une Source d'énergie. Démolition - un type d'attaque spécial : inflige 1 Blessure à chaque Unité (ennemie et

allié, QG inclus) positionnée sur les 2 cases adjacentes ainsi qu'à la case adjacente à ces 2 cases.

Démolition**Utilisation du Rayon**

c'est le joueur contrôlant l'Unité repoussée qui choisit.

RAYON 1

Inflige 1 Blessure à chaque Unité ennemie ou alliée présente sur une ligne choisie. Aucun effet sur les QG.



Marqueur «Sans énergie»