

NEUROSHIMA HEX! : FAQ

DÉBUT DU JEU

POUR 3 - 4 JOUEURS :

Q : Au commencement de jeu tout le monde place successivement son QG. Ensuite, le premier joueur pioche 1 tuile, le deuxième pioche 2 tuiles, le troisième et le quatrième joueurs piochent 3 tuiles. Les joueurs qui ont pioché 3 tuiles doivent-ils en rejeter une avant de jouer les 2 autres ?

R : Oui

DERNIÈRE BATAILLE

Q : Quand le joueur a tiré sa dernière tuile puis, en posant une tuile sur le plateau il l'a rempli complètement, y a-t-il une bataille avant la bataille finale ?

R : Oui, une bataille due au remplissage du plateau a lieu, puis l'adversaire joue son tour puis se déroule la dernière bataille.

Remarque : Si le joueur adverse rempli également le plateau après avoir joué ses tuiles une bataille est résolue avant la bataille finale.

Rappel : Quand la dernière tuile d'un des joueurs est tirée il n'est plus possible de jouer des tuiles *Bataille*.

TUILES (ACTION)

REPOUSSER

Q : Est-ce qu'un QG et/ou un module peut utiliser la tuile *Repousser* ou est-ce réservé uniquement à des tuiles « soldat » ?

R : Chaque tuile posée sur le plateau, y compris un module et un QG, peut être utilisée avec la tuile *Repousser*.

GRENADE

Q : Est-ce qu'une grenade peut être lancée depuis un QG pris dans un *Filet* ?

R : Oui. La grenade n'est pas lancée par le QG. Le QG n'a d'influence que sur les cases où la grenade doit être lancée (pour rappel : uniquement sur les cases voisines du QG).

TUILES (UNITÉS) : GÉNÉRALITÉS

MÉDECIN

Q : Est-ce que le *Médecin* peut agir sur un QG ?

R : Oui, le *Médecin* fonctionne exactement pareil avec le QG qu'avec toute autre unité : quand le QG reçoit des blessures elles peuvent être « absorbées » par le *Médecin* puis il est enlevé du plateau. Si plusieurs unités dont le QG connectées au *Médecin* sont blessées, c'est le joueur qui décide laquelle bénéficie de l'effet.

RÉTAIRE

Q : Si un *Rétiaire A* neutralise une unité *B* et qu'un *Rétiaire* adverse *C* neutralise le *Rétiaire A*, l'unité *B* est elle « libérée » ?

R : Oui.

OFFICIER

Q : Est-ce qu'un *Officier* ajoute la compétence Tir/Coup (selon la faction) aux unités auxquelles il est connecté et qui n'ont pas cette compétence ?

R : Non, l'*Officier* ne fait qu'augmenter la compétence déjà possédée par l'unité(s) connectée(s), en aucun cas il ne l'ajoute..

FACTIONS

MOLOCH

QG

Q : La règle dit : « +1 à la puissance du tir à toutes les unités adjacentes ». Cela veut-il dire que toutes les unités adjacentes – même celles qui n'ont pas de capacité de tir – pourront effectuer une attaque à distance ?

R : Non, seules les unités qui ont déjà la capacité de tir bénéficient de ce bonus.

CERVEAU

Q : L'unité *Cerveau* est connectée à un *Stormtrooper*. Le *Stormtrooper* effectue un tir lors de deux phases d'*Initiative* successives. Le *Cerveau* lui ajoute-t-il un tir et un coup à chaque phase ?

R : Non, le *Cerveau* ne fait qu'ajouter +1 au tir si l'unité supportée possède déjà la capacité de tirer et, de façon symétrique, l'unité supportée gagne +1 au coup si elle possède déjà la capacité de porter un coup. De plus, si l'unité ne possède aucun des deux types d'attaque elle ne gagne pas de capacité d'attaquer. En conséquence le *Stormtrooper* de l'exemple ci-dessus effectuera un tir (et uniquement un tir) de puissance 2 lors de deux phases où il agit (et si le *Cerveau* est toujours connecté à lui).

MOLOCH ET LE JEU EN ÉQUIPE

Q : Est-ce que le QG de Moloch blesse lors de la phase d'*Initiative* 0 les unités alliées adjacentes ?

R : Oui, il les blesse et au même temps leur fournit le bonus au tir (bonus du QG de Moloch).

Q : Est-ce que les unités de Moloch blessent le QG de son allié dans une situation d'attaque normale ?

R : Oui, elles le blessent. Dans un jeu où les PR des QG baissent, les unités de Moloch enlèvent les PR au QG de son allié. Dans un jeu où les points de l'équipe s'additionnent à chaque fois que le QG de l'équipe adverse est touché, la blessure infligée au QG allié n'est pas comptabilisée.

Rappel : Les unités de l'allié de Moloch ne blessent ni le QG ni les unités de Moloch.

Remarque : Moloch n'a pas d'alliés, juste parfois des objectifs convergents avec ses ennemis...

POSTERUNEK

HACKER

Q : Dans les règles on lit : « Tant que le *Hacker* est connecté à une unité ennemie, cette unité fournit les bonus aux unités de Posterunek au lieu de sa propre faction. ». Est-ce que cela veut dire que l'unité ennemie est complètement intégrée dans l'armée de Posterunek et qu'en conséquence son adversaire peut la blesser et l'éliminer ?

R : Non, le *Hacker* ne fait que transférer la fonction du module piraté à son armée, pas le module lui-même. En conséquence l'adversaire ne peut pas blesser le module piraté et les unités de Posterunek peuvent toujours le

combattre.

Q : Est-ce que le *Hacker* peut pirater la fonction d'un QG ?

R : Non, le *Hacker* ne pirate que les modules ennemis.

HEGEMONIA

QG

Q : La règle dit : « +1 à la puissance du coup au corps-à-corps à toutes les unités adjacentes ». Cela veut-il dire que toutes les unités adjacentes – même celles qui n'ont pas de capacité de porter un coup – pourront effectuer une attaque au corps-à-corps ?

R : Non, seules les unités qui ont déjà la capacité de combattre au corps-à-corps bénéficient de ce bonus.

TRANSPORT

Q : Si on pose la tuile Transport près des tuiles déjà sur le plateau, est-ce qu'on peut les déplacer dans le même tour ?

R : Oui

QUARTIER-MAÎTRE

Q : Suivant son symbole, ce module n'agit que dans une seule

direction, or les règles précisent : « Le *Quartier-Maître* peut, lors de différentes phases de bataille, exercer son effet sur une autre unité et sur une autre direction. ». Cela veut-il dire qu'il y a une erreur d'impression sur la tuile et qu'il peut agir dans tous les sens mais uniquement sur une unité ?

R : Non, il n'y a pas d'erreur sur la tuile. Le *Quartier-Maître* peut, à chaque phase de la bataille, affecter une unité différente si celle-ci occupe son unique case d'influence. En d'autres termes le changement : coup vers tir (et inversement) n'est pas PERMANENT, mais dure uniquement une phase, son effet peut être modifié à la phase suivante.

Q : Est-ce que le *Quartier-Maître* affecte des « triangles » d'attaque ? Par exemple une unité qui a une attaque au corps-à-corps de puissance 2 et un tir de puissance 1 peut obtenir 1 tir de puissance 3 ou est limité à 1 tir de puissance 2 et 1 tir de puissance 1 ?

R : Un *Quartier-Maître* affecte UNE attaque ainsi l'unité de l'exemple aura un tir de puissance 2 et 1 tir de puissance 1, éventuellement, 1 coup de puissance 2 et 1 coup de puissance 1. Si le tir et le coup sont orientés dans la même direction (comme chez le *Soldat Universel*) alors c'est le seul cas où les 2 puissances s'additionnent : le joueur décide de porter un coup ou effectuer un tir de puissance 2.