

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX! 3.0



NIE MUSISZ CZYTAĆ
TEJ INSTRUKCJI!
WEJDŃNANASZĄSTRONĘ,
ZOBACZ KRÓTKI FILM
INSTRUKTAŻOWY
I DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ
W NEUROSHIMIE HEX.

WWW.PORTALGAMES.PL



INSTRUKCJA



SPIS TREŚCI:

WSTĘP.....	2
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA	3
REGUŁY GRY.....	4
• Cel gry.....	4
• Przygotowanie do gry.....	4
• Rozpoczęcie gry.....	4
• Przebieg gry.....	4
• Zagrywanie żetonów.....	5
• Bitwy.....	5
• Zakończenie gry.....	6
• Zwycięstwo.....	6
• Opis planszy.....	6
• Porady dla początkujących.....	6
• Bardziej taktyczna rozgrywka.....	6
OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW.....	7
• Inicjatywa.....	7
• Żetony Planszy.....	7
• Żetony Natychmiastowe.....	11
SYTUACJE SZCZEGÓLNE.....	12
GRA WIELOOSOBOWA.....	13
OPIS ARMII.....	15
• Posterunek.....	15
• Moloch.....	16
• Borgo.....	17
• Hegemonia.....	18
PRZYKŁAD ROZGRYWKI.....	19
ZAWARTOŚĆ DODATKOWA.....	22
• Hexogłówki.....	22

WSTĘP

Neuroshima HEX to gra taktyczna, której tematem są bitwy pomiędzy armiami. Akcja gry osadzona jest w świecie wymyślonym na potrzeby gry fabularnej Neuroshima RPG, wydanej przez Wydawnictwo Portal w roku 2001. Znajomość gry Neuroshima RPG nie jest wymagana do gry w HEX, choć gracze, którzy dobrze znają to uniwersum, na pewno lepiej będą znali charakterystyczne cechy i zachowania każdej z czterech armii.

Neuroshima RPG to gra, której akcja ma miejsce w postapokaliptycznym świecie, zniszczonym 30-letnią wojną ludzi z maszynami. Resztki ludzkości schroniły się w szczątkach miast i zorganizowały w niewielkie społeczności, organizacje, gangi i armie. Niejednokrotnie dochodzi do konfliktów między nimi, walk o ziemię, żywność czy sprzęt. Ponadto ruiny patrolowane są przez grupy maszyn, wysyłanych z północy, gdzie powstał ogromny cybernetyczny twór, zwany przez ludzi MOLOCHEM. Na pustkowiach sieje terror inny jeszcze wróg ludzi - BORGGO, charyzmatyczny przywódca, który skupił wokół siebie watahy przerażających mutantów. Jedną z ostatnich nadziei ludzkości jest POSTERUNEK, doskonale zorganizowana armia tocząca nieustanną partyzancką walkę z Molochem. Jednak większość z rozszarych społeczności ludzi, z HEGEMONIĄ na czele, skupiona jest tylko na własnym przeżyciu i nie interesuje się wojną, dopóki ta nie zawita na ich ziemię.

W PUDEŁKU Z GRĄ ZNAJDUJĄ SIĘ:

1 plansza do gry



35 żetonów armii MOLOCHA



35 żetonów armii POSTERUNKU



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

35 żetonów armii HEGEMONII



35 żetonów armii BORGO



24 znaczniki Ran



8 znaczników Sztabów



8 znaczników Sieci



4 karty pomocy



4 liczniki Obrażeń



Aby złożyć licznik Obrażeń, należy przymocować tarczę licznika do jego wierzchu za pomocą plastikowych łączników (patrz rysunek poniżej).



4 czyste żetony zapasowe (po 1 dla każdej armii)



niniejsza instrukcja



ZAWARTOŚĆ DODATKOWA:

55 HEXOGŁÓWEK (WIĘCEJ NA STR. 22)



Odkryj niesamowity świat *NEUROSHIMY*!

- zacięty bój o przetrwanie,
- skażenie, anomalie, mutacje, bestie,
- barwne frakcje zrodzone na gruzach Ameryki.

WWW.PORTALGAMES.PL/PL/NEUROSHIMA-HEX/



REGUŁY GRY

Jeśli znane są ci zasady Neuroshimy Hex i chcesz tylko sprawdzić zmiany oraz doprecyzowania wprowadzone w nowej edycji, wystarczy, że przeczytasz jedynie fragmenty oznaczone tym symbolem →.

Poniższe reguły dotyczą rozgrywki dla dwóch graczy. Zmiany w regułach gry dla trzech i czterech graczy podano na stronie 13.

CEL GRY

Zadaniem graczy jest atak na Sztab przeciwnika. Na początku gry każdy ze Sztabów posiada 20 punktów Wytrzymałości. Jeśli podczas przebiegu gry Sztab straci ostatni, dwudziesty punkt Wytrzymałości, zostaje zniszczony, a dany gracz odpada z gry.

Jeśli pod koniec gry (patrz Zakończenie gry na str. 6) żaden ze Sztabów nie został doszczętnie zniszczony, gracze porównują aktualną Wytrzymałość swoich Sztabów. Ten z graczy, którego Sztab otrzymał najmniej Obrażeń (ma największą Wytrzymałość) wygrał grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ planszę na środku stołu tak, by każdy z graczy miał do niej wygodny dostęp. Rozdziel żetony reprezentujące poszczególne armie pomiędzy graczy. Każdy z graczy dowodzi jedną armią, powinien więc otrzymać 35 żetonów swojej armii. Każdy z graczy odkłada na bok żeton Sztabu (można go odróżnić po nieco odmiennym rewersie), a następnie bardzo dokładnie tasuje swoje pozostałe żetony.



Borgo



Hegemonia



Moloch



Posterunek

Gdy żetony są już pomieszane, należy ustawić je przed sobą w stos, rewersem do góry. Każdy z graczy powinien też otrzymać jeden licznik Obrażeń, który posłuży mu do liczenia ran otrzymywanych przez Sztab i wskazywać będzie aktualną jego Wytrzymałość. Na początku gry liczniki należy ustawić na 20 (w grze 2-osobowej, zmiany w grze Wieloosobowej opisano na str. 13).

ZNACZNIKI SZTABÓW I TOR OBRAŻEŃ

Jeśli w grze bierze udział więcej niż 4 graczy (a zatem nie ma odpowiedniej ilości liczników), pozostali gracze będą korzystać z toru Obrażeń na planszy, aby śledzić aktualną Wytrzymałość swoich Sztabów – w takim wypadku gracze Ci powinni położyć swoje znaczniki Sztabów na torze Obrażeń.

ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna gracz, który jest właścicielem niniejszego egzemplarza gry. Jeśli zechce, może oddać pierwszeństwo swojemu przeciwnikowi. Gracze mogą także ustalić dowolną inną metodę wyboru osoby, która rozpocznie grę.

Gracz, który rozpoczyna grę, ustawia na dowolnym polu planszy swój Sztab. Po nim robi to jego przeciwnik. Żetony Sztabów mogą się nawet ze sobą stykać.

Następnie zaczynający grę gracz ciągnie żeton ze swojego stosu i kładzie go przed sobą awersem do góry (jeszcze nie na planszę!). Ciągnie się zawsze pierwszy z brzegu (to znaczy leżący na szczycie stosu) żeton. Gracz może zagrać żeton (patrz Zagrywanie żetonów na str. 5), odrzucić go na stos żetonów odrzuconych lub pozostawić sobie na później.

Drugi gracz ciągnie dwa żetony ze swojego stosu i kładzie je przed sobą awersem do góry. Każdy z żetonów może zagrać (patrz Zagrywanie żetonów na str. 5), pozostawić sobie na później lub odrzucić.

Następnie zaczynający gracz ciągnie do trzech żetonów. Oznacza to, że jeśli w poprzedniej turze pozostawił przed sobą żeton, ciągnie teraz tylko DWA. Jeśli w poprzedniej turze zagrał żeton lub odrzucił, ciągnie teraz trzy żetony. Jeden z trzech żetonów musi odrzucić, a każdy z pozostałych dwóch może zagrać (patrz Zagrywanie żetonów na str. 5), pozostawić na później lub odrzucić.

To samo robi teraz przeciwnik. Odtąd gra toczy się już zgodnie z regułami opisanymi w rozdziale poniżej (PRZEBIEG GRY).

PRZEBIEG GRY

W swojej kolejce gracz zawsze dociąga DO TRZECH żetonów (tzn. w żadnym momencie gry gracz nie może posiadać przed sobą więcej niż 3 żetony), kładąc je przed sobą awersem do góry. Następnie gracz zawsze musi odrzucić jeden z trzech żetonów na stos żetonów odrzuconych. Każdy z pozostałych dwóch żetonów może zagrać (patrz Zagrywanie żetonów na str. 5), pozostawić na później, do wykorzystania w przyszłych kolejkach lub też odrzucić na stos żetonów odrzuconych.

Gracz może odrzucić dowolną ilość pociągniętych żetonów. Pociągnięte żetony są widoczne dla obu grających, położone przed graczem awersem do góry.

Jeśli pod koniec gry gracz pociągnie swój ostatni żeton, a mimo tego będzie miał przed sobą mniej niż trzy żetony, żadnego z nich nie musi już odrzucać.

Gdy gracz zakończy swoją turę (zagra wszystkie żetony, jakie chciał zagrać i wykona wszystkie akcje, jakie chciał wykonać), informuje o tym przeciwnika.

Wymieszanie żetonów przed grą jest bardzo istotne. Ze względu na przebieg gry, w czasie zabawy żetony są seriami odkładane na stos żetonów odrzuconych – kilka Żetonów Planszy (po Bitwie) lub kilka Żetonów Natychmiastowych (gdy nie ma Bitwy). Złe wymieszanie żetonów prowadzi więc do tego, że w czasie gry, gracz będzie ciągnął ze swego stosu serie Wojowników, a potem serie żetonów specjalnych, co uniemożliwi mu rozsądną grę.

REGUŁY GRY

PECHOWY DOCIĄG

Jeśli po dociągnięciu, **WSZYSTKIE** żetony, jakie gracz posiada, są Żetonami Natychmiastowymi (również w przypadku, kiedy jest to tylko 1 lub 2 żetony na początku gry), gracz może odrzucić je na stos żetonów odrzuconych i pociągnąć nowe żetony. Z zasady tej można korzystać wielokrotnie podczas gry, również podczas jednej tury.

* Zasada ta nie dotyczy armii Dancer.

ZAGRYWANIE ŻETONÓW

Po pociągnięciu żetonów, ustawieniu ich przed sobą awersem do góry i odrzuceniu jednego, najmniej przydatnego w obecnej chwili, gracz może zagrać pozostałe dwa żetony.

W grze rozróżniamy dwa rodzaje żetonów: Żetony Natychmiastowe (więcej na str. 11) oraz Żetony Planszy (więcej na str. 7). Każdy z żetonów w grze jest odpowiednio oznaczony, by gracze nie mieli wątpliwości, do której grupy należy dany żeton. Żetony Natychmiastowe przedstawiają dużą, ciemną ikonę, zaś Żetony Planszy zawierają więcej informacji.

Przykłady obu rodzajów żetonów zaprezentowane są na ilustracji:



PRZYKŁADY ŻETONÓW NATYCHMIASTOWYCH



Sztab Wojownik Moduł

PRZYKŁADY ŻETONÓW PLANSZY

Żetony Natychmiastowe oraz Żetony Planszy mogą być zagrywane tylko w kolejce danego gracza. W żadnym przypadku nie mogą być zagrywane w kolejkach innych graczy.

Żetony Natychmiastowe reprezentują szczególne akcje. Nie kładzie się ich na planszy. Zagrywając Żeton Natychmiastowy, informujemy przeciwnika o jego działaniu, wprowadzamy do gry efekty działania żetonu (szczegółowy opis Żetonów Natychmiastowych znajduje się w rozdziale Opis działania żetonów na str. 11) i odrzucamy go na stos żetonów odrzuconych.

Żetony Planszy reprezentują jednostki naszej armii. Każda armia zawiera trzy rodzaje jednostek: Sztab, Wojowników, Moduły. Zagrywając je, ustawiamy na dowolnym, wolnym polu planszy.

Żetony Planszy nie mogą być ustawiane na polu zajęтым przez inne jednostki. Raz ustawiony Żeton Planszy nie może już zostać przesunięty, obrócony ani w inny sposób poruszony. Pozostanie on w swojej pozycji do końca gry lub do momentu, gdy zostanie zabity i tym samym zdjęty z planszy. Ponadto w grze istnieją specjalne żetony pozwalające przesuwać Żetony Planszy - szczegóły tych wyjątkowych sytuacji są omówione w rozdziale Opis działania żetonów na str. 11.

Jeśli w dowolnym momencie gry plansza zapełni się i nie pozostanie ani jedno wolne pole, na którym można postawić żeton, następuje Bitwa (patrz poniżej).

BITWY



W swoich armiach (pośród 35 żetonów, które składają się na armię) każdy z graczy posiada kilka żetonów Bitwy, które są dość szczególnym rodzajem Żetonu Natychmiastowego. W chwili zagrania tego żetonu natychmiast rozpoczyna się Bitwa.

Podczas Bitwy gracze muszą sprawdzić działanie wszystkich znajdujących się na planszy żetonów. Bitwa podzielona jest na segmenty zgodnie z Inicjatywą żetonów. Jeśli na planszy znajduje się żeton z Inicjatywą 4, najpierw należy rozpatrzyć jego działanie. Następnie działanie żetonów o Inicjatywie 3, potem żetonów o Inicjatywie 2, Inicjatywie 1, a na końcu o Inicjatywie 0. Jak widać, w czasie Bitwy jest możliwe rozegranie nawet pięciu i więcej kolejnych segmentów.

W każdym segmencie Bitwy, jednostki o identycznej Inicjatywie działają równocześnie. Jeśli np. dwóch strzelców o Inicjatywie 3 strzeliło do siebie nawzajem, trafiają się jednocześnie i obaj giną. Jeśli dwóch strzelców strzeliło do tego samego celu, trafiają ten sam cel równocześnie (pocisk drugiego strzelca nie przelatuje dalej).

Zabite jednostki leżą na planszy do końca segmentu (można je odwrócić rewersem do góry). Dopiero po rozpatrzeniu wszystkich akcji w danym segmencie należy zdjąć unicestwione jednostki (odkłada się je na stos żetonów odrzuconych).

Jednostki Modułów, Sieciarzy itd. przestają działać dopiero po zdjęciu z planszy (a więc na koniec danego segmentu Inicjatywy), a nie w momencie trafienia.

Jeśli jakaś jednostka została trafiona, ale nie zabita (ponieważ posiadała cechę Wytrzymałość - patrz na str. 9), należy położyć na niej znacznik Rany, aby zaznaczyć trafienie (wyjątkiem jest Sztab, którego obrażenia oznacza się na liczniku).



- znacznik Rany kładziony na żeton (zranioną jednostkę).

Po rozegraniu jednego segmentu należy rozegrać kolejny segment dla Inicjatywy niższej o 1.

Punkty Wytrzymałości Sztabu należy odejmować na koniec każdego segmentu.

Żetonu Bitwy nie można już zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął swój ostatni żeton.

Rozegranie Bitwy (poprzez zagranie żetonu Bitwy lub zapełnienie planszy) kończy turę gracza bez względu na to, czy gracz wykorzystał już drugi żeton, czy nie. Po rozegraniu Bitwy gracz nie może wykonać już żadnej akcji - ani ruchów swoimi mobilnymi żetonami, ani zagrywać Żetonów Natychmiastowych, ani nawet odrzucić pozostałych żetonów na stos żetonów odrzuconych.

Opis przykładowego przebiegu Bitwy znajdziesz na końcu niniejszej instrukcji na str. 20.

REGUŁY GRY

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli któryś z graczy pociągnie ostatni żeton ze swojego stosu, może dokończyć swoją kolejkę, potem jego przeciwnik wykonuje swoją, a następnie rozgrywa się Ostatnia Bitwa w tym pojedynku.

Od momentu, gdy gracz pociągnął swój ostatni żeton, żaden z graczy nie może już zagrywać Żetonów Bitwy.

Jeśli gracz jednocześnie pociągnął ostatni żeton i zapełnił planszę, najpierw rozegrana zostanie Bitwa wywołana zapełnieniem planszy, następnie jego przeciwnik wykonuje jeszcze swoją kolejkę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się po rozegraniu Ostatniej Bitwy lub gdy Wytrzymałość Sztabu jednego z graczy spadnie do zera.

Jeśli jeden ze Sztabów został zniszczony, następuje koniec rozgrywki i zwycięzcą jest gracz, którego Sztab ocalał.

Jeśli któryś ze Sztabów zostanie zniszczony, mimo to Bitwa rozgrywana jest do końca. Jeśli w jej trakcie zniszczony zostanie również Sztab przeciwnika, gra kończy się remisem.

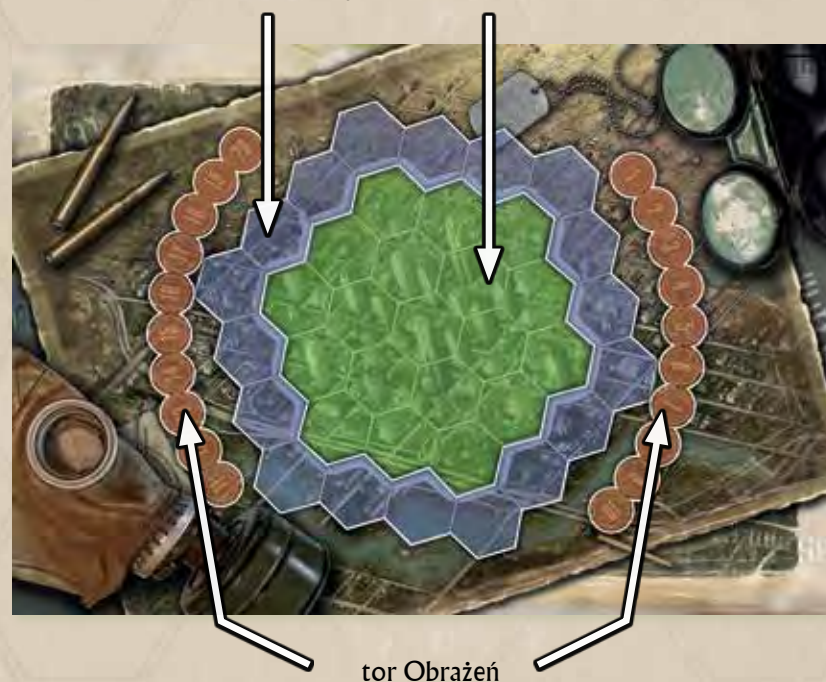
Jeśli żaden ze Sztabów nie został zniszczony, a Ostatnia Bitwa została już rozegrana, wtedy wygrywa ten gracz, którego Sztab posiada więcej punktów Wytrzymałości. W przypadku, gdy oba Sztaby mają tyle samo punktów Wytrzymałości, każdy z graczy rozgrywa jeszcze jedną turę tak, jakby gra się dalej toczyła w normalny sposób (jeśli gracz nie ma już żetonów do dociągania, to może jedynie korzystać ze zdolności swoich żetonów na planszy, np. Mobilności). Następnie rozgrywana jest dodatkowa Bitwa. Jeśli po tej Bitwie oba Sztaby wciąż mają tyle samo punktów Wytrzymałości, to gra kończy się remisem.

PLANSZA

Podstawowy obszar gry składa się z 19-tu heksów (środkowe pola planszy). Wokół niego znajduje się dodatkowych 18 heksów, których gracze mogą użyć do powiększenia pola gry w rozgrywkach wieloosobowych przy ilości 5-6 graczy.

Oprócz tego, na planszy znajduje się również tor Obrażeń. Będzie on wykorzystywany, kiedy do rozgrywki zasiądzie więcej niż 4 graczy. W takiej sytuacji, gracz, dla którego nie będzie licznika Obrażeń, położy swój znacznik Sztabu na torze Obrażeń na planszy i będzie go odpowiednio przesuwając w miarę otrzymywania obrażeń przez Sztab.

podstawowy obszar gry
dodatkowe 18 pól do gry
5- i 6-osobowej



WSKAZÓWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeśli na początku gra wydaje ci się zbyt chaotyczna, zalecamy rozegrać więcej partii, aby poznać ją lepiej. Warto przy tym korzystać ze spisów jednostek znajdujących się na kartach pomocy, aby móc grać bardziej taktycznie.

Jeśli masz wrażenie, że niektóre armie są silniejsze, inne słabsze, również zalecamy rozegrać więcej partii – jedne armie są po prostu łatwiejsze do opanowania, inne nieco trudniejsze (łatwy Borgo, dość łatwy Moloch, trudniejszy Hegemonia i Posterunek).

Nie przejmuj się, jeśli dociągniesz w swojej turze tylko Żetony Natychmiastowe – pamiętaj o zasadzie Pechowego Dociągu. Nie martw się, jeśli przyjdą ci tylko same Moduły – warto np. wystawić je wokół Sztabu, aby go osłonić przed wrogimi atakami.

BARDZIEJ TAKTYCZNA GRA

ALTERNATYWNE ROZPOCZĘCIE. Na początku gry: Pierwszy gracz ciągnie trzy żetony ze swojego stosu. Następnie musi odrzucić jeden z nich, a z pozostałych dwóch wybiera ten, którego użyje. Może go również pozostawić na później, do wykorzystania w przyszłych kolejkach lub też odrzucić na stos żetonów odrzuconych. Drugi żeton gracz może tylko zachować lub odrzucić. Następnie, począwszy od drugiego gracza, gracze ciągną już standardowo do trzech żetonów, z których jeden trzeba odrzucić, a każdy z pozostałych dwóch można zagrać, zachować na kolejną turę lub odrzucić.

POSIĘKI. Jeśli uważacie, że gra jest zbyt losowa i chcielibyście ograniczyć wpływ losu, możecie grać z następującą zasadą: podczas swojej tury gracz dociąga do 6 żetonów (zamiast do 3), musi odrzucić jeden z nich, a następnie może zagrać maksymalnie 2 żetony. Wszystkie pozostałe żetony gracz zachowuje na kolejną turę.

OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

W grze występują cztery armie. Każda armia reprezentowana jest przez 35 żetonów. Na rewersach żetonów znajduje się symbol armii, do której przynależy dany żeton.



Hegemonia

Borgo

Moloch

Posterunek

Zagrywane żetony działają na wszystkie rodzaje Żetonów Planszy (chyba, że w opisie działania konkretnego żetonu wyraźnie napisano inaczej).

INICJATYWA



Większość Żetonów Planszy posiada symbol określający jego Inicjatywę. Im wyższa Inicjatywa, tym szybciej zaatakuje on wrogów podczas Bitwy.

Inicjatywa przyjmuje wartości od 0 do 3. Wartość Inicjatywy określa segment, w którym dany żeton może wykonać swój atak (patrz Bitwy na str. 5).

Niektóre żetony posiadają dwa symbole Inicjatywy, co oznacza, że dana jednostka zaatakuje dwukrotnie w czasie Bitwy, przeprowadzając wszystkie swoje ataki w każdym z przedstawionych segmentów Inicjatywy.

Niektóre żetony nie posiadają symbolu Inicjatywy. Oznacza to, że ich specjalne działanie nie jest ograniczone do jednego segmentu Bitwy. Żetony bez symbolu Inicjatywy działają przez cały czas od momentu wystawienia ich na planszę aż do usunięcia ich z planszy.

PRZYKŁADY:



JEDNOSTKA
Z INICJATYWĄ 1



JEDNOSTKA
Z INICJATYWĄ 1 I 2 BEZ SYMBOLU INICJATYWY



JEDNOSTKA



ŻETONY PLANSZY

Żetony Planszy, w przeciwieństwie do Żetonów Natychmiastowych, mogą być wykładane na planszy. Są 3 rodzaje Żetonów Planszy (nazywanych również jednostkami): Sztaby, Wojownicy i Moduły.

SZTAB



Sztab Molocha

Sztab Posterunku

Sztab Borgo

Sztab Hegemonii

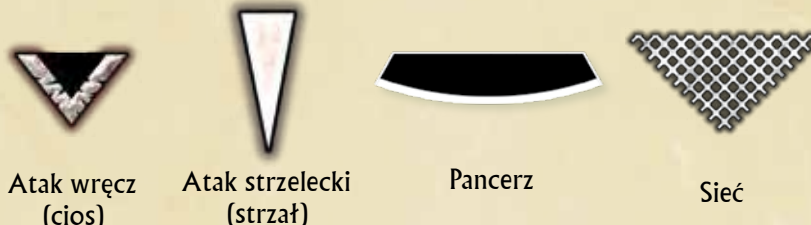
Podstawowy i najważniejszy żeton w armii.

Każdy Sztab posiada 20 punktów Wytrzymałości. Trafienia w Sztab i obniżenie jego Wytrzymałości prowadzi do zwycięstwa w grze. Kiedy Wytrzymałość Sztabu zostanie zredukowana do 0, Sztab zostaje zniszczony i jego właściciel przegrywa grę.

Sztab każdej z czterech armii posiada inną cechę specjalną, wyjaśnioną na karcie pomocy danej armii oraz przy opisach poszczególnych armii (na str. 15-18). Ponadto każdy Sztab uderza wszystkich sąsiadujących z nim wrogów w walce wręcz, zadając cios z Siłą 1. Jednakże Sztab nie atakuje w ten sposób innego Sztabu. Sztab NIGDY nie rani innych Sztabów, bez względu na to, czy podpięty jest do niego Kwatermistrz, czy zwiększona jest jego siła ataku, czy podpięty jest jakkolwiek inny Moduł. Sztab posiada Inicjatywę 0. Cecha specjalna Sztabu nie działa na niego samego.

WOJOWNICY

Na awersach żetonów Wojowników, oprócz ilustracji ich przedstawiających, znajdują się symbole określające działanie każdego żetonu. W grze występują cztery podstawowe symbole. Są to:



Atak wręcz
(cios)

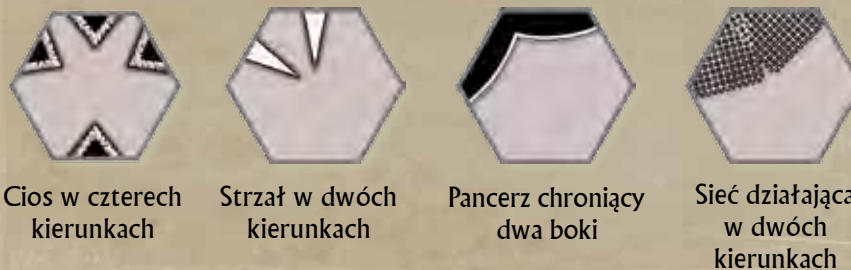
Atak strzelecki
(strzał)

Pancerz

Sieć

Symbole znajdują się na jednej, czasem na dwóch, trzech lub nawet na wszystkich bokach (ściankach) żetonu. Określony symbol oznacza działanie tylko i wyłącznie w stronę, którą wyznacza bok żetonu.

KILKA PRZYKŁADÓW ROZMIESZCZENIA IKON NA ŻETONIE:



Cios w czterech
kierunkach

Strzał w dwóch
kierunkach

Pancerz chroniący
dwa boki

Sieć działająca
w dwóch
kierunkach

OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

Inne symbole określające specjalną cechę żetonu:



Mobilność



Wytrzymałość

Przykłady rozmieszczenia ikon cech na żetonie:



Wojownik z Mobilnością



Wojownik z 2 punktami
Wytrzymałości

OPIS POSZCZEGÓLNYCH IKON

ATAK WRĘCZ (CIOS)

Atak wręcz oznacza, że podczas Bitwy żeton zadaje cios. Cios zadaje ranę wrogiej jednostce bezpośrednio sąsiadującej z zadającym cios. Ikona ciosu określa jednocześnie kierunek, w którym cios został zadany.

Jeśli żeton posiada kilka ikon ciosów w różnych kierunkach, podczas Bitwy zadaje je wszystkie jednocześnie.

Ikona ataku określa też siłę ciosu (1, 2 lub 3).

Atak przeprowadzany jest automatycznie w trakcie Bitwy i gracz nie może zdecydować, że jego Wojownik nie zaatakuje.



Cios o sile 2



Cios o sile 3

ATAK STRZELECKI (STRZAŁ)

Atak strzelecki oznacza, że podczas Bitwy żeton oddaje strzał. Strzał zadaje ranę pierwszej wrogiej jednostce, jaka znajduje się na linii strzału, bez względu na odległość od strzelającego.

Ikona strzału określa kierunek, w którym pada strzał (po linii prostej). Jeśli Wojownik posiada kilka ikon strzałów w różnych kierunkach, podczas bitwy strzela jednocześnie w każdym z nich.

Ikona strzału określa również siłę strzału (1, 2 lub 3).

Atak przeprowadzany jest automatycznie w trakcie Bitwy i gracz nie może zdecydować, że jego Wojownik nie zaatakuje.

Wojownicy strzelają ponad swoimi jednostkami. Jeśli na drodze strzelającego jest sojusznicy żeton, należy założyć, że sojusznik się uchylił i kula leci dalej, tak daleko aż trafi w pierwszy wrogiego żeton.



Strzał o sile 2



Strzał o sile 1 w 2
kierunkach



Strzał o sile 1 w 3
kierunkach

PRZYKŁAD STRZAŁU

Komandos Posterunku strzela w kierunku jednostek Molocha (żetony zaznaczone białą obwódką). Kula strzelca nie czyni szkody własnej jednostce (Biegaczowi Posterunku) i leci dalej. Uderza w Wartownika Molocha, który jest pierwszym wrogim celem na linii strzału. Kula nie dosięgnie Sztabu Molocha, ukrytego za plecami swojej jednostki.



OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

PANCERZ



Pancerz zmniejsza o 1 siłę każdego typu Strzałów (chroni całkowicie przed Strzałami o sile 1). Pancerz nie chroni przed atakiem wręcz (ciosem). Należy pamiętać, że atak strzelecki przeprowadzony z sąsiedniego pola nadal jest strzałem, a nie atakiem wręcz.

Ikona pancerza określa bok jednostki, który jest chroniony. Jeśli atak na żeton jest przeprowadzany z innego kierunku, pancerz nie chroni przed nim.

Pancerz nie chroni również przed atakami przeprowadzanymi za pomocą Żetonów Natychmiastowych (np. Snajper, Bomba, Granat).

Pancerz chroni normalnie przed strzałem Działka Gaussa, pomimo tego strzał Działka Gaussa w normalny sposób trafia kolejne jednostki na linii strzału.

Pancerz nie chroni przed obrażeniami zadawanymi przez eksplodującego Klauna.

SIEĆ



Sieć całkowicie unieruchamia jednostkę sąsiadującą: nie może ona atakować, poruszyć się, odpychać, dodawać bonusów ani wykonywać jakichkolwiek akcji.

Ikona sieci określa kierunek, w którym działa Sieć. Sieć unieruchamia tylko te żetony, które wskazuje symbol Sieci.

Sieć unieruchamia wrogą jednostkę natychmiast po wystawieniu żetonu, a nie dopiero w czasie Bitwy. Sieci działają także na wrogie Sztaby (aby poznać więcej szczegółów, patrz: Kwestia Sieciarza na str. 12).

Sieć działa automatycznie i nie może przestać działać na życzenie gracza.

Aby łatwiej pamiętać, które jednostki są wyłączone przez Sieć, można umieścić znacznik Sieci na takiej jednostce. Znacznik należy usunąć, gdy jednostka przestanie być pod wpływem Sieci (jeśli ma to miejsce podczas Bitwy, to znacznik należy usunąć na końcu segmentu Inicjatywy, w której jednostka została uwolniona).



Sieć działająca w 2 kierunkach



Sieć działająca w 2 kierunkach



Znacznik Sieci

WYTRZYMAŁOŚĆ



Jeśli jednostka (z wyjątkiem Sztaby) nie posiada ikony Wytrzymałości, ginie po otrzymaniu jakiegokolwiek rany.

Każda ikona Wytrzymałości oznacza dodatkowy punkt Wytrzymałości dla jednostki. Jednostce z dodatkowym punktem Wytrzymałości trzeba zadać co najmniej dwie rany, żeby ją unicestwić. Jednostce z dwoma dodatkowymi punktami Wytrzymałości trzeba zadać aż trzy rany.

Każda rana, zadana Wytrzymałej jednostce, oznaczana jest za pomocą znacznika Ran.



Jednostka z 2 punktami Wytrzymałości

MOBILNOŚĆ



Jednostka może w każdej własnej turze (w fazie zagrywania żetonów, nawet już po zagranii obydwu żetonów) poruszyć się o 1 pole i/lub dowolnie się obrócić. Jednostka może poruszać się tylko na wolne pole.

Żeton można poruszyć tylko w swojej turze w fazie zagrywania żetonów, nie można poruszać się w momencie, gdy rozpocznie się już Bitwa.



OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

MODUŁY

Żetony Modułów wystawia się na planszę, podobnie jak inne jednostki. Pozostają na planszy dopóki nie zostaną zniszczone. Po wystawieniu na planszę, nie mogą się już poruszyć ani obrócić, chyba że zostanie zagrany żeton Ruchu, zostaną odepchnięte itd.

Moduły wpływają na sąsiednie (połączone z Modułem) jednostki natychmiast po ich wystawieniu, a nie dopiero w czasie Bitwy. Moduły działają automatycznie i w żadnym momencie nie mogą przestać działać na życzenie gracza.

Ikony działania Modułu określają jednocześnie kierunek ich działania (połączenia). Jeśli Moduł posiada kilka różnych kierunków działania, działa jednocześnie w każdym z nich.

Moduły giną identycznie jak zwykli Wojownicy (niektóre również posiadają dodatkowe punkty Wytrzymałości).

Jeśli kilka Modułów działa jednocześnie na jedną jednostkę, wszystkie te działania kumulują się.

Moduły działają na Sztaby.

Działanie Modułu nie jest akcją i nie da się go zwielowokrotnić dzięki żetonowi dającemu dodatkową akcję (Sztab Posterunku, Mózg w talii Molocha).

Moduły nie działają na wrogie żetony (chyba że w opisie wyraźnie zaznaczono inaczej).



Kierunek działania (połączenia) Modułu

OFICER

Oficerowie zwiększają siłę strzału lub ciosu własnej połączonej jednostki.



Moduł zwiększa siłę ciosu o 1, działa w trzech kierunkach.



Moduł zwiększa siłę strzału o 1, działa w trzech kierunkach.

ZWIADOWCA



Zwiadowcy zwiększają Inicjatywę własnej połączonej jednostki.

MEDYK



Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje jedną lub więcej ran wynikających z ataku jednej jednostki (lub ze Snajpera, Bomby, Granatu, czy innego Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane. Patrz też: Kwestia Medyka na str. 12.

O MODUŁACH

Moduł musi bezpośrednio łączyć się z jednostką, którą wspomaga. Działanie Modułów nie może docierać do jednostki pośrednio przez inną jednostkę. Jeśli np. Wojownik jest wspomagany przez Moduł zwiększający Inicjatywę, zaś z Modułem tym łączy się drugi Moduł zwiększający Inicjatywę, działanie tego ostatniego Modułu w żaden sposób nie dotrze do Wojownika.



OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

ŻETONY NATYCHMIASTOWE

Oprócz żetonów jednostek, w grze występuje szereg innych, specjalnych żetonów o unikatowym działaniu. Ich działanie jest opisane poniżej.

Żetony Natychmiastowe można zagrać tylko w swojej turze w fazie zagrywania żetonów. Nie można ich zagrać w momencie, gdy rozpocznie się już Bitwa. Żetonów Natychmiastowych nie kładzie się na planszy, ale odrzuca na stos żetonów odrzuconych po wprowadzeniu efektów ich działania.

BITWA



Zagranie tego żetonu rozpoczyna Bitwę (patrz Bitwy na str. 5). Żetonu Bitwy nie można zagrać, jeśli wcześniej którykolwiek z graczy pociągnął swój ostatni żeton. Po rozegraniu Bitwy tura gracza się kończy i nie może on już wykonać żadnej akcji.

ODEPCHNIĘCIE



Po zagranii tego żetonu jedna z własnych jednostek odpycha jedną sąsiadującą z nią jednostkę wroga tak, by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole.

Żeton może zostać odepchnięty tylko na wolne pole. Odepchniany żeton może poruszyć się tylko o 1 pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na jakie wróg może zostać odepchnięty, odepchniany decyduje, na które zostanie wypchnięty.

Wypchnięty wróg nie może się obracać podczas tego ruchu.

Jeśli wróg nie może zostać odepchnięty tak, by odległość zwiększyła się o 1 pole, żeton Odepchnięcia nie może zostać zagrany.

PRZYKŁAD ODPYCHANIA

Działko Gaussa Molocha (żeton oznaczony białą obwódką) jest zagrożone atakiem ze strony dwóch Wojowników Posterunku: Biegacza (od góry) i Siłacza (od prawej). Gracz prowadzący armię Molocha zdecydował się zagrać żeton Odepchnięcia. Odepchnięcie Biegacza jest niemożliwe, ponieważ nie może się poruszyć o 1 pole tak, by odległość od Działka Molocha się zwiększyła: obydwa pola za nim są zajęte, a jedyne wolne pole obok niego nadal sąsiaduje z Działkiem Gaussa Molocha, który zagrywa Odepchnięcie. Odepchnięcie Siłacza jest możliwe. Na dodatek Siłacz ma do wyboru dwa pola, na które może zostać odepchnięty. O tym, na które się przesunie, decyduje gracz prowadzący armię Posterunku.



RUCH



Zagranie tego żetonu pozwala przesunąć dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obrócić. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

GRANAT



Niszczy całkowicie jeden wrogi żeton.

Granat można rzucić tylko na jedno z pól sąsiadujących z własnym Sztabem.

Nie działa na Sztab przeciwnika.

Jeśli Sztab armii jest zasieciowany, Granat nie może zostać rzucony.

SNAJPER



Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika.

BOMBA



Zadaje jedną ranę celowi oraz po jednej ranie wszystkim jednostkom sąsiadującym z celem (nie tylko wrogim, także własnym) - łącznie razi obszar 7 heksów. Bombę trzeba rzucić tak, by pole jej rażenia nie wykroczyło poza planszę.

Bomba nie zadaje obrażeń Sztabom.

Bombę można rzucić nawet na puste pole.

PRZYKŁAD DZIAŁANIA BOMBY.



SYTUACJE SZCZEGÓLNE

KWESTIA SIECIARZA

Gdy podczas Bitwy Sieciarz ginie, jego Sieć działa jeszcze do końca danego segmentu Inicjatywy, dopóki żeton Sieciarza nie zostanie zdjęty z planszy. W segmencie, w którym ginie Sieciarz, uwięziony przez niego wrogi żeton nie może jeszcze wykonywać swoich akcji. Będzie wolny dopiero w kolejnym segmencie Bitwy.

Zasieciowana jednostka nie może się poruszyć w żaden sposób, więc również nie można jej odepchnąć.

Można odepchnąć Sieciarza, który sieciuje jednostkę, jednak musi tego dokonać jakaś trzecia jednostka, a nie ta, która jest zasieciowana.

Sieciarz może w normalny sposób unieruchomić innego Sieciarza – wtedy oczywiście zasieciowany Sieciarz nie sieciuje.

➔ Jeśli dwóch Sieciarzy z wrogich sobie armii skieruje na siebie nawzajem Sieci, żaden z nich nie będzie w stanie zasieciować drugiego. Dwie Sieci skierowane na siebie anulują się i w tej sytuacji żaden Sieciarz nie sieciuje drugiego Sieciarza (można ich np. w normalny sposób poruszyć za pomocą Ruchu).

➔ W przypadku, gdy trzech lub więcej Sieciarzy sieciuje się w tak zwanym „kółku” (pierwszy sieciuje drugiego, drugi trzeciego, a trzeci pierwszego), Sieciarze także traktowani są jak niezasieciowani – ich sieci w innych kierunkach działają normalnie, w normalny sposób można ich poruszać za pomocą Ruchu, mogą być odpychani itd.

KWESTIA MEDYKA

Działanie Medyka jest automatyczne i gracz nie może zdecydować, że Medyk nie leczy.

➔ Medyk pochłania wszystkie obrażenia zadane tylko przez jeden atak jednego wroga (atak z jednej ścianki w jednym segmencie Inicjatywy). Jeśli połączona z Medykiem jednostka otrzymała jednocześnie rany z ataków kilku wrogów, gracz decyduje, które z nich pochłania Medyk.

Jeśli Medyk jest połączony z kilkoma jednostkami, które jednocześnie otrzymały rany, wtedy gracz kontrolujący Medyka decyduje, którą z jednostek leczy Medyk.

Jeśli trafiona jednostka jest połączona jednocześnie z dwoma Medykami, wtedy gracz kontrolujący Medyka decyduje, który z Medyków pochłania rany.

Gdy rany otrzymuje jednocześnie Medyk i połączona z nim jednostka (w tym samym segmencie inicjatywy), wtedy Medyk ginie i nie zdąży już wyleczyć jednostki.

Gdy jednostka jest połączona z Medykiem, zaś Medyk z drugim Medykiem (przy czym Moduły te nie leczą się nawzajem), rany przejmuje drugi Medyk.

Jeśli dwaj Medycy są ze sobą nawzajem połączeni, wtedy gracz decyduje, który z nich pochłania obrażenia.

INICJATYWA W SZCZEGÓLNYCH SYTUACJACH

Nie można sprowadzić Inicjatywy żadnego żetonu poniżej zera. Jeśli żeton o Inicjatywie O zostanie w jakikolwiek sposób spowolniony, jego Inicjatywa nadal wynosi zero.

Nie istnieje górny limit podnoszenia Inicjatywy.

Jeśli jednostka posiada więcej ataków, wtedy Moduł dający bonus do Inicjatywy przyspiesza każdy z tych ataków.

Jeśli jednostka posiada ataki w więcej niż jednym kierunku (bez względu na to, czy są to ataki tego samego, czy różnego typu) i atakuje w więcej niż jednej Inicjatywie (np. Pancerny Wspomagany Posterunku), to wykonuje wszystkie swoje ataki w każdym z tych segmentów Inicjatywy. ➔

Żeton może strzelić / zadać cios jedynie w segmencie odpowiadającym swojej aktualnej Inicjatywie. Jeśli np. strzelec z Inicjatywą 3 w segmencie Inicjatywy 3 był jeszcze zasieciowany, ale w tym samym segmencie zostaje uwolniony i w segmencie Inicjatywy 2 jest już wolny, mimo to nie może on już oddać strzału. Stracił swoją okazję, ponieważ mógł strzelić tylko w swoim segmencie Inicjatywy 3.

SYTUACJA 1

Strzelec z Inicjatywą 2 otrzymał dzięki sąsiadującemu Modułowi bonus do Inicjatywy +1 (czyli teraz ma Inicjatywę 3), więc strzela w segmencie Inicjatywy 3. Jeśli w tym samym segmencie jednostka dająca bonus zginie, teraz strzelec ma Inicjatywę 2, a zaczyna się segment Inicjatywy 2. Czy strzeli ponownie, jeszcze raz? Nie.

SYTUACJA 2

Strzelec z Inicjatywą 3 jest spowolniony przez Dywersanta (specjalny Moduł Posterunku) o 1 (czyli teraz ma Inicjatywę 2), więc nie może strzelić w segmencie Inicjatywy 3. Mija segment Inicjatywy 3 i w tym samym segmencie ginie Dywersant. Teraz jednostka odzyskuje swoją Inicjatywę 3, ale zaczyna się już segment Inicjatywy 2. Czy to znaczy, że jednostka już w ogóle nie strzeli? Tak, jednostka już nie strzeli.

SYTUACJA 3

Strzelec z Inicjatywą 2 otrzymuje dzięki sąsiadującemu Modułowi bonus do Inicjatywy +1, jednak Moduł ten zostaje zasieciowany i chwilowo nie działa (strzelec znów ma Inicjatywę 2). Mija segment Inicjatywy 3 i w tym segmencie ginie Sieciarz, a strzelec znowu otrzymuje bonus do Inicjatywy (ma teraz 3 Inicjatywy). Jednak segment dla Inicjatywy 3 już minął, czy więc strzelec może strzelić w segmencie Inicjatywy 2, czy jego strzał przepadł? Niestety, strzał przepadł.



GRA WIELOOSOBOWA

Poniżej znajdują się zmiany w regułach konieczne w grze 3- i 4-osobowej:

ROZGRYWKA NA 3 GRACZY

1. KAŻDY NA KAŻDEGO

Przy większej liczbie graczy zasadniczo nic się nie zmienia. Drobne zmiany to:

- **Rozpoczęcie gry:** pierwszy gracz ciągnie jeden żeton, drugi gracz ciągnie dwa żetony, trzeci gracz ciągnie trzy żetony i dalej każdy z graczy ciągnie już standardowo do trzech żetonów.
- **Ostatnia Bitwa:** gdy którykolwiek z graczy pociągnie ostatni żeton ze swojego stosu, reszta graczy rozgrywa jeszcze swoją kolejkę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.
- **Zniszczony Sztab:** jeśli Sztab któregoś z graczy zostanie zniszczony, wtedy po zakończeniu Bitwy Sztab i wszystkie żetony tego gracza są normalnie zdejmowane z planszy, a gracz odpada z gry, która jest kontynuowana.
- **Remis:** w przypadku remisu w grze wieloosobowej przegrani gracze odkładają swoje liczniki Obrażeń (należy usunąć znaczniki przegranych frakcji z toru Obrażeń), ale żetony ich armii pozostają na planszy i zachowują swoje zdolności oraz normalnie atakują podczas Bitwy. Następnie każdy z remisujących graczy rozgrywa dodatkową turę – począwszy do gracza, którego kolejka przypada po graczu, który zakończył grę. Po tym jak każdy wykona swoją turę, rozgrywana jest dodatkowa Bitwa. Jeśli po tym wciąż jest remis, to remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Należy zwrócić uwagę, że gra w trybie „każdy na każdego” staje się grą bardziej negocjacyjną niż taktyczną. Zachęcamy wypróbować warianty 2. i 3. opisane poniżej.

2. GRA WIELOOSOBOWA NA PUNKTY

W grze w trybie “każdy na każdego” można zmienić zasadę dotyczącą zadawania obrażeń Sztabom, przez co rozgrywka da jeszcze więcej satysfakcji:

- **Rozpoczęcie gry:** liczniki Obrażeń należy ustawić na początku gry na 0. Pierwszy gracz ciągnie jeden żeton, drugi gracz ciągnie dwa żetony, trzeci gracz ciągnie trzy żetony i dalej każdy z graczy ciągnie już standardowo do trzech żetonów.
- **Atakowanie Sztabów:** Sztaby posiadają nieograniczoną Wytrzymałość, a za każdym razem, gdy gracz trafia w Sztab któregoś z przeciwników, zamiast zadawać rany, otrzymuje odpowiednią ilość punktów, które zaznacza na swoim liczniku. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 20 punktów. Jeśli żaden z graczy nie zdobędzie wymaganej do zwycięstwa liczby punktów, a zostanie rozegrana Ostatnia Bitwa, wtedy zwycięża ten gracz, który zdobył największą liczbę punktów.
- **Ostatnia Bitwa:** gdy którykolwiek z graczy pociągnie ostatni żeton ze swojego stosu, reszta graczy rozgrywa jeszcze swoją kolejkę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.

3. POJEDYNCZY GRACZ KONTRA DRUŻYNA

- **Pierwszy gracz** (zwany pojedynczym) gra przeciwko drugiemu i trzeciemu graczowi, którzy tworzą drużynę. Na początku gry pojedynczy gracz ustawia swój licznik Obrażeń na 20, zaś każdy z graczy tworzących drużynę na 13.
- **Jednostki** graczy tworzących drużynę nazywane są sojuszniczymi – reguły dla jednostek sojusznicznych zostały przedstawione na sąsiedniej stronie - w trybie drużynowym dla 4 graczy.
- **Kolejność graczy:** tury graczy tworzących drużynę nie następują bezpośrednio po sobie, ale rozgrywane są na przemian z turą pojedynczego gracza. Kolejność graczy wygląda następująco: pierwszy gracz, drugi gracz, znowu pierwszy gracz i dopiero trzeci gracz itd.
- **Rozpoczęcie gry:** Pierwszy gracz ciągnie jeden żeton, drugi gracz ciągnie dwa żetony, pierwszy gracz ciągnie trzy żetony i dalej każdy z graczy ciągnie już standardowo do trzech żetonów.
- **Wygrywa ta ze stron** (pojedynczy gracz albo sojusz), która jako pierwsza unicestwi Sztab przeciwnika (pojedynczemu graczowi wystarczy, że unicestwi Sztab tylko jednego z przeciwników). Jeśli zaś wszystkie Sztaby pozostaną na planszy do końca gry, wygrywa strona z większą sumą Wytrzymałości Sztabów.
- Jeśli dwa wrogie sobie Sztaby zginą w jednej Bitwie, wygrywa drużyna.

4. TRYB DRUŻYNOWY (OPCJONALNY)

Trzech graczy może również grać na zasadach drużynowych dla 4 graczy (opisanych poniżej). W takiej sytuacji jeden z graczy dowodzi dwiema armiami.

ROZGRYWKA NA 4 GRACZY

1. TRYB DRUŻYNOWY

Jest to pojedynek dwóch drużyn, z których każda składa się z dwóch graczy. Oto kilka dodatkowych zmian i uściśleń::

- Na początku gry każdy Sztab ma 15 punktów Wytrzymałości (zamiast 20), więc gracze ustawiają swoje liczniki Obrażeń na 15.
- **Rozpoczęcie gry:** pierwszy gracz ciągnie jeden żeton, drugi gracz ciągnie dwa żetony, trzeci gracz ciągnie trzy żetony i dalej każdy z graczy ciągnie już standardowo do trzech żetonów.
- **Kolejność graczy:** przy ustalaniu kolejności należy zwrócić uwagę, by tury graczy tej samej drużyny nie następowały bezpośrednio po sobie. Jeśli jedną drużynę stanowią gracze A i B, a drugą C i D, wtedy kolejność tur poszczególnych graczy przyjmie postać A-C-B-D.
- **Ostatnia Bitwa:** gdy którykolwiek z graczy pociągnie ostatni żeton ze swojego stosu, reszta graczy rozgrywa jeszcze swoją kolejkę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.



GRA WIELOOSOBOWA

Jednostki graczy tworzących drużynę nazywane są sojuszniczymi. Wiąże się to z następującymi zmianami:

- Bonusy wynikające z Modułów i Sztabów działają także na jednostki sojusznika.
- Nie można zagrać Ruchu ani Odepchnięcia na jednostki sojusznika.
- Sojusznicze jednostki nie ranią się wzajemnie. Strzały przelatują przez jednostki sojusznika jak przez własne.
- Sieciarze nie sieciują jednostek sojusznika.
- Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza unicestwi którykolwiek ze Sztabów przeciwnika. Jeśli zaś wszystkie Sztaby pozostaną na planszy do końca gry, wygrywa drużyna z większą sumą Wytrzymałości Sztabów.
- Jeśli dwa wrogie sobie Sztaby (po jednym z obu stron) zginą w jednej Bitwie, wtedy o zwycięstwie decyduje Wytrzymałość pozostałych Sztabów.
- Ostatnia Bitwa: gdy którykolwiek z graczy pociągnie ostatni żeton ze swojego stosu, reszta graczy rozgrywa jeszcze swoją kolejkę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.

MOLOCH W TRYBIE DRUŻYNOWYM

Wyjątkową armią w grze drużynowej jest Moloch. Jednostki Molocha w normalny sposób ranią jednostki sojusznika z drużyny, mimo że Moduły i Sztab Molocha jednocześnie dają sojusznikowi bonusy i korzystają z bonusów sojusznika. Ponadto sojusznicy Molocha mogą odpychać jego jednostki i być przez niego odpychani, a także automatycznie sieciują jego jednostki i są przez niego sieciovani.

2. KAŻDY NA KAŻDEGO

Zasady są takie same w trybie „każdy na każdego” dla 3 graczy.

3. GRA WIELOOSOBOWA NA PUNKTY

Zasady są takie same w grze wieloosobowej na punkty dla 3 graczy.

POWIĘKSZONE POLE BITWY

Podstawowy obszar gry składa się z 19-tu heksów (środkowe pola planszy). Wokół niego znajduje się dodatkowych 18 heksów (patrz Opis planszy na str. 6), których gracze mogą użyć do powiększenia pola gry w rozgrywkach dla 5-6 graczy. Jednakże w grze 4-osobowej gracze również mogą zdecydować, żeby grać na powiększonym obszarze bitwy.

Grając na powiększonym polu bitwy, Bitwa wciąż jest wywoływana poprzez zapełnienie podstawowego obszaru gry.



OPIS ARMII

POSTERUNEK

OPIS FABULARNY

Ostatnia regularna armia ludzkości, tocząca nieustające boje z Molochem na samych jego granicach. Po kilkudziesięciu latach partyzanckiej wojny opracowała niezliczone i skuteczne metody walki z silniejszym wrogiem. Błyskawiczny atak z zaskoczenia i szybki odwrót to podstawowa taktyka Posterunku. Posterunek nie posiada żadnej stałej lokalizacji, a dowództwo i zaplecze to wciąż przemieszczające się i ukrywające się wędrowne miasto. Dzięki wielu wygranim starciom z maszynami Posterunek dysponuje wysoko rozwiniętą technologią Molocha.

OPIS ARMII

Zaletą armii Posterunku jest duża ruchliwość i spora ilość żetonów Bitwy, przez co gracz może łatwo wykorzystywać dogodnie dla siebie sytuacje i natychmiast zagrywać Bitwę. Również ogromna różnorodność Modułów, w tym działających na jednostki wrogą, niejednokrotnie daje przewagę na polu walki.

Wadą armii jest niewielka ilość Wojowników i niewielka wytrzymałość jednostek.

RADA TAKTYCZNA

Skuteczną metodą walki jest wystawienie Sztabu Posterunku na środkowych polach i ciągłe jego przemieszczanie za pomocą żetonów Ruchu, by uniemożliwić przeciwnikowi przeprowadzenie ataku. Dopiero w momencie, gdy plansza jest prawie zapełniona, nadchodzi właściwa pora na ucieczkę i otoczenie się własnymi jednostkami.

SZTAB 1



Cecha specjalna: sąsiednie jednostki mogą powtórzyć swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeżeli jednostka sama z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie. Jeśli jednostka wykonała swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku.

PANCERZ WSPOMAGANY 1



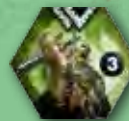
Atak strzelecki i atak wręcz w Inicjatywie 3 i 2 oraz Mobilność.

SKOPER 1



Działa na wrogi Moduł. Dopóki wrogi Moduł jest połączony ze Skoperem, tak długo Moduł ten daje bonusy jednostkom Posterunku, zamiast własnym.

SIŁACZ 1



Atak wręcz.

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

BIEGACZ 2



Atak wręcz oraz Mobilność.

DYWERSANT 1



Działa na sąsiadujące wrogie jednostki: ich Inicjatywę zmniejsza o 1.

BITWA 6



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

CKM 1



Atak strzelecki w Inicjatywie 2 i 1.

CENTRUM ROZPOZNANIA 1



Gdy Centrum Rozpoznania znajduje się na planszy, za każdym razem, gdy jakaś jednostka Posterunku porusza się, może się ona przesuwać aż o 2 pola (Centrum Rozpoznania działa na własne jednostki na całej planszy).

RUCH 7



Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

KOMANDOS 5



Atak strzelecki.

MEDYK 2



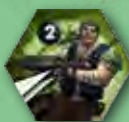
Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

SNAJPER 1



Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika.

LIKWIDATOR 2



Atak strzelecki.

OFICER 1



Zwiększa o 1 siłę strzału własnych połączonych jednostek.

X

X – liczba żetonów



the outpost



OPIS ARMII

MOLOCH

OPIS FABULARNY

Moloch to mechaniczno-elektroniczny twór zajmujący powierzchnię kilkunastu stanów. To właśnie on w roku 2020 doprowadził do upadku ludzkości. Po 30 latach od tamtych wydarzeń jest dziś jeszcze większy i potężniejszy. Armie maszyn przeczesują pustkowia w poszukiwaniu zorganizowanych resztek ludzkości. Rozkazy dla oddziałów robotów pochodzą z wnętrza Molocha, gdzie wiele połączonych ze sobą sztucznych mózgow opracowuje plany strategiczne. Mimo ogromnej militarnej przewagi, jaką Moloch posiada nad ludźmi, nadal pozostaje on w tyle pod względem sprytu i umiejętności improwizowania.

OPIS ARMII


Zaletą armii Molocha jest duża wytrzymałość, przez co po każdej Bitwie na planszy zostaje więcej jego jednostek, niż Wojowników przeciwnika. W połączeniu z dużą liczbą strzelców i wzmacniających ich Modułów, Moloch jest w stanie tworzyć w trakcie rozgrywki całe linie maszyn, które strzelają w Sztab wroga. Również obrona własnego Sztabu jest w armii Molocha bardzo skuteczna, m.in. dzięki takim jednostkom, jak niezwykle wytrzymały Bloker.

Wadą armii jest za to niewielka ruchliwość, niewielka szybkość i mała ilość żetonów Bitwy, przez co gracz kierujący Molochem ma mniejszą kontrolę nad tym, w którym momencie Bitwa zostanie rozegrana.

RADA TAKTYCZNA

Dobłą metodą na prowadzenie walki jest umieszczenie Sztabu w narożniku i jak najszybsze otoczenie go własnymi wytrzymałymi jednostkami. Następnie otoczenie Sztabu przeciwnika po to, żeby uniemożliwić mu poruszanie się. W końcu wystawienie strzelców o różnej Inicjatywie w linii, przez co w czasie Bitwy przebiją się oni przez jednostki chroniące wrogi Sztab i zadadzą mu obrażenia. Należy też wykorzystać możliwość jednoczesnego wystawienia jednostki w dogodnym miejscu i zagrania przez nią żetonu Odepchnięcia.

SZTAB 1



Cecha specjalna: +1 do siły strzału dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.

BLOKER 2




Wytrzymałość i Pancierz. Nie posiada możliwości ataku.

HYBRYDA 2



Atak strzelecki.

DZIAŁKO GAUSSA 1




Atak strzelecki, który potrafi zranic więcej wrogich jednostek jednocześnie. Wszystkie wrogie jednostki znajdujące się na linii strzału otrzymują 1 ranę. Na Działko Gaussa nie działają bonusy, które zwiększają siłę zwykłego strzału. Wytrzymałość.

JUGGERNAUT 1




Atak strzelecki i atak wręcz. Pancierz i Wytrzymałość.

ŁOWCA 2




Atak wręcz.

KLAUN 1




Atak wręcz i Wytrzymałość. Podczas Bitwy, w segmencie odpowiadającym swojej Inicjatywie, zamiast zwykłego ataku Klaun może eksplodować, zadając po 1 ranę każdej sąsiadującej jednostce (nie działają bonusy zwiększające siłę ataku) zarówno własnej, jak i wrogiej, w tym Sztabom. Po eksplodowaniu Klaun jest zdejmowany z planszy i nie może zostać uratowany w żadnym sposób.

OPANCERZONY ŁOWCA 2



Atak wręcz oraz Pancierz.

OPANCERZONY WARTOWNIK 1



Atak strzelecki oraz Pancierz.

WARTOWNIK 1



Atak strzelecki.

OBROŃCA 1



Atak strzelecki oraz Wytrzymałość.

SZERSZEŃ 1




Atak wręcz.

SIECIARZ 1




Sieć.

SZTURMOWIEC 1



Atak strzelecki w Inicjatywie 2 i 1 oraz Wytrzymałość.

MATKA 1



Połączona z Matką jednostka może wykonać jeszcze raz swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeśli jednostka sama z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie. Jeśli jednostka wykonała swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku.

MEDYK 2




Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

MÓZG 1



Zwiększa o 1 siłę ciosu i strzału własnych połączonych jednostek.

OFICER 1




Zwiększa o 1 siłę strzału własnych połączonych jednostek.

ZWIADOWCA 1




Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

BOMBA 1




Zadaje 1 ranę jednostce na polu, na które została zagrana oraz po 1 ranie wszystkim jednostkom sąsiadującym (w tym własnym). Bomba nie może zostać zagrana na brzegowe pole planszy. Nie zadaje obrażeń Sztabom. Bombę można zagrać na puste pole.

BITWA 4




Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

RUCH 1



Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

ODEPCHNIĘCIE 5



Jedna z własnych jednostek odpycha jedną sąsiadującą z nią jednostkę wroga tak, by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole. Wróg może zostać odepchnięty tylko na wolne pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na jakie wróg może zostać odepchnięty, odepchniany decyduje, na które zostanie przesunięty.



moloch



OPIS ARMII

BORGO

OPIS FABULARNY

Od samego początku wojny do dziś Moloch tworzy kolejne generacje mutantów, jedne mniej udane, inne bardziej. Przyspieszone tempo dorastania, genetyczne udoskonalenia, wyszkolenie do walki i zdolności przeżycia - to właśnie mutanci dzisiejszego świata. Podzieleni na różne gatunki zaludniają pustkowia i walczą o każdą piędź ziemi ze wszystkimi, nawet pomiędzy sobą. Z rozszarych grup mutantów powstała z czasem armia zebrana przez charyzmatycznego przywódcę, zcyborgizowanego mutanta Borgo. On prowadzi armię mutantów do boju z ludźmi, pod świętym symbolem Biohazardu.

OPIS ARMII


Zaletą armii Borgo jest niezwykła szybkość - zarówno dzięki wysokiej Inicjatywie wielu jednostek, jak również dzięki Zwiadowcom i cesze specjalnej Sztabu. Inną zaletą jest duża liczba Wojowników, a kolejną - ilość Modułów zwiększających siłę uderzenia jednostek.

Wadą armii jest brak strzelców, przez co do przeprowadzenia skutecznych ataków Borgo musi zbliżyć się bezpośrednio do Sztabu przeciwnika.

RADA TAKTYCZNA

Sztab Borgo, dając otaczającym go jednostkom niezwykłą szybkość, bardzo dobrze sprawdza się w ataku, na środkowych polach planszy. Ponadto warto rozstawiać w dużych odstępach od siebie jednostki atakujące po kilka pól wokół, które w czasie Bitew będą czyściły planszę z żetonów przeciwnika.

SZTAB 1



Cecha specjalna: +1 do Inicjatywy dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.

MUTEK 6




Atak wręcz.

SZPON 4




Atak wręcz.

SUPER-MUTANT 1



Atak wręcz. Wytrzymałość i Pancerz.

SIECIARZ 2




Sieciarz w armii Borgo posiada także możliwość ataku wręcz, zadającego 3 rany. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Sieciarza, zaś sieć działa według normalnych zasad (patrz opis Sieci na str. 9). Sieciarz może zadawać ciosy, jednocześnie sieciując swojego przeciwnika.

SIŁACZ 2




Atak wręcz.

ZABÓJCA 2




Atak strzelecki oraz Mobilność.

MEDYK 1




Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

OFICER 2




Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

SUPER-OFCER 1




Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek. Wytrzymałość.

ZWIADOWCA 2




Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

BITWA 6




Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

RUCH 4



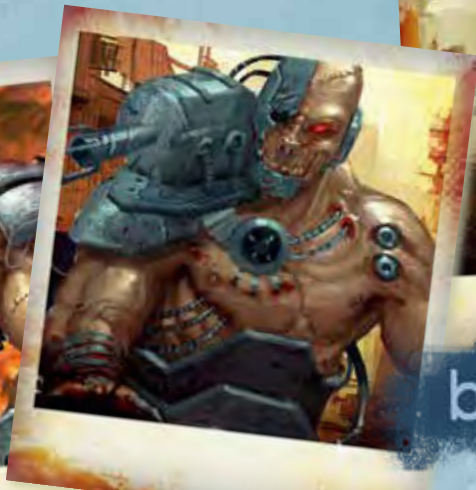
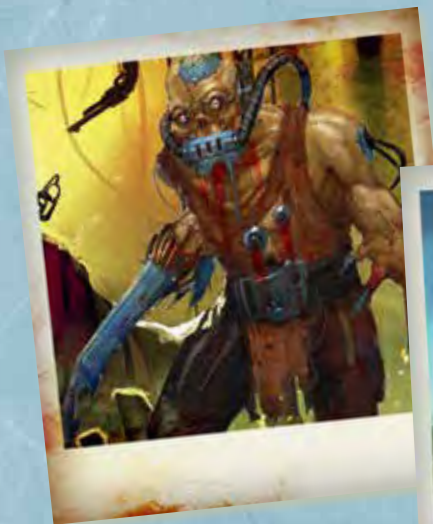
Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

GRANAT 1



Niszczy całkowicie 1 wrogi żeton sąsiadujący z własnym Sztabem. Nie działa na Sztab przeciwnika. Jeśli Sztab Borgo jest zasieciowany, Granat nie może zostać rzucony.

X
X – liczba żetonów



borgo

OPIS ARMII

HEGEMONIA

OPIS FABULARNY

Hegemonia to kraina, w której silne gangi nieustannie ścierają się pomiędzy sobą w walce o władzę. Sieją one terror daleko poza swoimi ziemiami, organizując łupieżcze wyprawy. Najwyższą wartością dla mieszkańców Hegemonii jest siła i sprawność fizyczna oraz twardy charakter, a najpopularniejszą rozrywką są tam walki gladiatorские.

OPIS ARMII

Podstawową zaletą armii Hegemonii jest duża ilość Sieciarzy, przez co gracz może niweczyć najbardziej przemysłne plany przeciwnika. Ponadto armia jest bardzo uniwersalna ze względu na Żetony Natychmiastowe (znaczna ilość Bitew, żetony Ruchu i Odpychania) oraz dosyć mobilna.

Wadą jest niewielka ilość strzelców, przez co aby dokonać skutecznego ataku na Sztab przeciwnika trzeba się bezpośrednio do niego zbliżyć.

RADA TAKTYCZNA

Należy zwracać szczególną uwagę na jak najskuteczniejsze wystawianie Sieciarzy - mogą oni doskonale posłużyć do zasieciowania Sztabu przeciwnika, jak i do obrony własnego Sztabu. Sam Sztab, dzięki bonusom do siły uderzenia dla własnych jednostek, sprawdza się w ataku (wykładany w odległości 1 pola od Sztabu przeciwnika - pod warunkiem, że Hegemonia nie walczy z przeciwnikiem, który będzie mógł łatwo z tego sąsiedztwa uciec).

SZTAB 1



Cecha specjalna: +1 do siły ciosu dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.

BIEGACZ 3



Atak wręcz oraz Mobilność.

BYDLAK 1



Atak wręcz.

GANGER 4



Atak wręcz.

GLADIATOR 1



Atak wręcz. Wytrzymałość i Pancerz.

SIECIARZ 2



Sieć.

SUPER-SIECIARZ 1



Super-sieciarz posiada także możliwość ataku. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Super-sieciarza, zaś sieć działa według normalnych zasad (patrz opis Sieci na str. 9).

STRAŻNIK 1



Atak wręcz oraz Wytrzymałość.

UNIWERSALNY ŻOŁNIERZ 3



Wykonuje jednocześnie cios i strzał (przez co może zadać 2 rany sąsiedniej jednostce wroga).

BOSS 1



Zwiększa o 1 Inicjatywę i siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

OFICER I 2



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

OFICER II 1



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

ZWIADOWCA 1



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

TRANSPORT 1



W twojej turze każda połączona z Transportem własna jednostka może wykonać dodatkowy ruch i/lub obrót w identyczny sposób, jakby miała cechę Mobilność. Sąsiednie jednostki mogą się poruszyć od razu, w momencie wystawienia Transportu na planszę. Jednostka może wykonać nawet taki ruch, po którym już nie będzie sąsiadowała z Transportem. Transport nie może poruszać sam siebie.

KWATERMISTRZ 1



Własna jednostka połączona z Kwatermistrem może zamienić jeden ze swoich ataków wręcz (cały atak wręcz z jednej ścianki) w strzał o tej samej sile (i odwrotnie, może zamienić strzał w cios o tej samej sile). Jeśli jednostka otrzymuje z różnych stron bonusy zarówno do strzału, jak i do ciosu, wtedy do siły strzału liczą się jedne i drugie. Kwatermistrz może w każdej turze działać na inną sąsiadującą jednostkę i inny kierunek ciosu. Za każdym razem gracz sam decyduje, czy Kwatermistrz działa na sąsiednią jednostkę, czy nie. Jeśli jednostka posiada dwa segmenty Inicjatywy, działanie Kwatermistra obejmie tylko jeden z nich.

BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

RUCH 3



Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

SNAJPER 1



Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika.

ODEPCHNIĘCIE 2



Jedna z własnych jednostek odpycha jedną sąsiadującą z nią jednostkę wroga tak, by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole. Wróg może zostać odepchnięty tylko na wolne pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na jakie wróg może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie przesunięty.

X – liczba żetonów



hegemony

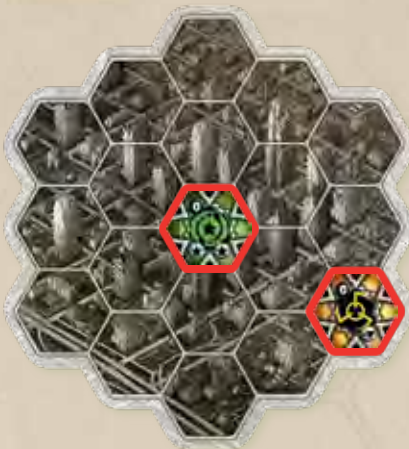
PRZYKŁADOWY FRAGMENT GRY

HEGEMONIA VS POSTERUNEK

TURA 1 (WYSTAWIANIE SZTABÓW)

Zaczyna gracz kierujący Posterunkiem. Decyduje się wystawić Sztab na samym środku planszy. Dzięki temu w przyszłości będzie mógł łatwiej się nim poruszać, wykorzystując atut armii Posterunku - mnożstwo żetonów Ruchu.

Gracz kierujący Hegemonią kładzie swój Sztab w rogu, żeby w przyszłości łatwiej się tam bronić.



TURA 2 (POSTERUNEK)

Dociąg Posterunku: Medyk (na początku gry zaczynający ciągnie tylko jeden żeton i nie musi odrzucać żadnego żetonu).

Gracz dostawia Medyka do Sztabu, dzięki temu blokując jednocześnie miejsce, gdzie w przyszłości mógłby zostać wystawiony żeton Hegemonii z bonusem Sztabu Hegemonii.



TURA 3 (HEGEMONIA)

Dociąg Hegemonii: Ruch, Oficer (na początku gry drugi z kolei gracz ciągnie dwa żetony i nie musi odrzucać żadnego żetonu).

Gracz zagrywa Ruch i przesuwa swój Sztab, żeby mieć lepszy dostęp do Sztabu Posterunku. Ponadto wystawia Oficera, przygotowując tym samym świetne miejsce na wyłożenie tu swojej jednostki w przyszłości (otrzymałaby bonusy zarówno od Sztabu, jak i od Oficera i z tego miejsca mogłaby zaatakować wrogi Sztab). Oficer wystawiony w sąsiedztwie Sztabu jest jednocześnie świetną osłoną jednego boku Sztabu przed ewentualnym atakiem.



TURA 4 (POSTERUNEK)

Dociąg Posterunku: Ruch, Siłacz, Likwidator.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Ruch.

Wystawia Siłacza, zajmując miejsce przygotowywane przez przeciwnika. Siłacz z tego miejsca będzie mógł podczas Bitwy zaatakować Sztab Hegemonii, a dzięki sąsiedztwu swojego Sztabu będzie mógł skorzystać z jego cechy specjalnej i wykonać swój atak dwukrotnie.

Wystawia Likwidatora z drugiej strony Sztabu Hegemonii. W miejscu tym narażony będzie na śmiertelną kontrę ze strony Sztabu, ale jednak gracz zdecydował, że zamiast strzelać z bezpiecznej odległości woli zaatakować bezpośrednio i tym samym uniemożliwić ewentualny Ruch wrogiego Sztabu i jego ucieczkę z pułapki zastawionej przez Posterunek.



TURA 5 (HEGEMONIA)

Dociąg Hegemonii: Bitwa, Sieciarz, Biegacz.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Bitwę (chwilowo sytuacja jest niekorzystna, więc zagranie Bitwy byłoby nieopłacalne).

Wystawia Sieciarza tak, by zasieciował bardzo groźnego Siłacza z Posterunku. Wystawia Biegacza tak, by zaatakował Sztab Posterunku.



TURA 6 (POSTERUNEK)

Dociąg Posterunku: Ruch, Bitwa, CKM.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Bitwę (chwilowo sytuacja jest niewystarczająco korzystna, więc zagranie Bitwy byłoby nieopłacalne).

Zagrywa Ruch i przesuwa Sztab w górę, by uciec z pola rażenia Biegacza. Wystawia CKM tak, by w czasie Bitwy trafił w Sztab Hegemonii - i to z bezpiecznej odległości.



PRZYKŁADOWY FRAGMENT GRY

TURA 7 (HEGEMONIA)

Dociąg Hegemonii: Uniwersalny żołnierz, Ganger, Sieciarz.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Gangera.

Wystawia Uniwersalnego żołnierza tak, by mógł zaatakować Likwidatora. Dzięki wyższej Inicjatywie zdąży w czasie Bitwy unicestwić Likwidatora zanim ten wystrzeli w Sztab Hegemonii.

Wystawia Sieciarza tak, by zasieciował Sztab Posterunku. Dzięki temu Sztab Posterunku nie będzie mógł się poruszać i uciekać. Jednocześnie wystawiony w tym miejscu ochrania drugiego Sieciarza przed ewentualnym atakiem od góry.

Na koniec Biegacz dzięki swojej Mobilności wykonuje darmowy ruch pod Sztab Posterunku.



TURA 8 (POSTERUNEK)

Dociąg Posterunku: Komandos, Zwiadowca, Medyk.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Medyka.

Wystawia Komandosa tak, by trafił w Sieciarza, który związał Siłacza.

Wystawia Zwiadowcę za Komandosem tak, by zwiększył jego Inicjatywę do 4. Dzięki temu w czasie Bitwy zdąży zastrzelić Sieciarza i tym samym uwolnić Siłacza, zanim nastąpi segment jego Inicjatywy. Siłacz zdąży więc uderzyć.



TURA 9 (HEGEMONIA)

Dociąg Hegemonii: Ganger, Boss, Biegacz.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Biegacza.

Wystawia Gangera tak, by zaatakował od tyłu CKM. Wystawiony w tym miejscu jednocześnie zabezpiecza tyły Uniwersalnemu żołnierzowi, który czeka by zaatakować Likwidatora.

Wystawia Bossa tak, by zwiększył siłę ciosu i Inicjatywę Biegacza atakującego Sztab Posterunku.



TURA 10 (POSTERUNEK)

Dociąg Posterunku: Snajper, Ruch, Bitwa.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Ruch.

Zagrywa Snajpera i dzięki temu ściąga z planszy żeton Sieciarza, który więził Sztab. Gdyby gracz zagrał teraz żeton Ruchu, mógłby już w tym momencie poruszyć uwolniony Sztab i uciec przed atakiem Biegacza. Jednak bardziej opłacalne jest zabezpieczenie linii strzału dla Komandosa, więc pozostaje w miejscu. Ponadto z tego miejsca specjalna cecha Sztabu Posterunku działa na Siłacza, dając mu dodatkowy atak.

Co więcej, trzecim dociągniętym żetonem jest Bitwa, a obecna sytuacja jest na tyle korzystna, że warto ją zagrać. Dalsze czekanie na jeszcze lepszy układ jest zbyt ryzykowne, pamiętając, że w talii Hegemonii kryje się jeszcze jeden Sieciarz czy choćby żeton Snajpera. Dalsze zwlekanie mogłoby sprawić, że cały plan runąłby w gruzy. Gracz zagrywa żeton Bitwy. Rozpoczyna się Bitwa!



PRZEBIEG BITWY

SEGMENT INICJATYWY 4

Najwyższa Inicjatywa na planszy to 4, więc Bitwa zaczyna się segmentem Inicjatywy 4. Inicjatywę 4 posiada tylko wspomagany przez Zwiadowcę Komandos (z armii Posterunku). Komandos strzela ponad swoim Sztabem we wrogiego Sieciarza i zabija go na miejscu.

Żeton Sieciarza jest ściągany z planszy.



SEGMENT INICJATYWY 3

Wszystkie jednostki z Inicjatywą 3 przeprowadzają swoje akcje równocześnie: Biegacz (Hegemonia), wspomagany przez Bossa, atakuje Sztab Posterunku, zadając mu 2 rany. Wytrzymałość Sztabu Posterunku wynosi więc już tylko 18. Siłacz (Posterunek) zadaje 2 rany Sztabowi Hegemonii, więc Wytrzymałość Sztabu Hegemonii spada do 16.

Ganger (Hegemonia) atakuje CKM, lecz zamiast CKM-u ginie Medyk, z którym łączy się CKM. Uniwersalny żołnierz (Hegemonia) atakuje Likwidatora i zabija go na miejscu.

Żetony Medyka i Likwidatora są ściągane z planszy.



PRZYKŁADOWY FRAGMENT GRY

SEGMENT INICJATYWY 2

Wszystkie jednostki z Inicjatywą 2 przeprowadzają swoje akcje równocześnie: Siłacz dzięki specjalnej cesze Sztabu Posterunku może wykonać drugi atak, więc ponownie zadaje 2 rany Sztabowi Hegemonii. Wytrzymałość Sztabu Hegemonii spada do 16.

CKM strzela w Sztab Hegemonii, zadając 1 ranę. Wytrzymałość Sztabu Hegemonii spada do 15.



SEGMENT INICJATYWY 1

Inicjatywę 1 posiada na planszy tylko CKM. CKM wykonuje swoją drugą akcję i ponownie zadaje 1 ranę Sztabowi Hegemonii. Wytrzymałość Sztabu Hegemonii spada do 14.



SEGMENT INICJATYWY 0

Inicjatywę 0 posiadają na planszy tylko obydwa Sztaby.

Sztab Hegemonii atakuje Siłacza, zabijając go na miejscu.

Sztab Posterunku atakuje Biegacza, zabijając go na miejscu.

Żetony Siłacza i Biegacza są ściągane z planszy.



PO BITWIE

Bitwa się zakończyła i rozgrywka wraca do swojej fazy taktycznej - dociągania, zagrywania i wykładania na planszę żetonów. Nastąpi teraz tura II, należąca do Hegemonii.



ZAWARTOŚĆ DODATKOWA

HEXOGŁÓWKI

Oprócz samej gry w pudełku znaleźć można zestaw 55 kart z Hexogłówkami. Hexogłówka to jednoosobowa łamigłówka wykorzystująca elementy Neuroshimy Hex. Jeśli chwilowo nie masz z kim zagrać lub chciałbyś wystawić na próbę swoje zdolności taktyczne, to Hexogłówki są właśnie dla Ciebie! Spróbuj poprowadzić swoich wojowników do zwycięstwa w określonej sytuacji.

Każda łamigłówka wymaga użycia określonej liczby spośród przedstawionych żetonów, aby wygrać Bitwę. Niektóre z zestawów żetonów, którymi gracz ma wygrać Bitwę, mogą być dość abstrakcyjne i prezentować większą liczbę żetonów jednego typu, niż faktycznie jest ich w grze. Nie należy traktować tego jako błęd. Na odwrocie każdej Hexogłówki znajduje się jej przykładowe rozwiązanie.



AUTOR GRY: Michał Oracz

INSTRUKCJA: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Piotr Cieśliński

ILUSTRACJE NA ŻETONACH: Piotr Foksowicz, Łukasz Lalko, Mateusz Bielski

PROJEKT LOGO ORAZ ŻETONU RANY: Jakub Jabłoński

AUTOR HEXOGŁÓWEK: Michał „Michallus” Herda (Michallus posyła specjalną dedykację Ninie Glinka: „Nina, biorąc pod uwagę, w jak ciężkim dla mnie czasie przyszło mi je robić, bez Twojego prawdziwego wsparcia te główki nigdy by nie powstały”).

PROJEKT PUDEŁKA, LICZNIKÓW, INSTRUKCJI, KART HEXOGŁÓWEK, KART POMOCY: Maciej Mutwil

PROJEKT PLANSZY I ŻETONÓW: Michał Oracz

SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA: Łukasz Piechaczek, Rafał Szyma, Tomasz Stchlerowski, Maciej Mutwil, Ignacy Trzewiczek, Michał Herda

WYDAWCA:

Portal Games, ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

Tel/fax: (48) (32) 334 85 38

<http://www.portalgames.pl>

E-mail: portal@portalgames.pl



Chcemy podziękować wielu osobom za pomoc w rozwoju popularności Neuroshimy Hex od czasów jej premiery aż do wydania trzeciej edycji gry. Wiele osób poświęciło swój czas, by opracować i udostępnić innym graczom nowe armie i dodatkowe, alternatywne zasady, by organizować turnieje i prezentacje, tworzyć poświęcone jej witryny internetowe, a nawet oparte na regułach NS Hex łamigłówki, czy promować grę na inne sposoby. Wielkie dzięki za wsparcie, które daliście Neuroshimie.

Bez was HEX by nie istniał.

Sz szczególnie zaś chcemy podziękować kilku osobom za pomoc specjalnego rodzaju. Są to: Piotr Kątnik, Artur Jedliński i Giles Pritchard.

Jeszcze raz serdecznie wam dziękujemy!

Neuroshima Hex & Portal Games. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry Neuroshima Hex nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy

© 2013 Portal Games

Neuroshima Hex 3.0 nakład II
instrukcja: wersja 1.1

Szanowny Kliencie,
nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.