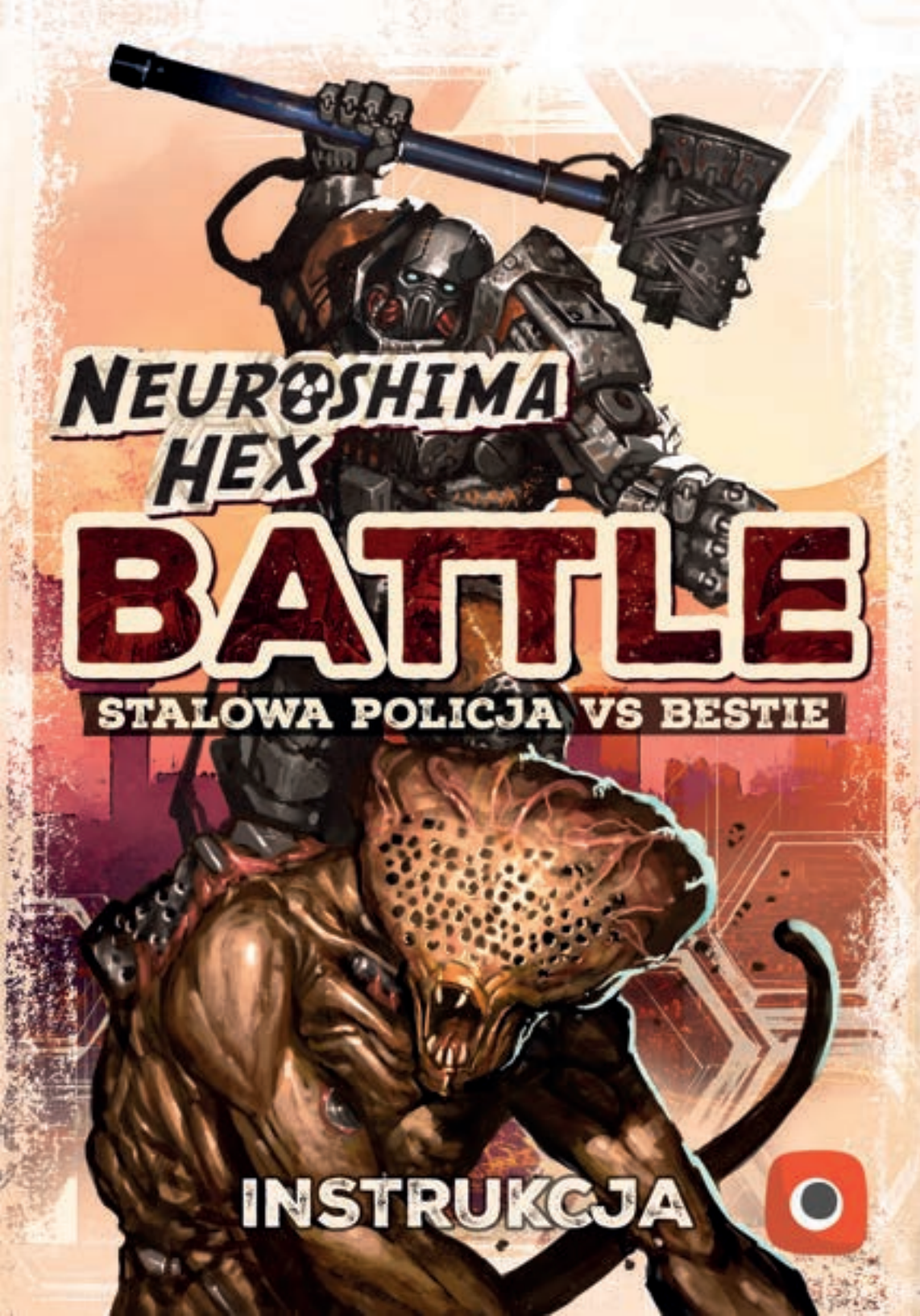




**NEUROSHIMA
HEX**

BATTLE

STALOWA POLICJA VS BESTIE

INSTRUKCJA



SPIS TREŚCI

WSTĘP	2	Inne symbole określające specjalne cechy żetonu	12
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA	3	Opis poszczególnych symboli.	12
CEL GRY	4	Moduły	16
PRZYGOTOWANIE GRY	4	Żetony natychmiastowe	18
ROZPOCZĘCIE GRY	5	SYTUACJE SZCZEGÓLNE	20
DOBIERANIE ŻETONÓW	6	Kwestia sieciarza	20
ZAGRYWANIE ŻETONÓW	6	Kwestia medyka	20
BITWA	7	Inicjatywa w szczególnych sytuacjach	23
ZAKOŃCZENIE GRY	8	BESTIE	25
ZWYCIĘSTWO	8	STAŁOWA POLICJA	26
PLANSZA	9	PRZYKŁADOWY FRAGMENT GRY	
INICJATYWA	10	BESTIE VS STAŁOWA POLICJA	27
AGONIA	10	PRZEBIEG BITWY	30
ŻETONY PLANSZY	11	TWÓRCY GRY	32
Sztab	11		
Wojownicy	11		

UWAGA: TO JEST SAMODZIELNA GRA, W PEŁNI
KOMPATYBILNA Z DODATKAMI ARMIJNYMI ORAZ
„DUŻĄ” PODSTAWKĄ, ZAWIERAJĄCĄ 4 ARMIE.



WSTĘP

5 września 2020 roku skończył się świat jaki znamy. Maszyny zbuntowały się przeciwko swoim panom – broń masowego rażenia niszczyła kolejne państwa, a gdy ludzkość zorientowała się wreszcie co się święci, nie bardzo było co zbierać.

Na północy Stanów Zjednoczonych powstał Moloch – gargantuiczny konglomerat fabryk i maszyn, ściana stali wypuszczająca ze swych trzewi kolejne śmiercionośne roboty.

Niedobitki ludzkości potoczyły się w liczne frakcje walczące o przeżycie i resztki zasobów. Na bezdrożach panuje chaos i bezprawie.

Ostatnim bastionem porządku jest Stalowa Policja – garstka wojowników w potężnych pancerzach, kierująca się swoim własnym kodeksem moralnym, uzbrojona w prototypowy arsenał i ślepo wierna ustalonemu przez siebie prawu. Naprzeciw nich stają Bestie – zmutowane zwierzęta, wyniki nieudanych eksperymentów Molocha i zdziczali domowi pupile. Kto zwycięży? Czy tym razem pazury i szpony pokonają paralizatory i policyjne patki?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



1 mata do gry



4 znaczniki Sztabu
(po 2 dla każdej armii)



14
znaczników
Ran

5
znaczników
Sieci

1
znacznik
Stalowej
Sieci



33 żetonów armii **BESTIE**



33 żetonów armii **STALOWA POLICJA**



2 karty Pomocy



1 żeton
zapasowy
STALOWEJ
POLICJI



1 Instrukcja

Poniższe reguły dotyczą standardowej rozgrywki dla dwóch graczy. Zmiany w regułach gry dla trzech i czterech graczy znajdziesz na stronie internetowej, do której prowadzi ten kod QR.



CEL GRY

Zadaniem graczy jest atak na Sztab przeciwnika. Na początku gry każdy ze Sztabów posiada 20 punktów Wytrzymałości. Jeśli podczas gry Sztab utraci ostatni punkt Wytrzymałości, zostaje zniszczony, a gracz, który go kontrolował, przegrywa.

Jeśli do końca gry (patrz Zakończenie gry na str. 8) żaden ze Sztabów nie zostanie zniszczony, gracze porównują aktualną Wytrzymałość swoich Sztabów. Ten z graczy, którego Sztab zachował wyższą Wytrzymałość, zwycięża grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połóżcie planszę na środku stołu tak, by każdy z graczy miał do niej wygodny dostęp. Gracz kierujący Stalową Policją otrzymuje 35 żetonów swojej armii, Sztab odkłada na bok (łatwo go rozpoznać, ponieważ posiada na rewersie ilustrację), a pozostałe tasuje. Podobnie gracz kierujący Bestiami otrzymuje 36 żetonów, odkłada na bok swój Sztab oraz żeton Cerbera (oba posiadają ilustracje na rewersie). Pozostałe żetony dokładnie tasuje. Znaczniki Ran, Sieci i Stalowej sieci połóżcie obok planszy.



Uwaga: Wymieszanie żetonów przed grą jest bardzo ważne. W trakcie gry podobne żetony są często odkładane na stos odrzuconych żetonów seriami. Ich niewystarczające wymieszanie może doprowadzić do sytuacji, gdy gracz będzie dobierał kilka podobnych żetonów z rzędu, co może być frustrujące i utrudnia planowanie.

REWERSY ŻETONÓW ARMII



BESTIE



STAŁOWA POLICJA

Gdy żetony są już pomieszane, każdy gracz układa je przed sobą w zakryty stos (rewersem do góry).

Każdy z graczy bierze jeden ze swoich znaczników Sztabu i umieszcza go na polu 20 na torze po prawej stronie planszy. Pozycja znacznika na tym torze pozwala śledzić aktualną Wytrzymałość Sztabu. Drugi znacznik gracz odkłada do pudełka.

ROZPOCZĘCIE GRY

Gracze w dowolny sposób ustalają, który z nich rozpocznie grę.

Gracz rozpoczynający wystawia swój Sztab na dowolnym pustym polu planszy. Po nim robi to jego przeciwnik. Żetony Sztabów mogą ze sobą sąsiadować.

Gracz dowodzący Bestiami natychmiast po wystawieniu Sztabu, wystawia Cerbera na sąsiadującym z nim pustym polu.

Następnie gracz rozpoczynający dobiera jeden żeton ze swojego stosu i umieszcza go przed sobą awersem do góry (jeszcze nie na planszy!). Dobierać należy zawsze żeton znajdujący się na wierzchu stosu. Gracz może następnie zagrać dobrany żeton (patrz Zagrywanie żetonów na str. 6), odrzucić go na stos odrzuconych żetonów lub zostawić sobie na później.

Drugi gracz dobiera ze swojego stosu dwa żetony i umieszcza je przed sobą awersem do góry. Każdy z tych żetonów może zagrać, odrzucić lub zostawić na później.

Następnie rozpoczynający gracz dobiera do trzech żetonów. Jeśli w poprzedniej turze zostawił przed sobą żeton, dobiera teraz tylko dwa. Jeżeli natomiast w poprzedniej turze zagrał lub odrzucił żeton, dobiera trzy żetony.

Jeden z dobranych żetonów **musi odrzucić**, a następnie każdy z pozostałych dwóch może zagrać, odrzucić lub zostawić na później.

To samo robi teraz przeciwnik. Od tej pory gra toczy się zgodnie z regułami opisanymi w kolejnym rozdziale (PRZEBIEG GRY).



DOBIERANIE ŻETONÓW

W swojej turze gracz najpierw dobiera do trzech żetonów. W żadnym momencie gracz nie może mieć przed sobą więcej niż trzy odkryte żetony.

Następnie gracz odrzuca jeden z trzech żetonów na stos odrzuconych żetonów. Każdy z pozostałych dwóch żetonów może zagrać, odrzucić lub zostawić na później do wykorzystania w przyszłych turach.

Gracz może odrzucić dowolną liczbę dobranych żetonów. Dobre żetony są widoczne dla obydwu grających i przez cały czas leżą odkryte przed graczem.

Jeśli w końcowej fazie gry gracz dobierze swój ostatni żeton, a mimo to będzie miał przed sobą mniej niż trzy żetony, żadnego z nich nie musi odrzucać.

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

PECHOWE DOBRANIE

Jeśli po dobraniu żetonów, wszystkie posiadane żetony to żetony Natychmiastowe (niezależnie od liczby dobranych w tej turze żetonów), gracz może odrzucić je na stos odrzuconych żetonów i dobrać nowe żetony. Pechowe dobranie można rozpatrywać wielokrotnie w trakcie każdej tury (patrz żetony Natychmiastowe na str. 18).

ZAGRYWANIE ŻETONÓW

Po dobraniu żetonów, wyłożeniu ich awersem do góry przed sobą i odrzuceniu jednego z nich, gracz może zagrać swoje dwa żetony.

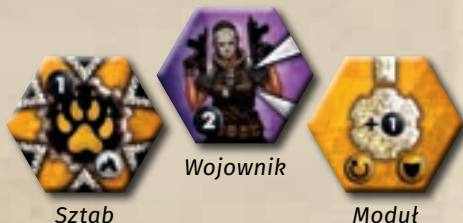
W grze podstawowej rozróżniamy dwa rodzaje żetonów: żetony Natychmiastowe oraz żetony Planszy. Rodzaje żetonów łatwo rozróżnić po ich wyglądzie. Żetony Natychmiastowe przedstawiają dużą ciemną ikonę na jaśniejszym tle, a żetony Planszy zawierają więcej informacji.

Przykłady obu rodzajów żetonów:

ŻETONY NATYCHMIASTOWE



ŻETONY PLANSZY



Żetony Natychmiastowe oraz żetony Planszy mogą być zagrywane tylko w turze danego gracza. W żadnym przypadku nie mogą być zagrywane w turach przeciwnika.

Żetony Natychmiastowe reprezentują poszczególne akcje. Nie kładzie się ich na planszę. Po zagranu żetonu Natychmiastowego, gracz informuje przeciwnika o jego działaniu, rozpatruje efekt działania tego żetonu (szczegółowy opis żetonów Natychmiastowych znajduje się na stronie 18). Na koniec żeton Natychmiastowy należy odłożyć na stos odrzuconych żetonów.

Żetony Planszy symbolizują jednostki armii graczy. Każda armia zawiera trzy rodzaje jednostek: Sztab, Wojowników i Moduły.

Żetony Planszy nie mogą być zagrywane na pole zajęte przez inne żetony Planszy. Położone wcześniej żetony Planszy nie mogą zostać przesunięte, ani obrócone, o ile jakiś efekt gry wprost na to nie pozwala (jest to opisane na stronach: 16, 18 i 19). Zwykle żetony Planszy pozostają na swoim miejscu aż do końca gry lub do momentu, gdy zostaną zniszczone.

Jeśli w dowolnym momencie gry plansza zostanie zapełniona i nie pozostanie ani jedno puste pole na żeton, natychmiast następuje Bitwa (opisana poniżej).

BITWA



Żeton Bitwy

Pośród żetonów, które składają się na armię, każdy z graczy posiada kilka żetonów Bitwy, które są szczególnym rodzajem żetonu Natychmiastowego.

W momencie zagrania tego żetonu, tura gracza natychmiast się kończy, a rozpoczyna się Bitwa.

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

Podczas Bitwy gracze muszą rozpatrzyć działanie wszystkich żetonów znajdujących się na planszy.

Bitwa podzielona jest na segmenty zgodnie z Inicjatywą jednostek. Najpierw rozpatruje się działanie wszystkich żetonów o najwyższej Inicjatywie (zwykle będzie to 3), potem żetonów o Inicjatywie o 1 niższej i tak dalej, aż do rozpatrzenia działań żetonów o Inicjatywie 0. Jeżeli na planszy nie ma żadnej jednostki o danej Inicjatywie, ten segment jest pomijany.

W czasie pojedynczej Bitwy jest możliwe rozpatrzenie nawet pięciu i więcej segmentów Inicjatywy.

W każdym segmencie Bitwy, wszystkie jednostki o tej samej Inicjatywie równocześnie aktywują swoje działania. Przykładowo, jeśli dwóch Wojowników o Inicjatywie 3 w swoim segmencie strzeliło do siebie nawzajem, trafiają się równocześnie i obaj zostają zabici. Jeśli dwóch Wojowników strzeliło równocześnie do tego samego celu, trafiają w niego w tym samym momencie (strzał żadnego z Wojowników nie przelatuje dalej).

Zniszczone jednostki pozostają na planszy do końca aktualnego segmentu Inicjatywy (żeby pamiętać, które jednostki zginęły, można je odwrócić rewersem do góry). Po rozpatrzeniu całego segmentu zniszczone jednostki są odkładane na stosy odrzuconych żetonów graczy.

Jeżeli jakaś jednostka została trafiona, ale nie zniszczona (ponieważ posiadała cechę Wytrzymałość opisaną na stronie 15), należy położyć na niej znacznik Rany, aby zaznaczyć trafienie. Rany otrzymywane przez Sztab oznacza się przesuwając znacznik Sztabu w dół toru Wytrzymałości po rozpatrzeniu każdego segmentu Inicjatywy.



– znacznik Rany umieszczany na zranionych, ale nie zniszczonych jednostkach.

Rozpoczęcie Bitwy (poprzez wypełnienie planszy lub zagrażenie żetonu Bitwy) natychmiast kończy turę gracza (Bitwa nie jest częścią jego tury). Ten gracz nie może wykonać już żadnego działania (zagrać ani odrzucić żetonu, aktywować cech swoich jednostek itp.).

Jeżeli po całkowitym zakończeniu Bitwy plansza wciąż jest wypełniona, należy rozpatrywać kolejne Bitwy do momentu, aż plansza nie będzie wypełniona lub do zakończenia gry.

Opis przykładowego przebiegu Bitwy znajdziesz na str. 30.

Uwaga: Działanie zniszczonych jednostek kończy się, gdy zostają odrzucone z planszy na koniec segmentu Inicjatywy, a nie w momencie zniszczenia.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy któryś z graczy dobierze swój ostatni żeton, rozgrywa swoją turę, a następnie jego przeciwnik rozgrywa swoją ostatnią turę. Po jej zakończeniu rozpatrywana jest Finałowa Bitwa.

Uwaga: Od momentu, gdy gracz dobrał swój ostatni żeton, nie można wywoływać Bitwy w inny sposób niż poprzez wypełnienie planszy.

Jeśli po dobraniu ostatniego żetonu przez jednego z graczy dojdzie do Bitwy wywołanej przez wypełnienie planszy, po jej zakończeniu należy kontynuować rozgrywkę zgodnie ze zwykłymi regułami. Może się zdarzyć, że natychmiast po rozpatrzeniu Bitwy wywołanej przez wypełnienie planszy rozpocznie się Finałowa Bitwa.

ZWYCIĘSTWO

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

Jeśli jeden ze Sztabów został zniszczony, zwycięzcą zostaje gracz, którego Sztab ocalał.

Uwaga: Bitwa jest rozgrywana do końca, nawet jeśli któryś ze Sztabów został zniszczony. Jeśli oba Sztaby zostaną zniszczone w tej samej Bitwie, gra kończy się remisem.

Jeśli żaden ze Sztabów nie został zniszczony, a Finałowa Bitwa została już całkowicie rozpatrzona, zwycięża gracz, którego Sztab posiada więcej punktów Wytrzymałości.

Jeśli oba Sztaby mają tyle samo punktów Wytrzymałości, każdy z graczy rozgrywa jeszcze po jednej dodatkowej turze, tak jakby gra toczyła się w normalny sposób (gracz może nie mieć już żadnych żetonów do dobrania, ale wciąż może korzystać z cech swoich żetonów już znajdujących się na planszy np. Mobilności). Następnie rozgrywana jest jeszcze jedna dodatkowa Bitwa. Jeśli i po tej Bitwie oba Sztaby wciąż mają tyle samo punktów Wytrzymałości, gra kończy się remisem.



PLANSZA

Plansza składa się z dziewiętnastu sześciokątnych pól oraz toru Wytrzymałości, po którym gracze przesuwają swoje znaczki Sztabu, aby oznaczyć ich aktualną Wytrzymałość.



ARMIE

Gra zawiera dwie armie. Każda armia reprezentowana jest przez dwustronny sztab i 34 lub 35 innych żetonów. Na ich rewersie zwykle znajduje się symbol armii, do której przynależy dany żeton.

WSKAZÓWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeśli początkowo gra będzie wydawała się nieco chaotyczna, zalecamy rozegrać więcej partii jedną armią, aby poznać ją lepiej. Dzięki liście jednostek znajdujących się na kartach pomocy, łatwo można ocenić jakie jednostki pozostały jeszcze w stosie dobierania i dzięki temu grać bardziej taktycznie.

Nie zrażaj się, jeśli na początku będzie wydawało się, że jedna armia jest słabsza, a druga silniejsza. Zapewniamy, że armie były testowane w tysiącach rozgrywek i są zbalansowane. Niektóre armie są po prostu łatwiejsze do opanowania, a inne trudniejsze.

Nie przejmuj się, jeśli dobierzesz same żetony Natychmiastowe – pamiętaj o zasadzie Pechowego Doboru. Podobnie, nawet jeśli w swojej turze dobierzesz 3 Moduły – warto je wystawić wokół Sztabu lub pojedynczych jednostek, aby je wzmocnić.

INICJATYWA



Większość jednostek posiada ikonę określającą ich Inicjatywę. Im wyższa Inicjatywa, tym szybciej jednostka zaatakuje podczas Bitwy. Inicjatywa przyjmuje wartości od 0 wzwyż. Wartość Inicjatywy wskazuje segment Inicjatywy, w którym dana jednostka wykona swój atak (opisano to na stronach 23-24).

Niektóre żetony posiadają wiele symboli Inicjatywy, co oznacza, że dana jednostka zaatakuje wielokrotnie w czasie Bitwy, przeprowadzając wszystkie swoje ataki w każdym z przedstawionych segmentów Inicjatywy.

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

Przykłady symboli Inicjatywy na żetonach:



Jednostka
z Inicjatywą 1



Jednostka
z Inicjatywami 1 i 0



Jednostka bez
ikony Inicjatywy

AGONIA



Niektórzy Wojownicy Bestii posiadają specjalną Inicjatywę zwaną Agonią. Rozpatruje się ją symultanicznie w segmencie Inicjatywy, w którym posiadający ją Wojownik zostaje zniszczony. Jeżeli Agonia wystąpi w segmencie Inicjatywy, w którym ten Wojownik atakuje, używając swojej standardowej Inicjatywy, to zaatakuje tylko raz (Inicjatywy nie nakładają się i Agonia jest ignorowana). Inicjatywa Agonii aktywuje się tylko wtedy, gdy Wojownik ginie podczas Bitwy w segmentach Inicjatywy. Nie aktywuje się przed ani po segmentach Inicjatywy. Jeżeli zginie poza Bitwą, np. w wyniku działania żetonu Natychmiastowego, również się nie aktywuje. Istnieje możliwość, aby Agonia została łańcuchowo aktywowana przez Agonię innej jednostki.

Jeżeli jednostka z Agonią wykonała już atak w swojej Inicjatywie, a następnie obniżono jej Inicjatywę do takiej w której została zabita, to Agonia wciąż zostanie aktywowana.

ŻETONY PLANSZY

Żetony Planszy, w przeciwieństwie do żetonów Natychmiastowych, są zagrywane na planszę. W grze występują 3 podstawowe rodzaje żetonów Planszy (zwykle nazywanych jednostkami): Sztaby, Wojownicy i Moduły.

SZTABY



Sztab Bestii



Sztab Stalowej Policji

Podstawowy i najważniejszy żeton armii.

Każdy Sztab posiada 20 punktów Wytrzymałości. Zadawanie mu ran i obniżanie jego Wytrzymałości prowadzi do zwycięstwa w grze. Gdy Wytrzymałość Sztabu zostanie zredukowana do 0, Sztab zostaje zniszczony.

Sztab każdej armii posiada inną cechę specjalną, wyjaśnioną na karcie Pomocy danej armii. Ponadto każdy Sztab posiada ikony ataku, umożliwiające atakowanie sąsiadujących z nim wrogów.

Sztab nigdy nie zadaje ran innym Sztabom, niezależnie od połączonych z nim Modułów.

Cecha specjalna Sztabu nie działa na niego samego.

WOJOWNICY

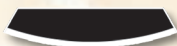
Na awersach żetonów Wojowników, oprócz ilustracji znajdują się ikony określające działanie każdego żetonu. W grze występuje pięć podstawowych ikon. Są to:



*Atak wręcz
(cios)*



*Atak strzelecki
(strzał)*



Pancerz



Odbicie



Sieć

Ikony znajdują się na jednym lub wielu bokach żetonu. Określona ikona oznacza działanie tylko i wyłącznie w stronę, którą wyznacza bok żetonu z tą ikoną.



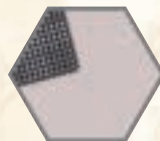
*Cios w czterech
kierunkach*



*Strzał w dwóch
kierunkach*



*Pancerz chroniący
dwa boki*



*Sieć działająca
w jednym kierunku*

INNE SYMBOLE OKREŚLAJĄCE SPECJALNE CECHY ŻETONU:



Egzekucja



Latanie



Mobilność



Obrót



Odepchnięcie



Padlinożerca



Siedlisko



Umieszczenie
Stalowej Sieci



Wytrzymałość



Zastąpienie

Przykłady rozmieszczenia ikon cech na żetonie:



Wojownik z Odepchnięciem



Moduł z Obrotem i Wytrzymałością

OPIS POSZCZEGÓLNYCH SYMBOLI

ATAK WRĘCZ (CIOS)



Atak wręcz oznacza, że podczas Bitwy ten żeton zadaje cios. Cios zadaje ranę wrogiej jednostce bezpośrednio sąsiadującej z zadającym cios. Umieszczenie symbolu ciosu określa kierunek, w którym cios zostaje zadany.

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

Liczba symboli ataku określa siłę ciosu.



Cios o sile 1
w jednym kierunku



Cios o sile 2
w jednym kierunku



Cios z cechą Friendly Fire
o sile 1 w pięciu kierunkach

Atak w trakcie Bitwy przeprowadzany jest automatycznie i gracz nie może z niego zrezygnować.

Większość Wojowników Bestii posiada zmodyfikowany Cios z cechą Friendly Fire. Taki Cios posiada identyczne właściwości co standardowy atak wręcz. Jedyną różnicą jest to, że ranę/y zadaje zarówno wrogim jak i sojusznikom. Jednostka z cechą Friendly Fire nie jest uznawana za wrogą.

ATAK STRZELECKI (STRZAŁ)

Atak strzelecki oznacza, że podczas Bitwy żeton oddaje strzał. Strzał zadaje 1 ranę pierwszej wrogiej jednostce, która znajduje się na linii strzału, bez względu na odległość od strzelającego.

Symbol strzału określa kierunek w którym pada strzał (w linii prostej). Jeśli Wojownik posiada kilka symboli strzałów w różnych kierunkach, podczas Bitwy strzela jednocześnie w każdym z nich.

Liczba symboli ataku określa siłę strzału.



Strzał o sile 2 w jednym kierunku



Strzał o sile 1 w 2 kierunkach

Atak w trakcie Bitwy przeprowadzany jest automatycznie i gracz nie może z niego zrezygnować.

Ataki strzeleckie pomijają sojusznicze jednostki. Jeśli pomiędzy strzelającym, a wrogim celem znajduje się sojuszniczy żeton, jest on ignorowany, a atak trafia w pierwszy wrogiego żeton w kierunku ataku.

Przykład strzału:



Kwasopluj strzela w kierunku jednostek Stalowej Policji (oznaczonych niebieską obwódką). Jego atak nie trafia własnej jednostki (oznaczonej zieloną obwódką) i uderza w Brytana, który jest pierwszą wrogą jednostką na linii strzału. Atak nie trafia w Sztab Stalowej Policji, który jest ukryty za swoją jednostką.



PANCERZ



Pancerz zmniejsza o 1 siłę każdego skierowanego w niego Strzału (czyli chroni całkowicie przed Strzałami o sile 1). Pancerz nie chroni przed innymi atakami np. atakiem wręcz (ciosem). Sieć nie „wyłącza” Pancerza.

Atak strzelecki przeprowadzony z sąsiedniego pola nadal jest strzałem, a nie atakiem wręcz.

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

Pancerz nie chroni również przed ranami zadawanymi w inny sposób np. w wyniku rozpatrywania specjalnych cech jednostek (np. Egzekutora).

ODBICIE



Odbicie chroni jednostkę przed wszelkimi atakami skierowanymi w bok oznaczony ikoną Odbicia. Atak ten zostaje odbity w przeciwnym kierunku na odległość jednego pola i trafia jednostkę przeciwnika, o ile ta stoi na sąsiednim polu na linii tego ataku. Odbity atak nie czyni żadnej szkody żetonom Stalowej Policji.

Przykład Odbicia:



Kwasopluj Bestii (zaznaczony na zielono) strzela w kierunku Sędziego. Sędzia odbija strzał i trafia tym samym Sztab Bestii, ponieważ Sztab ten stał na linii odbicia i sąsiedował z Sędzią.

Kwasopluj Bestii (zaznaczony na czerwono) strzela w Sędziego, Sędzia odbija strzał, ale odbity strzał nie trafia nikogo (brak wrogów na linii odbitego strzału w odległości 1 pola).

Odbicie chroni przed wszystkimi atakami, czyli wszelkimi Strzałami, Ciosami itd. Odbity atak nie zmienia w żaden sposób swojej siły ani inicjatywy – działa natychmiast w momencie odbicia, zachowując wszelkie bonusy, jakimi przeciwnik wzmocnił ten atak (np. wynikającymi z Modułów działających na atakującego).

Odbitego ataku nie można w żaden sposób dodatkowo wzmocnić własnymi bonusami (np. wynikającymi z sąsiadujących własnych Modułów).

Odbicie nie chroni przed Siecią. Jeśli jednostka z Odbiciem jest zasieciowana, wtedy jej Odbicie nie działa.

Odbicie nie chroni przed ranami zadawanymi bezpośrednio przez żetony Natychmiastowe.

Jeśli jednostka z Odbiciem odbija atak wrogiego Sztabu, to odbity atak nie rani Sztabu (zgodnie z regułą, że Sztab nie rani Sztabu).

SIEĆ

Sieć całkowicie „wyłącza” wrogą jednostkę, na którą jest skierowana: nie może ona atakować, poruszać się, odpychać, dodawać bonusów ani wykonywać jakichkolwiek akcji.

Pancerz oraz Wytrzymałość działają, nawet jeżeli jednostka je posiadająca jest zasieciowana.

Symbol sieci wskazuje kierunek, w którym działa Sieć.

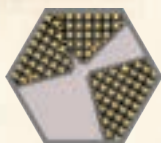
Sieć unieruchamia wrogą jednostkę natychmiast po wystawieniu żetonu, a nie dopiero w czasie Bitwy. Sieci działają także na wrogie Sztaby.

Sieć działa automatycznie i gracz nie może z niej zrezygnować.

Aby łatwiej pamiętać, które jednostki są zasieciowane, można umieszczać na nich znaczniki Sieci. Znacznik należy usunąć, gdy jednostka przestanie być pod wpływem Sieci (jeśli ma to miejsce podczas Bitwy, to znacznik należy usunąć na końcu segmentu Bitwy, w której jednostka została uwolniona).



*Sieć działająca
w 1 kierunku*



*Pajęczą Sieć działającą
w trzech kierunkach*



Znacznik Sieci

Sieczarz Bestii posiada zmodyfikowaną sieć zwaną Pajęczą Siecią. Taka Sieć sieciuje zarówno wrogie, jak i własne jednostki.

WYTRZYMAŁOŚĆ

Jeśli jednostka (z wyjątkiem Sztabu) 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 zniszczyć. Jednostce z dwoma dodatkowymi punktami Wytrzymałości trzeba zadać aż trzy rany itd.

Każda rana, zadana jednostce z Wytrzymałością, oznaczana jest za pomocą znacznika Rany.

Sieć nie „wyłącza” Wytrzymałości: zasieciowanej jednostce z tą cechą wciąż należy zadać odpowiednio więcej ran, by ją zniszczyć.



*Jednostka z 1 dodatkowym
punktem Wytrzymałości*



Znacznik Rany

MOBILNOŚĆ



Jednostka może w każdej własnej turze (w fazie zagrywania żetonów, nawet już po zagranu obydwu żetonów) poruszyć się o 1 pole oraz/albo dowolnie się przy tym obrócić. Jednostka może poruszyć się tylko na puste pole.

Żeton można poruszyć tylko w swojej turze w fazie zagrywania żetonów. Bitwa nie należy do tury gracza, więc po jej rozpoczęciu żetony nie mogą już się poruszać.

OBRÓT



Jednostka może w każdej własnej turze (w fazie zagrywania żetonów, nawet już po zagranu obydwu żetonów) dowolnie się obrócić. Jednostka nie może poruszyć się przy tym na sąsiednie pole.

ODEPCHNIĘCIE



Jednostka może w każdej własnej turze odepchnąć dowolną sąsiadującą wrogą jednostkę. Dokładne reguły Opychania opisano na str. 18.

Pozostałe cechy opisano na kartach Pomocy.

MODUŁY

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

Moduły wpływają na sąsiadujące (połączone z Modułem) jednostki natychmiast, a nie dopiero w czasie Bitwy. Moduły działają automatycznie i w żadnym momencie gracz nie może zdecydować o ich „wyłączeniu”.

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

Moduły są niszczone identycznie jak Wojownicy (mogą również posiadać dodatkowe punkty Wytrzymałości lub Pancerz).

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

Moduły działają na Sztaby.

Działanie Modułu nie jest akcją i nie da się go zwielokrotnić za pomocą żetonu dającego dodatkową akcję (np. Sierżanta Stalowej Policji).

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



– kierunek działania (połączenia) Modułu

Przykład użycia modułów:



Wojownik Stalowej Policji jest wspomagany przez Moduł zwiększający Inicjatywę (oznaczony żółtą obwódką). Z tym Modułem sąsiaduje kolejny Moduł zwiększający Inicjatywę (oznaczony czerwoną obwódką), ale nie ma on żadnego wpływu na tego Wojownika.

OFICER

Oficerowie zwiększają siłę strzału lub ciosu własnej połączonej jednostki.



Moduł zwiększa siłę ciosu o 1, działa w jednym kierunku



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

ZWIADOWCA

Zwiadowcy zwiększają Inicjatywę własnej połączonej jednostki.



Moduł zwiększa Inicjatywę o 1, działa w trzech kierunkach.

MEDYK



Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej jednostki (lub żetonu Natychmiastowego), rany te są przejmowane przez Medyka, który ginie.

Uwaga: Moduł musi bezpośrednio łączyć się z jednostką, którą wspomaga. Działanie Modułów nie dociera do jednostek pośrednio przez inne jednostki.

ŻETONY NATYCHMIASTOWE

Oprócz żetonów Planszy, w grze występują także żetony Natychmiastowe o unikatowym działaniu, które są opisane poniżej.

Żetony Natychmiastowe można zagrać tylko w swojej turze w fazie zagrywania żetonów. Nie można ich zagrać, gdy rozpocznie się Bitwa.

Żetonów Natychmiastowych nie kładzie się na planszy, ale odrzuca na stos odrzuconych żetonów od razu po rozpatrzeniu ich efektów.

BITWA



Zagranie tego żetonu rozpoczyna Bitwę (szczegóły na str. 7).

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

Rozpoczęcie Bitwy kończy turę gracza.

ODEPCHNIĘCIE



Po zagraniu tego żetonu jedna dowolna własna jednostka odpycha jedną sąsiadującą z nią wrogą jednostkę, tak by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole.

Żeton może zostać odepchnięty tylko na wolne pole. Odepchany żeton może poruszyć się tylko o 1 pole i **nie może** się w tym czasie obrócić. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na które wroga jednostka może zostać odepchnięta, odepchany decyduje, na które z nich zostaje odepchnięty.

Jeśli wroga jednostka nie może zostać odepchnięta tak, by odległość zwiększyła się o 1 pole, żeton Odepchnięcia nie może zostać zagrany.

Zasieciowane jednostki nie mogą odpychać, ani być odpychane.

Przykład odpychania:



Jednostka Stalowej Policji (z białą obwódką) jest zagrożona atakiem ze strony dwóch Wojowników Bestii (z zieloną i niebieską obwódką). Gracz kierujący Stalową Policją zagrał żeton Odepchnięcia. Odepchnięcie jednostki z zieloną obwódką nie jest możliwe, ponieważ nie może się ona poruszyć, tak by odległość od jednostki Stalowej Policji zwiększyła się – oba pola za nią są zajęte, a jedyne sąsiadujące puste pole obok niej wciąż sąsiaduje z jednostką Stalowej Policji. Odepchnięcie Wojownika z niebieską obwódką jest możliwe. Gracz kierujący Bestiami wybiera, na które z dwóch dostępnych pól zostanie odepchnięty jego Wojownik.

PRZYCIĄGNIĘCIE



Po zagranii tego żetonu dowolna własna jednostka (w tym Sztab) przyciąga jedną z oddalonych o 1 pole wrogich jednostek, tak aby znalazła się ona w bezpośrednim sąsiedztwie przyciągającego.

Przyciągana jednostka może poruszyć się tylko o jedno pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na które wróg może zostać przyciągnięty, to przyciągany decyduje, na które z nich zostanie przyciągnięty. Gracz kierujący przyciąganą jednostką **może** dowolnie obrócić ją podczas tego ruchu.

Zasieciowane jednostki nie mogą przyciągać jednostek wroga. Zasieciowane jednostki wroga nie mogą być przyciągane.

Przykład przyciągania:



Gracz kierujący Bestiami zagrał na swoją jednostkę (z zieloną obwódką) żeton Przyciągnięcia. Może przyciągnąć jednego z dwóch Wojowników Stalowej Policji (z żółtą i niebieską obwódką). Wybiera Brytana (z żółtą obwódką). Gracz kierujący Stalową Policją ma tylko 1 możliwe pole, na które może się poruszyć, ale przy okazji może się dowolnie obrócić.

RUCH



Po zagranii tego żetonu gracz może przesunąć dowolną własną jednostkę o jedno pole oraz/albo dowolnie ją obrócić. Jednostkę można przesunąć tylko na wolne pole.

TERROR



W najbliższej turze po zagranii tego żetonu przeciwnik nie może wystawić żadnej jednostki na planszę (może jednak normalnie zagrywać żetony Natychmiastowe, korzystać z cech zagranych wcześniej jednostek itd.)

POLOWANIE



Po zagranii tego żetonu gracz wybiera dowolną własną jednostkę. Może wykonać nią ruch, a następnie może wykonać nią atak dowolną ścianką.

Zarówno ruch jak i atak są opcjonalne, ale nie można zmieniać ich kolejności – ewentualny ruch musi być wykonany przed atakiem.

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

KWESTIA SIECIARZA

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

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

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

Sieciarz może w normalny sposób „wyłączyć” 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 sieciować drugiego. Dwie Sieci skierowane na siebie znoszą się.



KWESTIA MEDYKA

Działanie Medyka jest automatyczne i gracz nie może z niego zrezygnować.

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



SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Jeśli Medyk jest połączony z kilkoma jednostkami, które jednocześnie otrzymały rany, wtedy gracz kontrolujący Medyka decyduje, rany której z nich przejmuje Medyk.



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



Gdy rany otrzymuje jednocześnie Medyk i połączona z nim jednostka (w tym samym segmencie Inicjatywy), wtedy zarówno Medyk, jak i połączona z nim jednostka giną (o ile nie mają dodatkowej wytrzymałości).



SYTUACJE SZCZEGÓLNE

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 rany.



INICJATYWA W SZCZEGÓLNYCH SYTUACJACH

Nie można obniżyć Inicjatywy żadnej jednostki poniżej zera. Jeśli żeton o Inicjatywie 0 zostanie w jakikolwiek sposób spowolniony, jego Inicjatywa nadal wynosi zero.

Nie istnieje górny limit podnoszenia Inicjatywy.

Jeśli jednostka posiada wiele symboli Inicjatywy, wtedy Moduł zmieniający Inicjatywę modyfikuje wartość każdej z nich.



Jeśli jednostka atakuje w więcej niż jednym kierunku (bez względu na to, czy są to ataki tego samego, czy różnego typu oraz na to czy są w tym samym czy w różnych kierunkach), wykonuje wszystkie swoje ataki w każdym z tych segmentów Inicjatywy.



Jednostka może zaatakować 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.

Jednostka nie może wykonać wielu ataków w trakcie jednej Bitwy w wyniku zmiany swojej Inicjatywy.

Przykłady zmiany inicjatywy:



Kwasopluj (z niebieską obwódką) 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 Moduł dający bonus zginie, teraz strzelec ma Inicjatywę 2, ale nie zaatakuje już ponownie.



Kwasopluj (z niebieską obwódką) z Inicjatywą 2 jest spowolniony przez Dywersanta (specjalny Moduł Stalowej Policji) o 1 (czyli teraz ma Inicjatywę 1), więc nie może strzelić w segmencie Inicjatywy 2. Mija segment Inicjatywy 2 i w tym właśnie segmencie ginie Dywersant. Teraz Kwasopluj odzyskuje swoją Inicjatywę 2, ale zaczyna się już segment Inicjatywy 1. Ta jednostka w tej Bitwie nie wykona żadnego ataku.



Kwasopluj (z niebieską obwódką) 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 Inicjatywę 3). Ta jednostka w tej Bitwie nie wykona już żadnego ataku.

BESTIE



OPIS FABULARNY

To co zwykło się nazywać cudami natury przepadło. Nuklearne zimy i głód przetrwały tylko jednostki potrafiące dostosować się do tych ekstremalnych warunków. Z pomocą Laboratoriów Molocha mutacje zaszły dziesiątki razy szybciej, tworząc mordercze Bestie panoszące się na ruinach upadłej cywilizacji. Bestie nie tworzą drużyn, zależy im tylko na własnym kawałku terytorium, o które walczą z każdym kto przekroczy jego granice.

OPIS ARMII

Bestie to bardzo agresywna armia, skupiająca się na kontroli wielu pól na planszy – jednak z uwagi na atakowanie swoich własnych jednostek, jest to obosieczna broń. Pilnuj terenów łowieckich swoich Bestii, bo po zajęciu zbyt wielu pól mogą zacząć się wzajemnie atakować. Frakcja posiada najwyższą wśród wszystkich Armii Inicjatywę – jednostkę z Inicjatywą 4 oraz Sztab o Inicjatywie 1. Bardzo ważną częścią armii jest zestaw Modułów, pozwalający dostosowywać armię do potrzeb walki z przeciwnikiem posiadającym odporne, czy szybkie jednostki.

Dokładny opis jednostek znajduje się na karcie Pomocy.

RADA TAKTYCZNA

Podczas przygotowania możesz wystawić Sztab w rogu i zasłonić się Cerberem, pozostawiając jedynie 2 wolne pola narażone na atak, bądź jeżeli jesteś drugim graczem wystawiającym Sztab, możesz wystawić Sztab tak, aby Cerber od samego początku gry atakował Sztab przeciwnika. Cecha ataku Friendly Fire pozwala na tworzenie łańcuchów z jednostkami z Agonią, pozwalającymi szybko eliminować bardziej oddalone cele.

RADY DLA PRZECIWNIKA

Kluczem do zwycięstwa nad Bestiami jest zmuszanie ich do zadawania ran sobie nawzajem. Ustawiaj wojowników i Sztab tak, by Bestie nie mogły atakować jedynie ciebie. Staraj się zdominować planszę i chronić własne jednostki przed zniszczeniem, nie wywołuj zbyt pochopnie Bitwy.

Jeśli to możliwe szybko zniszcz kluczowe jednostki Bestii: Cerbera, Alfę i Sępy. Po ich utracie Bestie są bardzo osłabione.

Jeśli grasz armią nastawioną na defensywę postaraj się nie dopuścić do wyciągnięcia twojego sztabu na środek planszy.





STAŁOWA POLICJA

OPIS FABULARNY

Stalowa Policja to przemierzająca kraj brygada fanatyków prawa i porządku ustanowionego przez nich samych, zakuta w przedwojenne, eksperymentalne pancerze wspomagane. Aplikowane przez pancerze chemikalia i cybernetyczne usprawnienia podnoszą zdolności organizmu kosztem psychiki – funkcjonariusze reagują automatycznie na wszystko, co program zidentyfikuje jako zagrożenie lub przestępstwo. Pojawiają się znikąd i pacyfikują teren pośród huków eksplozji i kanonady ognia. Godna automatów nieskazitelna praworządność sprawia, że mieszkańcy wybawionych terenów szybko zaczynają tęsknić do dawnego chaosu i bezprawia.

OPIS ARMII

Zaletą armii jest ogromny potencjał budowania silnych stanowisk ogniowych (Moduły wzmacniające i zwielokrotniające strzał), a także mobilne jednostki potrafiące odbijać wrogie ataki. Ponadto dzięki cesze Sztabu armia łatwo eliminuje najgroźniejsze ataki.

Wadą armii jest niezbyt wysoka Inicjatywa i posiadanie tylko jednego żetonu Ruchu.

Dokładny opis jednostek znajduje się na karcie Pomocy.

RADA TAKTYCZNA

Sztab Stalowej Policji nie przydaje się w otwartym polu, więc najlepiej zabezpieczyć go w narożniku za pomocą silnego muru otaczających jednostek. Stalową sieć warto rzucać na jednostki przeciwnika, które zostaną wyeliminowane w najbliższej Bitwie, dzięki czemu Stalowa sieć szybko wróci do Sztabu. Należy też pamiętać, że armia nie posiada żadnych żetonów Natychmiastowych ratujących z opresji i rolę tę spełnia spadający z góry na wroga Egzekutor.

RADY DLA PRZECIWNIKA

Stalowa Policja posiada niewiele jednostek – nie jest łatwo je niszczyć, ale to do ciebie powinno należeć kontrolowanie planszy. Skup się przede wszystkim na zniszczeniu Sędziów, nie jest to łatwe, ale ich brak znacznie osłabi Stalową Policję.

Nie pozwalaj Stalowej Policji na tworzenie linii ze swoich jednostek ukrytych jedna za drugą. Zwróć uwagę, że moduły Stalowej Policji zwykle mają tylko dwa połączenia – z łańcuchem możesz zająć wzmacniane pola. Pamiętaj, że Stalowa Policja ma 2 Dywersantów, przez co może spowolnić nawet najszybszych wojowników.



PRZYKŁADOWY FRAGMENT GRY

WYSTAWIANIE SZTABÓW



Zaczyna Michał, dowodzący Bestiami. Decyduje się wystawić **Sztab** na samym środku planszy. Od razu w jego sąsiedztwie wystawia **Cerbera**.

Kierujący Stalową Policją Ignacy kładzie swój **Sztab** w rogu, żeby w przyszłości łatwiej się tam bronić.

TURA 1 – BESTIE



DOBRANIE ŻETONÓW:

Zwiadowca .

(gracz rozpoczynający dobiera tylko jeden żeton i nie musi żadnego odrzucać).

ZAGRYWANIE:

Michał najpierw porusza **Cerbera** o 1 pole, a następnie dostawia **Zwiadowcę** do swojego **Cerbera**, dzięki czemu posiada w sąsiedztwie swojego Sztabu bardzo szybką i mobilną jednostkę przydatną w defensywie.

TURA 2 – STAŁOWA POLICJA



DOBRANIE ŻETONÓW:

Wardog , **Oficer** .

(drugi gracz dobiera dwa żetony i nie musi odrzucać żadnego).

ZAGRYWANIE:

Ignacy zagrywa **Wardoga** obok swojego **Sztabu**, tak by zająć kluczowe pole i zaatakować **Cerbera**. Ponadto wystawia **Oficera**, wzmacniając **Wardoga** i przygotowując świetne miejsce w rogu na strzelca. Co prawda **Oficer** zostanie zniszczony przez **Sztab** Bestii, ale do tego czasu będzie wzmacniał jednostki Stalowej Policji.

TURA 3 – BESTIE



DOBRANIE ŻETONÓW:

Ruch , **Kwasopluj** , **Robal** .

Michał musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić **Ruch**.

ZAGRYWANIE:

Wystawia **Robala**, zajmując miejsce przygotowywane przez przeciwnika. **Robal** co prawda nie zaatakuje w swojej Inicjatywie, bo wcześniej zostanie zniszczony przez **Wardoga**, co jednak wywoła Agonię i atak na **Sztab** Stalowej Policji.

Następnie wystawia **Kwasopluj** obok **Wardoga**.

TURA 4 – STAŁOWA POLICJA



DOBRANIE ŻETONÓW:

Bitwa , **Pacyfikator** , **Sędzia** .

Ignacy musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić **Bitwę** (chwilowo sytuacja jest niekorzystna, więc zagranie Bitwy byłoby nieoptyczne).

ZAGRYWANIE:

Wystawia **Pacyfikatora** tak, by zasieciował **Kwasopluj**. Następnie używa specjalnej cechy **Sztabu**, by zasieciować **Robala** kosztem otrzymania 1 rany.

Ignacy kończy turę wystawiając **Sędziego** i zajmując ostatnie wolne pole w sąsiedztwie swojego **Sztabu**.

TURA 5 – BESTIE



DOBRANIE ŻETONÓW:

Przyciągnięcie , **Sęp** , **Szarpak** .

Michał musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić **Przyciągnięcie**.

ZAGRYWANIE:

Zagrywa **Sępa** i **Szarpaka**. **Sztab** posiada teraz cechę **Przyciągnięcie**, ale póki co Michał nie zdecydował się z niej skorzystać.

TURA 6 – STAŁOWA POLICJA



DOBRANIE ŻETONÓW:

Predator , **Oficer** , **Sierżant** .

Ignacy musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić **Oficera**.

ZAGRYWANIE:

Wystawia **Predatora** i **Sierżanta** tak, by potężnie atakować **Sztab** Bestii.

TURA 7 – BESTIE



DOBRANIE ŻETONÓW:

Bitwa , **Przyciągnięcie** , **Ruch** .

Michał dobrał 3 żetony Natychmiastowe, więc decyduje się na skorzystanie z reguły Pechowego Doboru. Odrzuca wszystkie 3 żetony i dobiera nowe. Tym razem dociągnął **Alfę**  oraz dwa **Roje** .

ZAGRYWANIE:

Jeden **Rój** odrzuca, a drugi zachowuje na kolejną turę. **Alfa** zagrywa tak, by atakowała **Predatora**.

TURA 8 – STAŁOWA POLICJA

DOBRANIE ŻETONÓW:

Egzekutor , **Sędzia** , **Bitwa** .

Ignacy musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić **Sędziego**.

ZAGRYWANIE:

Ignacy obniża Wytrzymałość swojego **Sztabu** o 1, by skorzystać ze specjalnej cechy **Egzekutora**. Wystawia go na **Alfę**, która zostaje zniszczona i odrzucona z planszy.

Trzecim dobranym żetonem jest **Bitwa**, a obecna sytuacja jest na tyle korzystna, że warto ją zagrać. Dalsze czekanie na jeszcze lepszy układ jest ryzykowne. Ignacy zagrywa żeton **Bitwy**. Jego tura kończy się, a rozpoczyna **Bitwa**!

PRZEBIEG BITWY

SEGMENT INICJATYWY 3



Jedyną jednostką na planszy o Inicjatywie 3 jest **Cerber** (z czerwoną obwódką). Atakuje **Sędzigo** (z żółtą obwódką) oraz własnego **Zwiadowcę** (z niebieską obwódką). **Sędzia** odbija atak **Cerbera** – **Cerber** i **Zwiadowca** otrzymują po 2 rany i zostają zniszczeni.

SEGMENT INICJATYWY 2



Wszystkie jednostki z Inicjatywą 2 (z czerwoną obwódką) przeprowadzają swoje ataki równocześnie:

Wardog niszczy **Robala** (jego Agonia nie aktywuje się, ponieważ jest zasieciowany). **Predator** atakuje **Sztab** Bestii zadając mu 2 rany.

Kwasopluj (z zieloną obwódką) nie zaatakuje, ponieważ jest zasieciowany.

SEGMENT INICJATYWY 1



Wszystkie jednostki z Inicjatywą 1 (z czerwoną obwódką) przeprowadzają swoje ataki równocześnie:

Sęp atakuje i niszczy **Sędzigo**.

Egzekutor atakuje i niszczy **Szarpaka**.

Predator, który dzięki **Sierżantowi** posiada dodatkową Inicjatywę, atakuje **Sztab** Bestii zadając mu 2 rany.

Sztab Bestii atakuje i niszczy **Sierżanta** i **Oficera**.

SEGMENT INICJATYWY 0



Inicjatywę 0 posiada tylko **Sztab** Stalowej Policji (z czerwoną obwódką), ale nie ma w sąsiedztwie żadnej wrogiej jednostki, więc nie atakuje nikogo.

ZAKOŃCZENIE BITWY



Na zakończenie Bitwy Michał może przemieścić **Sępa** (z niebieską obwódką) na dowolne pole. Decyduje się poruszyć go tak, by sąsiedował ze **Sztabem** Stalowej Policji.

Stalowa Policja dominuje w tym momencie na planszy i posiada przewagę w punktach Wytrzymałości (18 do 16), ale to wciąż wczesny etap gry i Michał będzie miał jeszcze wiele okazji, by odwrócić losy tego starcia.

Swoją turę rozgrywa teraz Michał.



TWÓRCY GRY

Autor Stalowej Policji: Michał Oracz

Autorka Bestii: Joanna Kijanka

Instrukcja: Jan Maurycy, Michał Oracz,
Ignacy Trzewiczek

Redakcja: Grzegorz Lewiński, Jan Maurycy, Tomasz Żak

Ilustracje: Mateusz Bielski

Projekt żetonu rany: Jakub Jabłoński

Projekt planszy i żetonów: Michał Oracz

Skład i dodatkowe ilustracje: Radostaw Dawid,
Mateusz Kopacz

Project manager: Jan Maurycy

Produkcja: Damian Mazur, Grzegorz Polewka

Szczególne podziękowania: Michał Walczak,
Rafał Szyma

PORTAL GAMES.

Portal Games Sp. z o.o.

ul. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

©2025 Portal Games sp. z o.o. Neuroshima Hex & Portal Games. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Chociaż nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – nawet po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek, zmian czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinie społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualne materiały znajdziesz na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/neuroshima-hex/>



PRZYDATNE LINKI:

<https://neuroshimahex.com/>

Oficjalna strona Mistrzostw Polski w Neuroshimie Hex! Znaleźć tam można Rankingi, zapowiedzi nadchodzących wydarzeń oraz materiały do tworzenia własnych armii fanowskich.

<https://discord.gg/aWrFcUjbb>

Nieoficjalny, ale bardzo aktywny serwer discorda poświęcony grze. Znajdziesz na nim dziesiątki graczy z Polski (i nie tylko), wiele merytorycznych dyskusji, fanowskich dodatków, zaproszeń na wydarzenia i innych wartościowych informacji.

<https://neuroshimahex.pl/>

Nieoficjalny portal informacyjny z newsami dotyczącymi świata Neuroshimy, recenzjami, prezentacjami nowych produktów itp.



Oficjalna
aplikacja na
telefony dostępna
w sklepie
PLAY



Oficjalna aplikacja
na komputery
PC dostępna
w sklepie
STEAM



Oficjalna aplikacja
na telefony
dostępna
w sklepie
APPSTORE