

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

Kwestia Macierzy:

Moduł musi być bezpośrednio przyłączony do którejkolwiek jednostki Macierzy (a nie jedynie sąsiadować z jednostką Macierzy), by jego bonus działał na Macierz.

Żetony wroga działające na Moduły Macierzy (np. anulujące działanie Modułu) muszą działać bezpośrednio na Moduł, nie zaś na dowolną jednostkę Macierzy.

Zasieciowana jednostka należąca do Macierzy nadal należy do Macierzy i przynosi dalej jej właściwości – przynależenie do Macierzy to właściwość bierna (tak jak zajmowanie pola planszy), nie zaś aktywna czynność. Za to przejście takiej jednostki (np. przez Agitatora Vegas) przerywa w tym miejscu Macierz.

Wrogi Moduły osłabiające, przyłączone do jednostki Macierzy, działają jedynie na tę jednostkę, nie zaś na całą Macierz.

Pnąca to Moduł działający tylko na sąsiadujące z nimi jednostki wroga, a nie na własne, dlatego Pnąca nie wpływają na Macierz.

Do Macierzy nie może należeć żadna jednostka spoza armii Neodżungli, nawet jeśli jest to przyłączony do Sztabu Neodżungli Szpieg.

Kwestia Korzeni:

Jeśli na żetonie Korzeni stoi jakokolwiek jednostka i pole to zostanie zaatakowane Żetonem Natychmiastowym (np. Granatem, Bombą, Snajperem), wtedy atakujący wybiera, w który żeton (czy w Korzenie, czy w stojącą na nich jednostkę) atak jest skierowany.

Kwestia Jadu:

Na planszy jednocześnie mogą leżeć maksymalnie 2 znaczniki Jadu Neodżungli. Jeśli Truciciel ukąsi kolejną jednostkę, a nie pozostał już żaden wolny znacznik Jadu, wtedy trafiona jednostka nie zostaje zatruta. Gdy znacznik Jadu znów zostanie zdjęty z planszy (np. zatruta dotąd jednostka zginie całkowicie), wtedy Truciciel znów będzie mógł zatruci wrogów.

Lista komponentów: 35 żetonów Neodżungli, 2 znaczniki jadu, 6 znaczników ran, 2 znaczniki Neodżungli, 3 znaczniki sieci, 5 zapasowych znaczników oraz 1 zapasowy żeton, instrukcja.

UWAGA!

ZAJRZYJCIE NA NASZĄ STRONĘ WWW.PORTALGAMES.PL,
BY POBRAĆ WIĘCEJ MATERIAŁÓW ZWIĄZANYCH Z NEODŻUNGŁĄ.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA STARANNOŚCIĄ.

JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, POINFORMUJ NAS O TYM:

wsparcie@portalgames.pl.

AUTOR: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz
ILUSTRACJE: Jakub Jabłoński
SKŁAD INSTRUKCJI
I PUDEŁKO: Maciej Mutwil



PORTAL GAMES
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: Za pomoc w kreowaniu armii: Rafał Szyma; za pomoc w testach armii: Russ Williams, Anna Skudlarska, Michał Herda, Marek Szumny; za wsparcie: Giles Pritchard; za pomoc w tworzeniu instrukcji: Russ Williams, Anna Skudlarska, Rafał Szyma, W. Eric Martin, Łukasz Piechaczek.



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ, ZOBACZ KRÓTKI FILM INSTRUKTAŻOWY I DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ NEODŻUNGŁĄ.

www.portalgames.pl

OPIS FABULARNY

Gdy niedobitki ludzkości podnosiły się z kolan po wyniszczającej wojnie, gdy spoglądały ze strachem na północ, na ziemi zajęte przez armię robotów, na południu zrodziła się groźba równie silna, choć nie tak dynamiczna jak Moloch. Powoli, lecz nieustępliwie zaczęła rozrastać się tam wszechogarniająca zmutowana dżungla, kierowana nieokiełznanym instynktem przetrwania i z każdym rokiem pochłaniała kolejne kilometry ziem ludzi. Wchłaniała wszystko, z czym się zetknęła, zamieniając zwierzęta i ludzi w zmutowane bestie i symbiotyczne organizmy, pomagające jej przeć naprzód i zwalczać każde zagrożenie. Ten ogromny, zielony i krwiożerczy organizm nazwano Neodżunglą.

OPIS ARMII

Główną zaletą armii jest zdolność do tworzenia Macierzy, dzięki czemu jeden Moduł może wspomagać jednocześnie wszystkie należące do Macierzy jednostki. Nawet słabe w pojedynkę jednostki mogą się przez to stać szybkimi i skutecznymi zabójcami.

Wadą armii jest jej niewielka mobilność, brak strzelców oraz fakt, że bez Macierzy jej jednostki są stosunkowo słabe i powolne.

RADA TAKTYCZNA

Neodżungla powinna jak najszybciej i za wszelką cenę rozbudować Macierz i starać się nie zmarnować żadnego z Modułów. Ponadto warto zadbać o ochronę Modułów, kryjąc je za innymi jednostkami. Ryzykownym, lecz często opłacalnym posunięciem jest wystawianie jednostek z myślą o ich późniejszym przyspieszeniu i wzmocnieniu za pomocą Macierzy. Trzeba także zczasu zabezpieczyć strukturę Macierzy przed przerwaniem – m.in. przypilnować, by połączenie ze Sztabem w miarę możliwości nie opierało się tylko o jeden żeton. Dobrze jest także zabezpieczyć lub zająć pola wokół Sztabu Neodżungli, by przeciwnik nie mógł w łatwy sposób wstawić tam np. Sieciarza.

Rada taktyczna dla przeciwnika: Przeciwnik powinien skupić się na przerwaniu Macierzy oraz wyeliminowaniu Modułów Neodżungli.

NOWE REGUŁY

Żetony Podłoża

Żetony Podłoża to nowy rodzaj żetonów, jaki mogą zawierać armie.

Żeton Podłoża można położyć tylko na wolne pole. Na Żeton Podłoża może zostać w normalny sposób postawiona (lub przesunięta za pomocą Ruchu, itp.) dowolna jednostka, zarówno własna, jak i wroga. Żetony Podłoża nie są traktowane jak jednostki i nie da się ich przesuwać, odpychać, siecować, przejmować, ranić, itd. Mogą zostać zniszczone tylko przez atak za pomocą Żetonów natychmiastowych (Snajper, Granat, Bomba, Mała bomba). Żetony Podłoża nie blokują linii strzału – można w normalny sposób strzelać ponad nimi. Żeton Podłoża nie liczy się przy sprawdzaniu zapełnienia planszy (dotyczy to Bitew wywołanych automatycznie przez zapełnienie planszy).

SZTAB 1



Cecha specjalna –
Wszystkie własne jednostki sąsiadujące ze Sztabem (Żołnierze i Moduły) tworzą wraz z nim Macierz. Wszystkie jednostki bezpośrednio sąsiadujące z Macierzą również do niej należą. Moduły (wyłącznie należące do Neodżungli) przyłączone do dowolnej jednostki Macierzy (Sztabu, Żołnierza, Modułu, a nie Korzeni) działają na każdą jednostkę Macierzy, w tym Sztab.

SIECIARZ 3



Sieć.

TRUCICIEL 2



Atak wręcz. Jad.

MEDYK 3



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

PNĄCZA 1



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

KORZENIE 2



Korzenie to Żeton Podłoża, służący tylko do przedłużania Macierzy - jeśli Korzenie sąsiadują ze Sztabem Neodżungli lub z Macierzą, to pomimo tego, że nie są jednostką, w normalny sposób wliczają się do Macierzy, stanowiąc jej biernie, lecz trudne do usunięcia przedłużenie. Korzenie nie są jednostką i nie można do nich przyłączać Modułów. Jeśli na żetonie Korzeni stoi wroga jednostka, Korzenie mimo to nadal należą do Macierzy i mogą przenosić dalej jej właściwości. Odcięte od Macierzy, nie pełnią żadnej funkcji.

ROSZADA 2



Dwie sąsiadujące ze sobą własne jednostki (także Sztab) mogą zamienić się miejscami, lecz nie mogą się przy tym obrócić. Zasięciowana jednostka nie może wykonać Roszady.

ŚCIANA DRZEW 1



Wytrzymałość oraz Pancerz.

KŁĘBOWISKO 2



Atak wręcz.

SYMBIONT ALFA 1



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnej podłączonej jednostki. Pancerz oraz Wytrzymałość.

BITWA 4



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

MIAŻDŻYCIEL 3



Atak wręcz.

ROZKRAJACZ 4



Atak wręcz.

SYMBIONT BETA 1



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnej podłączonej jednostki. Pancerz oraz Wytrzymałość.

RUCH 1



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

MONSTRUM 1



Atak wręcz. Wytrzymałość.

SYMBIONT GAMMA 2



Zwiększa o 1 Inicjatywę i siłę ciosu własnej podłączonej jednostki. Pancerz.

MAŁA BOMBA 1



Zadaje 1 ranę każdej jednostce (tak wrogiej, jak i własnej) stojącej na każdym z trzech pól rażenia. Pole rażenia Małej bomby to 3 heksy wzajemnie ze sobą sąsiadujące (tak jak przedstawiono na żetonie Małej bomby). Małą bombę trzeba rzucić tak, by pole jej rażenia nie wykroczyło poza planszę. Mała bomba nie zadaje obrażeń Sztabom.



Jad

Jeśli jednostka z ikoną Jadu zada obrażenia wrogiej jednostce (także Sztabowi), trafiona jednostka oprócz otrzymania tych obrażeń zostaje zatruta. Kładzie się na niej znacznik Jadu i odtąd na początku każdej Bitwy (jeszcze przed fazami inicjatywy) otrzymuje ona automatycznie 1 ranę.



- znacznik Jadu

Przykład Macierzy

Zieloną obwódką zaznaczono żetony należące do Macierzy (połączone ze Sztabem bezpośrednio lub przez inne jednostki czy Korzenie Neodżungli). Czerwoną obwódką zaznaczono jednostkę odciętą od Macierzy. Czerwonym znakiem zaznaczono Moduły, które nie są przyłączone do żadnej jednostki, a więc nie dodają Macierzy żadnych bonusów. Niebieskim znakiem oznaczono prawidłowo przyłączone do jednostki Moduły, które dodają swoje bonusy całej Macierzy.



X - liczba żetonów