

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

Bio-Droid

Jeśli Bio-droid został zlikwidowany w momencie, gdy był przejęty przez przeciwnika (przez Agitatora Vegas), wraca on mimo to na górę stosu żetonów gracza kierującego armią Smarta.

Ruch

Gracz może w tej samej turze poruszyć ten sam żeton korzystając kolejno z wszystkich dostępnych możliwości, np. cechy specjalnej Sztabu, żetonu natychmiastowego Ruch, jak i Mobilności samego żetonu.



Zawartość pudełka:

35 żetonów Smarta, 2 znaczniki Smarta, 2 znaczniki Sieci, 7 znaczników Ran, zapasowy żeton i znaczniki, instrukcja.

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.



UWAGA!

ZAJRZYJ NA NASZĄ STRONĘ WWW.PORTALGAMES.PL, BY POBRAĆ ZESTAW HEXOGŁÓWEK ZWIĄZANYCH ZE SMARTEM.

AUTOR: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz
ILUSTRACJE: Sławomir Maniak
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: Rafał Szyma, Piotr Pleban, Michał Herda, Ignacy Trzewiczek, Łukasz Piechaczek, Maciej Mutwil.

ZBIERZ JE WSZYSTKIE!



Sharrash



Missisipi



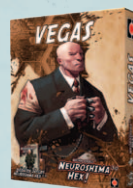
Neodżungla



Nowy Jork



Smart



Vegas



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

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

www.portalgames.pl

OPIS FABULARNY

Smart to część Molocha, która dotarła na drugą, południową stronę kontynentu, tam w wyniku walk z ludźmi została odcięta od swej pierwotnej macierzy i ażyl znalazła w głębi Neodżungli. Z każdym dniem coraz mniej przypomina Molocha. Smart zupełnie zignorował zasady, którymi dotąd kierowały się elektroniczne mózgi Molocha i rozpoczął produkcję przedziwnych półmaszyn połączonych z żywymi organizmami, w tym biodroidów zdolnych do samoregeneracji, miniaturowych robotów o funkcji pasożytów oraz zaopatrzonych w zaawansowaną technologicznie broń elektromagnetyczną. Większość baz Smarta ukryta jest w dżungli głęboko pod ziemią i to, co się tam dzieje, skryte jest zasłoną tajemnicy zarówno przed ludźmi, jak i przed samym Molochem.

OPIS ARMII

Główną zaletą armii Smarta jest ogromna ruchliwość wojsk wokół Sztabu, możliwość tworzenia potężnych linii strzelających, a dodatkową szansą na wstawienie właściwej jednostki we właściwe miejsce jest użycie specjalnej zdolności Transporterów.

Wadą zaś jest znikoma mobilność samego Sztabu.

RADA TAKTYCZNA

Jak najszybciej otocz swój Sztab jednostkami Sieciarzy i strzelców, by mogły się one poruszać i obracać dzięki specjalnej cesze Sztabu.

SZTAB 1



Cecha specjalna – w twojej turze każda sąsiadująca ze Sztabem własna jednostka może wykonać dodatkowy ruch i/lub obrót w identyczny sposób, jakby miała cechę Mobilność. Jednostka może wykonać nawet taki ruch, po którym już nie będzie sąsiadowała ze Sztabem. Sztab nie może poruszyć sam siebie.

TWISTER 1



Atak wręcz w Inicjatywie 2 i 1 oraz Pancerz.

ROZPRUWACZ 1



Atak wręcz.

SIECIARZ 2



Sieć.

TRANSPORTER 3



W momencie wystawiania żetonów na planszę gracz dowodzący armią Smarta może zdjąć z planszy Transporter i w jego miejsce położyć jeden ze swoich zagrywanych żetonów planszy. Jeśli Transporter otrzymał wcześniej jakąś ranę, nie przechodzi ona na żeton, na który Transporter jest podmieniany. Mobilność, Pancerz i Wytrzymałość.

DZIAŁKO GAUSSA 3



Nietypowy rodzaj strzelca, który potrafi zranić jednym strzałem więcej wrogich jednostek jednocześnie. Wszystkie wrogie jednostki znajdujące się na linii strzału otrzymują 1 ranę. Jednak na Działko Gaussa nie działają bonusy, które zwiększają siłę zwykłego strzału.

CYBORG 2



Atak strzelecki.

GOLEM MK3 2



Atak strzelecki.

BIO-DROID 1



Jeśli Bio-droid zginie, automatycznie wraca on na górę stosu żetonów gracza dowodzącego Smartem. Gdy gracz będzie dociągał żetony, pierwszy na rękę trafi Bio-droid. Atak strzelecki.

MATKA 2



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.

OFICER 4



Zwiększa o 1 siłę strzału własnej połączonej jednostki.

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnej połączonej jednostki.

SNAJPER 1



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

ODEPCHNIĘCIE 3



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.

TERROR 2



Zagranie tego żetonu sprawia, że w najbliższej turze przeciwnik nie może wystawić żadnej jednostki na planszę (może jednak normalnie zagrywać Żetony Natychmiastowe, poruszać jednostki itd.).

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.

