

INSTRUKCJA GRY



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI! WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ,
ZOBACZ KRÓTKI FILM INSTRUKTAŻOWY I DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ MEPHISTO.
www.portalgames.pl

MEPHISTO

Anomalie rodem z radioaktywnych lejów po bombie rodzą potworności, o których nie śniło się przedwojennym naukowcom. Mephisto to gigantyczny czerw, jedyna w swoim rodzaju synteza ciała i stali, która stanowi zagrożenie nawet dla dobrze uzbrojonych sił ekspedycyjnych. Skażony krater kusi jako szlak na skróty i źródło zasobów, lecz nader często staje się dla przybyszów cmentarzyskiem. Wejście na terytorium monstrum oznacza bowiem zmagania na jego zasadach, z mrowiem pułapek i podstępów z dawna czekających na ofiarę. To jak walka z całą armią, a nie z pojedynczą istotą!

OPIS TALII

Głównymi zaletami armii są: liczne Moduły, które aby działać nie muszą być połączone ze Sztabem, a także nowy rodzaj jednostek, jakimi są Wszczępy.

Wadą armii jest posiadanie tylko jednego żetonu, za pomocą którego może atakować przeciwnika, który w dodatku wymaga wyłożenia na planszę dodatkowych żetonów, by przyspieszyć jego ataki i zwiększyć ich siłę. Mephisto nie posiada również możliwości strzelania.

RADA TAKTYCZNA

Od początku rozgrywki warto pilnować, by Sztab Mephisto nie znajdował się przy krawędzi planszy, ale za to blisko Sztabu przeciwnika.

Z kolei Wszczępy i Moduły Mephisto najlepiej ustawiać na obrzeżach planszy, z dala od Sztabu przeciwnika. Dzięki temu będzie on musiał zdecydować, czy poświęci swoje siły na likwidację Wszczępów i Modułów, nie raniąc w ten sposób Sztabu, czy skoncentruje się na jego atakowaniu, jednocześnie pozwalając na znaczne jego wzmocnienie.

NOWE REGUŁY

SZTAB

Sztab Mephisto jako jedyny żeton w armii posiada możliwość atakowania wrogich jednostek (w tym Sztabów).

Zasieciowany Sztab Mephisto działa normalnie, z tą różnicą, że obniża się jego inicjatywę o 1 za każdą rzuconą na niego sieć.

W pozostałych przypadkach traktowany jest jak inne Sztaby (tzn. jego Wytrzymałość to 20, inne Sztaby go nie ranią, ataki nie zadające ran Sztabom również go nie ranią, itd.).

MODUŁY

Moduły Mephisto (poza Wzmacniaczem) nie muszą być przyłączone do Sztabu, aby na niego wpływać – wystarczy, że zostaną położone w dowolnym miejscu na planszy.

WSZCZEPY

Wszczępy to nowy typ jednostek, przedstawiających akcje, które gracz może wykonać w swojej turze.

Raz na turę gracz może uruchomić jeden z leżących na planszy Wszczępów jego własnej armii.

Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Moduł lub Moduły Sondy znajdują się na planszy – każdy z tych Modułów pozwala na uruchomienie jednego dodatkowego Wszczępu. Żaden Wszczęp nie może być aktywowany więcej niż raz podczas jednej tury.

Wyłożone na planszę Wszczępy nie muszą sąsiadować ze Sztabem, by można było je uruchomić.

Zasieciowane Wszczępy nie mogą zostać uruchomione.



Przykładowe żetony Wszczępów

1**SZTAB**

Sztab Mephisto atakuje w trzech kierunkach w inicjatywie 1, jedna z jego stron chroniona jest przez pancerz.

Cecha specjalna: Obrót
Raz na turę jedna, dowolna jednostka Mephisto (w tym również Sztab) może obrócić się w dowolnym kierunku.

2**SONDA**

każdy żeton Sondy leżący na planszy pozwala graczowi raz na turę uruchomić jeden dodatkowy Wszczep. Nie daje możliwości uruchomienia ponownie Wszczepu, który już w danej turze został aktywowany.

1**PASZCZA**

gdy żeton ten znajduje się na planszy, Sztab Mephisto atakuje wręcz we wszystkich 6 kierunkach (nie tylko bazowych 3). Ataki w dodatkowych trzech kierunkach wykonywane są z taką samą siłą i w tej samej inicjatywie, co bazowe ataki.

4**SZPON**

gdy znajduje się na planszy, zwiększa siłę ciosu o 1, dodatkowo posiada pancerz na jednej ze ścian.

3**AKCELERATOR**

gdy znajduje się na planszy, zwiększa inicjatywę o 1, dodatkowo posiada pancerz na jednej ze ścian.

2**SZCZĘKI**

uruchamiając ten Wszczep, gracz natychmiast wywołuje Bitwę rozgrywaną na standardowych zasadach.

2**WZMACNIACZ**

wszystkie własne podłączone jednostki (z wyjątkiem Sztabu) otrzymują 1 dodatkowy punkt Wytrzymałości (gdy taka jednostka otrzyma ranę, nie ginie, tylko należy położyć na niej znacznik rany). Jeśli taka jednostka przestanie sąsiadować z żetonom Wzmacniacza lub gdy zostanie on zasieciowany - natychmiast traci ów dodatkowy punkt Wytrzymałości (i jeśli pozostawała na planszy tylko dzięki niemu, ginie natychmiast).

3**INKUBATOR**

uruchamiając ten Wszczep, gracz decyduje o jego działaniu i kładzie na nim jeden z dostępnych znaczników Inkubatora. Po zakończeniu najbliższej Bitwy znacznik spada z planszy i wraca do dostępnej puli (dzięki czemu Inkubator będzie mógł zostać ponownie uruchomiony).

Jednocześnie na jednym Inkubatorze może leżeć tylko jeden znacznik i nie może on zostać zamieniony na inny.

Dostępne znaczniki Inkubatora to:

Akcelerator – zwiększa o 2 inicjatywę.

Szpon – zwiększa o 2 siłę ciosu.

Sieć – dodaje sieć do wszystkich aktywnych kierunków ataku Sztabu (bazowo 3, a 6 gdy na planszy leży Moduł Paszcza). Kolec również otrzymuje dzięki niemu właściwość sieci.

Kwasomiot – pozwala na samym początku najbliższej Bitwy (jeszcze przed fazami inicjatywy) zdetonować jedną własną jednostkę (z wyjątkiem Sztabu). Wybrana jednostka ginie, a wszystkie sąsiadujące z nią własne i wrogie jednostki (poza Sztabami) otrzymują po 1 ranę. Eksplodujący żeton nie może być uratowany (np. w wyniku działania Wzmacniacza). Kwasomiotem nie można wybrać zasiecowanego żetonu.



Akcelerator



Szpon



Sieć



Kwasomiot

1**TRANSMITER**

uruchamiając ten Wszczep, dwie sąsiadujące ze sobą własne jednostki (także Sztab) mogą wykonać Roszadę, zamieniając się miejscami, lecz nie mogą się przy tym obrócić. Zasieciowana jednostka (z wyjątkiem Sztabu Mephisto) nie może wykonać Roszady.

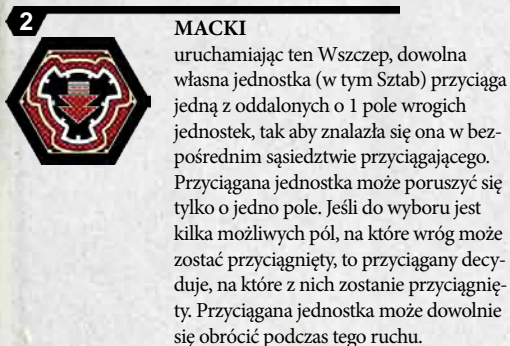
2**OGON**

uruchamiając ten Wszczep, dowolna własna jednostka (w tym Sztab), może odepchnąć sąsiadującą z nią wrogą jednostkę, o ile ma taką możliwość.



1 KOLEC
LEWY

1 KOLEC
PRAWY

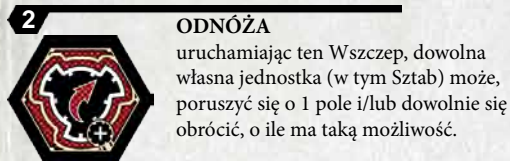


2 MACKI

uruchamiając ten Wszczęp, 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. Przyciągana jednostka może dowolnie się obrócić podczas tego ruchu.

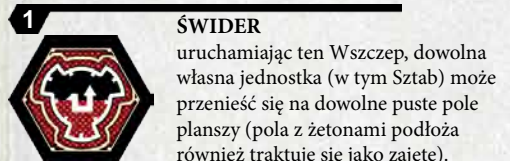
Zasieciowane jednostki Mephisto (z wyjątkiem Sztabu) nie mogą przyciągać jednostek wroga.

Zasieciowane jednostki wroga nie mogą być przyciągane.



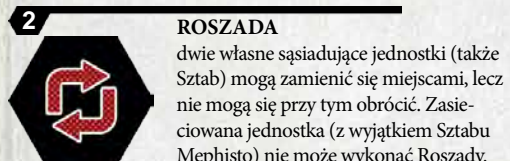
2 ODNÓŻA

uruchamiając ten Wszczęp, dowolna własna jednostka (w tym Sztab) może, poruszyć się o 1 pole i/lub dowolnie się obrócić, o ile ma taką możliwość.



1 ŚWIDER

uruchamiając ten Wszczęp, dowolna własna jednostka (w tym Sztab) może przenieść się na dowolne puste pole planszy (pola z żetonami podłoża również traktuje się jako zajęte).



2 ROSZADA

dwie własne sąsiadujące jednostki (także Sztab) mogą zamienić się miejscami, lecz nie mogą się przy tym obrócić. Zasieciowana jednostka (z wyjątkiem Sztabu Mephisto) nie może wykonać Roszady.



3 BITWA

2 RUCH

KOLEC

uruchamiając ten Wszczęp, gracz kładzie znacznik Kolca (każdy Wszczęp Kolca pozwala na użycie jednego, odpowiadającego mu znacznika Kolca – lewego lub prawego) na dowolną jednostkę przeciwnika (w tym Sztab), która nie sąsiaduje ze Sztabem Mephisto.

Położony znacznik oznacza, że dana jednostka wroga jest w zasięgu ataku Sztabu Mephisto. W najbliższej Bitwie zostanie ona zaatakowana w inicjatywie i z siłą, z jaką atakuje Sztab Mephisto, tak jakby sąsiadowała ze Sztabem i była przez niego bezpośrednio atakowana.

Kolec nie jest dodatkowym atakiem, co oznacza, że jeśli na wrogiej jednostce leży znacznik Kolca i jest ona w trakcie Bitwy atakowana przez Sztab Mephisto jego normalnym atakiem wręcz, to atakowana jest tylko raz (po czym żeton Kolca normalnie wraca do gracza).

Znacznik Kolca wraca do gracza:

- po wykonanym ataku w czasie Bitwy,
- w przypadku gdy jednostka, na której leżał zostanie w jakikolwiek sposób przemieszczona na inne pole,
- a także po zasieciowaniu, przejściu lub zniszczeniu Wszczępu Kolca.

Wyłożonego znacznika Kolca nie można przenieść dopóki nie wróci on do gracza. Panczerz nie chroni przed działaniem Kolca.



Przykład działania Kolca

W trakcie Bitwy Sztab Mephisto zaatakuje w inicjatywie 1 z siłą 2. Dzięki prawemu Kolcowi atak ten dotrze również Silacza – jednostka ta otrzyma 2 rany i tym samym zostanie zdjęta z planszy. Sztab Posterunku również otrzyma 2 rany – znajduje się on w zasięgu normalnego ataku Sztabu Mephisto, więc obecność na nim znacznika Kolca nie zwiększa ilości zadawanych ran. Po wykonaniu ataków oba znaczniki Kolca wracają do gracza.

SZTAB

Ataki, które normalnie nie zadają ran Sztabom (jak Snajper, Bomba, Mina, Granat, Dziura itd.), nie ranią też Sztabu Mephisto.

Przejęcie Kontroli z Vegas nie działa na Sztab Mephisto.

Ładunek wybuchowy z Sharrash nie rani w ogóle Sztabu Mephisto, natomiast Paraliż działa na niego normalnie.

Wszystkie powyższe efekty działają normalnie na resztę żetonów armii Mephisto.

MODUŁY

Jeśli Skoper lub Agitator (lub Sztab Vegas) przejmie jakiś Moduł Mephisto działający na całą planszę, to będzie on działał na całej planszy odpowiednio dla gracza Posterunku lub Vegas.

Przejęcie Modułu Paszczy nie daje żadnego efektu.

Przejęcie przez Vegas Sondy daje możliwość uruchomienia 2 przejętych Wszczepów na turę (pod warunkiem, że pod kontrolą Vegas znajdują się 2 Wszczepy Mephisto).

WSZCZEPY

Gdy położenie żetonu Wszczepu na planszy zapełni ją, Bitwa rozgrywa się natychmiast – nie ma możliwości uruchomienia położonego właśnie Wszczepu.

Skoper nie działa na Wszczepy.

Jeśli jakiś Wszczep zostanie przejęty przez Przejęcie Kontroli, gracz Vegas może (nawet w tej samej turze, w której Wszczep został przejęty) normalnie go uruchomić zgodnie z zasadą, że w turze można uruchomić 1 swój Wszczep. Jeśli przejętym Wszczepem będzie Inkubator, na którym leży już znacznik, to Wszczep zostaje przejęty razem z nim. W przypadku braku znacznika to gracz Vegas może normalnie (korzystając z możliwości uruchomienia jednego Wszczepu na turę) położyć na nim 1 z dostępnych znaczników Inkubatora.

Używając Świdra Inkubator jest przenoszony razem z leżącym na nim znacznikiem.

Działanie Kwasomiotu i detonacje Ładunków wybuchowych Sharrash rozpatrywane są jednocześnie.

AUTOR: Michał Herda

ROZWÓJ ARMII: Michał Oracz

INSTRUKCJA: Magdalena Zachara,
Łukasz Piechaczek

ILUSTRACJA: Mateusz Bielski

SKŁAD INSTRUKCJI: Rafał Szyma

PROJEKT PUDEŁKA: Maciej Mutwil



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

portal@portalgames.pl www.portalgames.pl

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

PODZIĘKOWANIA:

Tomasz Stchlerowski i cały Kobel-Radzionków, Michał Oracz, Maciej Mutwil, Maciej 'Edi' Wodecki, Mariusz Gandzel, Rafał Szyma, Meppo, Kele, Zedd, Alkir, Helldozer, Feio, Malkavianka, Rustan, Radzio, Sedit, Dudo 'Midaga' Sudakovic, Hubert Bartos, użytkownicy portalu BGG oraz, co najważniejsze – Nina.