



RULEBOOK

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX!

REGUŁY GRY

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 będą leć 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. Niekiedy dochodzi do konfliktów między nimi, walk o ziemię, żywność czy sprzęt. Ponadto ruiny patrolowane są przez grupy maszyn, wysłanych z północy, gdzie powstał ogromny cybernetyczny twór, zwany przez ludzi Molochem. Na pustkowiu sieje terror inny jeszcze wróg ludzi - Borgo, 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 rozszaniych społeczności ludzi, z Hegemonią na czele, skupiona jest tylko na własnym przetrwaniu i nie interesuje się wojną, dopóki ta nie zawita na ich ziemię.

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 osiem punktów Wytrzymałości, zostaje zniszczony, a dany gracz odpada z gry (w grze pomiędzy dwoma lub czterema graczami oznacza to automatyczne zwycięstwo jego przeciwnika/przeciwników. W przypadku gry trzech graczy, gra jest kontynuowana).

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

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą znajdują się:

- # 1 plansza do gry
- # 35 żetonów armii Molocha
- # 35 żetonów armii Posterunku
- # 35 żetonów armii Hegemonii
- # 35 żetonów armii Borgo
- # 12 Znaczników Ran
- # 4 Znaczniki Wytrzymałości Sztabów (oraz 4 zapasowe)
- # 4 czyste żetony zapasowe
- # oraz niniejsza instrukcja

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, a następnie bardzo dokładnie tasuje swoje pozostałe żetony. Gdy żetony są już pomieszane, należy ustawić je przed sobą w stos, rewersem do góry.

Każdy z graczy powinien też otrzymać jeden Znacznik Wytrzymałości Sztabu i położyć go na polu 20-ym licznika obrażeń.

ROZPOCZĘCIE GRY

Poniższe reguły dotyczą rozgrywki dla dwóch graczy. Zmiany w regułach gry dla trzech i czterech graczy podano na stronie 11.

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 gracze ciągnie żetony ze swojego stosu i kładzie go przed sobą awerssem do góry (jeszcze nie na planszę!). Ciągienie się zawsze pierwszy z brzegu (to znaczy leżący na szczycie stosu) żeton. Gracz może zagrać żeton (patrz *Zagrywanie żetonów*), odrzucić go na stos żetonów odrzuconych lub pozostawić sobie na później.

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

To samo robi teraz przeciwnik. Odtąd gra toczy się już zgodnie z regułami opisanymi w rozdziale *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 awerssem 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*), 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 awerssem 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 odrzucić.

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

ZAGRYWANIE ŻETONÓW

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

W grze rozróżniamy dwa rodzaje żetonów: Żetony Natychmiastowe oraz Żetony Planszy. Każdy z żetonów w grze jest odpowiednio oznaczony, by gracz nie miał wątpliwości, do której grupy należy dany żeton. Żetony Planszy posiadają ramkę, zaś Żetony Natychmiastowe nie posiadają ramki.

Szczegóły oznaczenia zaprezentowane są na ilustracji.



Przykłady Żetonów Natychmiastowych



Przykłady Żetonów Planszy

Żetony Natychmiastowe oraz Żetony Planszy mogą być zagrywane tylko w kolejkę danego gracza. Nie mogą być zagrywane w kolejkach innych graczy.

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 zapieceniem 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, gra kończy się remisem.

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 (patrz *Opis działania żetonów*) i odrzucamy go na stos żetonów odrzuconych.

Żetony Planszy reprezentują wojowników naszej armii. Zagrywając je, ustawiamy na dowolnym, wolnym polu planszy. Żetony nie mogą być ustawiane na polu zajmującym przez inny żeton. 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 przesunąć Żetony Planszy - szczegóły tych wyjątkowych sytuacji są omówione w rozdziale *Opis działania żetonów*.

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



BITWY

W swoich taliach każdy z graczy posiada kilka żetonów Bitwy, które są dość szczególnym rodzajem Żetonu Natychmiastowego. W chwili zagramia 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 (paciśk 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) oraz zaznaczyć trafienia na jednostkach, które posiadają cechę Wytrzymałości (używając Znaczników Ran). Jednostki Modułów, Sieciarzy itd. przestają działać dopiero po zdjęciu z planszy, a nie w momencie trafienia.



- Znacznik ran 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 wcześniej któryś z graczy pociągnął swój ostatni żeton.

Rozegranie Bitwy 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 Kart Natychmiastowych, ani nawet odrzucać pozostałych żetonów na stos żetonów odrzuconych.

Opis przykładowego przebiegu Bitwy znajdziesz na końcu niniejszej instrukcji.

Potawoszenie żetonów przed grą jest bardzo istotne. Ze względu na przebieg gry, w czasie zabawy żetony są odkładane na stos żetonów odrzuconych seriami - kilka Żetonów Planszy (po Bitwie) lub kilka Żetonów Natychmiastowych (gdy nie ma Bitwy). Ze potawoszenie 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.



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.



Talia Molocha



Talia Posterunku



Talia Borgo



Talia Hegemonii

Żetony działają zarówno na zwykłe jednostki (zwykle Żetony Planszy), jak i na żetony Sztabu (chyba, że w opisie działania konkretnego żetonu wyraźnie napisano inaczej).

INICJATYWA



Każdy Żeton Planszy posiada symbol określający jego Inicjatywę. Im wyższa Inicjatywa, tym szybciej zaatakują 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*). Niektóre żetony posiadają dwa symbole Inicjatywy, co oznacza, że dany żeton przeprowadza w czasie Bitwy dwie akcje.



Niektóre żetony zamiast cyfry posiadają symbol. Oznacza to, że ich specjalne działanie nie jest ograniczone do jednego segmentu Bitwy. Żeton z symbolem działa przez cały czas od momentu wystawienia go na planszę.

ŻETONY PLANSZY

Żetony Planszy dzielą się na 3 rodzaje: Sztaby, Żołnierzy i Moduły.

SZTAB

Podstawowy żeton w armii. Każdy Sztab posiada 20 punktów Wytrzymałości. Trafienia w Sztab i obniżanie jego Wytrzymałości prowadzi do zwycięstwa w grze. Sztab każdej z czterech armii posiada inną cechę specjalną, wyjaśnioną przy opisach poszczególnych armii. Ponadto każdy Sztab uderza wszystkich sąsiadujących z nim wrogów w walce wręcz zadając cios z Siłą 1. Jednak Sztab nie atakuje w ten sposób innego Sztabu. Sztab posiada Inicjatywę 0. Cecha specjalna Sztabu nie działa na niego samego.



Sztab Molocha



Sztab Posterunku



Sztab Borgo



Sztab Hegemonii

ŻOŁNIERZE

Na awersach żetonów Żołnierzy, oprócz ilustracji przedstawiających Żołnierzy, 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 (ścianach) żetonu. Określony symbol oznacza działanie tylko i wyłącznie w stronę, którą wyznacza bok żetonu.

Oto kilka przykładów rozmieszczenia ikon na żetonie:



- Cios w czterech kierunkach



- Strzał w dwóch kierunkach



- Pancerz chroniący dwa boki



- Sieć działająca w dwóch kierunkach

Inne symbole określają specjalną cechę żetonu. W grze występują dwie podstawowe cechy:



Mobilność



Wytrzymałość

Oto przykłady rozmieszczenia ikon cech na żetonie:



Żeton mobilny



Żeton 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

k 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 strzelający ponad swoimi jednostkami. Jeśli na drodze strzelającego jest sojusznik żetonu, należy założyć, że sojusznik się uchylił i kula leci dalej, tak daleko aż trafi w pierwszy wrogi żeton.



- Strzał o sile 2



- Strzał o sile 1 w 2 kierunkach



- Strzał o sile 1 w 3 kierunkach



Pancerz

Pancerz zmniejsza o 1 siłę Strzałów (chroni całkowicie przed Strzałami o sile 1). Pancerz nie chroni przed atakiem wręcz (ciosami). Ikona pancerni 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 (Snajper, Bomba, Granat).



Sieć

Sieć całkowicie unieruchamia jednostkę sąsiadującą: nie może ona atakować, poruszyć się, odychać, dodawać bonusów ani wykonywać jakichkolwiek akcji. Ikona sieci określa kierunek, w którym działa sieć. Sieć unieruchamia tylko te żetony, które wskazują symbol Sieci. Sieć unieruchamia wrogą jednostkę natychmiast po wystawieniu karty, a nie dopiero w czasie Bitwy. Sieć działająca także na wroga Sztabu. Aby poznać więcej szczegółów, patrz: Kwestia Sieciara. Sieć działa automatycznie i nie może przestać działać na życzenie gracza.



- Sieć działająca w 2 kierunkach

Przykład Strzału

Strzelec Posterunku strzela w kierunku jednostek Molocha (żetony na czarnych polach). Kula strzelca nie czyni szkody własnej jednostce (Biegaczowi Posterunku) i leci dalej. Uderza w Strzelca Molocha, który jest pierwszym wrogiem celem na linii strzału. Kula nie dosięgnie Sztabu Molocha, ukrytego za plecami swojej jednostki.



- Sieć działająca w 2 kierunkach



Wytrzymałość

Jeśli jednostka 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 Wytrzymałości jednostce, oznaczona jest za pomocą Znacznika Ran.



- Żeton z 2 punktami Wytrzymałości



Mobilność

Jednostka może w każdej własnej turze (w fazie zagrzywania żetonów, nawet już po zagraniu 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 zagrzywania żetonów, nie można poruszać się w momencie, gdy rozpocznie się już Bitwa.

MODUŁY

Żetony Modułów wystawia się na planszę, podobnie jak Żołnierzy. Pozostają na planszy dopóki nie zostaną zabite. Po wystawieniu na planszę, nie mogą się już poruszyć ani obrócić, chyba że zostanie zagrany żeton Ruchu, zostaną odepchnięte itd. Moduły wpływają na sąsiadnie (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 Żołnierze (niektóre również posiadają dodatkowe punkty Wytrzymałości). Jeśli kilka Modułów działa jednocześnie na jedną jednostkę, wszystkie te działania kumulują się. Moduły działają także na Sztaby. Działanie Modułu nie jest akcją i nie da się go zwielokrotnić dzięki kartom dającej dodatkową akcję (Sztab Posterunku, Mózg w talii Molocha). Moduły nie działają na wroga żetony (chyba że w opisie wyraźnie zaznaczono inaczej).

OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW



- Kierunek działania (połączenia) Modułu



OFICEROWIE

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



ZWIADOWCY

Zwiadowcy zwiększają Inicjatywę własnej połączonej jednostki.



MEDYCY

Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje jakiegokolwiek ranę (czyli ginie lub - jeśli posiada cechę Wytrzymałości - traci 1 lub więcej punktów Wytrzymałości od jednego strzału lub ciosu, Snaipera, Bomby albo też ginie od Granatu), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane. Patrz też: Kwestia Medyka.

ŻETONY NATYCHMIASTOWE

Oprócz żetonów Żołnierzy, w grze występuje szereg innych, specjalnych żetonów o unikalnym 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.



BITWA

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



RUCH

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



ODEPCHNIĘCIE

Po zagranie 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. Odpychany żeton może poruszyć się tylko o 1 pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na jakie wróg może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie wypchnięty. Wypchnięty wróg nie może się

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

obracać podczas tego ruchu. Jeśli wróg nie może zostać odepchnięty tak, by odległość zwiększyła się o 1 pole, żeton Odepchnięcia nie może zostać zagranym.



GRANAT

Niszczy całkowicie jeden wrogi żeton. Granat można rzucić tylko na jedno z pól sąsiadujących z własnym Sztabem. Nie działa na Sztab przeciwnika.



SNAJPER

Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogiemu 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 Odpychania

Strzelec Molocha (żeton na czarnym polu) jest zagrożony atakiem ze strony dwóch Żołnierzy 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 Strzelca Molocha się zwiększyła: obydwa pola za nim są zajęte, a jedyne wolne pole obok niego nadal sąsiaduje ze Strzelcem 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.



OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW



Zmiany w nowej edycji

W nowej edycji gry znaleźć można kilka zmian względem pierwszej:

Plansza

Zmieniła się plansza. Teraz jest na niej więcej heksów, niż jest potrzebnych w normalnym trybie gry. Plansza podstawowa, która będzie używana w grze, składa się z 19-tu zielonych heksów (środkowe pola planszy). Wokół niej znajduje się 18 heksów z czerwoną obwódką, których gracze mogą użyć do powiększenia pola gry w rozgrywkach wieloosobowych przy ilości 5-6 graczy.

Poza zielonymi i czerwonymi heksami plansza jest wypełniona po brzegi polami nieoznaczonymi w żaden szczególny sposób. Przygotowaliśmy je z myślą o rozgrywaniu scenariuszy z użyciem rozszerzeń i zestawów dodatkowych do Neuroshiny Hex. Dzięki temu możliwe będą zupełnie nowe tryby rozgrywki, jak np. "Obrona tunelu" czy "Ostatni obrońca wzgórz". Ponadto w planowanych rozszerzeniach do gry znajdą się elementy Terenu, jak drzewa, jeziora, czy skały, które wpłyną na możliwości poruszania się, będą modyfikować linię strzału jednostek itd.

Licznik Obrażeń

W nowej edycji wycofane zostały osobiste Liczniki Obrażeń dla każdej armii, a na ich miejsce pojawił się jeden wspólny Licznik Obrażeń umieszczony bezpośrednio na planszy. Do zaznaczania aktualnego poziomu wytrzymałości Sztabu służą znaczniki z symbolami armii, które kładzie się na polu z cyfrą 20 i w miarę otrzymywania obrażeń przez Sztab przesuwa się w stronę cyfry 1.



SYTUACJE SZCZEGÓLNE

KWESTIA SIECIARZA

Gdy podczas Bitwy Sieciarz ginie, jego sieć działa jeszcze do końca segmentu, 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.

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 sieć, 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.

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.

KWESTIA MEDYKA

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

Medyk pochłania obrażenia zadane przez jednego wroga. Jeśli połączona z Medykiem jednostka otrzymała jednocześnie rany od 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), wtedy Medyk ginie i nie zdąży już wyleczyć jednostki.

Gdy jednostka jest połączona z Medykiem, zaś Medyk z drugim Medykiem (przy czym 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 0 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.

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 regulach konieczne przy grze wieloosobowej:

ROZGRYWKA NA 3 LUB 4 GRACZY: TRYB "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 do trzech żetonów.

Ostatnia bitwa - gdy którykolwiek z graczy pociągnie ostatnią kartę ze swojego stosu, reszła graczy rozgrywa jeszcze swoją kolejkę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.

Zniszczony Sztab - jeśli Sztab któregoś z graczy zostanie zniszczony, wtedy jest normalnie zdejmowany z planszy. Po zakończeniu Bitwy również wszystkie żetony tego gracza są zdejmowane z planszy, a gracz odpada z gry.

ROZGRYWKA NA 4 GRACZY: TRYB DRUŻYNOWY

Jeszcze ciekawsy tryb gry wieloosobowej to pojedynek drużyn dwóch na dwóch graczy. Zmiany opisane w przypadku gry wieloosobowej "każdy na każdego" dotyczą także rozgrywki drużynowej. Oto kilka dodatkowych zmian i uściśleń:

Gra wieloosobowa na punkty - w grze wieloosobowej w trybie "każdy na każdego" można zmienić zasadę dotyczącą zadawania obrażeń Sztabom, przez co rozgrywka da jeszcze więcej satysfakcji.

W grze na punkty Liczniki Zniszczeń Sztabu ustawia się na początku gry na 0. Sztaby posiadają nieograniczoną Wytrzymałość, a za każdym razem, gdy gracz trafia w Sztab któregoś z przeciwników, zamiast zadawać rany, otrzymuje odpowiednią ilość punktów.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 20 punktów. W trybie drużynowym punkty są wspólne dla jednej drużyny, a wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 40 punktów. Jeśli żaden z graczy (ani żadna z drużyn) nie zdobędzie wymaganej liczby punktów, a zostanie rozegrana Ostatnia Bitwa, wtedy zwycięża ten gracz (lub drużyna), który zdobył największą liczbę punktów.

W grze na punkty, w sytuacji gdy Moloch trafia Sztab sojusznika, nikt nie otrzymuje za to punktów.

Kolejność ACBD - 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 ACBD.

Bonusy wynikające z Modułów i Sztabów działają także na jednostki sojusznika. Nie można zagrać Ruchu ani Odepchnięcia na jednostki sojusznika.

Sojusznice 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.

Wyjątkową talią 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 odepchnąć jego jednostki i być przez niego odepchnięci, a także automatycznie sieciują jego jednostki i są przez niego sieciowani.

MOLOCH

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 mózgów opracowuje plany strategiczne. Mimo ogromnej militarnej przewagi, jaką Moloch posiada nad ludźmi, nadal pozostaje on w tyle pod względem sprytu i umiejętności improvizowania.

Opis talii: Zaletą armii Molocha jest duża wytrzymałość, przez co po każdej Bitwie na plany zostaje więcej jego jednostek, niż Żołnierzy 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 Blokier.

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: Dobrą 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 przebijają się oni przez jednostki chroniące wrogi Sztab i zadają mu obrażenia. Należy też wykorzystać możliwość jednoczesnego wystawienia jednostki w dogodnym miejscu i zagrania przez nią Żetonu Odpędzającego.



Sztab

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

Żetony Natychmiastowe:

Bitwa (x4)

Ruch (x1)

Odpędzające (x5)

Bomba (x1)

Żetony Planszy - Żołnierze:



Blokier (x2) - wytrzymała maszyna, służąca najczęściej jako mur, chroniący przed atakami wroga. Nie posiada żadnych możliwości ataku.



Cyborg (x2)



Działko Gaussa (x1) - 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.



Juggernaut (x1)



Klaun (x1) - podczas Bitwy, w segmencie odpowiadającym swojej aktualnej Inicjatywie, zamiast zwykłego ataku Klaun może

zamienić się w Bombę (patrz opis Bomby). Klaun może eksplodować nawet wtedy, kiedy stoi na krawędzi planszy (a więc pole rażenia Bomby wyjdzie poza obręb planszy). Po zmianie w Bombę Klaun jest zdejmowany z planszy i nie może zostać wyleczony.



Łowca (x2)



Obróńca (x1)



Opancerzony łowca (x2)



Opancerzony Wartownik (x1)



Rozpruwacz (x1)



Sieciarz (x1)



Szturmowiec (x1)



Wartownik (x1)



Mózg (x1)



Oficer (x1)



Zwiadowca (x1)



Medyk (x2)



Matka (x1) - połączona z Matką jednostka może wykonać dodatkowo jeszcze raz swoją akcję w segmencie Inicjatywy mniejszej o 1.

Jeśli jednostka sama z siebie wykonuje dwie akcje, wtedy dodatkowa trzecia akcja nastąpi w trzecim kolejnym segmencie.

Jeśli jednostka wykonała swoją normalną akcję w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowej akcji.



BORG

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 zdolność przeżycia - to właśnie mutanci dzisiejszego świata. Podzieleni na różne gatunki zaludniają pustkowia i walczą o każdą piędź ziemi ze wszystkimi, nawet pomiędzy sobą. Z rozrzuconych grup mutantów powstała z czasem armia zebrana przez charyzmatycznego przywódcę, zcyborgizowanego mutantą Borge. On prowadzi armię mutantów do boju z ludźmi, pod świętym symbolem Biohazardu.

Opis talii: Zaletą armii Borge jest niezwykle szybkość - zarówno dzięki wysokiej Inicjatywie wielu jednostek, jak również dzięki Zwiadowcom i cenie specjalnej Sztabu. Inną zaletą jest duża liczba Żołnierzy, a kolejną - ilość Modułów zwiększających siłę uderzenia jednostek.

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

Rada taktyczna: Sztab Borge, dając otaczającym go jednostkom niezwykle dużą 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

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

Żetony Natychmiastowe:

Bitwa (x6)

Ruch (x4)

Granat (x1)

Żetony Planszy - Żołnierze:



Mutek (x6)



Nożownik (x4)



Sieciarz (x2) - Sieciarz w armii Borge posiada także możliwość ataku, zadającego 3 rany. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Sieciarza, zaś sieć działa według normalnych zasad (patrz opis Sieci). Sieciarz może zadawać ciosy jednocześnie sieciując swojego przeciwnika.



Super-mutant (x1)



Słazca (x2)



Zabójca (x2)

Żetony Planszy - Moduły:



Medyk (x1)



Oficer (x2)



Super-oficer (x1)



Zwiadowca (x2)



POSTĘPEK

Ostatnia regulama 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 przemierzające się i ukrywające się wędrownie miasto. Dzięki wielu wygranym starcom z maszynami Posterunek dysponuje wysoko rozwiniętą technologią Molocha.

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

Wadą armii jest niewielka ilość Żołnierzy 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 planza jest prawie zapełniona, nadchodzi właściwa pora na ucieczkę i otoczenie się własnymi jednostkami.



Sztab

Cecha specjalna: sąsiednie jednostki mogą powtórzyć swoją akcję w segmencie Inicjatywy późniejszym o 1. Jeśli jednostka sama z siebie wykonuje dwie akcje, wtedy dodatkowa trzecia akcja nastąpi w trzecim kolejnym segmencie. Jeśli jednostka wykonała swoją normalną akcję w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowej akcji.



Komandos (x5)



Likwidator (x2)



Pancerz Wspomagany (x1)



Silacz (x1)



Żetony Planszy - Moduły:

Centrum rozpoznania (x1) - gdy Centrum rozpoznania znajduje się na planszy, za każdym razem gdy jakaś jednostka Posterunku porusza się, może się ona przesunąć aż o 2 pola (Centrum rozpoznania działa na własne jednostki na całej planszy).



Dywerysant (x1) - działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich Inicjatywę o 1.



Medyk (x2)



Oficer (x1)



Skoper (x1) - działa na wrogie Moduły. Dopóki wrogie Moduły jest połączony ze Skoperem, tak długo jest przejęty przez armię Posterunku i daje bonusy jednostkom Posterunku, zamiast własnym.



Zwiadowca (x2)



Biegacz (x2)



CKM (x1)



HEGEMONIA

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 talii: Podstawową zaletą armii Hegemonii jest duża ilość Sieciarzy, przez co gracz może niewyczerpać najbardziej przemysłowe plany przeciwnika. Ponadto armia jest bardzo uniwersalna ze względu na Żetony Natychmiastowe (znaczną ilość Bitw, żetony Ruchu i Odpychania) oraz dość 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 wystawienie Sieciarzy - mogą oni doskonale posłużyć do zacieśniania 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

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



Siecierz (x2)



Strażnik (x1)



Super-siecierz (x1) - Super-siecierz posiada także możliwość ataku. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Siecierza, zaś sieć działa według normalnych zasad (patrz opis Siec.).



Uniwersalny żołnierz (x3) - wykonuje jednocześnie cios i strzał (przez co może zadać 2 rany sąsiedniej jednostce wroga).



Żetony Planszy - Żołnierze:

Biegacz (x3)



Bydlak (x1)



Ganger (x4)



Gladiator (x1)



Boss (x1)



Kwatermistrz (x1) - jeden cios własnej jednostki połączonej z Kwatermistrzem zmienia się w strzał o tej samej sile (i odwrotnie, może zamienić strzał w cios o tej samej sile). Jeśli wojownik 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 sąsiadną jednostkę, czy nie. Jeśli jednostka posiada dwa segmenty Inicjatywy, działanie Kwatermistrza obejmie tylko jeden z nich.



Oficer I (x2)



Oficer II (x1)



Transport (x1) - 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.



Zwiadowca (x1)

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 mogłby 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 kontrolę ze strony Sztabu, ale jednak gracz zdecydował, że zamiast strzelać z bezpiecznej odległości woli zaatakować bezpośrednio i tym samym uniemożliwić ewentualny Ruch wrogiemu 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 zasiekał 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 niewystraszająca, 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.

Tura 7 (Hegemonia)

Dociąg Hegemonii: Żołnierz uniwersalny, Ganger, Sieciarz.

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

Wystawia Żołnierza uniwersalnego tak, by mógł zaatakować Likwidatora. Dzięki wyższej Inicjatywie zdąży w czasie Bitwy unicestwić Likwidatora zanim ten wystrzelił w Sztab Hegemonii.

Wystawia Sieciarza tak, by zasiekał 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 głosu 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 ściga z planszy żeton Ruchu, mogłby już w tym momencie poruszyć Sieciarza, który wjeżdżał Sztab. Gdyby gracz zagrał teraz żeton Ruchu, mogłby 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, Trzecią dociągniętą kartą 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 wspomniany przez Zwiadowcę Komandos (z armii Posterunku).

Komandos strzela ponad swoim Sztabem we wrogiu 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), wspomniany 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 18. 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.

PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Segment Inicjatywy 2

Wszystkie jednostki z Inicjatywą 2 przeprowadzają swoje akcje równocześnie: Słacz dzięki specjalnej cześci 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 obydwie Sztaby.

Sztab Hegemonii atakuje Słacza, zabijając go na miejscu.

Sztab Posterunku atakuje Biegacza, zabijając go na miejscu.

Żetony Słacza 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 11, należąca do Hegemonii.

AUTOR GRY: Michał Oracz

INSTRUKCJA: Michał Oracz,
Ignacy Trzawicki

ILUSTRACJE NA ŻETONACH

ORAZ NA OKŁADCE: Jakub Jabłoński

PROJEKT PLANSZY: Michał Oracz

WYDAWCA:

• Wydawnictwo Portal, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

• Tel/fax: (48) (032) 334 85 38

• <http://www.wydawnictwoportal.pl>

• E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

• **OFICJALNA STRONA GRY:** www.hex.neuroshima.org

• **OFICJALNA STRONA NEUROSHIMY:** www.neuroshima.org

Chcemy podziękować wielu osobom za pomoc w rozwoju popularności Neuroshimy Hex od czasów jej premiery aż do wydania drugiej 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 regulach NS Hex lamigłównki, czy promować grę na inne sposoby.

Wielkie dzięki za wsparcie, które daliście Neuroshimie. Bez was HEX by nie istniał.

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