

PORADY TAKTYCZNE

Wystawienie Sztabu blisko krawędzi planszy czyni jego cechą specjalną skuteczniejszą i zapewnia szczególnie mocną obronę. Ogień to świetne narzędzie do blokowania pozycji przeciwnika i tworzenia przestrzeni, które może wykorzystać wyłącznie gracz Czyścicieli. Czyścicieli warto wystawiać tak, by ich bok ze Zbiornikiem Paliwa był skierowany w stronę krawędzi planszy lub innej własnej jednostki - dzięki temu mają większą szansę przetrwać Bitwę. Anioła można wystawić i natychmiast poruszyć, aby zostawić na planszy dodatkowe znaczniki Ognia.

Porada dla przeciwnika: jeśli na planszy jest dużo Ognia, często najlepiej rozpocząć Bitwę, nawet jeśli nie zadabryś ran własnymi jednostkami. Usuwa to większość lub całość Ognia i odbiera Czyścicielom ich przewagę - zwłaszcza gdy twój Sztab i twoje jednostki nie odniosłyby przy tym ran.

ZASADY SPECJALNE

Egzekucja

Egzekucji nie można użyć do usunięcia znacznika Ognia przed wystawieniem egzekutora. Cecha Wybuch Pożaru nie uruchamia się przy Egzekucji.

Sieć i Paraliż

Sieć blokuje cechę Wybuch Pożaru; Paraliż nie. Gdy Sztab jest zasieciowany, Przypalanie jest wyłączone - jak każda cecha specjalna Sztabu.

Medyk

Medyk nie może anulować zniszczenia spowodowanego symbolem Zbiornika Paliwa ani uratować eksplodującej Beczki Paliwa - te efekty mają priorytet przed Medykem. Medyk zniszczony w wyniku własnego działania nie pozostawia znacznika Ognia.

Przejęcie Kontroli

Jednostka przejęta przez inną armię nie zyskuje dostępu do zapasu znaczników Ognia Czyścicieli: może korzystać z efektów znaczników Ognia tylko wtedy, gdy jej nowy właściciel posiada własny zapas.

Burza Piskowa

Burza Piskowa chroni znajdujący się pod nią znacznik Ognia przed zdjęciem na początku Bitwy.

FAQ

Z uwagi na liczbę dostępnych armii i ich unikatowych reguł nie jesteśmy w stanie opisać w instrukcji wszystkich możliwych zależności między nimi. W przypadku pojawienia się wątpliwości co do zasad zapraszamy do zapoznania się z Kodeksem NSHEX umieszczonym na stronie:



NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA STARANNOSCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI - SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRAŞAMY. PROSIMY, Poinformuj o tym NASZ DZIAŁ OBSŁUGI KLIENTA ZA POŚREDNICTWEM FORMULARZA KONTAKTOWEGO NA NASZEJ STRONIE <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Komponenty:

35 żetonów Czyścicieli, 2 znaczniki Czyścicieli, 16 znaczników Ognia, 1 żeton zapasowy, instrukcja.

PROJEKTANT ARMII: GAVIN GARCIA (MEEPLE MANIA GAMES LLC)
INSTRUKCJA: GAVIN GARCIA
ILUSTRACJE: HANNA KUIK
SKŁAD: MATEUSZ KOPACZ
PRODUKCJA: DAMIAN MAZUR

**PORTAL
GAMES**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNURÓW
TEL./FAX: +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

TESTERZY: Radosław Zakrzewski, Jakub Czekierda, Tomasz Żak, Mariusz Kulczycki, Piotr Lubecki, Grzegorz Lewiński, Julian Zakrzewski
PODZIĘKOWANIA: JOHN GARCIA, JOSHUA CARRERA, AMEACHI ODEY, GRZEGORZ POLEWKA, RAFAŁ SZYMA

CZYŚCICIELE

OPIS FABULARNY

Ogień to najdoskonalsze narzędzie oczyszczenia: wszystko, co zetknęło się z chorobą, musi spłonąć. Ci piromani i ekstremiści oczyszczają miasta, wypalając zarazę i wykorzeniając zepsucie. Wędrują od miasta do miasta, pustosząc ulice swoimi bezlitosnymi płomieniami. Jeśli dostrzegą choćby ślad skażenia, nie zawahają się podpalić samochodów - ani nawet budynków pełnych ludzi - bo w ich oczach chorzy już są martwi, a oni wyświadczyć ludzkości przysługę, powstrzymując rozprzestrzenianie się zarazy. Czyściciele są bez reszty oddani swojemu celowi, a jeśli ktokolwiek lub cokolwiek stanie im na drodze - również spłonie.

OPIS ARMII

Siłą tej armii jest zdolność pokrywania planszy ogniem, co utrudnia przeciwnikowi manewrowanie bez ryzyka spłonięcia. Czyściciele mają wiele sposobów na dokładanie Ognia na planszę - ataki Miotaczami Ognia oraz zdolności pozostawiające Ogień wszędzie tam, gdzie ginie jednostka, własna lub wroga. Większość jednostek posiada wysoką Inicjatywę i Ognioodporność, dzięki czemu może przemieszczać się przez płomienie bez szwanku. Słabością armii jest to, że cały ogień znikną z planszy na początku każdej Bitwy oraz to, że część jednostek ma czułe punkty.

NOWE ZASADY

Znaczniki Ognia

Ogień pojawia się na planszy, gdy ginie jednostka (w wyniku określonych zdolności) lub gdy użyto Miotacza Ognia. Jest reprezentowany przez znacznik Ognia i pozostaje na swoim polu, dopóki nie zostanie na nim położony żeton lub dopóki nie rozpocznie się Bitwa.

- Na jednym polu może znajdować się tylko jeden znacznik Ognia. Może on dzielić pole z innymi rodzajami znaczników (np. Pułapki, Żywnienia).
- Znaczniki Ognia należą do armii; ich liczba jest ograniczona do liczby komponentów w pudełku (16). Po przejęciu jednostki lub skorzystaniu z Modułu nie możesz kłaść znaczników Ognia, chyba że posiadasz własny zapas - analogicznie jak w przypadku znaczników Jadu i Paraliżu.
- Znaczniki Ognia kładzie się wyłącznie na pustych polach; nigdy na polach wodnych, polach technologii czy żetonach podłoża (tak jak Pułapki). Pole, na którym znajduje się jedynie znacznik Ognia, jest traktowane jako puste (także przy ustalaniu, czy plansza została zapełniona i rozpoczyna się Bitwa).
- Aktywują się w tym samym momencie co znaczniki Pułapek. Znacznik Ognia zadaje 1 ranę jednostce, która znajdzie się na jego polu. Jednostka z Ognioodpornością nie otrzymuje tej rany.
- **Wszystkie znaczniki Ognia są zdejmowane z planszy na początku każdej Bitwy**, przed segmentami Inicjatywy (jeszcze przed rozpatrzeniem m.in. Jadu i Ładunków Wybuchowych). Znacznik Ognia znajdujący się pod Burzą Piskową nie jest zdejmowany.

- Położenie żetonu podłoża na znaczniku Ognia usuwa go bez zadawania ran temu żetonowi (tak jak w przypadku Pułapek).
- Żetony Natychmiastowe w żaden sposób nie wpływają na znaczniki Ognia.
- Zniszczenie przez znacznik Ognia nie blokuje zdolności odsyłających jednostkę do odpowiedniej puli (np. powrotu na wierzch stosu dobierania czy trafienia do puli Zombie).

Miotacz Ognia

Nowy rodzaj ataku. Zadaje 1 ranę wrogiej jednostce znajdującej się bezpośrednio na sąsiadującym polu. Nie jest to ani strzał, ani cios: Pancernik przed nim nie chroni, a Moduły zwiększające siłę strzału lub ciosu nie zwiększają jego siły. Normalnie działa na jednostki z cechą Latanie.

- Jeśli po rozpatrzeniu ataku pole, w które był skierowany, jest puste (niezależnie od tego, czy znajdująca się tam jednostka została zniszczona tym atakiem, czy pole było puste już wcześniej), połów na nim znacznik Ognia.
- Znacznik Ognia kładzie się tylko wtedy, gdy pole było puste przed atakiem albo zostało zwolnione bezpośrednio w wyniku tego ataku Miotaczem Ognia - nie wtedy, gdy stojąca na nim sojusznica jednostka została wyeliminowana przez wroga w tym samym segmencie Inicjatywy.

SZTAB 1



Cecha specjalna - Przypalanie.

Ataki wręcz.
Miotacze Ognia.
Ognioodporność.

CZYSZCICIEL 4



Gdy otrzyma jakąkolwiek ranę na boku ze **Zbiornikiem Paliwa**, jednostka ta jest natychmiast niszczone i pozostawia znacznik Ognia na polu, na którym zginęła.

Miotacze Ognia.
Wytrzymałość.
Ognioodporność.

ZAMIATACZ 3



Ataki strzeleckie.
Miotacz Ognia.
Ognioodporność.

CHEMIK 1



Atak wręcz.
Atak strzelecki.
Miotacze Ognia.
Ognioodporność.

HAZARDER 3



Ataki wręcz.
Atak strzelecki.
Ognioodporność.

ANIÓŁ 2



Ślad Ognia – przesunij się (i/lub obróć) na wolne sąsiednie pole i pozostaw znacznik Ognia na polu, z którego Anioł się poruszył.
Atak strzelecki.

BECZKA PALIWA 2



Wybuch Beczki – za każdym razem, gdy ta jednostka ginie, rozpatruje atak Miotaczem Ognia raniący także własną jednostkę, w kierunku swojej eksplozji (1 rana dla znajdującej się tam jednostki – własnej, wrogiej lub Sztabu). Jeśli w tym kierunku nie ma żadnej jednostki, połóż znacznik Ognia na tym pustym polu.

Beczka położona na znaczniku Ognia natychmiast eksploduje.

Jeśli ta jednostka zostanie usunięta podczas Bitwy, Wybuch Beczki rozpatrywany jest **równocześnie**. Nie może zostać uratowana przez Medyka.

Wybuch Pożaru.

PODPALACZ 2



Połączona jednostka zyskuje atak Miotaczem Ognia w jednym z kierunków, w których już atakuje. Jeśli połączona jednostka może atakować w więcej niż jednym segmencie Inicjatywy i/lub kierunku, gracz musi wybrać tylko jeden z nich, który otrzyma premię Podpalacza.

Wybuch Pożaru.

OFICER 2



Zwiększa siłę strzału połączonej jednostki o 1.
Ognioodporność.

MEDYK 2



Jeśli połączona własna jednostka otrzymuje rany z ataku wrogiej jednostki (lub żetonu Natychmiastowego), wszystkie te rany są przejmowane przez Medyka, który zostaje zniszczony.
Ognioodporność.

ERUPCJA OGNI 1



Pozwala położyć znaczniki Ognia na pustych polach, pojedynczo, tak aby każdy nowo położony znacznik nie sąsiadował z żadnym innym znacznikiem Ognia. **Nie ma obowiązku** położenia maksymalnej liczby znaczników – możesz przerwać wcześniej.

SNAJPER 1



Zadaje 1 ranę jednemu dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy (z wyjątkiem wrogiego Sztabu).

ODEPCHNIĘCIE 3



Jedna z twoich jednostek odpycha jedną sąsiadującą z nią wrogą jednostkę, tak by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole. Gracz odpychanej jednostki nie może jej przy tym obrócić. Wroga jednostka może zostać odepchnięta tylko na wolne pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na które wroga jednostka może zostać odepchnięta, gracz odpychanej jednostki decyduje, na które z nich zostaje odepchnięta.

RUCH 3



Przesunij jednostkę na sąsiednie wolne pole i/lub dowolnie ją obróć.

BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Rozpoczęcie Bitwy kończy turę gracza. Żetonu nie można zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał już swój ostatni żeton.



Ognioodporność

Jednostka z Ognioodpornością nie może zostać zraniona przez znaczniki Ognia. Ogień gaśnie (jest zdejmowany) w normalny sposób. Sieć nie wyłącza Ognioodporności.



Ślad Ognia

Jednostka z tą cechą pozostawia znacznik Ognia tylko wtedy, gdy porusza się w wyniku użycia tej cechy; w każdym innym przypadku nie pozostawia żadnego.



Wybuch Pożaru

Po zniszczeniu (po pełnym rozpatrzeniu niszczącego efektu) jednostka pozostawia znacznik Ognia na swoim polu, jeśli pole to jest puste. Sieć blokuje tę cechę; Paraliż nie. Egzekucja jej nie uruchamia. W przypadku Kanibalizmu jednostka jest przeciągana na pole kanibalizującej jednostki, więc znacznik się nie pojawia.



Przypalanie (Sztab)

Gdy Sztab zniszczy wrogą jednostkę własnym atakiem, połóż znacznik Ognia na miejscu tej jednostki. Liczy się tylko zniszczenie dokonane przez sam Sztab - sąsiadująca jednostka zniszczona przez jakiegokolwiek inny efekt nie uruchamia tej cechy. Cecha działa wyłącznie podczas Bitwy i jest wyłączona, gdy Sztab jest zasieciowany.

W grze 1 na 1 przeciwko armii Dancer gracz Czyścicieli może po każdej Bitwie położyć 1 znacznik Ognia na dowolnym pustym polu.



Zbiornik Paliwa

Jeśli jednostka otrzyma ranę lub zostanie objęta efektem niszczącym od strony boku oznaczonego symbolem Zbiornika Paliwa, zostaje zniszczona i pozostawia znacznik Ognia na swoim polu. Nie może temu zapobiec Medyk - ikona ma priorytet. Trafienie w narożnik przylegający do boku ze Zbiornikiem Paliwa liczy się jak trafienie w ten bok.