

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Żetony Technologii

Nie można zagrać żetonu Technologii na pole Technologii zajęte przez inny żeton. Zagranego żetonu Technologii nie można przenieść na inne pole.

Żeton Technologii nie jest żetonem planszy. Nie można go sieciować, atakować, przejmować, niszczyć ani obracać za pomocą żetonu Natychmiastowego itp. w szczególności:

- **Zamrożenie** ani **Skoper** nie wpływa na żetony Technologii. Cecha **Spieg** nie pozwala na korzystanie z bonusów żetonów Technologii.
- Obrót żetonem przeciwnika (np. **Zasłona Dymna**, **Ła-pówkarz**) oraz **Wycofanie** nie mogą zostać zagrane na żetony Technologii.

Terror blokuje zagranie żetonu Technologii.

Odrzucenie żetonów Technologii z planszy i przesunięcie znaczników Czasu następuje po zdjęciu innych znaczników z planszy.

Jednostki, będące częścią Macierzy Neodżungli, które nie znajdują się pod wpływem żetonu Technologii obniżające go inicjatywę do 0, zachowują swoją inicjatywę, nawet jeśli część Macierzy ma obniżoną inicjatywę.

Pola Technologii

Na pola Technologii nie można zagrywać żadnych żetonów Natychmiastowych z wyjątkiem żetonów Technologii.

Burza piaskowa nie może być zagrana na pole Technologii. Jeśli burza zostanie zagrana na jedno z pól na wzmocnionej przekątnej, bonus nie przechodzi „ponad” żetonem Burzy, będzie działał jedynie na pola pomiędzy żetonem Technologii, a Burzą Piaskową.

Pułapki nie mogą być zagrywane na pola Technologii.

Pola Technologii nie są uważane za sąsiadujące z polami Wodnymi i nie ograniczają sąsiedztwa pomiędzy nimi. Znaczniki Sąsiedztwa Wodnego umieszcza się na standardowych zasadach na polach Technologii.

Wyrzutnia rakiet nie może wystrzelić na pola Technologii.

Inspiracja

Grający Druciarzami nie może dobrowolnie przełożyć zagra-nego znacznika Inspiracji ani zdjąć go z żetonu Technologii.

Zasieciowanie sztabu blokuje możliwość zagrania znacznika Inspiracji. Jeśli znacznik znajdował się na żetonie Technologii, to w momencie zasieciowania Sztabu wraca do puli Druciarzy. Znacznik należy zwrócić do puli także, gdy na sztab Druciarzy zostanie zagrana Burza Piaskowa.

Przejęta jednostka z cechą Inspiracja działa na standardo-wych zasadach. Korzysta z żetonu Technologii Druciarzy ze znacznikiem Inspiracji.

Ewakuacja

Cecha Ewakuacja nie działa, jeżeli jednostka z tą cechą była zasieciowana w momencie zniszczenia.

Ewakuacja jest rozpatrywana na zakończenie segmentu Inicjatywy, po odrzuceniu z planszy zniszczonych żetonów oraz rozpatrzeniu Szarży.

Z ewakuowanego żetonu usuwane są wszystkie znaczniki - znacznik Inspiracji, rany, sieć itd.

Jeśli Ewakuacja jest rozpatrywana po dobraniu ostatniego żetonu, gracz nie zyskuje dodatkowej tury, ale żeton zostaje normalnie położony na wierzch stosu dobierania.

Vegas może skorzystać z cechy Ewakuacja przejętej jed-nostki. Żetony nie pochodzące ze stosu dobierania, trafiają do odpowiedniej puli początkowej. Nie można ewakuować Obiektu.

Gdy w jednym segmencie Inicjatywy zginie wiele jednostek z tą cechą, gracz rozpatruje ten efekt osobno dla każdej z nich.

FAQ

Z uwagi na liczbę dostępnych armii i ich uni-katowych reguł nie jesteśmy w stanie opisać w instrukcji wszystkich możliwych zależności między nimi. W przypadku pojawienia się wątpliwości co do zasad zapraszamy do zapozna-nia się z FAQ umieszczonym na naszej stronie:



NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNĄ STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, POINFORMUJ O TYM NASZ DZIAŁ OBSŁUGI KLIENTA ZA POŚREDNICTWEM FORMULARZA KONTAKTOWEGO NA NASZEJ STRONIE [HTTPS://PORTALGAMES.PL/PL/REKLAMACJE/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)

**PORTAL
GAMES**

PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNUROW,
TEL./FAX. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

PROJEKTANT ARMII: PIOTR LUBECKI
ROZWÓJ ARMII: JAN MAURYCY
INSTRUKCJA: PIOTR LUBECKI, JAN MAURYCY, GRZEGORZ LEWINSKI
ILUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI, HANNA KUIK
SKŁAD: MATEUSZ KOPACZ
PRODUKCJA: DAMIAN MAZUR

TESTERZY: PAWEŁ CACH, JAKUB CZEKIERDA, JUSTYNA ŚNIEŻEK, DARIUSZ TRZCIŃSKI, RADOSŁAW ZAKRZEWSKI, TOMASZ ŻAK.
PODZIĘKOWANIA: RAFAŁ BIAŁOŃ, MARCIN CHROSTOWSKI, WIKTORIA CIEŚLAK, PAWEŁ GAJDA, MATEUSZ JANISZEWSKI, ANDRZEJ MAZUR, WOJCIECH SKOLIK, TEODOR SOBCEK, RAFAŁ SZYMA.

WAŻNE: Druciarzy nie można używać podczas rozgrywki z zastosowaniem zasad Powiększonego Pola Bitwy (planszy złożonej z 37 heksów).

DRUCIARZE

OPIS FABULARNY

W samych trzewiach Molocha przetrwała społeczność, którą z braku lepszego określenia nazwalibyśmy ludzką. Zbuntowane cyborgi, zbiegli mutanci, potomkowie badaczy i zwykłe niedobitki... Wszyscy oni, dzięki najnowocześniejszym cyborgizacjom i ordynarnie podkradzionym Maszynie zasobom, toczą nieustanną walkę o przetrwanie. Ale jakim kosztem? Gdy człowiek i maszyna łączą się w jednym ciele, zaciera się granica między sojusznikiem a wrogiem.

OPIS ARMII

Druciarze wykorzystują zupełnie nowy rodzaj żetonów - żetony Technologii, by wzmacniać wiele jednostek równocześnie. Dysponują wieloma różnorodnymi wojownikami z przewagą strzelców, z których wielu posiada unikatową cechą **Inspiracja**, umożliwiającą dostosowywanie strategii do aktualnej sytuacji na planszy.

RADA TAKTYCZNA

Grając Druciarzami, wykorzystaj licznych wojowników, aby szybko pokryć kluczowe pola na planszy swoimi atakami i zyskać przewagę liczebną. Siłą armii są żetony Technologii. Nie umieszczaj pochopnie znacznika Inspiracji na żetonie Technologii, jeśli na dłuższą metę ograniczy to możliwość zmiany zdolności Inspiracji na sojuszniczych jednostkach, a nie przynosi wystarczających natychmiastowych korzyści.

RADA DLA PRZECIWNIKA

Jako przeciwnik Druciarzy staraj się zajmować kluczowe pola znajdujące się pod wpływem Technologii, zwłaszcza pola centralne, które często może być objęte działaniem kilku z nich jednocześnie. Śmiało zagrywaj Bitwę, by przyspieszać odrzucanie żetonów Technologii, nawet jeśli nie zadasz w ich trakcie wielu ran. Zmuszaj Druciarzy do wystawiania jednostek na sześciu skrajnych polach, na których nie mogą korzystać ze wsparcia Technologii. Pamiętaj, że Druciarze posiadają dwa żetony obniżające do 0 inicjatywę twoich wojowników.

NOWE REGUŁY

Pola Technologii

Podczas gry z Druciarzami wykorzystywanych jest 6 dodatkowych pól, nazywanych polami Technologii, przedstawionych na ilustracji po prawej.

Pola Technologii znajdują się poza standardowym obszarem gry i nie wpływają na nie żadne efekty. Na pola Technologii mogą być zagrywane jedynie żetony Technologii. Pola

Technologii nie są brane pod uwagę podczas sprawdzania wypełnienia planszy, aby wywołać Bitwę z wypełnienia.

Technologie

Żetony Technologii to specjalne żetony, które mogą zostać zagrane na dwa sposoby:

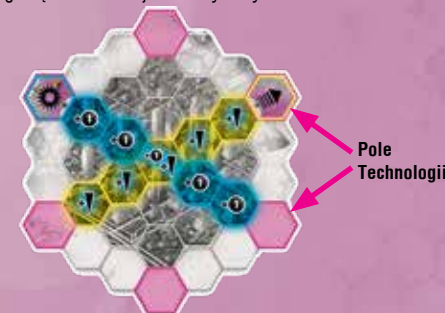
1. Jako standardowy żeton Natychmiastowy (Ruchu, Odepchnięcia, Roszady, Bitwy, Snajpera) zgodnie ze zwykłymi zasadami.
2. Na puste pole Technologii.

Żeton zagrany na pole Technologii jest umieszczany tak, aby jego bonus był zwrócony w kierunku środka planszy. Niektóre żetony Technologii posiadają dwa różne bonusy, aktywny jest jedynie ten z nich, który jest skierowany do środka planszy, a drugi pozostaje nieaktywny.

Bonus żetonu Technologii wzmacnia wszystkie sojusznice jednostki znajdujące się na przekątnej planszy, przy której znajduje się ten żeton.

Żeton Technologii jest odrzucany z planszy na zakończenie Bitwy, jeśli na jego polu Technologii znajdował się znacznik Czasu.

Na potrzeby zasady Pechowego Dobrania żetony Technologii są traktowane jak żetony Natychmiastowe.



Przykład: Na planszy znajdują się 2 żetony Technologii. Jednostki na zaznaczonych polach otrzymają od Technologii odpowiednie wzmocnienia.

Bonusy żetonów Technologii

- +1 Zwiększa o 1 Inicjatywę wszystkich jednostek, na które działa ten bonus.
- +▲/▲ Zwiększa o 1 siłę ciosu/strzału wszystkich jednostek, na które działa ten bonus.

★ Jednostki, na które działa ten bonus, wykonują jeszcze raz swoje ataki w segmencie inicjatywy o 1 niższym. Jeśli taka jednostka sama z siebie wykonuje dwa ataki (posiada 2 symbole Inicjatywy), wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w pierwszym „wolnym” segmencie.

0 **UWAGA!** Ten bonus oddziałuje jedynie na wrogie jednostki. Wszystkie wrogie jednostki, na które działa ten bonus przyjmują Inicjatywę równą zero (bez względu na działające na nie moduły czy inne bonusy do Inicjatywy).

SZTAB 1



Cecha specjalna — Inspirator: W swojej turze gracz kierujący Druciarzami może umieścić znacznik Inspiracji na dowolnym żetonie Technologii.
Ataki wręcz.

SENTINEL 1



Ataki wręcz.
Atak strzelecki.
Pancerz.
Obrót: raz na turę możesz dowolnie obrócić jednostkę z cechą Obrót.

ZABÓJCA MASZYN 2



Atak wręcz.
Atak strzelecki.

PSYCHOCYBORG 2



Ataki wręcz.
Inspiracja.
Wytrzymałość.

SKORPION 2



Atak strzelecki.
Inspiracja.

TETRA 3



Ataki wręcz.

OSA 2



Atak wręcz.
Atak strzelecki.
Obrót.

PŁACZKA 3



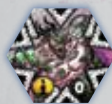
Ataki wręcz.
Atak strzelecki.
Pancerz.

ŻOŁNIERZ UMO 2



Atak wręcz.
Ewakuacja.

ERROR 1



Ataki wręcz.
Inspiracja.

DRUCIARZ 1



Sieć.
Inspiracja.



Znaczniki Czasu

Podczas rozpoczęcia gry, po wyłożeniu na planszy swojego Sztabu, gracz kierujący Druciarzami dowolnie umieszcza po jednym znaczniku Czasu na trzech różnych polach Technologii.

Po Bitwie wszystkie żetony Technologii znajdujące się na polach ze znacznikami Czasu zostają odrzucone. Następnie, jeśli na planszy znajdują się jakiegokolwiek żetony Technologii, znaczniki Czasu przesuwają się na kolejne pole Technologii zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli na planszy nie ma żetonów Technologii, gracz może je przesunąć lub pozostawić na dotychczasowych polach.

Znaczniki Czasu w żaden sposób nie ograniczają zagrywania żetonów Technologii na pola Technologii.

SNAJPER 1



Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika.
Bonusy Technologii:
1x 0

ROSZADA 2



Dwie sąsiadujące ze sobą własne niezasieciowane jednostki (w tym Sztab) mogą zamienić się miejscami, lecz nie mogą się przy tym obrócić.
Bonusy Technologii:
1x +1 1x ★

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.
Bonusy Technologii:
1x +▼ 1x +! 1x ★

RUCH 4



Przesuń dowolną własną jednostkę o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.
Bonusy Technologii:
1x +1 1x +▼ 1x +! 1x ★

BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton. Wywołanie Bitwy kończy turę gracza.
Przełączanie Technologii: raz na turę możesz obrócić żeton Technologii o 180°, zmieniając aktywny bonus.

Bonusy Technologii:

1x ★ / 1x +▼ 1x ★ / 1x +!
1x +1 / 1x 0 1x +1 / 1x +▼
1x +1 / 1x +!



Inspiracja

Cecha Sztabu **Inspirator** pozwala w trakcie tury umieścić znacznik Inspiracji na dowolnym żetonie Technologii na planszy.



- znacznik Inspiracji

Od tego momentu wszystkie jednostki z cechą **Inspiracja** (niezależnie od ich położenia na planszy) zyskują cechę odpowiadającą temu żetonowi Technologii, tak jak wskazano poniżej:

=
Mobilność: Jednostka może w każdej własnej turze poruszyć się o 1 pole i/lub dowolnie się obrócić.

=
Odepchnięcie: Jednostka może w każdej własnej turze odepchnąć jedną jednostkę przeciwnika.

=
Roszada: Jednostka może w każdej własnej turze zamienić się miejscami z niezasieciowaną sąsiadującą własną jednostką (niezależnie czy posiada ona cechę Roszada czy nie, w tym ze Sztabem).

Znacznik Inspiracji umieszczony na żetonie Technologii Bitwy lub Snajpera nie zapewnia żadnej dodatkowej cechy jednostkom z cechą Inspiracja.

Gdy żeton Technologii ze znacznikiem Inspiracji zostaje odrzucony z planszy, znacznik Inspiracji wraca do grającego Druciarzami.



Ewakuacja

Na zakończenie segmentu Inicjatywy, w którym jednostka z tą cechą zostaje zniszczona, jej dotychczasowy właściciel może wybrać jeden z własnych żetonów obecnych na planszy: jednostkę (z wyjątkiem Sztabu) lub żeton Technologii, i przenieść go na wierzch stosu dobierania, z którego pochodzi. Przy dobieraniu żetonów trafi on jako pierwszy na rękę.

Zapisz się do newslettera, by otrzymać gratis dodatkowe materiały do gry!
<https://portalgames.pl/pl/newsletter/>

X - liczba żetonów