

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Pułapki

Nie można rozbroić pułapki żetonem Natychmiastowym. Burza Płaskowa nie rozbraja znaczników Pułapek. Ruchome płaski mogą przesunąć się na znacznik Pułapki i ją aktywować.

Nie można zagrywać znaczników Pułapek na pola wodne.

Wycofanie

W rozgrywce przeciwko Dancerowi, Wycofanie zagra na Obiekt zadaje mu 1 Obrażenie, ale nie cofa tego Obiektu.

Z żetonu przeciwnika cofanego z planszy przez żeton Wycofania usuwane są wszystkie znaczniki - rany, ścieć, paraliż, jad, sytość Troglodytów, znaczniki Inkubatora Mephisto, znaczniki zombie Death Breath itd.

Jeśli Wycofanie zostanie zagrane po ostatniej turze przeciwnika, nie zyskuje on dodatkowej tury, ale zostaje normalnie położony na wierzch stosu dobierania.

Zapisz się do newslettera, by otrzymać gratis dodatkowe materiały do gry!
[PORTALGAMES.PL/NEWSLETTER/](https://portalgames.pl/pl/newsletter/)

Zawartość pudełka:

35 żetonów Partyzantów, 2 znaczniki Partyzantów,
8 znaczników Pułapek, 8 znaczników Ran,
1 zapasowy żeton, instrukcja.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA 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/REKLACJE/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)

PROJEKTANCI ARMII: ARTUR PAWŁOWSKI, MARCIN ZAPART
ROZWÓJ ARMII: JAN MAURYCY
INSTRUKCJA: ARTUR PAWŁOWSKI, MARCIN ZAPART, JAN MAURYCY
ILUSTRACJE: HANNA KUİK
SKŁAD: MATEUSZ KOPACZ



www.portalgames.pl

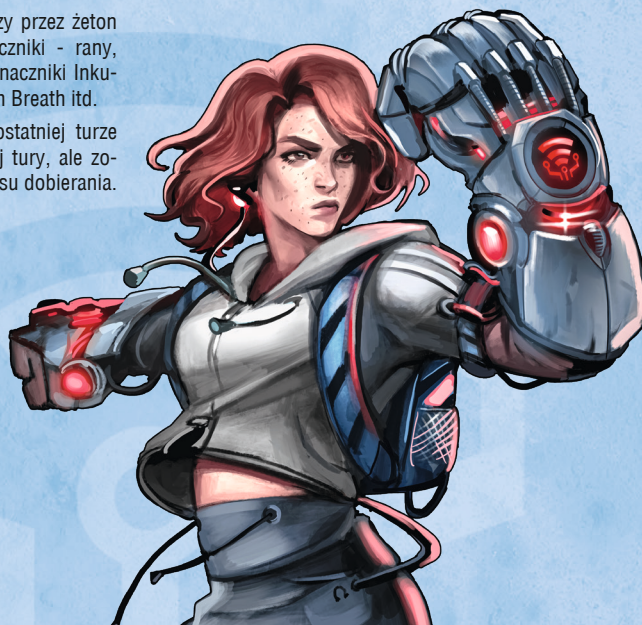
TESTERZY: JAKUB CZEKIERDA; WOJTEK DUDA; GRZEGORZ FILIPOWSKI; PIOTR KOWALSKI; MARIUSZ KULCZYCKI; GABRIEL, MAKSI
I TOMASZ PAWŁOWSCY; WOJCIECH SKOLIK; OLEK TRZEWICZEK; WIKTORIA I RAFAŁ; RADOSŁAW ZAKRZEWSKI; TOMASZ I ROMEK ZAK.
Dziękujemy Wam!

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: GRZEGORZ LEWIŃSKI, JOANNA KIJANKA

Ładunek Wybuchowy

Medyk może w normalny sposób przejść na siebie obrażenia ofiary Ładunku Wybuchowego.

Jeśli Ładunek Wybuchowy nie eksploduje na samym początku Bitwy (np. poprzez zasieciowanie), nie może już eksplodować w jej trakcie (np. po uwolnieniu z sieci). Jeśli Ładunek Wybuchowy nie jest podłączony do żadnej ofiary, nie eksploduje w ogóle. Jeśli jest podłączony do wrogiego Sztabu, wybucha, ale nie czyni Sztabowi żadnej szkody. W grze przeciwko Dancer, Ładunek Wybuchowy zadaje Obiektom 1 ranę. Ładunek Wybuchowy może być w normalny sposób sieciowany, przejmowany, odpychany itp.



PARTYZANCI

OPIS FABULARNY

Mówią, że doktor jest ostatnią nadzieją ludzkości. I że nikt nie zna Molocha tak dobrze jak on. Kiedy nie toczy z Molochem walki na umysły, całą swoją energię poświęca na kontrolowanie siatki Partyzantów oraz wymyślanie nowych rodzajów broni i taktyk. Kwatery doktora ukryta jest głęboko pod ziemią, w schronie, a współrzędne są nieznane. Nawet jeśli ktoś ślepym trafem zawędruje w te okolice, nie uzyska dostępu do kompleksu. Strażnicy, działka, miny i pułapki – dziesiątki różnych zabezpieczeń bronią przejścia ludziom i maszynom.

OPIS ARMII

Główną zaletą armii jest wysoki poziom kontroli planszy poprzez uzbrajanie znaczników Pułapek na niezajętych polach planszy. Pułapki uzbrajane są na kilka niezależnych sposobów. Rozmieszczenie na planszy konkretnych rodzajów pułapek nie jest znane przeciwnikowi aż do chwili ich aktywacji. Ponadto armia cechuje się dużą wytrzymałością i siłą ataku jednostek oraz żetonem podwójnym **TAKTYKA**, który daje wybór dostosowania swoich działań do bieżącej sytuacji na planszy.

RADA TAKTYCZNA

Partyzanci powinni wykorzystać możliwości obrotu Sztabu, tak by ten mógł optymalnie wykorzystać swoją zdolność do uzbrajania pułapek. Partyzanci powinni uzbroić jak najwięcej pułapek we wczesnych fazach gry, przejmując w ten sposób kontrolę nad jak największą liczbą pól. W późniejszych fazach uzbrajanie pułapek jest trudniejsze. Od właściwego rozmieszczenia pułapek i optymalnego wykorzystania ich efektów zależy powodzenie tej armii.

RADA TAKTYCZNA DLA PRZECIWNIKA

Plansza szybko zapełni się pułapkami. Często warto zaryzykować słabszy żeton i położyć go na polu z pułapką, by zdobyć kluczowe pole. Zwróć uwagę, że większość Pułapek nie ma efektów oddziaływujących na żetony Podłoża. Jeżeli zajmiesz puste pola na linii Wyrzutni Pułapek, przeciwnik nie będzie mógł uzbrajać pułapek.

NOWE REGUŁY

Pułapki

Znaczniki Pułapek można położyć tylko na pustym polu planszy. Pułapki nie mogą być zagrywane na żetony Podłoża oraz pola, na których znajduje się już inny znacznik Pułapki.

Na znaczniku Pułapki może zostać w normalny sposób postawiony (lub przesunięty za pomocą Ruchu, itp.) dowolny żeton, zarówno własny, jak i wroga, w tym także żetony Podłoża, co w zależności od rodzaju żetonu, spowoduje jej rozbrojenie bądź aktywację. Jest to jedyny sposób na usunięcie znacznika Pułapki z planszy.

Znaczników Pułapek nie można poruszać, odpychać, sieciować, przejmować, ranić, itd. **Nie działają** na nie żetony natychmiastowe (Snajper, Granat, Bomba, Mała bomba...). Znaczniki Pułapek nie blokują linii strzału. Nie są brane pod uwagę podczas sprawdzania zapełnienia planszy na potrzeby bitew wywołanych przez zapełnienie.

Gracz kontrolujący Partyzantów może w dowolnym momencie swojej tury podglądać wystawione na planszę znaczniki Pułapek, jednak w żadnym wypadku nie może ich podmieniać na inne znajdujące się w puli ani wymieniać z innymi znajdującymi się już na planszy.

W swojej turze można uzbroić więcej niż jedną pułapkę, o ile na planszy znajdują się puste pola oraz został zagrany żeton umożliwiający ich wyłożenie.

Żetony Pułapek

Uzbrojenie - oznacza wystawienie zakrytego znacznika Pułapki na puste pole planszy.

Rozbrojenie - następuje, gdy dowolny żeton Partyzantów zostanie zagrany albo poruszony na pole ze znacznikiem Pułapki. Znacznik nie jest odkrywany i wraca do puli dostępnych pułapek. Rozbrojoną pułapkę będzie można zagrać ponownie zgodnie ze standardowymi zasadami.

Aktywacja - następuje gdy dowolny żeton przeciwnika (w tym Sztab), znajdzie się na polu ze znacznikiem Pułapki. Znacznik jest ujawniany, po czym rozpatruje się wskazany na nim efekt. O ile nie wskazano inaczej, po rozpatrzeniu efektu, pułapkę należy odrzucić z gry.

Uwaga: Jeżeli przeciwnik zagrywa żeton na pole ze znacznikiem Pułapki, przed jego odkryciem musi określić orientację zagrywanego żetonu. Zdolności takie jak Rekonesans czy Abordaż są rozpatrywane dopiero po rozpatrzeniu efektu danej Pułapki.

SZTAB 1



Ataki wręcz.

Cecha specjalna – Wyrzutnia pułapek: Raz na turę gracz może położyć zakryty znacznik Pułapki na dowolnym pustym polu planszy znajdującym się w linii prostej od Wyrzutni pułapek.

USPIÓNY AGENT 2



Atak wręcz.

Uzbrojenie pułapki: W momencie zagrania, gracz kierujący Partyzantami może wyłożyć znacznik Pułapki na sąsiadującym pustym polu, w kierunku wskazanym na tym żetonie.

Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych podłączonych jednostek.

ASYSTENTKA DOKTORA 2



Obrót.

Ataki wręcz.

Uzbrojenie pułapki: W momencie zagrania, gracz kierujący Partyzantami może wyłożyć znacznik Pułapki na każdym sąsiadującym, pustym polu, w kierunkach wskazanych na tym żetonie.

DRON STRAŻNIK 1



Uzbrojenie pułapki: W momencie zagrania, gracz kierujący Partyzantami może wyłożyć znacznik Pułapki na każdym sąsiadującym, pustym polu, w kierunkach wskazanych na tym żetonie.

Ładunek Wybuchowy: Na samym początku Bitwy (jeszcze przed fazami inicjatywy), sąsiadujący żeton przeciwnika, wskazany przez ikonę eksplozji, zostaje całkowicie zniszczony. W tym samym momencie zostaje również zniszczony sam Dron Strażnik. Ładunek wybuchowy nie wyrządza żadnej szkody Sztabom.

CYBORG CHARLIE 4



Ataki wręcz.

Wytrzymałość.

PROWOKATORKA 3



Ataki wręcz.

Pancerz.

GUSTAV 2.0 2



Pancerz.

Atak strzelecki raniący wszystkie wrogie jednostki na linii strzału. Na ten atak strzelecki nie działają bonusy, które zwiększają siłę zwykłego strzału. Pancerz normalnie obniża siłę tego strzału o 1.

SZALONY SID 1



Atak Strzelecki.

Pancerz.

ZWIADOWCA WETERAN 1



Zwiększa o 2 inicjatywę własnej podłączonej jednostki.

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 inicjatywę własnych podłączonych jednostek.

MEDYK 1



Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub żetonu natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są ignorowane.

SZOFER 1



Każda własna połączona jednostka może raz na turę wykonać obrót.

Wytrzymałość.

ZARZĄDCA BUNKRA 1



Wszczep. Uruchamiając ten wszczep, Sztab może się dowolnie obrócić.

Wytrzymałość.

WYCOFANIE 1



W momencie zagrania tego żetonu, gracz kierujący Partyzantami wycofuje (przenosi na wierzch stosu dobierania pierwotnego właściciela) dowolną wrogą jednostkę (z wyjątkiem Sztabu). Gdy przeciwnik w swojej turze będzie dobierał nowe żetony, jako pierwszy dobierze ten żeton.

TAKTYKA 4



Żeton ten pozwala na wykonanie 1 z 2 czynności:

- Odepchnięcie wrogiej jednostki.
- Położenie znacznika Pułapki na dowolnym pustym polu planszy.

RUCH 3



Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na puste pole.

BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton. Wywołanie Bitwy kończy turę gracza.

Pułapki:



- **Mina x1** – w momencie aktywacji znajdująca się na tej pułapce jednostka automatycznie zostaje zniszczona i usunięta z planszy. Medyk może w normalny sposób przejąć obrażenia zadawane przez tę pułapkę. **Nie działa na Sztaby.**



- **Zasłona dymna x1** – gracz kierujący Partyzantami może dowolnie obrócić jednostkę przeciwnika, która aktywowała tę pułapkę.



- **Świder x1** – gracz kierujący Partyzantami może przenieść jednostkę, która aktywowała pułapkę na dowolne inne puste pole planszy bez możliwości jej obrócenia. Jeśli nie ma takiego pola to ta pułapka nie wywołuje żadnego efektu. Jednostka nie może zostać przeniesiona na pole z żetonem Podłoża ani z inną pułapką. **Nie działa na żetony Podłoża.**



- **Medpack x2** – nie wywołuje żadnego efektu na żetonie przeciwnika, który aktywował tę pułapkę. Zamiast tego gracz kierujący Partyzantami umieszcza ten znacznik na jednostce Partyzantów na sąsiadującym polu - zyskuje ona dodatkową Wytrzymałość. Znacznik jest zdejmowany po otrzymaniu pierwszej Rany przez jednostkę. Jeżeli nie ma żadnej sąsiadującej jednostki Partyzantów - nic się nie dzieje.



- **Sieć x1** – jednostka, która aktywowała tę pułapkę, pozostaje zasieciowana do końca najbliższej bitwy. Należy umieścić ten znacznik Pułapki na tej jednostce. Po bitwie znacznik zostaje zdjęty z jednostki i usunięty z gry.



- **Wściekliwość x1** – ataki jednostki, która aktywowała tę pułapkę, otrzymują cechę Friendly Fire. Należy umieścić ten znacznik Pułapki na tej jednostce. Do końca najbliższej bitwy ta jednostka zadaje obrażenia zarówno wrogim, jak i sojusznikom jednostkom. Jeżeli ta jednostka posiada Sieć, ta Sieć traktowana jest jako Palęcza Sieć, tj. sieciuje jednostki wrogie, jak i własne. Po bitwie znacznik zostaje zdjęty z jednostki i usunięty z gry.



- **Paraliż x1** – jednostka, która aktywowała tę pułapkę, zostaje sparaliżowana do końca najbliższej bitwy. Sparaliżowana jednostka może się poruszać i wykonywać wszelkie akcje z wyjątkiem jakichkolwiek ataków. Należy umieścić ten znacznik Pułapki na tej jednostce. Po bitwie znacznik zostaje zdjęty z jednostki i usunięty z gry.

Wszczepy:

Wszczepy to nowy typ jednostek, umożliwiający graczowi wykonanie widocznej na żetonie Wszczepów akcji podczas jego tury. Raz na turę gracz może uruchomić jeden z leżących na planszy Wszczepów jego własnej armii.