

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Adaptacja

Zasieciowany żeton nie może zmienić strony.

Nie można obrócić żetonu, jeżeli nie zmienił on strony.

Ruchome piaski

Medyk może w normalny sposób przejąć rany zadawane przez Ruchome piaski.

Jeśli podczas Bitwy na polu z Ruchomymi piaskami znajduje się Sztab, Ruchome piaski zostają automatycznie ściągnięte z planszy, nie czyniąc Sztabowi żadnej szkody.

Ładunek wybuchowy – Ładunek wybuchowy działa w tym samym momencie co Ruchome piaski.

Obiekt Dancer – Jeśli na Ruchomych piaskach znajduje się Obiekt Dancera, na początku Bitwy otrzymuje on jedną ranę, po czym Ruchome piaski zostają zdjęte z planszy.

Wojownicy z cechami Modułów

Skoper - Przejmuje tylko Moduł Wojownika z tą cechą, Wojownik wciąż standardowo atakuje.

Cecha Szpieg - Jednostki z cechą Szpieg mogą standardowo przyłączyć się do Modułów Wojowników z cechami Modułów (w przypadku cechy modułu Medyka, jeśli dochodzi do wyboru między dwoma przyłączonymi jednostkami, wciąż decyduje gracz kierujący Medykiem polowym).

Medycy polowi Santa i Lu - Nawet jeżeli w Inicjatywie 0 Medyk polowy anuluje rany połączonych jednostki (gdyż np. Szpieczy przeciwnika mogą się do nich dołączać), wciąż zdąży wykonać swój atak. Medyk

polowy nie może ocalić jednostki, jeżeli sam otrzymuje rany i jest niszczonej w tej samej Inicjatywie.

Burza piaszkowa

Ruchome piaski/Ładunek wybuchowy - Jeśli Burza piaszkowa zostanie rzucona na pole z Ruchomymi piaskami lub Ładunkiem wybuchowym to nie zadziałają one w trakcie Bitwy.

Stalowa sieć - Jeśli Burza piaszkowa została rzucona na Sztab Stalowej Policji, Stalowa Sieć natychmiast przestaje działać i wraca do gracza.

Kolec - Jeśli Burza piaszkowa została rzucona na Sztab Mephisto, Kolec nie zadziała. Po zakończeniu Bitwy zostaje normalnie zdjęty z planszy i wraca do gracza.

Death Breath - Jeśli położymy Burzę piaszkową na Sztab Death Breath, to podczas tej Bitwy cecha Ożywianie nie działa. Jednak standardowo, jednostki które zginą trafiają do Puli Zombie.

Neodżungla - Jeśli Burza piaszkowa zostaje rzucona na Sztab Neodżungli, wyłącza działanie Macierzy. Rzucona na dowolny inny żeton nie powoduje przerwania Macierzy. Żeton objęty działaniem Burzy piaszkowej wciąż przenosi działanie Macierzy, chociaż podpięte bezpośrednio do niej Moduły traktowane są jak niepodłączone do niczego.

Jad - Jeśli Burza piaszkowa znajduje się na jednostce ze znacznikami Jadu, nie zadają one ran.

Dziura - Jeśli Burza Piaszkowa znajduje się na polu z Dziurą, Dziura nie zostaje rozpatrzona podczas Bitwy.

Znaczniki (np. Inkubatora, Kolca, Sieci dystansowej) - Jeśli Burza piaszkowa znajduje się na żetonie ze znacznikami, wracają one normalnie do dostępnej puli gracza.

Moduły dalekiego zasięgu - Burza piaszkowa blokuje działanie modułów dalekiego zasięgu.



OPIS FABULARNY

Sand Runners to pozostałość oddziału wojskowego, który na początku wojny został wysłany do walki z Molochem. Zgraja trepów, którym odużyło do szczętu. Żołnierze i luzacy, z lekkim podejściem do życia, ale twardzi i karni na polu walki. Tyle i tylko tyle? Dokładnie wtedy gdy uznasz, że poznałeś ich na wylot, wokół Runnersów zaczyna się dzieć się rzeczy, o których nie śniło się szamanom...

OPIS ARMII

Główną zaletą armii jest możliwość wyłączania z Bitwy kluczowego pola za pomocą Burzy piaszkowej. Kilku Wojowników Sand Runnersów posiada cechy Modułów co pozwala im wspierać się wzajemnie podczas Bitwy. Ponadto, żeton Sztabu jest dwustronny i jedna ze stron pozwala mu wyeliminować pojedynczy groźny, lecz wolniejszy cel, zanim ten zdąży zaatakować.

Wadą armii jest stosunkowo niska bazowa Inicjatywa. Dodatkowo, nierozważne odwrócenie Sztabu na stronę z atakiem w tylko jednym kierunku, może skutkować brakiem możliwości zabicia otaczających go jednostek podczas Bitwy.

RADA TAKTYCZNA

Staraj się identyfikować jednostki, które zapoczątkowują niekorzystny łańcuch wydarzeń w trakcie Bitwy - to właśnie one powinny stać się celem Burzy piaszkowej. Pamiętaj, że jej użycie nie pozwoli Ci wyeliminować żetonu, na który została zagrana. Burza piaszkowa rzadko kiedy rozwiązuje problem - pozwala za to zmierzyć się z nim kiedy będziesz na to gotowy.

Pamiętaj, że Ruchome piaski nie działają na Twojej jednostki. Pod tym względem świetnie sprawdzają się nie tylko jako obrona Sztabu, ale również zarezerwowane miejsca na atak przy Sztapie przeciwnika.

NOWE REGUŁY

Dwustronny Sztab



Sztab Sand Runnersów w trakcie gry wykorzystuje obie strony (awers oraz rewers). Podczas rozstawiania Sztabów, gracz kontrolujący Sand Runnersów wybiera na której stronie wyklada swój Sztab.

Adaptacja

Raz na turę żeton może zmienić stronę, na której się znajduje, dowolnie się przy tym obracając.

ŻETONY PODŁOŻA

Żetony Podłoża można położyć tylko na wolne pole. Na Żetonie Podłoża może zostać w normalny sposób ustawiona (lub przesunięta za pomocą Ruchu, itp.) dowolna jednostka, zarówno własna, jak i wroga. Żetony Podłoża nie są traktowane jak jednostki i nie można ich przesuwac, odpychać, siecować, przejmować, ranić, itd. Mogą zostać zniszczone tylko przez atak za pomocą Żetonów Natychmiastowych (Snajper, Granat, Bomba, Mała bomba, itp.). Żetony Podłoża nie blokują linii strzału - można w normalny sposób strzelać ponad nimi. Żeton Podłoża nie liczy się przy sprawdzaniu zapełnienia planszy (w przypadku Bitew wywołanych automatycznie przez zapełnienie planszy).

Burza piaszkowa



Burza piaszkowa jest specjalną odmianą żetonu Bitwy - standardowo podlega wszystkim zasadom jej zagrania (jej zagranie kończy turę, nie można jej zagrać po tym jak którykolwiek z graczy dociągnął już ostatni żeton itp.), jednak przed samym rozpoczęciem Bitwy jest kładzona na dowolny żeton (zarówno własny jak i przeciwnika, w tym również Sztab czy Żeton Podłoża) lub puste pole. To pole jest traktowane jakby nie brało udziału w Bitwie. To znaczy, że znajdująca się na nim jednostka lub żeton podłoża nie zadaje oraz nie otrzymuje ran, nie może wykonywać żadnych akcji, ani zapewniać bonusów. Dodatkowo to pole blokuje linię strzału, czyli wszelkie ataki strzeleckie (w tym te o cechach Moździerz, Strzał snajperski, Gauss, Wyrzutnia Rakiet czy Shotgun). Po Bitwie usuń żeton Burzy piaszkowej z pola, na którym się znajduje.

Chcesz dowiedzieć się więcej o parze Medyków polowych? Odwiedź stronę www.portalgames.pl

Zawartość pudełka:

35 żetonów Sand Runners, 14 znaczników Ran,
2 znaczniki Sand Runners, 2 znaczniki Ruchomych piasków,
zapasowy żeton, instrukcja.

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

AUTOR: Michał „Walec” Walczak
ROZWÓJ ARMII: Joanna Kijanka,
INSTRUKCJA: Joanna Kijanka, Grzegorz Lewiński
ILUSTRACJE: Maciej Janik, Jakub Fajtanowski
SKŁAD: Maciej Mutwil, Rafał Szyma



www.portalgames.pl

TESTERZY: Marcin Zapart, Barbara Wolińska, Marta i Wojciech Kozok, Artur „Krasnolud” Pawłowski, Mateusz „Karczu” Karcz, Marcin Pałys, Michał Gamrat, Piotr Budzichowski. Dziękujemy wam!
Podziękowania dla Michała Oracza za opiekę merytoryczną.

PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

Dwustronny SZTAB 1



Cecha specjalna –
Adaptacja - Raz na turę może zmienić stronę na której się znajduje, dowolnie się przy tym obracając.



Atak wręcz.

Atak wręcz oraz Pancerz.

RUCH 3



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

BURZA PIASKOWA 5



Zagraj ten żeton na dowolne pole planszy (nawet jeżeli jest zajęte), a następnie rozpocznij Bitwę. W trakcie Bitwy to pole nie będzie brało udziału w Bitwie, dodatkowo blokując linię strzału. Po rozpatrzeniu Bitwy żeton Burzy piaskowej jest odrzucany z planszy.

RUCHOME PIASKI 2



Żeton podłoża.

Jeśli na początku Bitwy jakkolwiek wroga jednostka znajduje się na polu z Ruchomymi piaskami, zarówno ona, jak i Ruchome piaski automatycznie zostają zniszczone i usunięte z planszy.

Tuż po zagraniu Burzy piaskowej (ale przed rozpoczęciem Bitwy), jeżeli Ruchome piaski nie mają na sobie żadnego żetonu, mogą zostać przemieszczone na dowolne sąsiadujące, wolne pole.

Uwaga: Ruchome piaski posiadają znacznik pomocniczy, kładziony na stojącej na nich jednostce, który przypomina o ich położeniu.



- znacznik Ruchomych piasków (x2)

ODEPCHNIĘCIE 2



Jedną z własnych jednostek odpycha sąsiadującą z nią jednostkę wroga poruszając ją o jedno wolne pole (bez obrotu), tak aby po odepchnięciu już ze sobą nie sąsiadowały. Jeśli do wyboru jest kilka wolnych pól, wtedy wróg decyduje na które zostanie przesunięty.

CYNGIEL 1



Atak strzelecki.
Atak wręcz.
Pancerz.

AMOK 3



Atak wręcz. Mobilność.
Cecha Modułu: Zwiadowca - zwiększa o 1 Inicjatywę własnej połączonej Jednostki.

STARA GWARDIA 2



Atak strzelecki.
Atak wręcz.

KAFAR 3



Atak wręcz.
Pancerz.
Wytrzymałość.

MEDYCY POŁOWI: SANTA I LU 2



Atak wręcz.
Cecha Modułu: Medyk - Jeśli własna połączona jednostka, otrzymuje rany z jednego ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego, Jadu, Odłamków itd.), wtedy jednostka z cechą Medyka musi zginąć zamiast niej, a tamte rany zostaną anulowane.



Uwaga: Medyk połowy posiada dwie grafiki - nie mają one jednak żadnego wpływu na reguły.

SEKATOR 2



Atak strzelecki.

FATAMORGANA 2



Działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich Inicjatywę o 1.

OFICER I 2



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

WÓDZ 2



Połączona z Wodzem jednostka może wykonać jeszcze raz swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeżeli jednostka sama z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy trzeci, dodatkowy atak nastąpi w kolejnym niższym o 1 segmencie.

OFICER II 1



Zwiększa o 1 siłę strzału własnych połączonych jednostek.

KARAWANA 2



Mobilność. Własna połączona jednostka otrzymuje cechę Mobilność (może wykonać ruch i/lub obrót, nawet taki po którym nie będzie już sąsiadowała z Karawaną).

X - liczba żetonów

Przykład rozpatrywania Burzy piaskowej



Przed rozpoczęciem Bitwy gracz Sand Runnersów kładzie żeton Burzy piaskowej na Wyrzutni rakiet. Następnie wykonuje ruch Ruchomymi piaskami.



W Inicjatywie 2:

Szpieg-strzelec trafia w pancerz Sztabu Sand Runnersów nie zadając żadnych ran. Jego drugi kierunek ataku jest blokowany przez Burzę piaskową.

Stara gwardia trafia w Sztab Nowego Jorku, zadając mu 1 ranę, jego drugi kierunek ataku jest blokowany przez Burzę piaskową.

Strzelec wyborowy zadaje 1 ranę Sztabowi Sand Runnersów.

Sztab Sand Runnersów zadaje 2 rany Strzelcowi wyborowemu, zabijając go.

Wyrzutnia rakiet jest pod wpływem Burzy piaskowej, więc nie atakuje oraz nie otrzymuje żadnych ran.