

WSTĘP

Babel 13, wysunięta baza Nowego Jorku, z dnia na dzień traci kontakt z dowództwem. Jej obrońcy muszą stawić czoła przeciwnikowi, którego dotąd nie znali: siłom zmutowanej Natury - Neodżungli. Rozpoczyna się starcie, w którym stawką jest przetrwanie. Na pomoc ekipie bazy zostaje wysłana z odległego Nowego Jorku drużyna wyszkolonych żołnierzy, jednak czy zdążą na czas?

Neuroshima Hex: Babel 13 to pierwszy dodatek do gry *Neuroshima Hex*. W pudełku znajdują się dwie nowe, unikalne armie: opancerzone siły Nowego Jorku i pełna symbiotycznych bestii Neodżungla, a także modyfikujące i rozbudowujące planszę żetony terenu, dzięki którym gracze otrzymują opcję rozgrywania scenariuszy.

NOWE REGUŁY: OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

Dodatek Babel 13 wnosi do gry wiele nowych jednostek i reguł, które opisano poniżej.

ŻETONY PLANSZY - OPIS NOWYCH IKON:

Jad

Jeśli jednostka z ikoną Jadu zada obrażenia wrogiej jednostce (także Sztabowi), trafiona jednostka oprócz otrzymania tych obrażeń zostaje zatruta. Kładzie się na niej znacznik Jadu i odąd na początku każdej Bitwy (jeszcze przed fazami inicjatywy) otrzymuje ona automatycznie 1 ranę.



- znacznik Jadu



Strzał snajperski

Strzelec może wybrać, którą wroga jednostka na linii strzału zostanie przez niego trafiona (czyli nie musi to być zawsze pierwsza wroga jednostka na linii strzału). Jednostkę trafioną Strzałem snajperskim w normalny sposób chroni Pancerz.



Szpieg

Jednostka może przyłączać się do wrogich Modułów (lub Sztabów) tak jakby były to Moduły (lub Sztaby) własnej armii i po przyłączeniu automatycznie korzysta z dawanych przez nie bonusów (Moduł nadal jednak może dawać bonus również własnym przyłączonym jednostkom). W przypadku połączenia z wrogim Medykiem, gdy Medyk ten ma możliwość przejęcia obrażeń Szpiega albo własnej przyłączonej jednostki, wtedy decyduje gracz kierujący Medykiem.

Odepchnięcie

Jednostka posiadająca ikonę Odepchnięcia może w każdej swojej turze za darmo odepchnąć jedną jednostkę przeciwnika.



NOWE ŻETONY NATYCHMIASTOWE



Mała bomba

Zadaje 1 ranę każdej jednostce (tak wrogiej, jak i własnej) stojącej na każdym z trzech pól rażenia. Pole rażenia Małej bomby to 3 heksy wzajemnie ze sobą sąsiadujące (tak jak przedstawiono na żetonie Małej bomby). Małą bombę trzeba rzucić tak, by pole jej rażenia nie wykroczyło poza planszę. Mała bomba nie zadaje obrażeń Sztabom.



Roszada

Dwie sąsiadujące ze sobą własne jednostki (także Sztab) mogą zamienić się miejscami, lecz nie mogą się przy tym obrócić. Zasieciowana jednostka nie może wykonać Roszady.

ŻETONY PODŁOŻA (NOWY RODZAJ ŻETONÓW)

Żetony Podłoża to nowy rodzaj żetonów, jaki mogą zawierać armie. Żeton Podłoża można położyć tylko na wolne pole. Na Żeton Podłoża może zostać w normalny sposób postawiona (lub przesunięta za pomocą Ruchu, itp.) dowolna jednostka, zarówno własna, jak i wroga. Żetony Podłoża nie są traktowane jak jednostki i nie da się ich przesunąć, odpychać, siećować, przejmować, ranić, itd. Mogą zostać zniszczone tylko przez atak za pomocą Żetonów natychmiastowych (Snajper, Granat, Bomba, Mała bomba). Żetony Podłoża nie blokują linii strzału – można w normalny sposób strzelać ponad nimi. Żeton Podłoża nie liczy się przy sprawdzaniu zapalenia planszy (dotyczy to Bitew wywołanych automatycznie przez zapalenie planszy).



Mina

Jeśli jakiegokolwiek własna lub wroga jednostka (oprócz Sztabu) znajdzie się na polu z Miną, zarówno ona, jak i Mina, automatycznie zostają zniszczone i usunięte z planszy. Medyk może w normalny sposób przejąć obrażenia zadawane przez Minę. Jeśli na polu z Miną znajdzie się Sztab, Mina zostaje automatycznie zniszczona, nie czyniąc Sztabowi żadnej szkody.



Korzenie

Korzenie, pomimo tego, że nie są jednostką, w normalny sposób wliczają się do Macierzy, stanowią jej biernie, lecz trudne do usunięcia przedłużenie. Korzenie nie są jednostką i nie można do nich przyłączać Modułów.



NOWY JORK

Miasto Nowy Jork nie upadło. Zniszczone bombami atomowymi, zmienione w twierdzę pośród ruin, wciąż walczy w obronie ideałów Wolnej Ameryki. Z czasem stało się stolicą mini-państwa o tej samej nazwie i rozpoczęło kruciatę w sprawie odbudowy świata ludzi, usurpując sobie przy okazji rolę przewodnika narodu i w miarę możliwości usuwając ze swej drogi wszystkich oponentów. Co rusz kolejne oddziały wyruszają na pustkowia w poszukiwaniu zasobów i przedwojennych technologii oraz werbując przydatnych ludzi. Samo miasto z czasem przekształciło się w policynią twierdzę, jedno z niewielu bezpiecznych miejsc w zrujnowanym świecie, gdzie za spokój trzeba zapłacić posłuszeństwem.

Opis talii: Zalegą armii jest różnorodność jednostek, w tym wiele rodzajów jednostek strzelających. Sporym atutem jest też cecha Sztabu dodająca wytrzymałość sąsiadującym jednostkom, a także obecność Szpiegów, którzy potrafią korzystać z Modułów przeciwnika.

Wadą armii jest nieco mniejsza możliwość tworzenia potężnych, ofensywnych kombinacji oraz fakt, że Cecha specjalna Sztabu nastawiona jest na defensywę.

Rada taktyczna: Sztab Nowego Jorku musi zostać jak najszybciej otoczony własnymi jednostkami (wręcz dowolnymi jednostkami), by od samego początku wykorzystać swój atut i stworzyć trudny do przebicia mur wokół Sztabu. Także w trakcie gry za wszelką cenę trzeba jak najszybciej latać dziury powstałe w tym murze. Swoją siłę Nowy Jork pokazuje w defensywie – gdy już zabezpieczy swój Sztab, może spokojnie zająć się nekaniem Sztabu przeciwnika.

Rada taktyczna dla przeciwnika: Nawet kosztem poświęcenia własnych jednostek trzeba jak najszybciej zająć pola obok Sztabu Nowego Jorku – łatwiej będzie, jeśli podczas Bitwy zginie nasz żeton i pola te będą wolne, niż gdy stoi tam żeton NJ z dodatkową (dzięki Sztabowi) wytrzymałością.



Sztab

Cecha specjalna: Wszystkie własne sąsiednie jednostki otrzymują 1 dodatkowy punkt Wytrzymałości (gdy otrzyma jedną ranę, nie ginie, a zamiast tego należy położyć na niej znacznik rany). Jeśli jednostka taka przestanie być bezpośrednio w sąsiedztwie ze Sztabem lub gdy Sztab zostanie zasieciowany, natychmiast traci ów dodatkowy punkt Wytrzymałości (jeśli pozostawała na planszy tylko dzięki niemu, ginie natychmiast).

Żetony natychmiastowe:

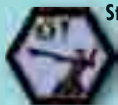
Bitwa (x5)

Ruch (x2)

Odepchnięcie (x1)

Snajper (x1)

Żetony Planszy – Żołnierze:



Strzelec (x1)



Strzelec wyborowy (x2)



Shotgun (x1) - Trafia pierwszą wrogą jednostkę na linii strzału. Jeśli cel stał bezpośrednio przy Shotgunie, otrzymuje 3 rany. Jeśli był oddalony o jedno pole - 2 rany. Jeśli był oddalony o dwa pola - tylko 1 ranę. Jeśli był oddalony o trzy lub więcej pól,

w ogóle nie otrzymuje ran. Na Shotgun nie działają bonusy, które zwiększają siłę strzału.

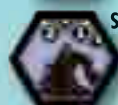
Szpieg-Strzelec (x2)



Wyrzutnia rakiet (x1) - Wyrzeliwuje rakietę na sąsiednie pole w kierunku linii strzału, następnie rakietą może przebyć jeszcze dwa pola (niezajęte przez wrogie jednostki), niekoniecznie w linii prostej. Pierwsza napotkana przez rakietę wroga jednostka (w tym Sztab) zostaje trafiona i otrzymuje 3 rany. Na Wyrzutnię rakiet nie działają bonusy, które zwiększają siłę strzału.



Gliniarz (x2)



Stalowy bokser (x2)



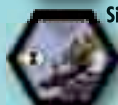
Młot (x2)



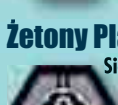
Odpychacz (x1)



Szpieg-Czyszciciel (x1)



Sieciarz (x1)



Żetony Planszy – Moduły:

Sierżant (x1)



Oficer I (x2)



Oficer II (x2)



Zwiadowca (x2)



Żetony Podłoża:

Mina (x2)

NEODŻUNGLA

Gdy niedobitki ludzkości podnosiły się z kolan po wyniszczającej wojnie, gdy spoglądały ze strachem na północ, na ziemie zajęte przez armię robotów, na południu zrodziła się groźba równie silna, choć nie tak dynamiczna jak Moloch. Powoli, lecz nieustępliwie zaczęła rozrastać się tam wszechogarniająca zmutowana dżungla, kierowana nieokiełznanym instynktem przetrwania i z każdym rokiem pochłaniała kolejne kilometry ziem ludzi. Wchłaniała wszystko, z czym się zetknęła, zamieniając zwierzęta i ludzi w zmutowane bestie i symbiotyczne organizmy, pomagające jej przeć naprzód i zwalczać każde zagrożenie. Ten ogromny, zielony i krwiożerczy organizm nazwano Neodżunglą.

Opis tali: Główną zaletą armii jest zdolność do tworzenia Macierzy, dzięki czemu jeden Moduł może wspomagać jednocześnie wszystkie należące do Macierzy jednostki. Nawet słabe w pojedynkę jednostki mogą się przez to stać szybkimi i skutecznymi zabójcami.

Wada armii: jest jej niewielka mobilność, brak strzelców oraz fakt, że bez Macierzy jej jednostki są stosunkowo słabe i powolne.

Rada taktyczna: Neodżungla powinna jak najszybciej i za wszelką cenę rozbudować Macierz i starać się nie zmarnować żadnego z Modułów. Ponadto warto zadbać o ochronę Modułów, kryjąc je za innymi jednostkami. Ryzykownym, lecz często opłacalnym posunięciem jest wystawianie jednostek z myślą o ich późniejszym przyspieszeniu i wzmocnieniu za pomocą Macierzy. Trzeba także zawczasu zabezpieczyć strukturę Macierzy przed przerwaniem – m.in. przypilnować, by połączenie ze Sztabem w miarę możliwości nie opierało się tylko o jeden żeton. Dobrze jest także zabezpieczyć lub zająć pola wokół Sztabu Neodżungli, by przeciwnik nie mógł w łatwy sposób wstawić tam np. Sieciarza.

Rada taktyczna dla przeciwnika: Przeciwnik powinien skupić się na przerwaniu Macierzy oraz wyeliminowaniu Modułów Neodżungli.



Sztab

Cecha specjalna: Wszystkie własne jednostki sąsiadujące ze Sztabem tworzą Macierz.

Wszystkie jednostki bezpośrednio sąsiadujące z Macierzą również do niej należą. Moduły (wyłącznie należące do Neodżungli) przyłączone do dowolnej jednostki (jednostki, a nie np. Korzeni) Macierzy działają na każdą jednostkę Macierzy, w tym Sztab.

Żetony natychmiastowe:

Bitwa (x4)
Roszcza (x2)
Ruch (x1)
Mała bomba (x1)

Żetony Planszy – Żołnierze:



Monstrum (x1)



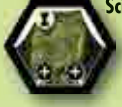
Rozkrajacz (x4)



Truciciel (x2)



Miażdźciel (x3)



Ściana drzew (x1)



Sieciarz (x3)



Kłębówisko (x2)

Żetony Planszy – Moduły:



Pnącza (x1)



Medyk (x3)



Symbiont Alfa (x1)



Symbiont Beta (x1)



Symbiont Gamma (x2)

Żetony Podłoża:

Korzenie (x2)

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

PRZYKŁAD STRZAŁU WYRZUTNI RAKIETOWEJ



PRZYKŁAD MACIERZY

Zieloną obwódką zaznaczono jednostki należące do Macierzy (połączone ze Sztabem bezpośrednio lub przez inne jednostki Neodżungli). Czerwoną obwódką zaznaczono jednostkę odciętą od Macierzy. Czerwonym znakiem zaznaczono Moduły, które nie są przyłączone do żadnej jednostki, a więc nie dodają Macierzy żadnych bonusów. Zielonym znakiem oznaczono prawidłowo przyłączone do jednostki Moduły, które dodają swoje bonusy całej Macierzy.



GRA WIELOOSOBOWA

GRA NA WIĘKSZĄ LICZBĘ GRACZY

W grze na większą liczbę graczy można odpowiednio powiększyć planszę za pomocą dodatkowych elementów Terenu – Pustkowi:

4 graczy – można zwiększyć planszę do 23 pól

5 graczy – można zwiększyć planszę do 26 pól

6 graczy – można zwiększyć planszę do 29 pól

NOWY JORK W GRZE WIELOOSOBOWEJ

Sztab NJ nie dodaje bonusu Sztabowi sojusznika.

NEODŻUNGLA GRZE WIELOOSOBOWEJ

Jednostki sojusznika nie należą do Macierzy i nie mogą korzystać z jej specjalnych właściwości.

Na całą Macierz działają tylko Moduły Neodżungli.

Moduły sojusznika w normalny sposób działają na przyłączone jednostki, ale nie działają na całą Macierz.

Moduły Neodżungli bezpośrednio przyłączone do jednostki sojusznika w normalny sposób dają jej bonus.

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

KWESTIA MINY

Jeśli wszystkie pola planszy zostaną zajęte, ale jedno z pól zajęte będzie tylko przez Minę, Bitwa (z powodu zapelnienia planszy) jeszcze się nie rozpoczyna. Jeśli w takiej sytuacji na Minę zostanie postawiona jednostka (i automatycznie zniszczona), Bitwa wciąż jeszcze się nie rozpoczyna.

KWESTIA MEDYKA W ARMII NJ

Jeśli Medyk sąsiadujący ze Sztabem NJ przejmie na siebie obrażenia przyłączonej do siebie jednostki, w zwyczajny sposób natychmiast schodzi z planszy i sąsiedztwo Sztabu NJ nic w tej kwestii nie zmienia.

KWESTIA MACIERZY

Moduł musi być bezpośrednio przyłączony do którejkolwiek jednostki Macierzy (a nie jedynie sąsiadować z jednostką Macierzy), by jego bonus działał na Macierz.

Żetonowy wroga działający na Moduły Macierzy (np. anulujące działanie Modułu) muszą działać bezpośrednio na Moduł, nie zaś na dowolną jednostkę Macierzy.

Bonusy Macierzy nie działają na Sztab Neodżungli. Jedynie Moduły bezpośrednio przyłączone do Sztabu Neodżungli dodają mu bonusy.

Zasiedziowana jednostka należąca do Macierzy nadal należy do Macierzy i przenosi dalej jej właściwości – przynależenie do Macierzy to właściwość bierna (tak jak zajmowanie pola planszy), nie zaś aktywna czynność. Za to przejęcie takiej jednostki (np. przez Skopera Posterunku) przerywa w tym miejscu Macierz.

Wrogie Moduły osłabiające, przyłączone do jednostki Macierzy, działają jedynie na

tę jednostkę, nie zaś na całą Macierz.

Pnęca to Moduł działający tylko na jednostki wroga, a nie na własne, dlatego Pnęca nie wpływają na Macierz.

Do Macierzy nie może należeć żadna jednostka spoza armii Neodżungli, nawet jeśli jest to przyłączony do Sztabu Neodżungli Szpieg.

KWESTIA KORZENI

Jeśli na żetonie Korzeni stoi jakakolwiek jednostka i pole to zostanie zaatakowane Żetonem Natychmiastowym (np. Granatem, Bombą, Snajperem), wtedy atakujący wybiera, w który żeton (czy w Korzenie, czy w stojącą na nich jednostkę) atak jest skierowany.

Jeśli na żetonie Korzeni stoi wroga jednostka, Korzenie mimo to nadal należą do Macierzy i mogą przenosić dalej jej właściwości.

KWESTIA JADU

Na planszy jednocześnie mogą leżeć maksymalnie 2 znaczniki Jadu Neodżungli. Jeśli Trucielić ukąsi kolejną jednostkę, a nie pozostał już żaden wolny znacznik Jadu, wtedy trafiona jednostka nie zostaje zatruta. Gdy znacznik Jadu znów zostanie zdjęty z planszy (np. zatruta dotąd jednostka zginie całkowicie), wtedy Trucielić znów będzie mógł zatrutować wrogów.

Jeśli na jednej jednostce leżą 2 znaczniki Jadu, wtedy na początku każdej Bitwy otrzymuje ona 2 rany.

Medyk może w normalny sposób przejąć na siebie ranę wynikającą z Jadu, jaką otrzymać miała przyłączona do niego jednostka.

Jad działa na Sztaby w normalny sposób.

TERENY

W pudełku „Babel 13” znajduje się dziewięć dodatkowych elementów planszy, takich jak Las, Woda, Pustkowia, Magazyny, Wzgórza, Baza czy Bunkier oraz cztery żetony Wieżyczek. Są one przeznaczone do rozgrywania scenariuszy. Poniżej opisano reguły dotyczące poszczególnych Terenów, zasady tworzenia scenariuszy oraz jedną przykładową kampanię.

OGÓLNE ZASADY TWORZENIA SCENARIUSZY I KAMPANII

Scenariusz w Neuroshimie Hex to pojedyncza rozgrywka, w której oprócz podstawowych zasad gry zastosowano dodatkowe warunki, jak np. użycie Terenów, nierówny podział sił, zdarzenia warunkowe itp. Kampanie do gry Neuroshima Hex składają się z serii powiązanych ze sobą scenariuszy. Osiągnięcie lub nieosiągnięcie opisanych w danym scenariuszu celów może wpływać na dalszą część kampanii.

Projektując scenariusz, należy:

- Określić dokładny układ planszy i Terenów;
- Wybrać z zaproponowanych poniżej (lub wymyślić własne i dokładnie opisać) obowiązujące w tym scenariuszu Cechy każdego z użytych rodzajów Terenów;
- Określić dodatkowe warunki (np. nierówny układ sił, wydarzenia warunkowe, wstępny rozkład jednostek na planszy, sposób dociągania żetonów, itp.); można np. ogólnie ustalić, na którym Terenie dana armia musi postawić swój Sztab;
- Określić warunki zwycięstwa oraz / lub efekty wypełnienia celów scenariusza dla każdej ze stron, która może w tym scenariuszu coś zyskać;
- Określić, która ze stron rozpoczyna scenariusz;

W każdym scenariuszu (o ile nie napisano inaczej) działa zasada alternatywnego zwycięstwa - całkowite zniszczenie Sztabu przeciwnika jest automatycznie traktowane jak spełnienie wszystkich celów scenariusza (gracz otrzymuje maksymalną przewidzianą w scenariuszu nagrodę).

OGÓLNE REGUŁY TERENÓW

Jeśli wszystkie pola planszy z wyjątkiem Terenów Zamkniętych i Zabójczych zostaną zajęte, plansza traktowana jest jak zapelniona i natychmiast następuje Bitwa. To samo dotyczy Terenu Bunkier, w przypadku gdy jest on zajęty przez przeciwnika, a wszystkie pozostałe pola są zajęte i gracz nie może postawić swojego żetonu na żadne pole planszy.

W danym scenariuszu każdy element Terenu jednego rodzaju posiada te same Cechy.

Poniżej znajdują się proponowane Cechy każdego z rodzajów Terenu.

UWAGA! Dłokożony Teren powinien w całości pokryć się z polami zaznaczonymi na planszy – po to, by w trakcie gry nie zasłaniał Licznika Obrażeń. W przypadku stawiania jednego Terenu na drugim należy zadbać o to, by mniejszy Teren w całości mieścił się na większym, co zapobiegnie powstawaniu pochyłości.



LAS

GĘSTWINA – Jednostka stojąca na polu Lasu może zostać zaatakowana i zraniona tylko z pola bezpośrednio z nią sąsiadującego (czy to strzałem, czy ciosem). Każdy atak z większego dystansu (nawet strzał snajperski lub Gaussa), a także atak jakimkolwiek Żetonem Natychmiastowym jest wobec niej całkowicie nieskuteczny.

WYSOKI – Teren blokuje linię strzału, zasłaniając jednostki stojące po jego drugiej stronie i chroniąc je przed trafieniem przez strzelca. Chroni nawet przed strzałem snajperskim i Gaussa.

MRO CZNY – W swojej turze gracz może za darmo przestawić jedną własną jednostkę stojącą na polu Lasu na dowolne inne niezajęte pole Lasu w obrębie tego samego elementu Lasu (lub kilku elementów Lasu - o ile się ze sobą stykają). Jednostka może się przy tym obrócić. Zasady te nie dotyczą Sztabów.

JADOWITY – Każda jednostka stojąca na polu Lasu automatycznie otrzymuje jedną ranę w każdej Bitwie, w segmencie Inicjatywy 0.

DŻUNGŁA – Jednostki, które posiadają dodatkowy punkt Wytrzymałości (zaznaczony na żetonie, a nie zapewniony przez Premie czy Sztab – i nawet jeśli są już zranione) nie mogą zostać położone ani w żaden sposób poruszyć się na polu Lasu. Zasady te nie dotyczą Sztabów.



WZGÓRZE

WYSOKI – jak wyżej.

SKALISTE – Jeśli jednostka stojąca na polu Wzgórza otrzyma jakąkolwiek ranę lub zostanie odepchnięta, automatycznie ginie (spada w przepaść). Zasady te nie dotyczą Sztabów.

TWIERDZA – Każda jednostka stojąca na polu tego Terenu posiada dodatkowy punkt Wytrzymałości (gdy otrzyma jedną ranę, nie ginie, a zamiast tego należy położyć na niej znacznik rany). Jeśli jednostka taka przestanie stać na polu Twierdzy, natychmiast traci ów dodatkowy punkt Wytrzymałości (jeśli pozostawała na planszy tylko dzięki niemu, ginie natychmiast). Zasady te nie dotyczą Sztabów.

STRAŻNICA – Każda jednostka z atakiem dystansowym, dopóki stoi na polu Wzgórza, zyskuje cechę Strzału snajperskiego.



WODA

GŁĘBOKA – Jeśli jednostka stojąca na polu Wody otrzyma jakąkolwiek ranę, automatycznie ginie (tonie). Tonąca jednostka może zostać uratowana przez Medyka. Zasady te nie dotyczą Sztabów.

WIRY – Każda jednostka stojąca na polu Wody ginie automatycznie na koniec Bitwy (tonie), w segmencie Inicjatywy 0. Tonąca jednostka może zostać uratowana przez Medyka. Zasada ta nie dotyczy Sztabów.

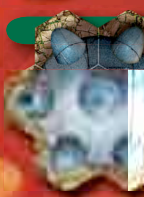
BAGNO – Jednostki, które posiadają dodatkowy punkt Wytrzymałości (zaznaczony na żetonie, a nie zapewniony przez Premie czy Sztab – i nawet jeśli są już zranione), gdy tylko znajdują się na polu Wody (Bagna), automatycznie są zdejmowane z planszy (toną) i nie mogą zostać uratowane przez Medyka. Zasady te nie dotyczą Sztabów.



PUSTKOWIA

ZWYKŁY TEREN – Teren nie posiada żadnych cech specjalnych.

RADIOAKTYWNE – Każda jednostka stojąca na polu Pustkowi automatycznie otrzymuje jedną ranę w każdej Bitwie, w segmencie Inicjatywy 0.



BAZA

ZAMKNIĘTY – Na pola tego Terenu nie można kłaść, ani w żaden sposób przesuwac żadnych jednostek.

SYSTEMY OBRONNE – W każdej Bitwie w segmencie Inicjatywy 0 Baza uderza wszystkie sąsiadujące z nią jednostki (z wyjątkiem Sztabów), zadając w walce wręcz cios z Siłą 1.

WIEŻYCZKI – Zgodnie z opisem w scenariuszu na polu Bazy / Bunkra zostanie położony żeton Wieżyczki. Wieżyczki nie są traktowane jak jednostka (nie można ich zniszczyć, zsięciować, przesunąć, obrócić, przejąć, itd.), lecz mimo to w

REGUŁY TERENÓW I SCENARIUSZY

każdej Bitwie automatycznie atakują jak normalne jednostki. O ile scenariusz nie przewiduje inaczej, Wieżyczki atakują swoje cele niezależnie od tego, do jakiej armii należą.

PANEL KONTROLNY – Pole Bazy, na którym zaznaczono włącz, traktowane jest jako Panel, a nie jako pole Bazy. Jednostka, która tam stanie, nie wykonuje żadnych swoich akcji, a zamiast tego kontroluje Panel. Gracz kontrolujący Panel może w dowolnym momencie swojej tury obrócić w dowolny sposób Wieżyczki. Wieżyczka nadal w normalny sposób atakuje każdy cel w swoim zasięgu i jednostki gracza kontrolującego Panel nie są przed jej atakami chronione bardziej niż inne. Jednostkę kontrolującą Panel można w normalny sposób zranić, zasieciować itd. Jednostka stojąca na polu Panelu jest odporna na atak ze strony Systemów obronnych. Sztab nie może stanąć na polu Panelu. Pole Panelu nie jest Zamknięte ani Wysokie.

TIWIERDZA – jak wyżej.

WYSOKI – jak wyżej.



- Panel kontrolny (włącz)



- Wieżyczki



BUNKIER

WIEŻYCKI – jak wyżej.

SZCZELNY – Jeśli jakaś jednostka już stoi na terenie Bunkra, wtedy tylko kierujący nią gracz może stawiać lub przesuwać tam kolejne jednostki (wróg nie ma tam wstępu). Jeśli Bunkier jest pusty, każdy z graczy znów może stawiać na jego terenie własne jednostki.

TIWIERDZA – jak wyżej.



MAGAZYN 1, 2 i 3

ZAMKNIĘTY – jak wyżej. W przypadku Magazynu jest to cecha wymagana, a nie opcjonalna.

PREMIE – Na polu Magazynu kładziony jest Znacznik Premii (lub kilka). Aby je zdobyć, trzeba najpierw przełamać zabezpieczenia – czyli zadać temu polu Magazynu określoną przez scenariusz ilość obrażeń. Każda rana zadana danemu polu Magazynu powinna zostać oznaczona znacznikiem obrażeń. Gracz, który zadał ostatnią wymaganą do otwarcia ranę, zabiera leżące na tym polu Znaczniki Premii. Jeśli jednostki należące do przeciwnych stron zadały ostatnią ranę jednocześnie, wtedy Znaczniki Premii zostają zniszczone i nie otrzymuje ich żadna ze stron.

WYSOKI – jak wyżej.



SKAŁA

WYSOKI – jak wyżej.

ZAMKNIĘTY – jak wyżej.



DZIURA

ZABÓJCZY – Jednostka, która znajdzie się na tym polu, automatycznie jest zdejmowana z planszy (spada) i nie może zostać uratowana przez Medyka. Sztab w żaden sposób nie może stanąć ani zostać poruszony na pole Dziury.

ZNACZNIKI PREMII

W pudełku „Babel 13” znajduje się 15 Znaczników Premii, zaprojektowanych z myślą o rozgrywaniu scenariuszy.

Jeśli Znacznik Premii zostanie położony na jednostce, modyfikuje cechy tej jednostki.

Znaczniki Premii mogą zostać zdobyte w trakcie scenariusza lub przyznane przez scenariusz z góry. Dokładne warunki muszą zostać określone w danym

scenariuszu. Możliwe do zdobycia w scenariuszu Znaczniki Premii powinny zostać położone na planszy.

Jeśli gracz zdobył Znacznik Premii zgodnie ze scenariuszem, może go w dowolnej swojej turze położyć na wybranej przez siebie własnej jednostce (dowolnej, nawet oddalonej, zasieciowanej itd.) lub zachować na później.

Znacznik Premii pozostawiony na później musi być widoczny dla przeciwnika. Gracz może położyć go na jedną ze swoich jednostek w dowolnym momencie swojej tury.

Na jednej jednostce mogą leżeć maksymalnie 2 Znaczniki Premii. Znaczników Premii nie można kłaść na Sztab.

Rodzaje Znaczników Premii:



APTECZKA – Jednostka posiada dodatkowy punkt Wytrzymałości



WZMOCNIONY CIOS – Premia zwiększa siłę ciosu jednostki o 1



WZMOCNIONY STRZAŁ – Premia zwiększa siłę strzału jednostki o 1



AKCELERATOR – Premia zwiększa Inicjatywę jednostki o 1



MOBILNOŚĆ – Jednostka posiada cechę Mobilność



MATERIAŁY WYBUCHOWE – Jednostka może w trakcie Bitwy w segmencie odpowiadającym swojej aktualnej Inicjatywie, zamiast zwykłego ataku zdetonować Materiały wybuchowe, zadając 1 ranę wszystkim jednostkom wokół, zarówno własnym, jak przeciwnika. Po zdetonowaniu Materiałów wybuchowych jednostka jest zdejmowana z planszy i nie może zostać wyleczona. Materiały Wybuchowe nie są traktowane jak Żeton Natychmiastowy Bomba, więc mogą np. w normalny sposób zranić Sztab.



PODWÓJNE UDERZENIE – 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.



ZNACZNIKI UNIWERSALNE – w zestawie umieszczono także 4 Znaczniki Uniwersalne, których znaczenie każdorazowo określa dany scenariusz. Mogą to być zarówno cechy jednostek, jak i przedmioty związane z fabułą scenariusza – np. bomba atomowa, specjalne bronie, itd., których zasady określa scenariusz.



KAMPANIA: MISJA BABEL 13

W odpowiedzi na sygnał S.O.S. do bazy Babel 13 zostaje wysłany oddział z misją zwiadowczą, mający za zadanie rozpoznać problem i jeśli to możliwe, rozwiązać go. Kampania składa się z 5-ciu scenariuszy z użyciem kilku armii: po jednej stronie siły ludzi (Nowy Jork, Posterunek, Hegemonia), po drugiej stronie siły wrogie ludziom (Neodżungla, Moloch, Borgo).

ZASADY SZCZEGÓLNE KAMPANII:

- Całkowite zniszczenie Sztabu przeciwnika w którymkolwiek scenariuszu oznacza koniec kampanii i zwycięstwo tego, którego Sztab pozostał na planszy.
- Sojusznicze jednostki nie atakują się wzajemnie (dotyczy to szczególnie Molocha). Reszta zasad sojuszników jak w grze wieloosobowej.
- Na początku każdego scenariusza Sztaby mają taką wytrzymałość, z jaką zakończyły poprzedni scenariusz.
- W pojedynczym scenariuszu zwycięża Sztab, który otrzymał mniej obrażeń; dodatkowo odzyskuje on po jego zakończeniu 3 utracone punkty Wytrzymałości (Uwaga! Wytrzymałość Sztabu nie może przekroczyć 20) i rozpoczyna kolejny scenariusz. W przypadku remisu nikt nie odzyskuje Wytrzymałości, a na potrzeby rozpatrzenia warunków kolejnego scenariusza za zwycięzcę uznaje się Neodżunglę.
- Zdobyte i niewykorzystane Premie gracz zachowuje na kolejny scenariusz.

UWAGA! Na Liczniku Obrażeń należy osobno zaznaczyć ogólną Wytrzymałość Sztabu (na całą kampanię), osobno zaś obrażenia Sztabu otrzymane w konkretnym scenariuszu, które decydują o zwycięstwie w tym pojedynczym scenariuszu. W tym celu należy użyć obydwu znaczników z symbolem Neodżungli i obydwu z symbolem Nowego Jorku. Na początku każdego scenariusza obydwa należy położyć zgodnie z wytrzymałością Sztabu. W trakcie scenariusza przesuwa się tylko jeden z nich, co pozwoli pokazać dla obu armii sytuację początkową i końcową scenariusza oraz ilość obrażeń otrzymanych w tym scenariuszu.

SCENARIUSZ 1: PIERWSZE SPOTKANIE



Cechy Terenów:

- Las – Gęstwina, Dżungla
- Pustkowia – Zwykły teren
- Dziura – Zabójczy

Rozpoczęcie: Zaczyna Nowy Jork. Sztab Nowego Jorku musi zostać postawiony na Pustkowiu, zaś Sztab Neodżungli w Lesie.

Dodatkowa nagroda dla zwycięzcy: Patrz Rozpoczęcie kolejnego scenariusza.

SCENARIUSZ 2: STAŁOWY KONWÓJ

Cechy Terenów:

- Wzgórze – Strażnica

Rozpoczęcie: Zwycięzca poprzedniego scenariusza stawia swój Sztab, a następnie ma tyle tur, o ile więcej obrażeń zadał Sztabowi przeciwnika w poprzednim scenariuszu. Po wykonaniu tych tur przeciwnik stawia swój Sztab i wykonuje swoją turę, docigając w normalny sposób 3 żetony i zagrywając je. Dalej gra przebiega normalnie.



Układ planszy: Zanim gra się zacznie, gracz grający Neodżunglą dobiera 5 dowolnych jednostek Molocha (oprócz Sztabu) i wyklada na planszę (nie na Wzgórze). To sojusznicze jednostki (wszystkie, które nie zostaną unicestwione), które pojawią się w scenariuszu 4 i 5 (ale nie w 3!) – na początku tych scenariuszy, przed wystawianiem Sztabów, gracz może postawić pozostałe przy życiu jednostki Molocha na dowolnych polach planszy przewidzianych do rozstawienia Neodżungli.

SCENARIUSZ 3: DO BUNKRA!



Układ planszy: Dodatkowo gracz grający Neodżunglą dobiera sobie 1 dowolną jednostkę Borgo (oprócz Sztabu) i stawia na dowolnym polu Bunkra. Bunkier jest zajęty przez Borgo i dopóki jego jednostka stoi w Bunkrze, jest on Szczelny dla każdej innej armii. Jednostka Borgo nie przechodzi do kolejnych scenariuszy.

Cechy Terenów:

- Bunkier – Szczelny, Twierdza

Magazyny – Zamknięty, Wysoki, Wytrzymałość zabezpieczeń: 3 rany. Magazynowi może zadawać obrażenia tylko Nowy Jork. W każdym Magazynie leżą 3 żetony Premii: 1 Apteczka, 1 Mobilność, 1 Akcelerator

Rozpoczęcie: Normalnie.

SCENARIUSZ 4: STRACÉN CZNA MISJA



Układ planszy: Dodatkowo gracz grający Nowym Jorkiem dobiera sobie 3 dowolne jednostki Posterunku (oprócz Sztabu) i stawia w Bunkrze. Bunkier jest zajęty przez Posterunek i dopóki jego jednostki stoją w Bunkrze, jest on Szczelny dla każdej innej armii. Jednostki Posterunku nie przechodzą do kolejnego

Cechy Terenów:

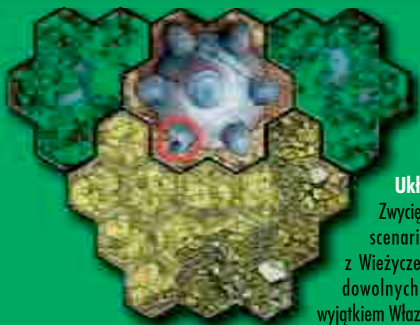
Bunkier – Szczelny, Twierdza, Kryty (Na pola Bunkra nie działają ataki Żetonami Natychmiastowymi)

Magazyn – Zamknięty, Wysoki, Wytrzymałość zabezpieczeń: 6 ran. Magazynowi może zadawać obrażenia tylko Nowy Jork (jednostki Posterunku nie mogą). W Magazynie jest Radiostacja (patrz: dodatkowe warunki scenariusza).

Rozpoczęcie: Sztab Neodżungli na początku scenariusza odzyskuje 4 punkty Wytężalności. Przed rozstawieniem Sztabu gracz prowadzący Neodżunglę może wystawiać na planszę pozostałe po scenariuszu 2 jednostki Molocha.

Dodatkowe warunki scenariusza: Jeśli Nowy Jork zdobędzie w tym scenariuszu Radiostację, w kolejnym otrzyma za to posiłki. Jeśli się to nie uda, posiłki otrzyma Neodżungla. Magazyn można otwierać dopóty, dopóki w Bunkrze stoi choć jedna jednostka Posterunku. W momencie gdy w bunkrze nie pozostanie ani jedna jednostka Posterunku, Radiostacja zostaje uszkodzona i nie można już jej zdobyć.

SCENARIUSZ 5: BITWA O BABEL 13



Układ planszy:

Zwycięzca poprzedniego scenariusza wybiera 2 z Wieżeczek i stawia je na dowolnych polach Bazy z wyjątkiem Włazu (Panelu).

Cechy Terenów:

Baza – Zamknięty, Wysoki, Wieżeczki, Panel kontrolny
Las – Gestwina

Rozpoczęcie: Najpierw na planszę wystawiane są pozostałe z poprzednich scenariuszy jednostki Molocha, następnie posiłki wezwane w scenariuszu 4 i dopiero wtedy w normalny sposób wystawiane są Sztaby. Sztabu Nowego Jorku nie można wystawić w Lesie.

Możliwe do wezwania (patrz scenariusz 4) posiłki dla Neodżungli to 6 dowolnych jednostek Borgo (oprócz Sztabu), a posiłki dla Nowego Jorku to 3 dowolne jednostki Hegemonii (oprócz Sztabu).

ZWYCIĘSTWO

Kampanię zwycięża armia, która ukończyła ją z większą ilością punktów Wytężalności Sztabu.



AUTOR GRY: Michał Oracz

INSTRUKCJA: Michał Oracz

ILUSTRACJE NA ŻETONACH: Jakub Jabłoński

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Jakub Jabłoński

PROJEKT ELEMENTÓW TERENU: Michał Oracz

WYDAWCA:

Wydawnictwo Portal,
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
Tel/fax: (+48) (032) 334 85 38
<http://www.wydawnictwoportal.pl>
<http://www.portalpublishing.eu>
E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

PODZIĘKOWANIA:

Za pomoc w kreowaniu armii i reguł Terenów: Rafał Szyma

Za pomoc w testach armii:

Russ Williams, Anna Skudlarska, Michał Herda, Marek Szumny

Za wsparcie: Giles Pritchard

Za pomoc w tworzeniu instrukcji:

Russ Williams, Anna Skudlarska, Rafał Szyma

