

INSTRUKCJA



MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX!

DUEL



WSTĘP

Neuroshima HEX to gra taktyczna, której tematem są bitwy pomiędzy armiami. Akcja gry osadzona jest w świecie wymyślonym na potrzeby gry fabularnej Neuroshima RPG, wydanej przez Wydawnictwo Portal w roku 2001. Znajomość gry Neuroshima RPG nie jest wymagana do gry w HEX, choć gracze, którzy dobrze znają to uniwersum, na pewno lepiej będą znali charakterystyczne cechy i zachowania każdej z armii.

Neuroshima RPG to gra, której akcja ma miejsce w postapokaliptycznym świecie, zniszczonym 30-letnią wojną ludzi z maszynami. Resztki ludzkości schroniły się w szczątkach miast i zorganizowały w niewielkie społeczności, organizacje, gangi i armie. Niejednokrotnie dochodzi do konfliktów między nimi, walk o ziemię, żywność czy sprzęt. Ponadto ruiny patrolowane są przez grupy maszyn, wysłanych z północy, gdzie powstał ogromny cybernetyczny twór, zwany przez ludzi Molochem. Na pustkowiach sieje terror inny jeszcze wróg ludzi - Borgo, charyzmatyczny przywódca, który skupił wokół siebie watahy przerażających mutantów. Jedną z ostatnich nadziei ludzkości jest Posterunek, doskonale zorganizowana armia tocząca nieustanną partyzancką walkę z Molochem. Jednak większość z rozszanych społeczności ludzi, z Hegemonią na czele, skupiona jest tylko na własnym przeżyciu i nie interesuje się wojną, dopóki ta nie zawita na ich ziemię.

Ns Hex: Duel to dodatek do gry Neuroshima Hex. Jest on zarazem samodzielną grą i zawiera wszystkie potrzebne do rozgrywki elementy i reguły. W pudełku znajdują się 2 frakcje: Smart, ruchliwa, siejąca strach armia pół maszyn, pół mutantów, której eksperymentalne hybrydy przewożone są na pole walki w szczelnych transporterach oraz siły Vegas, używające równie skutecznie, a nawet skuteczniej niż broni, różnego rodzaju kontroli nad ludźmi i maszynami za pomocą wyszkolonych Agitatorów. Dodatkowo w zestawie Duel znajduje się także nowa plansza ze specjalną regułą wzbogacającą rozgrywkę.

CEL GRY

Zadaniem graczy jest atak na Sztab przeciwnika. Na początku gry każdy ze Sztabów posiada 20 punktów Wytrzymałości. Jeśli podczas przebiegu gry Sztab straci ostatni, dwudziesty punkt Wytrzymałości, zostaje zniszczony, a dany gracz odpada - oznacza to automatyczne zwycięstwo jego przeciwnika.

Jeśli w trakcie gry (patrz Koniec gry) żaden ze Sztabów nie został doszczętnie zniszczony, gracze porównują aktualną Wytrzymałość swoich Sztabów. Ten z graczy, którego Sztab otrzymał najmniej Zniszczeń (ma największą Wytrzymałość) wygrał grę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

W pudełku z grą znajdują się:

- # 1 plansza do gry
- # 35 żetonów armii Smarta
- # 35 żetonów armii Vegas
- # 4 Znaczniki Ran
- # 2 Znaczniki Sztabów (oraz 2 zapasowe)
- # 4 Znaczniki Kontroli (dla armii Vegas)
- # 2 czyste żetony zapasowe
- # oraz niniejsza instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Położ planszę na środku stołu, tak, by każdy z graczy miał do niej wygodny dostęp. Rozdziel żetony reprezentujące poszczególne armie pomiędzy graczy. Każdy z graczy dowodzi jedną armią, powinien więc otrzymać 35 żetonów swojej armii. Każdy z graczy odkłada na bok żeton Sztabu, a następnie bardzo dokładnie tasuje swoje pozostałe żetony. Gdy żetony są już pomieszane, należy ustawić je przed sobą w stos, rewersem do góry.

Każdy z graczy powinien też otrzymać dwa Znaczniki Sztabu, jeden położyć na polu 20-tym Licznika Obrażeń, a drugi na polu 0-wym Licznika Energii (patrz: Opis planszy).

ROZPOCZĘCIE GRY

Gracze w dowolny sposób ustalają, kto rozpocznie grę.

Gracz, który rozpoczyna grę, ustawia na dowolnym polu planszy swój Sztab. Po nim robi to jego przeciwnik. Żetony Sztabów mogą się ze sobą stykać.

Następnie zaczynający grę gracz ciągnie żeton ze swojego stosu i kładzie go przed sobą awersem do góry (jeszcze nie na planszę!). Ciągnie się zawsze pierwszy z góry (to znaczy leżący na szczycie stosu) żeton. Gracz może zagrać żeton (patrz Zagrywanie żetonów), odrzucić go na stos żetonów odrzuconych lub pozostawić sobie na później.

Drugi gracz ciągnie dwa żetony ze swojego stosu i kładzie je przed sobą awersem do góry. Każdy z żetonów może zagrać (patrz Zagrywanie żetonów), pozostawić sobie na później lub odrzucić.

Następnie zaczynający gracz ciągnie do trzech żetonów. Oznacza to, że jeśli w poprzedniej turze pozostawił przed sobą żeton, ciągnie teraz dwa. Jeśli w poprzedniej turze zagrał żeton lub odrzucił, ciągnie teraz trzy żetony. Jeden z trzech żetonów musi odrzucić, a każdy z pozostałych dwóch może zagrać (patrz Zagrywanie żetonów), pozostawić na później lub odrzucić.

To samo robi teraz przeciwnik. Odąd gra toczy się już zgodnie z regułami opisanymi w rozdziale Przebieg gry.

PRZEBIEG GRY

W swojej kolejce gracz zawsze dociąga do trzech żetonów (tzn. w żadnym momencie gry gracz nie może posiadać przed sobą więcej niż 3 żetony), kładąc je przed sobą awersem do góry. Następnie gracz zawsze musi odrzucić jeden z trzech żetonów na stos żetonów odrzuconych. Każdy z pozostałych dwóch żetonów może zagrać (patrz Zagrywanie żetonów), pozostawić na później, do wykorzystania w przyszłych kolejkach lub też odrzucić na stos żetonów odrzuconych.

Gracz może odrzucić dowolną ilość pociągniętych żetonów. Pociągnięte żetony są widoczne dla obu grających, położone przed graczem awersem do góry.

Jeśli pod koniec gry gracz pociągnie swój ostatni żeton, a mimo tego będzie miał przed sobą mniej niż trzy żetony, żadnego z nich nie musi już odrzucać.

Gdy gracz zakończy swoją turę (zagra wszystkie żetony, jakie chciał zagrać i wykona wszystkie akcje, jakie chciał wykonać), informuje o tym przeciwnika.

ZAGRYWANIE ŻETONÓW

Po pociągnięciu żetonów, ustawieniu ich przed sobą awersem do góry i odrzuceniu jednego, najmniej przydatnego w obecnej chwili, gracz może zagrać pozostałe dwa żetony.

W grze rozróżniamy dwa rodzaje żetonów: Żetony Natychmiastowe oraz Żetony Planszy. Każdy z żetonów w grze jest odpowiednio oznaczony, by gracze nie mieli wątpliwości, do której grupy należy dany żeton. Żetony Planszy posiadają ramkę, zaś Żetony Natychmiastowe nie posiadają ramki.

Szczegóły oznaczenia zaprezentowane są na ilustracji:



Przykłady Żetonów Natychmiastowych



Przykłady Żetonów Planszy

Żetony Natychmiastowe oraz Żetony Planszy mogą być zagrywane tylko w kolejce danego gracza. Nie mogą być zagrywane w kolejce przeciwnika.

Żetony Natychmiastowe reprezentują szczególne akcje. Nie kładzie się ich na planszy. Zagrywając Żeton Natychmiastowy, informujemy przeciwnika o jego działaniu, wprowadzamy do gry efekty działania żetonu (patrz Opis działania żetonów) i odrzucamy go na stos żetonów odrzuconych.

Żetony Planszy reprezentują wojowników naszej armii. Zagrywając je, ustawiamy na dowolnym, wolnym polu planszy. Żetony nie mogą być ustawiane na polu zajętym przez inny żeton. Raz ustawiony Żeton Planszy nie może już zostać przesunięty, obrócony ani w inny sposób poruszony. Pozostanie on w swojej pozycji do końca gry lub do momentu, gdy zostanie zabity i tym samym zdjęty z planszy. Ponadto w grze istnieją specjalne żetony pozwalające przesuwac Żetony Planszy - szczegóły tych wyjątkowych sytuacji są omówione w rozdziale Opis działania żetonów.

Jeśli w dowolnym momencie gry plansza zapelni się i nie pozostanie ani jedno wolne pole, na którym można postawić żeton, następuje Bitwa (patrz Bitwy).

BITWY

W swoich taliach każdy z graczy posiada kilka żetonów Bitwy, które są dość szczególnym rodzajem Żetonu Natychmiastowego. W chwili zagrania tego żetonu natychmiast rozpoczyna się Bitwa.

Podczas Bitwy gracze muszą sprawdzić działanie wszystkich znajdujących się na planszy żetonów. Bitwa podzielona jest na segmenty zgodnie z Inicjatywą żetonów. Jeśli na planszy znajduje się żeton z Inicjatywą 4, najpierw należy rozpatrzyć jego działanie. Następnie działanie żetonów o Inicjatywie 3, potem żetonów o Inicjatywie 2, Inicjatywie 1, a na końcu o Inicjatywie 0. Jak widać, w czasie Bitwy jest możliwe rozegranie nawet pięciu i więcej kolejnych segmentów.

W każdym segmencie Bitwy, jednostki o identycznej Inicjatywie działają równocześnie. Jeśli np. dwóch strzelców o Inicjatywie 3 strzeliło do siebie nawzajem, trafiają się jednocześnie i obaj giną. Jeśli dwóch strzelców strzeliło do tego samego celu, trafiają ten sam cel równocześnie (pocisk drugiego strzelca nie przelatuje dalej). Zabite jednostki leżą na planszy do końca segmentu (można je odwrócić rewersem do góry). Dopiero po rozpatrzeniu wszystkich akcji w danym segmencie należy zdjąć unicestwione jednostki (odkłada się je na stos żetonów odrzuconych) oraz zaznaczyć trafienia na jednostkach, które posiadają cechę Wytrzymałość (używając Znaczników Ran). Jednostki Modułów, Sieciarzy itd. przestają działać dopiero po zdjęciu z planszy, a nie w momencie trafienia.



- Znacznik ran kładziony na żeton (zranioną

jednostkę)

Po rozegranie jednego segmentu należy rozegrać kolejny segment dla Inicjatywy niższej o 1.

Punkty Wytrzymałości Sztabu należy odejmować na koniec każdego segmentu.

Żetonu Bitwy nie można już zagrać, jeśli wcześniej któryś z graczy pociągnął swój ostatni żeton.

Rozegranie Bitwy kończy turę gracza bez względu na to, czy gracz wykorzystał już drugi żeton, czy nie. Po rozegranie Bitwy gracz nie może wykonać już żadnej akcji - ani ruchów

swoimi mobilnymi żetonami, ani zagrywać Żetonów Natychmiastowych, ani nawet odrzucić pozostałych żetonów na stos żetonów odrzuconych.

Opis przykładowego przebiegu Bitwy znajdziesz na końcu niniejszej instrukcji.

ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli któryś z graczy pociągnie ostatni żeton ze swojego stosu, może dokończyć swoją kolejkę, potem jego przeciwnik wykonuje swoją, a następnie rozgrywa się Ostatnia Bitwa w tym pojedynku.

Od momentu, gdy gracz pociągnął swój ostatni żeton, żaden z graczy nie może już zagrywać Żetonów Bitwy.

Jeśli gracz jednocześnie pociągnął ostatni żeton i zapenił planszę, najpierw rozegrana zostanie Bitwa wywołana zaplenieniem planszy, następnie jego przeciwnik wykonuje jeszcze swoją kolejkę i dopiero wtedy rozgrywana jest Ostatnia Bitwa.

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się po rozegranie Ostatniej Bitwy lub gdy Wytrzymałość Sztabu jednego z graczy spadnie do zera.

Jeśli jeden ze Sztabów został zniszczony, następuje koniec rozgrywki i zwycięzcą jest gracz, którego Sztab ocalał.

Jeśli któryś ze Sztabów zostanie zniszczony, mimo to Bitwa rozgrywana jest do końca. Jeśli w jej trakcie zniszczony zostanie również Sztab przeciwnika, gra kończy się remisem.

Jeśli żaden ze Sztabów nie został zniszczony, a Ostatnia Bitwa została już rozegrana, wtedy wygrywa ten gracz, którego Sztab posiada więcej punktów Wytrzymałości. W przypadku, gdy oba Sztaby mają tyle samo punktów Wytrzymałości, gra kończy się remisem.



Potasowanie żetonów przed grą jest bardzo istotne. Ze względu na przebieg gry, w czasie zabawy żetony są odkładane na stos żetonów odrzuconych seriami - kilka Żetonów Planszy (po Bitwie) lub kilka Żetonów Natychmiastowych (gdy nie ma Bitwy). Zle potasowanie żetonów prowadzi więc do tego, że w czasie gry, gracz będzie ciągnął ze swego stosu serie wojowników, a potem serie żetonów specjalnych, co uniemożliwi mu rozsądną grę.



OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

W dodatku Duel występują dwie armie. Każda armia reprezentowana jest przez 35 żetonów. Każda armia oznaczona jest innym kolorem i posiada inny rewers.



Talia Smarta



Talia Vegas

Żetony w grze działają zarówno na zwykłe jednostki (zwykle Żetony Planszy), jak i na żetony Sztabu (chyba, że w opisie działania konkretnego żetonu wyraźnie napisano inaczej).

2 INICJATYWA

Każdy Żeton Planszy posiada symbol określający jego Inicjatywę. Im wyższa Inicjatywa, tym szybciej zaatakuję on wrogów podczas Bitwy.

Inicjatywa przyjmuje wartości od 0 do 3. Wartość Inicjatywy określa segment, w którym dany żeton może wykonać swój atak (patrz Bitwy). Niektóre żetony posiadają dwa symbole Inicjatywy, co oznacza, że dany żeton przeprowadza w czasie Bitwy dwie akcje.



Niektóre żetony zamiast cyfry posiadają symbol. Oznacza to, że ich specjalne działanie nie jest ograniczone do jednego segmentu Bitwy. Żeton z symbolem działa przez cały czas od momentu wystawienia go na planszę.

ŻETONY PLANSZY

Żetony Planszy dzielą się na 4 rodzaje: Sztaby, Żołnierze, Moduły oraz Żetony Podłoża.

SZTAB

Podstawowy żeton w armii. Każdy Sztab posiada 20 punktów Wytrzymałości. Trafienia w Sztab i obniżanie jego Wytrzymałości prowadzi do zwycięstwa w grze. Sztab każdej z armii posiada inną cechę specjalną, wyjaśnioną przy opisach poszczególnych armii. Ponadto każdy Sztab uderza wszystkich sąsiadujących z nim wrogów w walce wręcz zadając cios z Siłą 1. Jednak Sztab nie atakuje w ten sposób innego Sztabu. Sztab posiada Inicjatywę 0. Cecha specjalna Sztabu nie działa na niego samego.



Sztab Smarta



Sztab Vegas

ŻOŁNIERZE

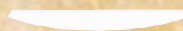
Na awersach żetonów Żołnierzy, oprócz ilustracji przedstawiających Żołnierzy, znajdują się symbole określające działanie każdego żetonu. W grze występują cztery podstawowe symbole. Są to:



Atak wręcz (cios)



Atak strzelecki (strzał)



Pancerz



Sieć

Symbole znajdują się na jednej, czasem na dwóch, trzech lub nawet na wszystkich bokach (ścianach) żetonu. Określony symbol oznacza działanie tylko i wyłącznie w stronę, którą wyznacza bok żetonu.

Oto kilka przykładów rozmieszczenia ikon na żetonie:



- Cios w czterech kierunkach



- Strzał w dwóch kierunkach



- Pancerz chroniący dwa boki



- Sieć działająca w jednym kierunku

Inne symbole określają specjalną cechę żetonu. W grze występują dwie podstawowe cechy:



Mobilność



Wytrzymałość

Oto przykłady rozmieszczenia ikon cech na żetonie:



Żeton mobilny



Żeton z 1 punktem Wytrzymałości

OPIS POSZCZEGÓLNYCH IKON



Atak wręcz (cios)

Atak wręcz oznacza, że podczas Bitwy żeton zadaje cios. Cios zadaje ranę wrogiej jednostce bezpośrednio sąsiadującej z zadającym cios. Ikona ciosu określa jednocześnie kierunek, w którym cios został zadany. Jeśli żeton posiada kilka ikon ciosów w różnych kierunkach, podczas Bitwy zadaje je wszystkie jednocześnie. Ikona ataku określa też siłę ciosu (1, 2 lub 3). Atak przeprowadzany jest automatycznie w trakcie Bitwy i gracz nie może zdecydować, że jego wojownik nie zaatakuję.



- Cios o sile 1



- Cios o sile 2



- Cios o sile 1 w 4 kierunkach



Atak strzelecki (strzał)

Atak strzelecki oznacza, że podczas Bitwy żeton oddaje strzał. Strzał zadaje ranę pierwszej wrogiej jednostce, jaka znajduje się na linii strzału, bez względu na odległość od strzelającego. Ikona strzału określa kierunek, w którym pada strzał (po linii prostej). Jeśli Wojownik posiada kilka ikon strzałów w różnych kierunkach, podczas Bitwy strzela jednocześnie w każdym z nich. Ikona strzału określa również siłę strzału (1 lub 2). Atak przeprowadzany jest automatycznie w trakcie Bitwy i gracz nie może zdecydować, że jego wojownik nie zaatakuję.

Wojownicy strzelają ponad swoimi jednostkami. Jeśli na drodze strzelającego jest sojusznik żeton, należy założyć, że sojusznik się uchylił i kula leci dalej, tak daleko, aż trafi w pierwszy wrogi żeton.



- Strzał o sile 2



- Strzał o sile 1 w 2 kierunkach



Pancerz

Pancerz zmniejsza o 1 siłę Strzałów (chroni całkowicie przed Strzałami o sile 1). Pancerz nie chroni przed atakiem wręcz (ciosem). Ikona pancerza określa bok jednostki, który jest chroniony. Jeśli atak na żeton jest przeprowadzany z innego kierunku, pancerz nie chroni przed nim.



Przykład Strzału

Strzelec Vegas strzela w kierunku jednostek Smarta (żeton na czarnych polach). Kula strzelca nie czyni szkody własnej jednostce (Ochroniarzowi Vegas) i leci dalej. Uderza w Cyborga Smarta, który jest pierwszym wrogiem celem na linii strzału. Kula nie dosięgnie Sztabu Smarta, ukrytego za plecami swojej jednostki.

Pancerz nie chroni również przed atakami przeprowadzanymi za pomocą Żetonów Natychmiastowych (np. Snajper, czy też żetonami z gry podstawowej, jak Bomba i Granat). Pancerz chroni przed Działkiem Gaussa, jednak mimo to strzał Działka Gaussa trafia w normalny sposób kolejne jednostki na linii strzału.



Sieć

Sieć całkowicie unieruchamia jednostkę sąsiadującą: nie może ona atakować, poruszyć się, odpychać, dodawać bonusów ani wykonywać jakichkolwiek akcji. Ikona sieci określa kierunek, w którym działa sieć. Sieć unieruchamia tylko te żetony, które wskazują symbol Sieci. Sieć unieruchamia wroga jednostkę natychmiast po wystawieniu żetonu, a nie dopiero w czasie Bitwy. Sieci działają także na wrogi Sztab. Aby poznać więcej szczegółów, patrz: Kwestia Sieciarza. Sieć działa automatycznie i nie może przestać działać na życzenie gracza.



Wytrzymałość

Jeśli jednostka nie posiada ikony Wytrzymałości, ginie po otrzymaniu jakiegokolwiek rany. Każda ikona Wytrzymałości oznacza dodatkowy punkt Wytrzymałości dla jednostki. Jednostkę z dodatkowym punktem Wytrzymałości trzeba zadać co najmniej dwie rany, żeby ją unicestwić. Rana, zadana Wytrzymałej jednostce, oznaczana jest za pomocą Znacznika Ran.



Mobilność

Jednostka może w każdej własnej turze (w fazie zagrywania żetonów, nawet już po zagraneniu obydwu żetonów) poruszyć się o 1 pole i/lub dowolnie się obrócić. Jednostka może poruszyć się tylko na wolne pole. Żeton można poruszyć tylko w swojej turze w fazie zagrywania żetonów, nie można poruszać się w momencie, gdy rozpocznie się już Bitwa.

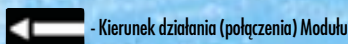
MODUŁY

Żetony Modułów wystawia się na planszę, podobnie jak Żołnierzy. Pozostają na planszy dopóki nie zostaną zabite. Po wystawieniu na planszę, nie mogą się już poruszyć ani obrócić, chyba że zostanie zagraną żeton Ruchu, zostaną odepchnięte itd. Moduły wpływają na sąsiednie (połączone z Modulem) jednostki natychmiast po ich wystawieniu, a nie dopiero w czasie Bitwy. Moduły działają automatycznie i w żadnym momencie nie mogą przestać działać na życzenie gracza. Ikony działania Modułu określają jednocześnie kierunek ich

OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

Moduł musi bezpośrednio łączyć się z jednostką, którą wspomaga. Działanie Modułów nie może docierać do jednostki pośrednio przez inną jednostkę. Jeśli np. Żołnierz jest wspomagany przez Moduł zwiększający Inicjatywę, zaś z Modulem tym łączy się drugi Moduł zwiększający Inicjatywę, działanie tego ostatniego Modułu w żaden sposób nie dotrze do Żołnierza.

działania (połączenia). Jeśli Moduł posiada kilka różnych kierunków działania, działa jednocześnie w każdym z nich. Moduły giną identycznie jak zwykli Żołnierze. Jeśli kilka Modułów działa jednocześnie na jedną jednostkę, wszystkie te działania kumulują się. Moduły działają także na Sztaby. Działanie Modułu nie jest akcją i nie da się go zwielokrotnić dzięki karcie dającej dodatkową akcję (żeton Matki w armii Smarta) Moduły nie działają na wrogie żetony (chyba że w opisie wyraźnie zaznaczono inaczej – co dodatkowo oznaczone jest kolorem czerwonym ikony działania).



OFICEROWIE

Oficerowie zwiększają siłę strzału własnej połączonej jednostki.



- Moduł zwiększający siłę strzału o 1, działa w jednym kierunku



ZWIADOWCY

Zwiadowcy zwiększają Inicjatywę własnej połączonej jednostki.



MEDYCY

Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje jakiegokolwiek rany (czyli ginie lub - jeśli posiada cechę Wytrzymałość - traci 1 lub więcej punktów Wytrzymałości od jednego strzału lub ciosu albo Snajpera), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane. Patrz też: Kwestia Medyka.

ŻETONY NATYCHMIASTOWE

Oprócz żetonów Żołnierzy, w grze występuje szereg innych, specjalnych żetonów o unikalnym działaniu. Ich działanie jest opisane poniżej.

Żetony Natychmiastowe można zagrać tylko w swojej turze w fazie zagrywania żetonów. Nie można ich zagrać w momencie, gdy rozpocznie się już Bitwa.



BITWA

Zagranie tego żetonu rozpoczyna Bitwę (patrz Bitwy). Żetonu Bitwy nie można zagrać, jeśli wcześniej któryś z graczy pociągnął swój ostatni żeton. Po rozegraniu Bitwy тура gracza się kończy i nie może on już wykonać żadnej akcji.



RUCH

Zagranie tego żetonu pozwala przesunąć dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obrócić. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.



ODEPCHNIĘCIE

Po zagranie tego żetonu jedna z własnych jednostek odpycha jedną sąsiadującą z nią jednostkę wroga tak, by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole. Żeton może zostać odepchnięty tylko na wolne pole. Odpychany żeton może poruszyć się tylko o 1 pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na jakie wrogi może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie wypchnięty. Wypchnięty wróg nie może się obracać podczas tego ruchu. Jeśli wróg nie może zostać odepchnięty tak, by odległość zwiększyła się o 1 pole, żeton Odepchnięcia nie może zostać zagrany.



SNAJPER

Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika.



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.



OBROT

Zagranie tego żetonu pozwala dowolnie obrócić jeden własny żeton.



TERROR

Zagranie tego żetonu sprawia, że w najbliższej turze przeciwnik nie może wystawić żadnej jednostki na planszę (może jednak normalnie zagrywać Żetony Natychmiastowe, poruszać jednostki itd.).

Terror w grze wieloosobowej

W grze wieloosobowej, zarówno w trybie drużynowym, jak i "każdy na każdego" zakaz wykładania żetonów na planszę dotyczy każdego z pozostałych graczy.

ŻETONY PODŁOŻA

Żetony Podłoża są żetonami planszy, mimo że ich krawędzie wyjątkowo nie posiadają ramki.

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, siecować, przejmować, ranić, itd. Mogą zostać zniszczone tylko przez atak za pomocą Żetonów Natychmiastowych (np. Snajper, albo też Granat, czy Bomba z gry podstawowej). 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 jakakolwiek 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.

Przykład Odpychania

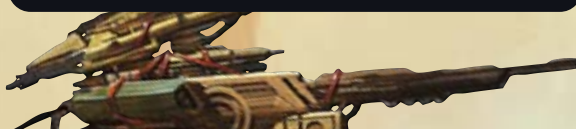


Ochroniarz Vegas (żeton na czarnym polu) jest zagrożony atakiem ze strony dwóch jednostek Smarta: Rozpruwacza (od góry) i Twistera (od dołu). Gracz prowadzący armię Vegas zdecydował się zagrać żeton Odepchnięcia. Odepchnięcie Rozpruwacza

jest niemożliwe, ponieważ nie może się poruszyć o 1 pole tak, by odległość od Ochroniarza Vegas się zwiększyła: obydwie pola za nim są

zajęte, a jedyne wolne pole obok niego nadal sąsiaduje z Ochroniarzem Vegas, który zagrał Odepchnięcie.

Odepchnięcie Twistera jest możliwe. Na dodatek Twister ma do wyboru dwa pola, na które może zostać odepchnięty. O tym, na które się przesunie, decyduje gracz prowadzący armię Smarta.



SYTUACJE SZCZEGÓLNE

KWESTIA SIECIARZA

Gdy podczas Bitwy Sieciarz ginie, jego sieć działa jeszcze do końca segmentu, dopóki żeton Sieciarza nie zostanie zdjęty z planszy. W segmencie, w którym ginie Sieciarz, uwięziony przez niego wrogie żetony nie mogą jeszcze wykonywać swoich akcji. Będzie wolny dopiero w kolejnym segmencie Bitwy.

Siecierz może w normalny sposób unieruchomić innego Sieciarza - wtedy oczywiście zasieciowany Sieciarz nie sieciuje.

Jeśli dwóch Sieciarzy z wrogich sobie armii skieruje na siebie nawzajem sieci, żaden z nich nie będzie w stanie zasieciować drugiego. Dwie sieci skierowane na siebie anulują się i w tej sytuacji żaden Sieciarz nie sieciuje drugiego Sieciarza.

Zasieciowana jednostka nie może się poruszyć w żaden sposób, więc również nie można jej odepchnąć.

Można odepchnąć Sieciarza, który sieciuje jednostkę, jednak musi tego dokonać jakaś trzecia jednostka, a nie ta, która jest zasieciowana.

KWESTIA MEDYKA

Działanie Medyka jest automatyczne i gracz nie może zdecydować, że Medyk nie leczy.

Medyk pochłania obrażenia zadane przez jednego wroga. Jeśli połączona z Medykiem jednostka otrzymała jednocześnie rany od kilku wrogów, gracz decyduje, które z nich pochłania Medyk.

Gdy rany otrzymuje jednocześnie Medyk i połączona z nim jednostka (w tym samym segmencie), wtedy Medyk ginie i nie zdąży już wyleczyć jednostki.

INICJATYWA

W SZCZEGÓLNYCH SYTUACJACH

Nie można sprowadzić Inicjatywy żadnego żetonu poniżej zera. Jeśli żeton o Inicjatywie 0 zostanie w jakimkolwiek sposób spowolniony, jego Inicjatywa nadal wynosi zero.

Nie istnieje górny limit podnoszenia Inicjatywy.

Jeśli jednostka posiada więcej ataków, wtedy Moduł dający bonus do Inicjatywy przyspiesza każdy z tych ataków.

Żeton może strzelić / zadać cios jedynie w segmencie odpowiadającym swojej aktualnej Inicjatywie. Jeśli np. strzelec z Inicjatywą 3 w segmencie Inicjatywy 3 był jeszcze zasieciowany, ale w tym samym segmencie zostaje uwolniony i w segmencie Inicjatywy 2 jest już wolny, mimo to nie może on już oddać strzału. Stracił swoją okazję, ponieważ mógł strzelić tylko w swoim segmencie Inicjatywy 3.

Sytuacja 1) Strzelec z Inicjatywą 2 otrzymał dzięki sąsiadującemu Modułowi bonus do Inicjatywy +1 (czyli teraz ma Inicjatywę 3), więc strzela w segmencie Inicjatywy 3. Jeśli w tym samym segmencie jednostka dająca bonus zginie, teraz strzelec ma Inicjatywę 2, a zaczyna się segment Inicjatywy 2. Czy strzeli ponownie, jeszcze raz? Nie.

Sytuacja 2) Strzelec z Inicjatywą 3 jest spowolniony przez Dywersanta (specjalny Moduł Vegas) o 1 (czyli teraz ma Inicjatywę 2), więc nie może strzelić w segmencie Inicjatywy 3. Mija segment Inicjatywy 3 i w tym samym segmencie ginie Dywersant. Teraz jednostka odzyskuje swoją Inicjatywę 3, ale zaczyna się już segment Inicjatywy 2. Czy to znaczy, że jednostka już w ogóle nie strzeli? Tak, jednostka już nie strzeli.

Sytuacja 3) Strzelec z Inicjatywą 2 otrzymuje dzięki sąsiadującemu Modułowi bonus do Inicjatywy +1, jednak Moduł ten zostaje zasieciowany i chwilowo nie działa (strzelec znów ma Inicjatywę 2). Mija segment Inicjatywy 3 i w tym segmencie ginie Sieciarz, a strzelec znowu otrzymuje bonus do Inicjatywy (ma teraz 3 Inicjatywy). Jednak segment dla Inicjatywy 3 już minął, czy więc strzelec może strzelić w segmencie Inicjatywy 2, czy jego strzał przepadł? Niestety, strzał przepadł.

SMART

Smart to część Molocha, która dotarła na drugą, południową stronę kontynentu, tam w wyniku walk z ludźmi została odcięta od swej pierwotnej macierzy i azył znalazła w głębi Neodżungli. Z każdym dniem coraz mniej przypomina Molocha. Smart zupełnie zignorował zasady, którymi dotąd kierowały się elektroniczne mózgi Molocha i rozpoczął produkcję przedziwnych półmaszyn połączonych z żywymi organizmami, w tym biodroidów zdolnych do samoregeneracji, miniaturowych robotów o funkcji pasożytów oraz zaopatrzonych w zaawansowaną technologicznie broń elektromagnetyczną. Większość baz Smarta ukryta jest w dżungli głęboko pod ziemią i to, co się tam dzieje, skryte jest zasłoną tajemnicy zarówno przed ludźmi, jak i przed samym Molochem.

Opis talii: Główną zaletą armii Smarta jest ogromna ruchliwość wojsk wokół Sztabu, możliwość tworzenia potężnych linii strzelających, a dodatkową szansą na wstawienie właściwej jednostki we właściwe miejsce jest użycie specjalnej zdolności Transporterów.

Wadą zaś jest znikoma mobilność samego Sztabu.

Rada taktyczna: Otocz najszybciej jak się da swój Sztab jednostkami Sieciarzy i strzelców, by mogły się one poruszać i obracać dzięki specjalnej cesze Sztabu.



Sztab

Cecha specjalna: każda sąsiadująca ze Sztabem własna jednostka może wykonać dodatkowy ruch i / lub obrót w identyczny sposób, jakby miała cechę Mobilność. Jednostka może wykonać nawet taki ruch, po którym już nie będzie sąsiadowała ze Sztabem. Sztab nie może poruszyć sam siebie.

Żetony Natychmiastowe:

Bitwa (x4)
Odepchnięcie (x3)
Ruch (x1)
Snajper (x1)
Terror (x2)

Żetony Planszy – Żołnierze:



Rozpruwacz (x1)



Twister (x1)



Sieciarz (x2)



Działko Gaussa (x3) – nietypowy rodzaj strzelka, który potrafi zranić jednym strzałem więcej wrogich jednostek jednocześnie. Wszystkie wrogie jednostki znajdujące się na linii strzału otrzymują 1 ranę. Jednak na Działko Gaussa nie działają bonusy, który zwiększają liczbę zwykłego strzału.



Golem MK3 (x2)



Cyborg (x2)



Transporter (x3) – w momencie wystawiania żetonów na planszę gracz dowodzący armią Smarta może zdjąć z planszy Transporter i w jego miejsce położyć jeden ze swoich zagrywanych żetonów planszy. Jeśli Transporter otrzymał wcześniej jakąś ranę, nie przechodzi ona na żeton, na który Transporter jest podmieniany.



Bio-droid (x1) – jeśli Bio-droid zginie, automatycznie wraca on na górę stosu żetonów gracza dowodzącego Smartem. Gdy gracz będzie dociągał żetony, pierwszy na rękę trafi Bio-droid.

Żetony Planszy – Moduły:



Oficer (x4)



Matka (x2) – połączona z Matką 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.



Zwiadowca (x2)

Sytuacje szczególne:

Jeśli Bio-droid został zlikwidowany w momencie, gdy był przejęty przez przeciwnika (np. przez Agitatora Vegas), wraca on mimo to na górę stosu żetonów gracza kierującego armią Smarta.

Gracz może w tej samej turze poruszyć ten sam żeton korzystając kolejno z wszystkich dostępnych możliwości, np. cechy specjalnej Sztabu, żetonu natychmiastowego Ruch, jak i Mobilności samego żetonu.



VEGAS

Vegas odczuło skutki wojny znacznie mniej niż większość miast USA i jest jednym z niewielu ocalałych ośrodków cywilizacji, gdzie można żyć na nieco wyższym poziomie niż w większości obszarów zniszczonego kontynentu. Od lat tłumy ciągną do miasta w poszukiwaniu rozrywki i pozorów normalnego życia. Z czasem Vegas stało się także mekką dla wszelkich typów spod ciemnej gwiazdy, którzy zwiększyli tu możliwość wzbogacenia się. Dziś każdy wie, że w Vegas może dostać wszystko, co tylko się zapagnie, jeśli tylko się odpowiednio zapłaci. Siła Vegas nie leży w silnej armii czy ciężkiej broni, ale w bogactwie, umiejętnościach programowania maszyn i manipulowania ludźmi.

Opis talii: Zalegą Vegas są szerokie możliwości krzyżowania planów przeciwnika i wykorzystywania jego własnych sił przeciwko niemu – za pomocą cechy Sztabu oraz Agitatora. Dodatkową zalegą jest znaczna mobilność armii.

Wadą jest mała liczba i niska inicjatywa własnych żołnierzy.

Rada taktyczna: Oplacalną strategią jest przybliżenie się własnym Sztabem do Sztabu przeciwnika, by móc przejmować wrogie jednostki, które bronią dostępu do swojego Sztabu.



Sztab

posiada cechę Przejęcia Kontroli. Wroga jednostka, która jest połączona ze Sztabem Vegas (należy zwrócić uwagę, że Sztab Vegas posiada jeden kierunek działania Cechy specjalnej) zostaje automatycznie przejęta i pod każdym względem traktowana jest jak własna. Ponadto w momencie przejmowania gracz prowadzący armię Vegas może dowolnie obrócić przejmowaną właśnie jednostkę. Jednostka jest przejęta dopóty, dopóki jest przyłączona przez Sztab Vegas. Nie można przejąć wrogiego Sztabu.

Żetony Natychmiastowe:

Bitwa (x5)
Obrót (x3)
Odepchnięcie (x3)
Rozsada (x2)
Ruch (x3)
Snajper (x1)

Żetony Planszy – Żołnierze:



Najemnik (x2)



Ochroniarz (x2)



Strażnik (x2)



Strzelec (x2)

Żetony Planszy – Moduły:



Agitator (x3) – Moduł ten posiada cechę Przejęcia Kontroli, analogiczną jak cecha Sztabu.



Dywersonant (x1) - działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich inicjatywę o 1.



Medyk (x1)



Zwiadowca (x2)

Żetony Planszy:



Mina (x2)

Sytuacje szczególne:

Na przejętej jednostce należy położyć jeden ze znaczników Kontroli.

Przejęcie Kontroli jest silniejsze od Sieci, tzn. jeśli Sieciarz i Agitator (lub Sztab Vegas) skierują na siebie nawzajem swoje działania, wtedy to Sieciarz zostaje przejęty, a Agitator nie zostaje zasieciowany.

Przejęcie kontroli jest silniejsze od działania Skopera z armii Posterunku, tzn. jeśli Skoper i Agitator skierują na siebie nawzajem swoje działania, wtedy Agitator przejmuje Skopera, a nie odwrotnie. Jednak jeśli Skoper skieruje swoją cechę na Agitatora, zaś Agitator jest zwrócony w inną stronę niż Skoper, wtedy w normalny sposób Skoper przejmuje Agitatora.

Fakt, że jednostka uwolniła się spod kontroli Agitatora / Sztabu Vegas, nie oznacza, że obraca się ona automatycznie w poprzednim kierunku.

Jeśli Agitator (lub Sztab Vegas) przejmie kontrolę nad wrogą jednostką w trakcie Bitwy, może ją obrócić natychmiast po zakończeniu Bitwy.

Po przejęciu zranionej jednostki, rany pozostają na jednostce. Podobnie po uwolnieniu się spod kontroli, jeśli w tym czasie jednostka została zraniona.

Duel może stanowić samodzielną grę, jednak przede wszystkim jest dodatkiem do Neuroshimy Hex.

Tym, którzy nie posiadają gry podstawowej, a chcieliby zaznajomić się z zawartymi w niej czterema podstawowymi armiami (Borgo, Moloch, Posterunek, Hegemonia), ich opisy prezentujemy poniżej.

BORGO

Od samego początku wojny do dziś Moloch tworzy kolejne generacje mutantów, jedne mniej udane, inne bardziej. Przyspieszone tempo dorastania, genetyczne udoskonalenia, wyszkolenie do walki i zdolności przeżycia - to właśnie mutanci dzisiejszego świata. Podzieleni na różne gatunki zaludniają pustkowia i walczą o każdą piędziesiątą ziemi ze wszystkimi, nawet pomiędzy sobą. Z rozrzuconych grup mutantów powstała z czasem armia zebrana przez charyzmatycznego przywódcę, zcyborgizowanego mutantą Borgo. On prowadzi armię mutantów do boju z ludźmi, pod świętym symbolem Biohazardu.

Opis talii: Zaletą armii Borgo jest niezwykła szybkość - zarówno dzięki wysokiej Inicjatywie wielu jednostek, jak również dzięki Zwiadowcom i cesze specjalnej Sztabu. Inną zaletą jest duża liczba Żołnierzy, a kolejną - ilość Modułów zwiększających siłę uderzenia jednostek.

Wadą armii jest brak strzelców, przez co do przeprowadzenia skutecznych ataków Borgo musi zbliżyć się bezpośrednio do Sztabu przeciwnika.

Rada taktyczna: Sztab Borgo, dając ataczającym go jednostkom niezwykłą szybkość, bardzo dobrze sprawdza się w ataku, na środkowych polach planszy. Ponadto warto rozstawiać w dużych odstępach od siebie jednostki atakujące po kilka pól wokół, które w czasie Bitew będą czyściły planszę z Żetonów przeciwnika.



Sztab

Cecha specjalna: +1 do Inicjatywy dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.

Żetony Natychmiastowe:

Bitwa (x6)

Ruch (x4)



Granat (x1) - Niszczy całkowicie jeden wrogi żeton. Granat można rzucić tylko na jedno z pól sąsiadujących z własnym Sztabem. Nie działa na Sztab przeciwnika.

Żetony Planszy - Żołnierze:



Mutek (x6)



Nożownik (x4)



Sieciarz (x2) - Sieciarz w armii Borgo posiada także możliwość ataku, zadającego 3 rany. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Sieciarza, zaś sieć działa według normalnych zasad (patrz opis Sieci). Sieciarz może zadawać ciosy jednocześnie sieciując swojego przeciwnika.



Super-mutant (x1)



Siłacz (x2)



Zabójca (x2)

Żetony Planszy - Moduły:



Medyk (x1)



Oficer (x2)



Super-oficer (x1)



Zwiadowca (x2)



MOLOCH

Moloch to mechaniczno-elektroniczny twór zajmujący powierzchnię kilkunastu stanów. To właśnie on w roku 2020 doprowadził do upadku ludzkości. Po 30 latach od tamtych wydarzeń jest dziś jeszcze większy i potężniejszy. Armie maszyn przeczesują pustkowia w poszukiwaniu zorganizowanych resztek ludzkości. Rozkazy dla oddziałów robotów pochodzą z wnętrza Molocha, gdzie wiele połączonych ze sobą sztucznych mózgów opracowuje plany strategiczne. Mimo ogromnej militarnej przewagi, jaką Moloch posiada nad ludźmi, nadal pozostaje on w tyle pod względem sprytu i umiejętności improwizowania.

Opis talii: Zalegą armii Molocha jest duża wytrzymałość, przez co po każdej Bitwie na planszy zostaje więcej jego jednostek, niż Żołnierzy przeciwnika. W połączeniu z dużą liczbą strzelców i wzmacniających ich Modułów, Moloch jest w stanie tworzyć w trakcie rozgrywki całe linie maszyn, które strzelają w Sztab wroga. Również obrona własnego Sztabu jest w armii Molocha bardzo skuteczna, m.in. dzięki takim jednostkom, jak niezwykle wytrzymały Bloker. Wadą armii jest za to niewielka ruchliwość, niewielka szybkość i mała ilość żetonów Bitwy, przez co gracz kierujący Molochem ma mniejszą kontrolę nad tym, w którym momencie Bitwa zostanie rozegrana.

Rada taktyczna: Dobrą metodą na prowadzenie walki jest umieszczenie Sztabu w narożniku i jak najszybsze otoczenie go własnymi wytrzymałymi jednostkami. Następnie otoczenie Sztabu przeciwnika po to, żeby uniemożliwić mu poruszanie się. W końcu wystawienie strzelców o różnej Inicjatywy w linii, przez co w czasie Bitwy przebijają się oni przez jednostki chroniące wrogi Sztab i zadadzą mu obrażenia. Należy też wykorzystać możliwość jednoczesnego wystawienia jednostki w dogodnym miejscu i zagrania przez nią żetonu Odepchnięcia.



Sztab

Cecha specjalna: +1 do siły strzału dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.

Żetony Natychmiastowe:

Bitwa (x4)

Ruch (x1)

Odepchnięcie (x5)



Bomba (x1) - Zadaje jedną ranę celowi

oraz po jednej ranie wszystkim jednostkom sąsiadującym z celem (nie tylko wrogim, także własnym) - łącząc raz obszar 7 heksów. Bombę trzeba rzucić tak, by pole jej rażenia nie wykroczyło poza planszę. Bomba nie zadaje obrażeń Sztabom. Bombę można rzucić nawet na puste pole.

Żetony Planszy - Żołnierze:



Bloker (x2) - wytrzymała maszyna,

służąca najczęściej jako mur, chroniący przed atakami wroga. Nie posiada żadnych możliwości ataku.



Cyborg (x2)



Działko Gaussa (x1) - nietypowy rodzaj

strzelca, który potrafi zranić jednym strzałem więcej wrogich jednostek jednocześnie. Wszystkie wrogie jednostki znajdujące się na linii strzału otrzymują 1 ranę. Jednak na Działko Gaussa nie działają bonusy, które zwiększają siłę zwykłego strzału.



Juggernaut (x1)



Klaun (x1) - podczas Bitwy, w

segmencie odpowiadającym swojej aktualnej Inicjatywie, zamiast zwykłego ataku Klaun może zamienić się w Bombę (patrz opis Bomby). Klaun może eksplodować nawet wtedy, kiedy stoi na krawędzi planszy (a więc pole rażenia Bomby wyjdzie poza obręb planszy). Po zmianie w Bombę Klaun jest zdejmowany z planszy i nie może zostać wyleczony.



Łowca (x2)



Obrońca (x1)



Opancerzony Łowca (x2)



Opancerzony Wartownik (x1)



Rozpruwacz (x1)



Sieciarz (x1)



Szturmowiec (x1)



Wartownik (x1)

Żetony Planszy - Moduły:



Mózg (x1)



Oficer (x1)



Zwiadowca (x1)



Medyk (x2)



Matka (x1) - połączona z Matką

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.



POSTERUNEK

Ostatnia regularna armia ludzkości, tocząca nieustające boje z Molochem na samych jego granicach. Po kilkudziesięciu latach partyzanckiej wojny opracowała niezliczone i skuteczne metody walki z silniejszym wrogiem. Błyskawiczny atak z zaskoczenia i szybki odwrót to podstawowa taktyka Posterunku. Posterunek nie posiada żadnej stałej lokalizacji, a dowództwo i zaplecze to wciąż przemieszczające się i ukrywające się wędrowne miasto. Dzięki wielu wygranyom starciom z maszynami Posterunek dysponuje wysoko rozwiniętą technologią Molocha.

Opis talii: Zaletą armii Posterunku jest duża ruchliwość i spora ilość żetonów Bitwy, przez co gracz może łatwo wykorzystywać dogodne dla siebie sytuacje i natychmiast zagrywać Bitwę. Również ogromna różnorodność Modułów, w tym działających na jednostki wroga, niejednokrotnie daje przewagę na polu walki.

Wadą armii jest niewielka ilość Żołnierzy i niewielka wytrzymałość jednostek.

Rada taktyczna: Skuteczną metodą walki jest wystawienie Sztabu Posterunku na środkowych polach i ciągłe jego przemieszczanie za pomocą żetonów Ruchu, by uniemożliwić przeciwnikowi przeprowadzenie ataku. Dopiero w momencie, gdy plansza jest prawie zapełniona, nadchodzi właściwa pora na ucieczkę i otoczenie się własnymi jednostkami.



Sztab

Cecha specjalna: sąsiednie jednostki mogą powtórzyć swoją akcję w segmencie Inicjatywy późniejszym 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.

Żetony Natychmiastowe:

Bitwa (x6)

Ruch (x7)

Snajper (x1)

Żetony Planszy - Żołnierze:



Biegacz (x2)



CKM (x1)



Komandos (x5)



Likwidator (x2)



Pancerni Wspomagani (x1)



Siłacz (x1)



Żetony Planszy - Moduły:

Centrum rozpoznania (x1) - gdy Centrum rozpoznania znajduje się na planszy, za każdym razem gdy jakaś jednostka Posterunku porusza się, może się ona przesunąć aż o 2 pola (Centrum rozpoznania działa na własne jednostki na całej planszy).



Dywersant (x1) - działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich Inicjatywę o 1.



Medyk (x2)



Oficer (x1)



Skoper (x1) - działa na wrogie Moduły. Dopóki wrogi Moduł jest połączony ze Skoperem, tak długo jest przejęty przez armię Posterunku i daje bonusy jednostkom Posterunku, zamiast własnym.



Zwiadowca (x2)



HEGEMONIA

Hegemonia to kraina, w której silne gangi nieustannie ścierają się pomiędzy sobą w walce o władzę. Sieją one terror daleko poza swoimi ziemiami, organizując łupieżcze wyprawy. Najwyższą wartością dla mieszkańców Hegemonii jest siła i sprawność fizyczna oraz twardy charakter, a najpopularniejszą rozrywką są tam walki gladiatorskie.

Opis talii: Podstawową zaletą armii Hegemonii jest duża ilość Sieciarzy, przez co gracz może niweczyć najbardziej przemysłne plany przeciwnika. Ponadto armia jest bardzo uniwersalna ze względu na Żetony Natychmiastowe (znaczna ilość Bitew, Żetony Ruchu i Odpychania) oraz dosyć mobilna.

Wadą jest niewielka ilość strzelców, przez co aby dokonać skutecznego ataku na Sztab przeciwnika trzeba się bezpośrednio do niego zbliżyć.

Rada taktyczna: Należy zwracać szczególną uwagę na jak najszybciej wystawianie Sieciarzy - mogą oni doskonale posłużyć do zasieciowania Sztabu przeciwnika, jak i do obrony własnego Sztabu. Sam Sztab, dzięki bonusom do siły uderzenia dla własnych jednostek, sprawdza się w ataku (wykładany w odległości 1 pola od Sztabu przeciwnika - pod warunkiem, że Hegemonia nie walczy z przeciwnikiem, który będzie mógł łatwo z tego sąsiedztwa uciec).



Sztab

Cecha specjalna: +1 do siły ciosu dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.

Żetony Natychmiastowe:

Bitwa (x5)

Ruch (x3)

Odepchnięcie (x2)

Snajper (x1)

Żetony Planszy - Żołnierze:



Biegacz (x3)



Bydlak (x1)



Ganger (x4)



Gladiator (x1)



Sieczarz (x2)



Strażnik (x1)



Super-sieczarz (x1) - Super-sieczarz

posiada także możliwość ataku. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Sieciarza, zaś sieć działa według normalnych zasad (patrz opis Sieci).



Uniwersalny żołnierz (x3) -

wykonuje jednocześnie cios i strzał (przez co może zadać 2 rany sąsiedniej jednostce wroga).

Żetony Planszy - Moduły:



Boss (x1)



Kwatermistrz (x1) - jeden cios

własnej jednostki połączonej z Kwatermistrzem zmienia się w strzał o tej samej sile (i odwrotnie, może zamienić strzał w cios o tej samej sile). Jeśli wojownik otrzymuje z różnych stron bonusy zarówno do strzału, jak i do ciosu, wtedy do siły strzału liczą się jedne i drugie. Kwatermistrz może w każdej turze działać na inny kierunek ciosu przyłączonej jednostki. Za każdym razem gracz sam decyduje, czy Kwatermistrz działa na sąsiednią jednostkę, czy nie. Jeśli jednostka posiada dwa segmenty Inicjatywy, działanie Kwatermistrza obejmuje tylko jeden z nich.



Oficer I (x2)



Oficer II (x1)



Transport (x1) - każda połączona z

Transportem własna jednostka może wykonać dodatkowy ruch i / lub obrót w identyczny sposób, jakby miała cechę Mobilność. Sąsiednie jednostki mogą się poruszyć od razu, w momencie wystawienia Transportu na planszę. Jednostka może wykonać nawet taki ruch, po którym już nie będzie sąsiadowała z Transportem. Transport nie może poruszać sam siebie.



Zwiadowca (x1)





OPIS PLANSZY

Plansza składa się z 19-tu heksagonalnych pól, na których rozgrywana jest główna część gry, a także Licznika Obrażeń (z przedziałem 20-tu punktów Wytrzymałości Sztabów), Licznika Energii (z przedziałem 5 punktów Energii) oraz ikon 6-ciu możliwych Procedur. Ponadto 7 z 19-tu pól planszy wyróżniono pogrubioną obwódką – pola te nazywane są Terminalami.

LICZNIK OBRAŻEŃ

Do zaznaczania aktualnego poziomu wytrzymałości Sztabu służą znaczniki z symbolami armii, które kładzie się na polu z cyfrą 20 i w miarę otrzymywania obrażeń przez Sztab przesuwają w stronę cyfry 1.

TERMINALE

Każde z siedmiu specjalnie oznaczonych pól planszy nazywane jest Terminalem. Dowolna jednostka (tak Żołnierze, jak i Sztaby, czy Moduły), która stoi na polu Terminala nazywana jest Ogniwem.

Dzięki Ogniwom oraz zgromadzonym punktom Energii można uruchamiać Procedury (patrz dalej). Ogniwu, poza możliwościami uruchamiania Procedur, pozostaje nadal zupełnie normalną jednostką. Zasieciowane Ogniwu przestaje być Ogniwem. Żelony Podłoża (np. Mina) nie mogą być Ogniwami.

LICZNIK ENERGII

Na początku gry każdy z graczy kładzie drugi znacznik swojej armii (identyczny, jak ten do zaznaczania wytrzymałości Sztabu) na polu 0 Licznika Energii. Zakupione Punkty Energii oznacza się przesuwając znacznik odpowiednio na wyższe wartości.

Energię można zdobywać na 2 sposoby:

1) Podczas dociągu, po odrzuceniu 1 z 3 żetonów, każdy z pozostałych można wymienić na 1 punkt Energii.

2) W swojej turze gracz może także zakupić punkty Energii w zamian za punkty Wytrzymałości Sztabu, w cenie 1 PE za 1 punkt Wytrzymałości Sztabu.

Gracz może w tej samej turze dokonać zakupu Energii na obydwie sposoby.

Punkty Energii wykupuje się na koniec tury. Po zakupieniu Punktów Energii natychmiast następuje koniec tury tego gracza (nie może on już wykonać żadnej akcji, w tym nawet uruchomienia Procedury).

Ilość Punktów Energii w żadnym momencie gry nie może przekroczyć 5.

PROCEDURY

Gracz może uruchamiać Procedury w dowolnym momencie swojej tury, płacąc za to wymaganą ilość Punktów Energii i nie wpływa to w żaden sposób na dociąg, zagrywanie żetonów, czy wywoływanie Bitwy.



OBRÓT (koszt 1 PE) – Jedno własne Ogniwu może się obrócić w dowolnym kierunku.



ZAMIANA (koszt 2 PE) – Dwa własne Ogniwu mogą zamienić się miejscami i mogą się przy tym dowolnie obrócić. Sztab nie może zostać poruszony za pomocą Zamiany.



ODEPCHNIĘCIE (koszt 2 PE) – Jedno własne Ogniwu może odepchnąć jedną jednostkę wroga.



LASER (koszt 3 PE) – Wszystkie wrogie żetony planszy stojące na polach w prostej linii pomiędzy dwoma naszymi Ogniwami (patrz: rysunek) zostają unicestwione.



KASACJA (koszt 3 PE) – Jedna wroga jednostka sąsiadująca z 3 naszymi Ogniwami (patrz: rysunek) zostaje unicestwiona.



DETONACJA (koszt 4 PE) – Wszystkie wrogie Ogniwu zostają unicestwione.

Laser, Kasacja i Detonacja nie czynią żadnej szkody Sztabom.

Medyk w normalny sposób chroni przed Lasarem, Kasacją i Detonacją.



Przykładowy fragment gry



Tura 1 (Wystawianie Sztabów)

Zaczyna gracz kierujący Vegas. Decyduje się wystawić Sztab w narożniku. Dzięki temu w przyszłości łatwiej będzie mu go chronić przed atakami.

Gracz kierujący Smartem kładzie swój Sztab na środku, żeby w przyszłości wykorzystać maksymalnie jego cechę specjalną i poruszać jak najwięcej swoich jednostek.



Tura 2 (Vegas)

Dociąg Vegas: Ochroniarz (na początku gry zaczynający gracz ciągnie tylko jeden żeton i nie musi żadnego odrzucać).

Gracz wystawia Ochroniarza tak, by w czasie Bitwy zadał obrażenia wrogiemu Sztabowi, a jednocześnie blokuje tym samym jedną z najlepszych pozycji strzeleckich, jakie mógłby obstawić w przyszłości Smart.



Tura 3 (Smart)

Dociąg Smarta: Działko Gaussa i Matka (na początku gry drugi z kolei gracz ciągnie dwa żetony i nie musi odrzucać żadnego z nich).

Gracz wystawia obok swojego Sztabu Działko Gaussa wycelowane we wroga jednostkę oraz wrogi Sztab. Do niego dostawia Matkę, również w sąsiedztwie swojego Sztabu. Po pierwsze, zapewnia sobie tym możliwość darmowych ruchów dla tych jednostek, po drugie, blokuje dwie z sześciu możliwych stron ataku wroga na Sztab.



Tura 4 (Vegas)

Dociąg Smarta: Medyk, Agitator i Zwiadowca.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Zwiadowcę. Gracz przyłącza Medyka do swojego Sztabu, by w trakcie Bitwy mógł pochłonąć ewentualne obrażenia.

Następnie wystawia Agitatora, przejmując wrogie Działko Gaussa (na Działku Gaussa kładziony jest znacznik Kontroli). Gracz ma prawo do dowolnego obrócenia przejmowanej jednostki, więc wycelowuje zdobyte działko we wrogi Sztab. Jako że Matka nie jest przejęta przez Vegas, nie wzmacnia ona swoją cechę Działka Gaussa.



Tura 5 (Smart)

Dociąg Smarta: Odepchnięcie, Terror, Cyborg.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Terror.

Gracz zagrywa żeton Odepchnięcia na Matkę — i odpycha ona Agitatora. Tym samym Działko Gaussa uwalnia się spod wrogiej kontroli i wraca do armii Smarta.

Dzięki specjalnej cenie Sztabu Smarta, gracz może za darmo obracać swoje jednostki sąsiadujące ze Sztabem, obraca więc Działko Gaussa z powrotem w stronę wrogiej jednostki i wrogiego Sztabu.

Następnie gracz wystawia Cyborga przy swoim Sztapie (znów zapewniając mu w przyszłości możliwości darmowych obrotów) i wycelowuje go we wrogi Agitatora, który może w przyszłości znów zagrozić jednostkom Smarta.



Tura 6 (Vegas)

Dociąg Vegas: Strażnik, Najemnik, Zwiadowca.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Strażnika.

Gracz wystawia Zwiadowcę przyłączając go do Ochroniarza, dzięki czemu Ochroniarz staje się szybszy od stojącego naprzeciw wrogiemu Działka Gaussa.

Następnie wystawia Najemnika bezpośrednio przy Sztapie Smarta, wycelowując w niego broń zadającą 2 rany.



Tura 7 (Smart)

Dociąg Smarta: Działko Gaussa, Bitwa, Transporter.

Gracz musi odrzucić jeden żeton, więc decyduje się odrzucić Transporter.

Dzięki ciesz Sztabu odsuwa swoje Działko Gaussa od zagrożenia ze strony wrogiego Ochroniarza. Następnie obraca Matkę tak, by ponownie przyłączyła się do Działka Gaussa. Na koniec obraca Cyborga tak, by zamiast w Agitatora, celował we wrogiego Najemnika. Jako że Cyborg jest szybszy niż Najemnik, powinno się udać powstrzymać groźny atak na Sztab.

Po darmowych ruchach i obrotach, gracz wystawia pierwszy żeton, czyli kolejne Działko Gaussa. Stawia je tak, by w trakcie Bitwy zestrzeliło jednocześnie i Medyka, i Zwiadowcę.

Następnie zagrywa drugi żeton, czyli Bitwę. Rozpoczyna się Bitwa!

Przebieg Bitwy

Segment Inicjatywy 3

Najwyższa Inicjatywa na planszy to 3, więc Bitwa zaczyna się segmentem Inicjatywy 3.

Inicjatywę 3 posiadają dwie jednostki: Cyborg Smarta oraz Ochroniarz Vegas. Wszystkie jednostki z Inicjatywą 3 zaczynają jednocześnie.

Cyborg Smarta strzela do Najemnika Vegas i zabija go na miejscu.

Ochroniarz Vegas uderza Sztab Smarta zadając 1 ranę. Wytrzymałość Sztabu Smarta spada więc do 19.

Żeton Najemnika ściągany jest z planszy.



Segment Inicjatywy 2

Inicjatywę 2 posiadają obydwie Działka Gaussa z armii Smarta. Strzelają one zadając 1 ranę każdej wrogiej jednostce na swojej linii strzału, w wyniku czego jednocześnie ginie Ochroniarz, Zwiadowca oraz Medyk z wrogiej armii, a Sztab Vegas otrzymuje 1 ranę (jego wytrzymałość spada do 19).

Żetony Ochroniarza, Zwiadowcy i Medyka Vegas ściągane są z planszy.



Segment Inicjatywy 1.

W tym segmencie strzela jedynie jedno z Działek Gaussa, które może wykonać po raz drugi swoją akcję dzięki przyłączonej Matce.

Zadaje kolejną ranę wrogiemu Sztabowi (wytrzymałość Sztabu Vegas spada do 18).

Jako że w segmencie Inicjatywy 0 nic się nie dzieje (Sztaby nie mają już komu zadać swoich ciosów), Bitwa się kończy i rozgrywka wraca do swojej fazy taktycznej – dociągania, zagrywania i układania na planszę żetonów. Nastąpi teraz tura 8, należąca do Vegas.



AUTOR: Michał Oracz

INSTRUKCJA: Michał Oracz

ILUSTRACJE NA ŻETONACH I NA OKŁADCE: Sławomir Maniak

PROJEKT PLANSZY: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

WYDAWCA: Wydawnictwo Portal, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

Tel/fax: (48) (032) 334 85 38

www: <http://www.wydawnictwoportal.pl>

E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

OFICJALNA STRONA NEUROSHIMY: www.neuroshima.org

PODZIĘKOWANIA: Rafał Szyma, Piotr Pleban, Michał Herda, Ignacy Trzewiczek

Neuroshima Hex Duel™ & Wydawnictwo Portal (Publisher), Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry Neuroshima Hex nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.