

SITUACJE SZCZEGÓLNE

Kwestia Stalowej Sieci



Stalowa Policja dysponuje tylko 1 znacznikiem Stalowej sieci.

Jeśli Sztab Stalowej Policji zostanie zasieciowany, nie może rzucić Stalowej sieci. Jeśli już wcześniej rzucił ją na żeton przeciwnika, Stalowa sieć natychmiast przestaje działać i wraca do ręki gracza. Medyk nie chroni Sztabu przed kosztem za wystawienie Stalowej sieci.

Jeśli Wyrzutnia Stalowej sieci zostanie zniszczona lub zasieciowana, nie ma to wpływu na rzucenie wcześniej za darmo Stalową sieć (Stalowa Policja nie ponosi „kosztu wstecz”).

Kwestia Pacyfikatora

Jeśli Pacyfikator zostanie zasieciowany, nie można w jego miejsce położyć innego żetonu.

Kwestia Odbicia

Odbicie chroni przed atakami, czyli wszelkimi Strzałami (także przed strzałem Snajperskim) i Ciosami (także Ciosiem z Jadem), Wyrzutnią rakiet, Działkiem Gaussa, Shotgunem, itp.

Odbity atak nie zmienia w żaden sposób swojej siły i inicjatywy – działa natychmiast w momencie odbicia, zachowując wszelkie bonusy (np. wynikające z sąsiadujących Modułów), jakimi przeciwnik wzmocnił ten atak. Jednak traci cechy dystansowe – trafia tylko i wyłącznie sąsiadującą wrogą jednostkę na linii tego ataku.

Odbitego ataku nie można w żaden sposób dodatkowo wzmocnić własnymi bonusami (np. wynikającymi z sąsiadujących własnych Modułów).

Odbicie nie chroni przed Siecią, Przejściem Kontroli (Sztab i Agitatorzy Vegas) i odłamkami eksplodującego Klauna z armii Molocha.

Odbicie nie chroni przed atakami przeprowadzanymi za pomocą Żetonów Natychmiastowych.

Odbicie chroni przed Działkiem Gaussa, jednak mimo to strzał Działka Gaussa trafia w normalny sposób kolejne jednostki przeciwnika na linii strzału.

Jeśli jednostka z Odbiciem odbija Cios z Jadem, to odbity cios zachowuje cechę Jadu.

Jeśli jednostka z Odbiciem odbija Cios wrogiego Sztabu, to odbity cios nie rani Sztabu (zgodnie z regułą, że Sztab nie rani Sztabu).

Jeśli jednostka z Odbiciem jest zasieciowana, wtedy jej Odbicie nie działa.

Uwaga dla gry wieloosobowej na punkty – w grze wieloosobowej na punkty (zdobywanie punktów od zera do dwudziestu zamiast zmniejszającej się wytrzymałości Sztabów) kosztem rzużenia Stalowej sieci jest 1 punkt dla gracza, na którego jednostkę zagrano Stalową sieć. Podobnie kosztem wystawienia Egzekutora na miejsce jednostki przeciwnika jest 1 punkt dla gracza, na którego żeton został postawiony Egzekutor.

Uwaga! Polecamy lekturę artykułu o powstawaniu Stalowej Policji oraz artykułu o pracach nad balansem armii na stronie www.wydawnictwoportal.pl

Autor: Michał Oracz
Instrukcja: Michał Oracz
Ilustracje i okładka: Piotr Foksowicz
Skład i pudełko: Maciej Mutwil

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice

tel./fax: +48 32 334 85 38
email: portal@wydawnictwoportal.pl



Podziękowania:

Tomasz Stchlerowski, Magdalena Bujak-Zachara, Szymon Zachara, Mariusz Kulczycki, Maciej Matuszewski, Marek Głęgola, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Damian Kupper, Robert Ciombor, Daniel Oklasinski, Mirosław Gucwa, Moniq, Maciek Szukalski, Piechu, Rustan Håkansson, Jan Klos, Piotr Haraszczak, Scott Everts (za szablon graficzny instrukcji)

MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX! Steel Police

STAŁOWA POLICJA

Stalowa Policja to przemierzająca kraj brigada fanatyków prawa i porządku, zakuta w przedwojenne, eksperymentalne pancerze wspomagane. Aplikowane przez pancerze chemikalia i cybernetyczne usprawnienia podnoszą zdolności organizmu kosztem psychiki – funkcjonariusze reagują automatycznie na wszystko, co program zidentyfikuje jako zagrożenie lub przestępstwo. Pojawiają się znikąd i pacyfikują teren pośród huku eksplozji i kano-nady ognia. Godna automatów nieskazitelna praworządność sprawia, że mieszkańcy wybawionych terenów szybko zaczynają tęsknić do dawnego chaosu i bezprawia.

Opis talii

Zaletą armii jest ogromny potencjał budowania silnych stanowisk ogniowych (Moduły wzmacniające i zwielokrotniające strzał), a także mobilne jednostki potrafiące odbijać wrogie ataki. Ponadto dzięki cesze Sztabu armia łatwo eliminuje najgroźniejsze ataki.

Wadą armii jest niezbyt wysoka inicjatywa i posiadanie tylko jednego żetonu Ruchu.

Rada taktyczna

Sztab Stalowej Policji nie przydaje się w otwartym polu, więc najlepiej zabezpieczyć go w narożniku za pomocą silnego muru otaczających jednostek. Stalową sieć warto rzucać na jednostki przeciwnika, które zostaną wyeliminowane w najbliższej Bitwie, dzięki czemu Stalowa sieć szybko wróci do Sztabu. Należy też pamiętać, że armia nie posiada żadnych natychmiastowych żetonów ratujących z opresji (jak Snajper czy Bomba) i rolę tę spełnia spadający z góry na wroga Egzekutor.

NOWE REGUŁY:

Odbicie



Odbicie chroni jednostkę przed wszelkimi atakami skierowanymi w bok oznaczony ikoną Odbicia. Atak ten zostaje odbity w przeciwnym kierunku na odległość jednego pola i trafia jednostkę przeciwnika (Żołnierza, Sztab lub Moduł), o ile ta stoi na sąsiednim polu na linii tego ataku. Odbity atak nie czyni żadnej szkody żetonom Stalowej Policji.

Przykład Odbicia:

Komandos Posterunku strzela w kierunku Sędziego. Sędzia odbija strzał i trafia tym samym Sztab Posterunku, ponieważ Sztab ten stał na linii odbicia i sąsiadował z Sędzią.

W drugiej sytuacji Likwidator strzela w Sędziego, Sędzia odbija strzał, ale odbity strzał nie trafia nikogo (brak wrogów na linii obitego strzału z odległości sąsiedniego pola).



MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX!

Steel Police



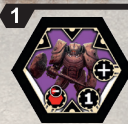
SZTAB

Cecha specjalna - w swojej turze gracz może kosztem 1 punktu wytrzymałości położyć znacznik Stalowej sieci na dowolny żeton przeciwnika na planszy (oprócz Sztabu). Stalowa sieć działa jak Sieć. Stalowa sieć wraca do ręki gracza dopiero w momencie, gdy zasieciowany nią żeton przeciwnika zostanie zdjęty z planszy.



WYRZUTNIA STALOWEJ SIECI

Gdy Wyrzutnia Stalowej Sieci znajduje się na planszy, rzucenie Stalowej sieci przez Sztab jest darmowe (Stalowa Policja nie ponosi za to kosztu 1 punktu wytrzymałości).



EGZEKUTOR

W momencie wystawiania Egzekutora na planszę gracz może kosztem 1 punktu wytrzymałości swojego Sztabu zdjąć z planszy dowolną jednostkę przeciwnika (oprócz Sztabu) i postawić na jego miejsce Egzekutora. Medyk nie chroni żetonu przed zdjęciem przez wystawianego Egzekutora.



PACYFIKATOR

W momencie wystawiania żetonów na planszę gracz dowodzący Stalową Policją może zdjąć z planszy Pacyfikatora i w jego miejsce położyć jeden ze swoich zagrywanych żetonów planszy.



PREDATOR



BRYTAN



FUNKCJONARIUSZ



SĘDZIA



WARDOG



OFICER



SIERŻANT



MEDYK



ZWIADOWCA



DYWERSANT



STERYDOMAT

X Ilość żetonów



TERROR

Zagranie tego żetonu sprawia, że w najbliższej turze przeciwnik nie może wystawić żadnej jednostki na planszę (może jednak normalnie zagrywać Żeton 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.



ODEPCHNIĘCIE



RUCH



BITWA