

SPIS TREŚCI

PRZEDMOWA	2
KOMPONENTY GRY	3
REGUŁY GRY	4
▪ CEL GRY	4
▪ PRZYGOTOWANIE DO GRY	4
PRZEBIEG GRY	5-7
▪ ROZPOCZĘCIE GRY	5
▪ DOBIERANIE ŻETONÓW	5
▪ ZAGRYWANIE ŻETONÓW	5
▪ BITWA	6
▪ ZAKOŃCZENIE GRY	6
▪ ZWYCIĘSTWO	6
▪ PLANSZA	7
OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW	8-13
▪ INICJATYWA	8
▪ ŻETONY PLANSZY	9
▪ OPIS POSZCZEGÓLNYCH IKON	10-11
▪ MODUŁY	12
▪ ŻETONY NATYCHMIASTOWE	13
SYTUACJE SZCZEGÓLNE	14-15
▪ KWESTIA SIECIARZA	14
▪ KWESTIA MEDYKA	14
▪ INICJATYWA W SZCZEGÓLNYCH SYTUACJACH	15
DODATKOWE TRYBY ROZGRYWKI	16-19
▪ GRA WIELOOSOBOWA	16-17
▪ WARIANTY ROZGRYWKI	17-19

NEUROSHIMA HEX INSTRUKCJA



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 Portal w 2001 roku. Neuroshima RPG była (i wciąż jest) jednym z najważniejszych systemów RPG w Polsce, na którym wychowują się kolejne pokolenia graczy. Neuroshima RPG była rewolucyjna nie tylko dla społeczności graczy, ale też stała się fundamentem Portalu, obecnie jednego z największych wydawnictw planszówkowych w Polsce, rozpoznawalnego na całym świecie.

PRZEDMOWA

Neuroshima Hex to potworna i okrutna gra. Armie żywych i mechanicznych zabójców spotykają się ze sobą na ograniczonym terenie i prowadzą bezwzględną eliminację przeciwników. Tu nie bierze się jeńców, nie prowadzi negocjacji, nie ratuje rannych. Każdy, kto zaczyna rozkładać przed sobą heksy z symbolami strzelców, sieciarzy czy działek Gaussa jest gotów wystać całą swoją armię na śmierć.

Mi jednak **Neuroshima Hex** kojarzy się ze słońcem, nadmorską bryzą i śmiechem dzieci. Dawno temu z dużą grupą przyjaciół i ich dzieciaków spędzailiśmy co roku wakacje nad polskim morzem, Bałtykiem. Poza plażowaniem, biesiadowaniem, czy czytaniem książek jedną z głównych atrakcji tych wyjazdów stanowiło granie w planszówki. Gromada dzieci w wieku od lat pięciu do piętnastu zajmowała się sobą, a my, dorośli, rozstawialiśmy na dworze stoliki, a na nich rozkładaliśmy gry planszowe. Tam właśnie Ignacy Trzewiczek przywiózł świeżo wydaną **Neuroshimę Hex** Michała Oracza. I tam właśnie - pod sosnami, błękitnym niebem i ciepłym słońcem, w muzyce szumu morza, świergotu ptaków i odgłosów dziecięcych zabaw - rozpoczęła się moja znajomość z jedną z najbrutalniejszych gier planszowych, w jakie kiedykolwiek miałem okazję zagrać. To było pierwsze wydanie hexa, z prostymi grafikami, za to krzywo przyciętymi żetonami i nie zawsze klarownymi regułami. To wystarczyło nam, by zachwycić się grą. By długo po rozgrywce dyskutować o balansie pomiędzy poszczególnymi armiami czy kłopotach z zasieciowanymi sieciarzami. No i o pechu: „Bo wiecie, jakbym dociągnął Bitwę w odpowiednim momencie, to na pewno bym was rozwalił!”.

Drugi obrazek związany z **Neuroshimą Hex**, który mam w głowie, to Ignacy na targach w Essen - na małym stoisku Portalu oparty o stos pudeł ze świeżo wydrukowaną anglojęzyczną wersją gry. To były pionierskie lata gier planszowych w Polsce. Na rynku działało ledwie kilku wydawców. Na targi do Niemiec jeździło niewiele osób i po to raczej, by w ogóle zorientować się, jak rynek gier działa i ewentualnie kupić pierwsze licencje na europejskie hity.

Tymczasem ktoś - konkretnie ten wariat Ignacy - uznał, że zamiast importować produkty, przystąpi do ekspansji. Pełne ryzyko - nie mógł wiedzieć, ile sztuk wyprodukować, ile sprzeda, z iloma pudełkami będzie jechał z powrotem do Polski. Koszt stoiska - nawet skromnego i właściwie nie wyposażonego w meble - spory jak dla małego polskiego wydawcy. Kilkaście godzin w samochodzie, dźwiganie kartonów, długie godziny na targach, gdy trzeba wytłumaczyć po angielsku (po raz pierwszy w życiu) reguły gry. Uda się, czy też akcja ta pogrąży finansowo firmę?

Pionierska robota, dla Ignacego, dla Michała, dla Portalu, dla całego polskiego rynku gier planszowych. Kluczowy krok, dzięki któremu małe lokalne wydawnictwo z dalekiego kraju zamieniło się w dużą, operującą na całym świecie firmę, z wieloma hitami, a wydawca i autor **Neuroshimy** stali się szanowanymi i znanymi osobistościami w branży.

Kolejny obrazek z Essen jest o kilkanaście lat młodszy - wielkie stoisko Portalu w głównej hali obleżone przez klientów, a ja nie mogę zamienić kilku pełnych zdań ani z Ignacym, ani z Michałem, bo co chwila ktoś do nich podchodzi z prośbą o autograf i zdjęcie. **Neuroshima Hex** nie leży już w stosach na ziemi, tylko eksponuje nową okładkę z pótek, wypełnionych też kolejnymi do niej dodatkami i promkami. Gra dorosła, tak jak te nasze dzieciaki z nadmorskich wakacji.

Czym **Neuroshima Hex** zachwyciła i mnie, i graczy na całym świecie? Oczywiście, napisano o tym setki recenzji i tysiące sieciowych komentarzy, więc zapewne nie będę oryginalny. W hexie brakuje czasu, przestrzeni i relaksu. To ideał gry rywalizacyjnej.

Nie zużywasz tu czasu na nic więcej, jak zadawanie i przyjmowanie ciosów. Nie tracisz go na produkcję żadnych zasobów niezbędnych do wykarmienia armii, nie musisz powoli dozbrajać jednostek, nie potrzebujesz konstruować długich dróg do transportu wojska, czy pieczołowicie konstruować kombowych silniczków na siedem tur do przodu. Na rozgrywkę nie potrzebujesz trzech godzin, a bywa, że nawet i godziny. Tylko walczysz. Bierzesz heksagonalną jednostkę i dokładasz na planszę, na której zawsze brakuje miejsca. Czekasz na atak, który może nastąpić natychmiast i z każdego kierunku. Raz rozwalonej jednostki już nie uratujesz.

Oczywiście, Michał Oracz wymyślił unikalny mechanizm walki, tak oryginalny, że właściwie nikt go nie kopiował, bo od razu widać by było, że to podróbka. Rzecz jasna, kolejne dodatki dostarczały fanom nowych armii, których mechanizmy można było rozgryzać niczym najlepsze logiczne łamigłówki. Bez wątpienia nowe wydania były coraz bardziej wypasione, grafiki rozbudowane, a żetony coraz równiej przycięte. Ale tak naprawdę wszystko sprowadza się do braku czasu, przestrzeni i relaksu. Jednego oddechu dla zadyszanych biegaczy. Bezpiecznego heksa na odpoczynek dla zmęczonego supermutanta. Warsztatów na zreperowanie ostrzelanego klauna. Czasu, przestrzeni i relaksu dla samego gracza. Nawet kiedy siedzi pod błękitnym polskim niebem, uspokajany szumem morza, ze szklaneczką zacnego płynu w dłoni.

Nawet wtedy. Bo **Neuroshima Hex** to potworna i okrutna gra.

Tomasz Kołodziejczak - fan planszówek, pisarz SF, wydawca komiksów, publicysta. Laureat nagrody im. Janusza Zajdla za powieść „Kolory sztandarów”. Na podstawie jego cyklu „Ostatnia Rzeczpospolita” powstaje multimedialny projekt „Nanokadabra”.
<https://nanokadabra.pl/>

KOMPONENTY GRY

35 ŻETONÓW
ARMII BORG35 ŻETONÓW
ARMII HEGEMONII35 ŻETONÓW
ARMII MOLOCHA35 ŻETONÓW
ARMII POSTERUNKU4 ŻETONY
ZAPASOWE
PO 1 DLA KAŻDEJ ARMII8 ZNACZNIKÓW
SZTABÓW
PO 2 DLA KAŻDEJ ARMII

24 ZNACZNIKI RAN

6 ZNACZNIKÓW SIECI

1 DWUWARSTWOWA
PLANSZA36 ZNACZNIKÓW
INICJATYWY4 KARTY POMOCY
PO 1 DLA KAŻDEJ ARMII

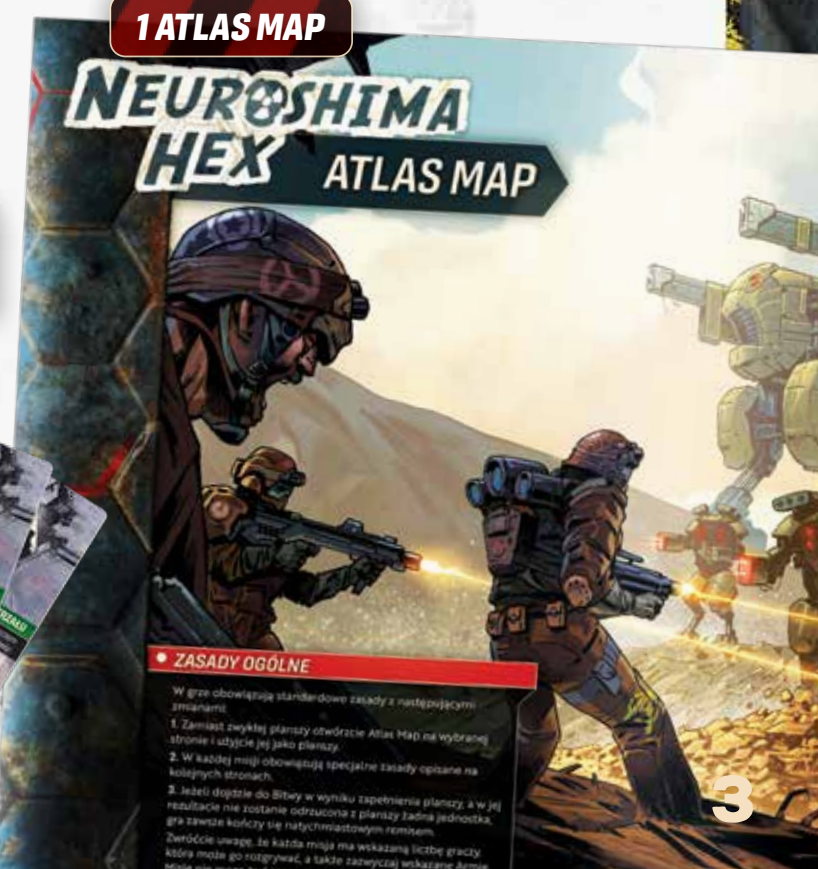
1 ATLAS MAP

1 INSTRUKCJA

8 ŻETONÓW
STRUKTUR
PO 2 DLA KAŻDEJ ARMII

8 KART LIDERÓW

KOMPONENTY GRY <<



REGUŁY GRY

CEL GRY

Zadaniem graczy jest atak na Sztab przeciwnika. Na początku gry każdy ze Sztabów posiada 20 punktów Wytrzymałości. Jeśli podczas gry Sztab utraci ostatni punkt Wytrzymałości, zostaje zniszczony, a gracz, który go kontrolował, przegrywa.

Jeśli do końca gry (patrz Zakończenie gry na str. 6) żaden ze Sztabów nie zostanie zniszczony, gracze porównują aktualną Wytrzymałość swoich Sztabów. Ten z graczy, którego Sztab zachował wyższą Wytrzymałość, zwycięża grę.

Jeśli znane są ci zasady Neuroshimy Hex i chcesz tylko sprawdzić zmiany oraz doprecyzowania wprowadzone w nowej edycji wystarczy, że przeczytasz jedynie fragmenty zaznaczone **na żółto** i oznaczone symbolem .

Poniższe reguły dotyczą standardowej rozgrywki dla dwóch graczy. Zmiany w regułach gry dla trzech i czterech graczy, oraz w dodatkowych trybach rozgrywki podano na stronach 16-19.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Połóżcie planszę na środku stołu tak, by każdy z graczy miał do niej wygodny dostęp . Każdy z graczy wybiera dla siebie armię i otrzymuje 35 żetonów swojej armii . Pozostałe żetony zwróćcie do pudełka, nie będą potrzebne w rozgrywce.

Każdy z graczy odkłada na bok żeton swojego Sztabu  (łatwo go rozpoznać, ponieważ posiada na rewersie ilustrację), a następnie bardzo dokładnie tasuje swoje pozostałe żetony.

Znaczniki Ran, Sieci i Inicjatywy połóżcie obok planszy .

Uwaga: Wymieszanie żetonów przed grą jest bardzo ważne. W trakcie gry podobne żetony są często odkładane na stos odrzuconych żetonów seriami. Ich niewystarczające wymieszanie może doprowadzić do sytuacji, gdy gracz będzie dobierał kilka podobnych żetonów z rzędu, co może być frustrujące i utrudnia planowanie.

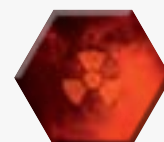
REWERSY ŻETONÓW ARMII



Borgo



Hegemonia



Moloch



Posterunek

Gdy żetony są już pomieszane, każdy gracz układa je przed sobą w zakryty stos (rewersiem do góry).  Każdy z graczy bierze jeden ze swoich znaczników Sztabu i umieszcza go na polu 20 na torze okružającym planszę . Pozycja znacznika na tym torze pozwala śledzić aktualną Wytrzymałość Sztabu. Drugi znacznik gracz odkłada do pudełka.

OPISY ARMII, WSKAZÓWKI
I STRATEGIE ZNAJDZIESZ TUTAJ:



ROZPOCZĘCIE GRY

PRZEBIEG GRY

Gracze w dowolny sposób ustalają, który z nich rozpocznie grę.

Gracz rozpoczynający wystawia swój Sztab na dowolnym pustym polu planszy. Po nim robi to jego przeciwnik. Żetony Sztabów mogą ze sobą sąsiadować. Następnie gracz rozpoczynający dobiera jeden żeton ze swojego stosu i umieszcza go przed sobą awersem do góry (jeszcze nie na planszy!). Dobierać należy zawsze żeton znajdujący się na wierzchu stosu. Gracz może następnie zagrać dobrany żeton, odrzucić go na stos odrzuconych żetonów lub zostawić sobie na później.

Drugi gracz dobiera ze swojego stosu dwa żetony i umieszcza je przed sobą awersem do góry. Każdy z tych żetonów może zagrać, odrzucić lub zostawić na później.

Następnie rozpoczynający gracz dobiera do trzech żetonów. Jeśli w poprzedniej turze zostawił przed sobą żeton, dobiera teraz tylko dwa. Jeżeli natomiast w poprzedniej turze zagrał lub odrzucił żeton, dobiera trzy żetony.

Jeden z dobranych żetonów **musi odrzucić**, a następnie każdy z pozostałych dwóch może zagrać, odrzucić lub zostawić na później.

To samo robi teraz przeciwnik. Od tej pory gra toczy się zgodnie z regułami opisanymi poniżej.

DOBIERANIE ŻETONÓW

W swojej turze gracz najpierw dobiera do trzech żetonów. W żadnym momencie gracz nie może mieć przed sobą więcej niż trzy odkryte żetony.

Następnie gracz odrzuca jeden z trzech żetonów na stos odrzuconych żetonów. Każdy z pozostałych dwóch żetonów może zagrać, odrzucić lub zostawić na później do wykorzystania w przyszłych turach.

Gracz może odrzucić dowolną liczbę dobranych żetonów. Dobre żetony są widoczne dla obydwu grających i przez cały czas leżą odkryte przed graczem.

Jeśli w końcowej fazie gry gracz dobierze swój ostatni żeton, a mimo to będzie miał przed sobą mniej niż trzy żetony, żadnego z nich nie musi odrzucać.

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

PECHOWE DOBRANIE

Jeśli po dobraniu żetonów, wszystkie posiadane żetony to żetony Natychmiastowe (niezależnie od liczby dobranych w tej turze żetonów), gracz może odrzucić je na stos odrzuconych żetonów i dobrać nowe żetony. Pechowe dobranie można rozpatrywać wielokrotnie w trakcie każdej tury (żetony Natychmiastowe opisano na str. 13).

ZAGRYWANIE ŻETONÓW

Po dobraniu żetonów, wyłożeniu ich awersem do góry przed sobą i odrzuceniu jednego z nich, gracz może zagrać swoje dwa żetony.

W grze podstawowej rozróżniamy dwa rodzaje żetonów: żetony Natychmiastowe oraz żetony Planszy. Rodzaje żetonów łatwo rozróżnić po ich wyglądzie. Żetony Natychmiastowe przedstawiają dużą ciemną ikonę na jaśniejszym tle, a żetony Planszy zawierają więcej informacji.

Przykłady obu rodzajów żetonów:

ŻETONY NATYCHMIASTOWE



Bitwa



Ruch



Granat

ŻETONY PLANSZY



Sztab



Wojownik



Moduł

Żetony Natychmiastowe oraz żetony Planszy mogą być zagrywane tylko w turze danego gracza. W żadnym przypadku nie mogą być zagrywane w turach przeciwnika.

Żetony Natychmiastowe reprezentują poszczególne akcje. Nie kładzie się ich na planszę. Po zagranii żetonu Natychmiastowego, gracz informuje przeciwnika o jego działaniu, rozpatruje efekt działania tego żetonu (szczegółowy opis żetonów Natychmiastowych znajduje się na stronie 13). Na koniec żeton Natychmiastowy należy odłożyć na stos odrzuconych żetonów.

Żetony Planszy symbolizują jednostki armii graczy. Każda armia zawiera trzy rodzaje jednostek: Sztab, Wojowników i Moduły.

Żetony Planszy nie mogą być zagrywane na pole zajęte przez inne żetony Planszy. Położone wcześniej żetony Planszy nie mogą zostać przesunięte, ani obrócone, o ile jakiś efekt gry wprost na to nie pozwala (jest to opisane na stronach: 11 i 13). Zwykle żetony Planszy pozostają na swoim miejscu aż do końca gry lub do momentu, gdy zostaną zniszczone.

Jeśli w dowolnym momencie gry plansza zostanie zapełniona i nie pozostanie ani jedno puste pole na żeton, natychmiast następuje Bitwa (opisana na następnej stronie).

BITWA



Pośród 35 żetonów, które składają się na armię, każdy z graczy posiada kilka żetonów Bitwy, które są szczególnym rodzajem żetonu Natychmiastowego.

! W momencie zagrania tego żetonu, tura gracza natychmiast się kończy, a rozpoczyna się Bitwa.

Żetonu Bitwy nie można zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał już swój ostatni żeton.

Podczas Bitwy gracze muszą rozpatrzyć działanie wszystkich żetonów znajdujących się na planszy.

Bitwa podzielona jest na segmenty zgodnie z Inicjatywą jednostek. Najpierw rozpatruje się działanie wszystkich żetonów o najwyższej Inicjatywie (zwykle będzie to 3), potem żetonów o Inicjatywie o 1 niższej i tak dalej, aż do rozpatrzenia działań żetonów o Inicjatywie 0. Jeżeli na planszy nie ma żadnej jednostki o danej Inicjatywie, ten segment jest pomijany.

W czasie pojedynczej Bitwy jest możliwe rozpatrzenie nawet pięciu i więcej segmentów Inicjatywy.

W każdym segmencie Bitwy, wszystkie jednostki o tej samej Inicjatywie równocześnie aktywują swoje działania. Przykładowo, jeśli dwóch Wojowników o Inicjatywie 3 w swoim segmencie strzeliło do siebie nawzajem, trafiają się równocześnie i obaj zostają zabici. Jeśli dwóch Wojowników strzeliło równocześnie do tego samego celu, trafiają w niego w tym samym momencie (strzał żadnego z Wojowników nie przelatuje dalej).

Zniszczone jednostki pozostają na planszy do końca aktualnego segmentu Inicjatywy (żeby pamiętać, które jednostki zginęły, można je odwrócić rewersem do góry). Po rozpatrzeniu całego segmentu zniszczone jednostki są odkładane na stosy odrzuconych żetonów graczy.

Uwaga: Działanie zniszczonych jednostek kończy się, gdy zostają odrzucone z planszy na koniec segmentu Inicjatywy, a nie w momencie zniszczenia.

Jeżeli jakaś jednostka została trafiona, ale nie zniszczona (ponieważ posiadała cechę Wytrzymałość opisaną na stronie 11), należy położyć na niej znacznik Rany, aby zaznaczyć trafienie. Rany otrzymywane przez Sztab oznacza się przesuwając znacznik Sztabu w dół toru Wytrzymałości po rozpatrzeniu każdego segmentu Inicjatywy.



znacznik Rany umieszczany na zranionych, ale nie zniszczonych jednostkach.

Rozpoczęcie Bitwy (poprzez zapełnienie planszy lub zagranie żetonu Bitwy) natychmiast kończy turę gracza **!** (Bitwa nie jest częścią jego tury). Ten gracz nie może wykonać już żadnego działania (zagrać ani odrzucić żetonu, aktywować cech swoich jednostek itp.).

Jeżeli po całkowitym zakończeniu Bitwy plansza wciąż jest zapełniona, należy rozpatrywać kolejne Bitwy do momentu, aż plansza nie będzie zapełniona lub do zakończenia gry.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy któryś z graczy dobierze swój ostatni żeton, rozgrywa swoją turę, a następnie jego przeciwnik rozgrywa swoją ostatnią turę. Po jej zakończeniu rozpatrywana jest Finałowa Bitwa.

! **Uwaga:** Od momentu, gdy gracz dobrał swój ostatni żeton, nie można wywoływać Bitwy w inny sposób niż poprzez zapełnienie planszy.

Jeśli po dobraniu ostatniego żetonu przez jednego z graczy dojdzie do Bitwy wywołanej przez zapełnienie planszy, po jej zakończeniu należy kontynuować rozgrywkę zgodnie ze zwykłymi regułami. Może się zdarzyć, że natychmiast po rozpatrzeniu Bitwy wywołanej przez zapełnienie planszy rozpocznie się Finałowa Bitwa.

ZWYCIĘSTWO

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

Jeśli jeden ze Sztabów został zniszczony, zwycięzcą zostaje gracz, którego Sztab ocalał.

Uwaga: Bitwa jest rozgrywana do końca, nawet jeśli któryś ze Sztabów został zniszczony. Jeśli oba Sztaby zostaną zniszczone w tej samej Bitwie, gra kończy się remisem.

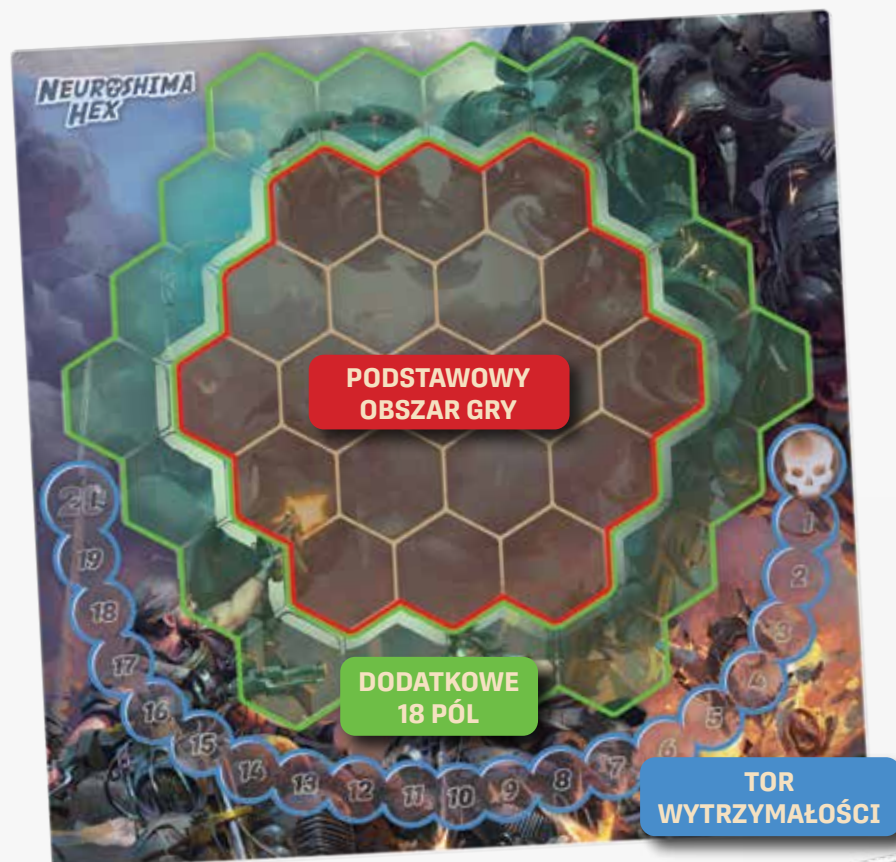
Jeśli żaden ze Sztabów nie został zniszczony, a Finałowa Bitwa została już całkowicie rozpatrzona, zwycięża gracz, którego Sztab posiada więcej punktów Wytrzymałości.

Jeśli oba Sztaby mają tyle samo punktów Wytrzymałości, każdy z graczy rozgrywa jeszcze po jednej dodatkowej turze, tak jakby gra toczyła się w normalny sposób (gracz może nie mieć już żadnych żetonów do dobrania, ale wciąż może korzystać z cech swoich żetonów już znajdujących się na planszy np. Mobilności). Następnie rozgrywana jest jeszcze jedna dodatkowa Bitwa. Jeśli i po tej Bitwie oba Sztaby wciąż mają tyle samo punktów Wytrzymałości, gra kończy się remisem.

PLANSZA

Podstawowy obszar gry składa się z dziewiętnastu sześciokątnych pól (środkowe pola planszy). Wokół niego znajduje się 18 dodatkowych pól, używanych w niektórych dodatkowych trybach rozgrywki i przez niektóre armie z dodatków.

Na planszy znajduje się również tor Wytrzymałości, po którym gracze przesuwać swoje znaczniki Sztabu, aby oznaczyć ich aktualną Wytrzymałość.



WSKAZÓWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeśli początkowo gra będzie wydawała się nieco chaotyczna, zalecamy rozegrać więcej partii jedną armią, aby poznać ją lepiej. Dzięki liście jednostek znajdujących się na kartach pomocy, łatwo można ocenić jakie jednostki pozostały jeszcze w stosie dobierania i dzięki temu grać bardziej taktycznie.

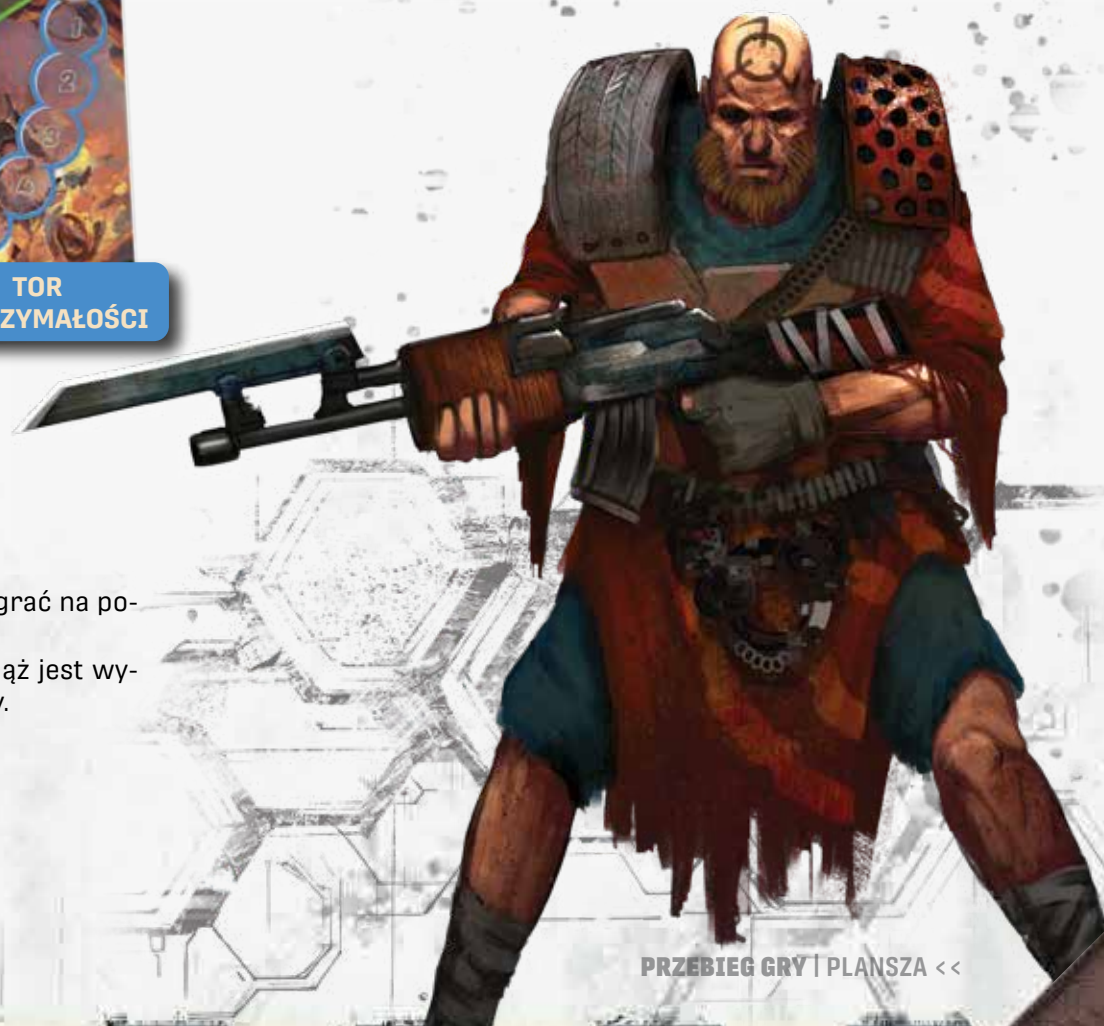
Nie zrażaj się, jeśli na początku będzie wydawało się, że niektóre armie są słabsze, a inne silniejsze. Zapewniamy, że armie były testowane w tysiącach rozgrywek i są zbalansowane. Niektóre armie są po prostu łatwiejsze do opanowania (Borgo, Moloch), a inne trudniejsze (Posterunek, Hegemonia).

Nie przejmuj się, jeśli dobierzesz same żetony Natychmiastowe – pamiętaj o zasadzie Pechowego Doboru. Podobnie, nawet jeśli w swojej turze dobierzesz trzy Moduły – warto je wystawić wokół Sztabu lub pojedynczych jednostek, aby je wzmocnić.

POWIĘKSZONE POLE BITWY

W rozgrywkach 4-osobowych możecie zdecydować, żeby grać na powiększonym polu bitwy składającym się z 37 pól.

Nawet gdy gracze na powiększonym polu bitwy, Bitwa wciąż jest wywoływana poprzez wypełnienie podstawowego obszaru gry.



OPIS DZIAŁANIA ŻETONÓW

Gra podstawowa zawiera cztery armie. Każda armia reprezentowana jest przez dwustronny sztab i 34 inne żetony. Na ich rewersie znajduje się symbol armii, do której przynależy dany żeton.

INICJATYWA

0 1 2 3

Większość jednostek posiada ikonę określającą ich Inicjatywę. Im wyższa Inicjatywa, tym szybciej jednostka zaatakuje podczas Bitwy. Inicjatywa przyjmuje wartości od 0 wzwyż. Wartość Inicjatywy wskazuje segment Inicjatywy, w którym dana jednostka wykona swój atak (opisano to na stronie 6).

Niektóre żetony posiadają wiele symboli Inicjatywy, co oznacza, że dana jednostka zaatakuje wielokrotnie w czasie Bitwy, przeprowadzając wszystkie swoje ataki w każdym z przedstawionych segmentów Inicjatywy.

W żadnym momencie gry Inicjatywa jednostek nie spada poniżej 0. Niektóre żetony nie posiadają ikony Inicjatywy. Oznacza to, że ich działanie nie jest ograniczone do jednego segmentu Inicjatywy. Żetony bez ikony Inicjatywy działają przez cały czas od momentu wystawienia ich na planszę, aż do usunięcia ich z planszy.

Przykłady symboli Inicjatywy na żetonach:



Jednostka
z Inicjatywą 1



Jednostka
z Inicjatywami
2 i 1



Jednostka
bez ikony
Inicjatywy



Wiele efektów gry powoduje zmianę Inicjatywy jednostki. Początkowo śledzenie tych zmian może być trudne, dlatego polecamy zakrywać ikony Inicjatywy znacznikami Inicjatywy o odpowiednich wartościach. Jest to opcjonalna reguła szczególnie zalecana początkującym graczom. Jeżeli zabraknie znaczników Inicjatywy użyjcie zamiennika.



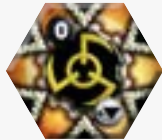
ŻETONY PLANSZY

Żetony Planszy, w przeciwieństwie do żetonów Natychmiastowych, są zagrywane na planszę. W grze występują 3 podstawowe rodzaje żetonów Planszy (zwykle nazywanych jednostkami): Sztaby, Wojownicy i Moduły.

SZTABY



**Sztab
Borgo**



**Sztab
Hegemonii**



**Sztab
Molocha**



**Sztab
Posterunku**

Podstawowy i najważniejszy żeton armii.

Każdy Sztab posiada 20 punktów Wytrzymałości. Zadawanie mu ran i obniżanie jego Wytrzymałości prowadzi do zwycięstwa w grze. Gdy Wytrzymałość Sztabu zostanie zredukowana do 0, Sztab zostaje zniszczony.

Sztab każdej armii posiada inną cechę specjalną, wyjaśnioną na karcie Pomocy danej armii. Ponadto każdy Sztab posiada ikony ataku, umożliwiające atakowanie sąsiadujących z nim wrogów. Sztab nigdy nie zadaje ran innym Sztabom, niezależnie od połączonych z nim Modułów.

Cecha specjalna Sztabu nie działa na niego samego.

WOJOWNICY

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



**Atak wręcz
(cios)**



**Atak
strzelecki
(strzał)**



Pancerz



Sieć

Ikony znajdują się na jednym lub wielu bokach żetonu. Określona ikona oznacza działanie tylko i wyłącznie w stronę, którą wyznacza bok żetonu z tą ikoną.

Przykłady ikon na żetonach:



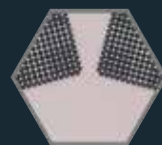
**Ciosy
w czterech
kierunkach**



**Strzały
w dwóch
kierunkach**



**Pancerz
chroniący dwa
boki**



**Sieć działająca
w dwóch
kierunkach**

INNE SYMBOLE OKREŚLAJĄCE SPECJALNE CECHY ŻETONU



Mobilność



Wytrzymałość

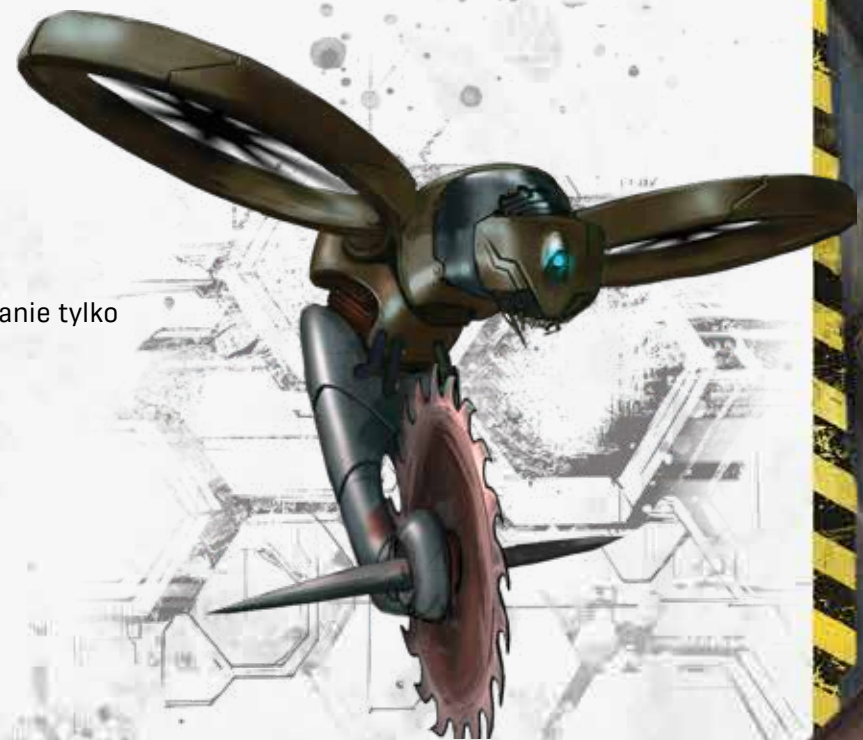
Przykłady rozmieszczenia ikon cech na żetonie:



**Wojownik
z Mobilnością**



**Moduł
z Wytrzymałością**



OPIS POSZCZEGÓLNYCH IKON

ATAK WRĘCZ (CIOS) ▼

Atak wręcz oznacza, że podczas Bitwy jednostka zadaje cios. Cios zadaje ranę wrogiej jednostce bezpośrednio sąsiadującej z zadającym cios. Umieszczenie symbolu ciosu określa kierunek, w którym cios zostaje zadany.

Jeśli żeton posiada kilka symboli ciosów w różnych kierunkach, podczas Bitwy zadaje je wszystkie jednocześnie.

Liczba symboli ataku określa siłę ciosu.

Atak w trakcie Bitwy przeprowadzany jest automatycznie i gracz nie może z niego zrezygnować.



Cios o sile 2
w 1 kierunku



Cios o sile 1
w 6 kierunkach

ATAK STRZELECKI (STRZAŁ) ▼

Atak strzelecki oznacza, że podczas Bitwy jednostka oddaje strzał. Strzał zadaje 1 ranę pierwszej wrogiej jednostce, która znajduje się na linii strzału, bez względu na odległość od strzelającego.

Symbol strzału określa kierunek, w którym pada strzał (w linii prostej). Jeśli Wojownik posiada kilka symboli strzałów w różnych kierunkach, podczas Bitwy strzela jednocześnie w każdym z nich.

Liczba symboli ataku określa siłę strzału.

Atak w trakcie Bitwy przeprowadzany jest automatycznie i gracz nie może z niego zrezygnować.

Ataki strzeleckie pomijają sojusznicze jednostki. Jeśli pomiędzy strzelającym, a wrogim celem znajduje się sojuszniczy żeton, jest on ignorowany, a atak trafia w pierwszy wrogi żeton w kierunku ataku.



Strzał o sile 2
w 1 kierunku



Strzał o sile 1
w 2 kierunkach



Strzał o sile 1
w 3 kierunkach

Przykład strzału:



Wojownik Posterunku strzela w kierunku jednostek Molocha (oznaczonych niebieską obwódką). Jego atak nie trafia własnej jednostki (oznaczonej zieloną obwódką) i uderza w Wojownika Molocha, który jest pierwszą wrogą jednostką na linii strzału. Atak nie trafia w Sztab Molocha, który jest ukryty za swoją jednostką.

OPIS POSZCZEGÓLNYCH IKON

PANCERZ

Pancerz zmniejsza o 1 siłę każdego skierowanego w niego Strzału (czyli chroni całkowicie przed Strzałami o sile 1). Pancerz nie chroni przed innymi atakami np. atakiem wręcz (ciosem). Sieć nie „wyłącza” Pancerza.

Atak strzelecki przeprowadzony z sąsiedniego pola nadal jest strzałem, a nie atakiem wręcz.

Symbol pancerza wskazuje bok jednostki, który jest chroniony. Jeśli atak na żeton jest przeprowadzany z innego kierunku, pancerz przed nim nie chroni.

Pancerz nie chroni również przed ranami zadawanymi w inny sposób np. za pomocą żetonów Natychmiastowych (Snajper, Bomba, Granat) czy w wyniku rozpatrywania specjalnych cech jednostek (np. Klauna). Pancerz chroni jednostkę przed strzałem Działka Gaussa, ale strzał Działka Gaussa w normalny sposób trafia kolejne jednostki na linii strzału (szczegóły opisano na karcie pomocy Molocha).

SIEĆ

Sieć całkowicie „wyłącza” wrogą jednostkę, na którą jest skierowana: nie może ona atakować, poruszać się, odpychać, dodawać bonusów ani wykonywać jakichkolwiek akcji.

! Pancerz oraz Wytrzymałość działają nawet jeżeli jednostka je posiadająca jest zasieciowana.

Sieć unieruchamia wrogą jednostkę natychmiast po wystawieniu żetonu, a nie dopiero w czasie Bitwy. Sieci działają także na wrogie Sztaby. Sieć działa automatycznie i gracz nie może z niej zrezygnować.

Aby łatwiej pamiętać, które jednostki są zasieciowane, można umieszczać na nich znaczniki Sieci. Znacznik należy usunąć, gdy jednostka przestanie być pod wpływem Sieci (jeśli ma to miejsce podczas Bitwy, to znacznik należy usunąć na końcu segmentu Bitwy, w której jednostka została uwolniona).



Sieć działająca
w 1 kierunku



Sieć działająca
w 2 kierunkach



Znacznik Sieci

WYTRZYMAŁOŚĆ

Jeśli jednostka (z wyjątkiem Sztaby) nie posiada ikony Wytrzymałości, ginie po otrzymaniu jakiegokolwiek rany.

Każda ikona Wytrzymałości oznacza dodatkowy punkt Wytrzymałości dla jednostki. Jednostce z dodatkowym punktem Wytrzymałości trzeba zadać co najmniej dwie rany, żeby ją zniszczyć. Jednostce z dwoma dodatkowymi punktami Wytrzymałości trzeba zadać aż trzy rany itd. Każda rana, zadana jednostce z Wytrzymałością, oznaczana jest za pomocą znacznika Rany.

Sieć nie „wyłącza” Wytrzymałości: zasieciowanej jednostce z tą cechą wciąż należy zadać odpowiednio więcej ran, by ją zniszczyć.



Jednostka
z 2 punktami
Wytrzymałości

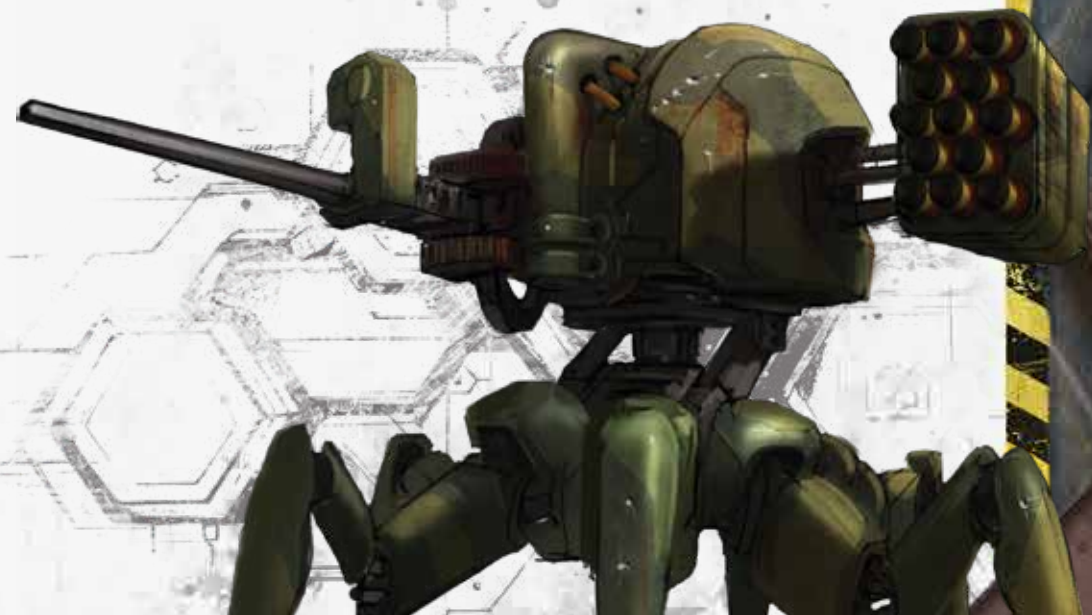


Znacznik Rany

MOBILNOŚĆ

Jednostka może w każdej własnej turze (w trakcie zagrywania żetonów, nawet już po zagraniu obydwu żetonów) poruszyć się o 1 pole oraz/albo dowolnie się przy tym obrócić. Jednostka może poruszyć się tylko na puste pole.

Bitwa nie należy do tury gracza, więc po jej rozpoczęciu żetony nie mogą już się poruszać.



MODUŁY

Żetony Modułów wystawia się na planszę, podobnie jak inne jednostki. Pozostają na planszy do końca gry lub dopóki nie zostaną zniszczone. Po zagraniu na planszę, nie mogą się już poruszyć ani obrócić, chyba że zostanie na nie zagrany żeton Ruchu, zostaną odepchnięte itd.

Moduły wpływają na sąsiadujące (połączone z Modułem) jednostki natychmiast, a nie dopiero w czasie Bitwy. Moduły działają automatycznie i w żadnym momencie gracz nie może zdecydować o ich „wyłączeniu”.

Ikony działania Modułu określają jednocześnie kierunek ich działania (połączenia). Jeśli Moduł posiada kilka różnych kierunków działania, działa jednocześnie w każdym z nich.

Moduły są niszczone identycznie jak Wojownicy (mogą również posiadać dodatkowe punkty Wytrzymałości lub Pancerz).

Jeśli kilka Modułów działa jednocześnie na jedną jednostkę, ich działania kumulują się.

❗ Nie dotyczy to modułów Transportu, których działania nie sumują (nie kumulują) się i każdy z nich działa niezależnie.

Moduły działają na Sztaby.

Działanie Modułu nie jest akcją i nie da się go zwielokrotnić za pomocą żetonu dającego dodatkową akcję (Sztab Posterunku, Matka Molocha).

Moduły nie działają na wrogie żetony (chyba że w ich opisie wyraźnie zaznaczono inaczej).



kierunek działania (połączenia) Modułu

Uwaga: Moduł musi bezpośrednio łączyć się z jednostką, którą wspomaga. Działanie Modułów nie dociera do jednostek pośrednio przez inne jednostki.

Przykład użycia Modułów:



❗ Wojownik Posterunku jest wspomagany przez Moduł zwiększający Inicjatywę (oznaczony żółtą obwódką). Z tym Modułem sąsiaduje kolejny Moduł zwiększający Inicjatywę (oznaczony czerwoną obwódką), ale nie ma on żadnego wpływu na tego Wojownika.

OFICER

Oficerowie zwiększają siłę strzału lub ciosu własnej połączonej jednostki.



Moduł zwiększa siłę ciosu o 1, działa w dwóch kierunkach



Moduł zwiększa siłę strzału o 1, działa w trzech kierunkach

ZWIADOWCA

Zwiadowcy zwiększają Inicjatywę własnej połączonej jednostki.



Moduł zwiększa Inicjatywę o 1, działa w trzech kierunkach

MEDYK

Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje jedną lub więcej ran wynikających z ataku jednej jednostki (lub otrzymują te rany w wyniku innego efektu np. rozpatrywania Snajpera, Bomby, Granatu, Klauna...), wszystkie te rany są przejmowane przez Medyka, który zostaje zniszczony.



Moduł przejmujący rany, działa w trzech kierunkach

ŻETONY NATYCHMIASTOWE

Oprócz żetonów Planszy, w grze występują także żetony Natychmiastowe o unikatowym działaniu, które są opisane poniżej. Żetony Natychmiastowe można zagrać tylko w swojej turze w trakcie zagrywania żetonów. Nie można ich zagrać, gdy rozpocznie się Bitwa. Żetonów Natychmiastowych nie kładzie się na planszy, ale odrzuca na stos odrzuconych żetonów od razu po rozpatrzeniu ich efektów.



BITWA

Zagranie tego żetonu rozpoczyna Bitwę (szczegóły na str. 6). Żetonu Bitwy nie można zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał już swój ostatni żeton.

Rozpoczęcie Bitwy kończy turę gracza.



ODEPCHNIĘCIE

Po zagranieniu tego żetonu jedna dowolna własna jednostka odpycha jedną sąsiadującą z nią wroga jednostkę, tak by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole.

Żeton może zostać odepchnięty tylko na wolne pole. Odepchany żeton może poruszyć się tylko o 1 pole i **nie może** się w tym czasie obrócić. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na które wroga jednostka może zostać odepchnięta, odepchany decyduje, na które z nich zostaje odepchnięty.

Jeśli wroga jednostka nie może zostać odepchnięta tak, by odległość zwiększyła się o 1 pole, żeton Odepchnięcia nie może zostać zagrany.

Zasieciowane jednostki nie mogą odpychać, ani być odpychane.

Przykład Odepchnięcia:



Jednostka Molocha [z białą obwódką] jest zagrożona atakiem ze strony dwóch Wojowników Posterunku [z zieloną i niebieską obwódką]. Gracz kierujący Molochem zagrał żeton Odepchnięcia. Odepchnięcie jednostki z zieloną obwódką nie jest możliwe, ponieważ nie może się ona poruszyć, tak by odległość od jednostki Molocha zwiększyła się - oba pola za nią są zajęte, a jedyne sąsiadujące puste pole obok niej wciąż sąsiaduje z jednostką Molocha. Odepchnięcie Wojownika z niebieską obwódką jest możliwe. Gracz kierujący Posterunkiem wybiera, na które z dwóch dostępnych pól zostanie odepchnięty jego Wojownik.



RUCH

Po zagranieniu tego żetonu gracz może przesunąć dowolną własną jednostkę o jedno pole oraz/albo dowolnie ją obrócić. Jednostkę można przesunąć tylko na wolne pole.



GRANAT

Po zagranieniu tego żetonu gracz niszczy jeden dowolny wrogi żeton sąsiadujący z własnym Sztabem (z wyjątkiem wrogiego Sztabu).

Granat nie może zostać zagrany, jeżeli Sztab gracza jest zasieciowany.



SNAJPER

Po zagranieniu tego żetonu gracz zadaje 1 ranę jednemu dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy (z wyjątkiem wrogiego Sztabu).



BOMBA

Po zagranieniu tego żetonu gracz zadaje po 1 ranie celowi oraz wszystkim sąsiadującym z nim żetonom (**własnym oraz wrogim**, z wyjątkiem Sztabów). Bomba trafia łącznie w obszar złożony z 7 pól.

Bomba może zostać zagrana na dowolne pole (także puste), o ile jej pole rażenia nie wykroczy poza planszę.

Przykład pola rażenia Bomby:



SYTUACJE SZCZEGÓLNE

KWESTIA SIECIARZA

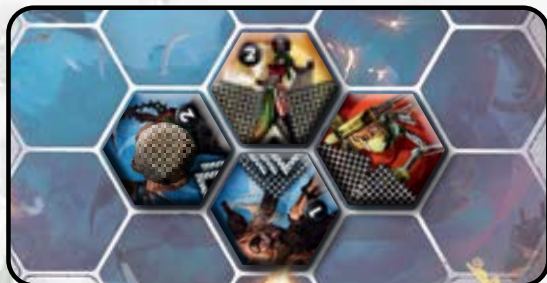
Gdy podczas Bitwy Sieciarz ginie, jego Sieć działa do końca aktualnego segmentu Inicjatywy, dopóki żeton Sieciarza nie zostanie zdjęty z planszy. W segmencie, w którym ginie Sieciarz, sieciowany przez niego wrogi żeton nie może jeszcze wykonywać żadnych akcji. Będzie wolny dopiero w kolejnym segmencie Inicjatywy.

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

Można odepchnąć Sieciarza, który sieciuje jednostkę, jednak musi tego dokonać trzecia jednostka, a nie ta, która jest zasieciowana. Sieciarz może w normalny sposób „wyłączyć” innego Sieciarza – wtedy oczywiście zasieciowany Sieciarz nie sieciuje.



Jeśli dwóch Siecziarzy z wrogich sobie armii skieruje na siebie nawzajem Sieci, żaden z nich nie będzie sieciować drugiego. Dwie Sieci skierowane na siebie znoszą się.



W przypadku, gdy trzech lub więcej Siecziarzy sieciuje się w tak zwany „kółku” (pierwszy sieciuje drugiego, drugi trzeciego, a trzeci pierwszego), Siecziarze także są niezasieciowani – ich Sieci w innych kierunkach działają normalnie, w normalny sposób można ich poruszać za pomocą Ruchu, mogą być odpychani itd.

KWESTIA MEDYKA

Działanie Medyka jest automatyczne i gracz nie może z niego zrezygnować.



Medyk pochłania wszystkie rany zadane tylko przez jeden atak jednego wroga (atak z jednej ścianki w jednym segmencie Bitwy). Jeśli połączona z Medykiem jednostka otrzymała jednocześnie rany z ataków kilku wrogów, gracz decyduje, które z nich pochłania Medyk.



Jeśli Medyk jest połączony z kilkoma jednostkami, które jednocześnie otrzymały rany, wtedy gracz kontrolujący Medyka decyduje, rany której z nich przejmuje Medyk.



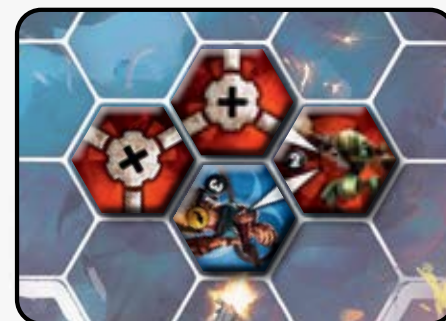
Jeśli trafiona jednostka jest połączona jednocześnie z dwoma Medykami, wtedy gracz kontrolujący Medyków decyduje, który z nich pochłania rany.



Gdy rany otrzymuje jednocześnie Medyk i połączona z nim jednostka (w tym samym segmencie Inicjatywy), wtedy zarówno Medyk, jak i połączona z nim jednostka giną (o ile nie mają dodatkowej wytrzymałości).

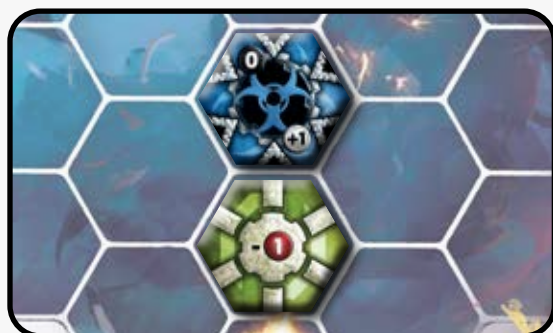


Gdy jednostka jest połączona z Medykiem, zaś Medyk z drugim Medykiem (przy czym Moduły te nie leczą się nawzajem), rany przejmuje drugi Medyk.



Jeśli dwaj Medycy są ze sobą nawzajem połączeni, wtedy gracz decyduje, który z nich pochłania rany.

INICJATYWA W SZCZEGÓLNYCH SYTUACJACH



Nie można obniżyć Inicjatywy żadnej jednostki poniżej zera. Jeśli żeton o Inicjatywie 0 zostanie w jakikolwiek sposób spowolniony, jego Inicjatywa nadal wynosi zero. Nie istnieje górny limit podnoszenia Inicjatywy.



Jeśli jednostka posiada wiele symboli Inicjatywy, wtedy Moduł zmieniający Inicjatywę modyfikuje wartość każdej z nich.



Jeśli jednostka atakuje w więcej niż jednym kierunku (bez względu na to, czy są to ataki tego samego, czy różnego typu oraz na to czy są w tym samym czy w różnych kierunkach), wykonuje wszystkie swoje ataki w każdym z tych segmentów Inicjatywy.

Jednostka może zaatakować jedynie w segmencie odpowiadającym swojej aktualnej Inicjatywie. Jeśli np. strzelec z Inicjatywą 3 w segmencie Inicjatywy 3 był jeszcze zasięgowany, 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.

Jednostka nie może wykonać wielu ataków w trakcie jednej Bitwy w wyniku zmiany swojej Inicjatywy.

Strzelec (z niebieską obwódką) 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 Moduł dający bonus zginie, teraz strzelec ma Inicjatywę 2, ale nie zaatakuje już ponownie.



Strzelec (z niebieską obwódką) z Inicjatywą 3 jest spowolniony przez Dywersanta (specjalny Moduł Posterunku) o 1 (czyli teraz ma Inicjatywę 2), więc nie może strzelić w segmencie Inicjatywy 3. Mija segment Inicjatywy 3 i w tym właśnie segmencie ginie Dywersant. Teraz jednostka odzyskuje swoją Inicjatywę 3, ale zaczyna się już segment Inicjatywy 2. Ta jednostka w tej Bitwie nie wykona żadnego ataku.



Strzelec (z niebieską obwódką) z Inicjatywą 2 otrzymuje dzięki sąsiadującemu Modułowi bonus do Inicjatywy +1, jednak Moduł ten zostaje zasięgowany 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 Inicjatywę 3). Ta jednostka w tej Bitwie nie wykona już żadnego ataku.



DODATKOWE TRYBY ROZGRYWKI

Na kolejnych stronach przedstawiono dodatkowe tryby rozgrywki. Po zapoznaniu ze standardowym trybem rozgrywki zachęcamy do spróbowania swoich sił w wybranym dodatkowym trybie. Wprowadzają one zupełnie nowe wyzwania i pozwalają spojrzeć na grę z nowej perspektywy.

GRA WIELOOSOBOWA

ROZGRYWKA DLA 3 GRACZY

1. KAŻDY NA KAŻDEGO

W rozgrywkach dla większej liczby graczy większość zasad nie ulega zmianie, z wyjątkiem opisanych poniżej.

ROZPOCZĘCIE GRY: Pierwszy gracz dobiera jeden żeton, drugi gracz dobiera dwa żetony, trzeci gracz dobiera trzy żetony. Następnie gracze będą dobierać do trzech żetonów zgodnie z regułami opisanymi na poprzednich stronach.

FINAŁOWA BITWA: Gdy którykolwiek z graczy dobierze swój ostatni żeton, pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze i dopiero wtedy rozgrywana jest Finałowa Bitwa.

ZNISZCZONY SZTAB: Jeżeli Sztab gracza zostanie zniszczony po zakończeniu Bitwy wszystkie żetony tego gracza są odrzucane z planszy, a rozgrywka jest kontynuowana bez tego gracza.

REMIS: W przypadku remisu w grze trzyosobowej ewentualny przegrany gracz odrzuca swój znacznik Sztabu z toru Wytrzymałości, ale żetony jego armii pozostają na planszy. Następnie każdy z remisujących graczy rozgrywa dodatkową turę, począwszy od gracza, którego tura przypada po graczu, którego tura zakończyła grę. Następnie, gdy wszyscy remisujący gracze rozegrali swoje tury, rozpatrywana jest dodatkowa Bitwa, w której swoje akcje podejmują wszystkie jednostki, które pozostały na planszy (także te, których Sztab został już odrzucony). Jeżeli po dodatkowej Bitwie utrzymuje się remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Uwaga: Gra w trybie „każdy na każdego” staje się mocno negocjacyjna. Gracze mogą zawierać sojusze, ale też łamać je w dogodnych momentach.

2. GRA WIELOOSOBOWA NA PUNKTY

W grze w trybie „każdy na każdego” zmieniła zostaje zasada dotycząca zadawania ran Sztabom, a rozgrywka staje się jeszcze bardziej satysfakcjonująca:

ROZPOCZĘCIE GRY: Znaczniki Sztabu należy położyć na polu 0 toru Wytrzymałości. Pierwszy gracz dobiera jeden żeton, drugi dwa żetony, trzeci trzy żetony. Potem gracze dobierają już standardowo do trzech żetonów.

ATAKOWANIE SZTABÓW: Sztaby posiadają nieograniczoną Wytrzymałość, a za każdym razem, gdy gracz trafia w Sztab któregoś z przeciwników, zamiast zadawać rany, otrzymuje odpowiednią liczbę punktów, które zaznacza przesuwając **swój** znacznik Sztabu. Wygrywa gracz, który na koniec Bitwy będzie posiadał w sumie 20 punktów. Gracz nie może zdobyć więcej niż 20 punktów. Jeżeli w tej samej Bitwie więcej niż jeden gracz zdobędzie 20 punktów, ci gracze dzielą się zwycięstwem.

Jeżeli żaden z graczy nie zdobędzie wymaganej do zwycięstwa liczby punktów, a zostanie rozegrana Finałowa Bitwa, wtedy zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów.

FINAŁOWA BITWA: Gdy którykolwiek z graczy dobierze swój ostatni żeton, pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze i dopiero wtedy rozgrywana jest Finałowa Bitwa.

3. POJEDYNCZY GRACZ KONTRA DRUŻYNA

Pierwszy gracz (zwany pojedynczym) gra przeciwko drugiemu i trzeciemu, którzy tworzą drużynę. Na początku gry pojedynczy gracz umieszcza swój znacznik Sztabu na polu 20, a każdy z pozostałych graczy na polu 13.

Jednostki graczy tworzących drużynę nazywane są sojusznikami - reguły dla jednostek sojusznicznych są opisane w kolejnej sekcji - w trybie drużynowym dla 4 graczy.

KOLEJNOŚĆ GRACZY: Tury graczy tworzących drużynę nie następują bezpośrednio po sobie, ale rozgrywane są na przemian z turą pojedynczego gracza. Kolejność graczy wygląda następująco: pierwszy gracz, drugi gracz, znów pierwszy gracz i dopiero trzeci gracz. Następnie ponownie pierwszy gracz itd.

ROZPOCZĘCIE GRY: Pierwszy gracz dobiera jeden żeton, drugi gracz dobiera dwa żetony, znów pierwszy - trzy. Potem każdy z graczy dobiera już standardowo do trzech żetonów (począwszy od trzeciego gracza).

Wygrywa ta ze stron (pojedynczy gracz albo drużyna), która jako pierwsza zniszczy Sztab przeciwnika (pojedynczemu graczowi wystarczy, że unicestwi Sztab tylko jednego z przeciwników). Jeśli wszystkie Sztaby zostaną na planszy aż do końca gry, wygrywa strona z większą sumą Wytrzymałości Sztabów.

Jeśli w jednej Bitwie zostaną zniszczone dwa wrogi sobie Sztaby, zwycięża drużyna.

ROZGRYWKA DLA 4 GRACZY

1. KAŻDY NA KAŻDEGO

Obowiązują te same zasady, co w trybie "każdy na każdego" dla 3 graczy.

2. TRYB DRUŻYNOWY

Pojedynek dwóch drużyn, z których każda składa się z dwóch graczy. W grze obowiązują standardowe zasady z następującymi zmianami:

❗ Na początku gry każdy Sztab ma standardowe 20 punktów Wytrzymałości.

ROZPOCZĘCIE GRY: Pierwszy gracz dobiera jeden żeton, drugi gracz dwa żetony, trzeci trzy żetony i dalej każdy z graczy dobiera standardowo do trzech żetonów.

KOLEJNOŚĆ GRACZY: Przy ustalaniu kolejności zwróćcie uwagę, by tury graczy tej samej drużyny nie następowały bezpośrednio po sobie. Jeśli jedną drużynę tworzą gracze A1 i A2, a drugą B1 i B2, wtedy kolejność tur poszczególnych graczy będzie następująca: A1-B1-A2-B2.

FINAŁOWA BITWA: Gdy którykolwiek z graczy dobierze swój ostatni żeton, pozostali gracze rozgrywają jeszcze po jednej turze i dopiero wtedy rozgrywana jest Finałowa Bitwa.

Jednostki graczy z jednej drużyny nazywane są sojusznikami. Wiąże się to ze zmianami opisanymi poniżej.

Bonusy wynikające z Modułów i Sztabów działają także na jednostki sojusznika. Podobnie Moduły działające na wroga jednostki (np. Skoper) działają na wszystkich wrogów, a na sojusznika nie.

❗ Dotyczy to także Modułów posiadających „globalne” działanie np. Centrum Rozpoznania Posterunku.

Nie można zagrywać żetonów Natychmiastowych na sojusznicze jednostki.

Sojusznicze jednostki nie ranią się wzajemnie. Strzały przelatują „przez” sojusznicze jednostki jak przez własne.

Sieciarze nie sieciują jednostek sojusznika, nawet jeśli są dołożeni do nich bokiem z siecią.

Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza zniszczy którykolwiek ze Sztabów przeciwnika. Jeśli wszystkie Sztaby pozostaną na planszy aż do końca gry, wygrywa drużyna z większą sumą Wytrzymałości Sztabów.

Jeżeli dwa wrogie sobie Sztaby zostaną zniszczone w jednej Bitwie, wtedy o zwycięstwie decyduje Wytrzymałość pozostałych Sztabów.

Moloch w trybie drużynowym:

Jednostki Molocha w normalny sposób ranią jednostki sojusznika z drużyny (oczywiście zgodnie ze standardową zasadą Sztab nie rani Sztabu), mimo że Moduły i Sztab Molocha jednocześnie dają sojusznikowi bonusy korzystają z bonusów sojusznika. Ponadto sojusznicy Molocha mogą odpychać jego jednostki (i być przez nie odpychanymi) i sieciują się nawzajem.

Powyższa zasada jest opcjonalna i można (po wcześniejszym uzgodnieniu) ją zignorować. Wynika przede wszystkim z powiązania mechaniki ze światem Neuroshimy, w którym Moloch nie wiązał się w trwałe sojusze z żadną z innych frakcji.

3. GRA WIELOOSOBOWA NA PUNKTY

Obowiązują te same zasady, co w grze wieloosobowej dla 3 graczy.

WARIANTY ROZGRYWKI

ALTERNATYWNE ROZPOCZĘCIE

Na początku gry pierwszy gracz dobiera trzy żetony ze swojego stosu. Następnie musi odrzucić jeden z nich, a z pozostałych dwóch wybiera ten, którego użyje. Może go zagrać, odrzucić lub zachować na później. Drugi z dobranych żetonów musi odrzucić lub zachować na kolejną turę. Następnie począwszy od drugiego gracza, gracze dobierają już standardowo do trzech żetonów, z których jeden muszą odrzucić, a pozostałe odrzucić, zagrać lub zachować na później.

POSIŁKI

Jeśli chcielibyście ograniczyć wpływ losu na rozgrywkę uwzględnijcie poniższą zasadę:

W swoich standardowych turach gracz dobiera do 6 żetonów, 1 musi odrzucić, 2 zagrać, odrzucić lub pozostawić na później, a pozostałe 3 zostawić na kolejne tury.

Zwróćcie uwagę, że w tym trybie kilka zasad zostaje dodatkowo zmienionych. Pechowe Dobranie może być rozpatrzone tylko, gdy po dobraniu żetonów gracz ma 6 żetonów Natychmiastowych.

Zakończenie gry wywoływane jest standardowo poprzez dobranie ostatniego żetonu, co oznacza, że po Finałowej Bitwie graczowi mogą pozostać nawet 3 niewykorzystane żetony na ręce.



! WARIANTY ROZGRYWKI



STRUKTURY

KOMPONENTY: 8 dwustronnych żetonów (po 2 dla każdej armii).

W grze obowiązują standardowe zasady z następującymi zmianami:

- Przed rozpoczęciem gry każdy gracz otrzymuje 2 żetony Struktury swojej frakcji.
- W trakcie rozgrywki po dobraniu żetonów gracz może odrzucić **trzy** żetony z ręki, aby **natychmiast** zagrać na planszę Struktury (żetony Struktury można zagrywać dowolną stroną ku górze).
- Struktury nie można wystawić po tym, gdy dowolny gracz dobrał już swój ostatni żeton.

Struktury to specjaliści wojownicy, złożeni z dwóch żetonów, które nigdy nie mogą zostać rozdzielone. Na potrzeby wszystkich efektów zachowuje się jak zwykła "jednohexowa" jednostka - cechy przedstawione na jednym z żetonów oddziałują na całą jednostkę, zasieciowanie jednego z żetonów powoduje, że cała jednostka jest zasieciowana, moduły podłączone do jednego z żetonów wzmacniają całą Struktury itd.

Gdy dowolny z żetonów zostanie zniszczony, cała Struktura jest odrzucana z planszy.

PORUSZANIE STRUKTURY: Jeżeli Struktura miałaby się poruszyć (korzystając z własnej cechy albo w wyniku zagrania żetonu Natychmiastowego), porusza się tylko jeden dowolny z tworzących ją żetonów. Jeżeli przeciwnik zechce odepchnąć Struktury, odpycha tylko jeden z tworzących ją żetonów. Analogicznie działają wszystkie inne efekty przemieszczające Struktury.

Jeśli jeden z żetonów Struktury ma się przemieścić (np. wyniku Ruchu, Odepchnięcia itp.) to tylko takie przemieszczenie po którym Struktura wciąż będzie całością jest dopuszczalne.

NOWE CECHY: Na niektórych żetonach Struktury znajdują się ikony, które nie występują na żetonach z gry podstawowej.

 **Obrót** - dowolny jeden z żetonów Struktury może się w każdej turze raz dowolnie obrócić.

 **Abordaż** - natychmiast po wystawieniu Struktury rozpoczyna się Bitwa.

Uwaga: Struktury wystawia się na planszę przed rozpatrzeniem akcji jednostek znajdujących się na planszy, zatem w turze wystawienia żetonu z tą cechą nie zrobisz nic innego.

 **Ciężar** - jednostka z tą cechą nie może zostać w żaden sposób przemieszczona na inne pole przez żadnego gracza (poruszona, odepchnięta itp.)

 **Snajper** - jednostka z tą cechą może wybrać, która wroga jednostka na linii strzału zostanie trafiona (czyli nie musi to być zawsze pierwsza wroga jednostka na linii strzału). Jednostkę trafioną Strzałem snajperskim w normalny sposób chroni Pancerz.

Struktury a inne dodatkowe tryby rozgrywki:

Struktur można używać w grach dla 2, 3 oraz 4 graczy. Nie zalecamy ich używania w rozgrywkach z Liderami ani z Atlasem Map.

LIDERZY

KOMPONENTY: 8 dwustronnych kart Lidera.

W grze obowiązują standardowe zasady z następującymi zmianami:

- Przed zagraniem Sztabów na planszę każdy gracz otrzymuje 3 losowe karty Lidera. Gracze w sekrecie wybierają po 1 karcie Lidera na tę rozgrywkę i równocześnie zagrywają je przed sobą stroną  ku górze. Pozostałe karty Lidera zwracają do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce.
- Każda karta Lidera posiada specjalną zdolność. Gracz może ją rozpatrzyć we wskazanym na karcie momencie. Po pierwszym użyciu zdolności kartę Lidera należy odwrócić na stronę , a po drugim - zwrócić do pudełka.
- Każda karta Lidera może być aktywowana raz na turę gracza.

Liderzy a inne dodatkowe tryby rozgrywki:

Liderów można używać w grach dla 2 oraz 4 graczy w trybie drużynowym [sojusznicy dzielą wtedy wspólnego Lidera]. Nie zalecamy ich używania w rozgrywkach ze Strukturami ani z Atlasem Map.



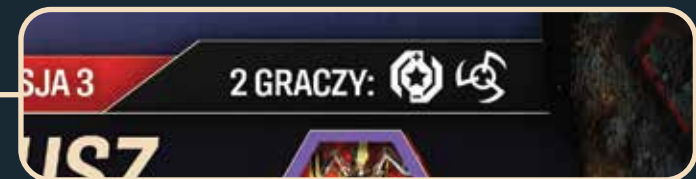
ATLAS MAP

KOMPONENTY: 1 Atlas Map z 8 misjami.

W grze obowiązują standardowe zasady z następującymi zmianami:

- Zamiast zwykłej planszy otwórzcie Atlas Map na wybranej stronie i użycie jej jako planszy.
- W każdej misji obowiązują specjalne zasady przedstawione w jej opisie.
- Jeżeli dojdzie do Bitwy w wyniku zapełnienia planszy, a w jej rezultacie nie zostanie odrzucona z planszy żadna jednostka, gra **zawsze** kończy się natychmiastowym remisem.

Zwróćcie uwagę, że każda misja ma wskazaną liczbę graczy, która może go rozgrywać, a także zazwyczaj wskazane Frakcje. Misje nie mogą być rozgrywane przez inną liczbę graczy, ani przez inne Frakcje niż wskazane.



AUTOR GRY: **Michał Oracz**

INSTRUKCJA: **Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek**

REDAKCJA: **Tomasz Kołodziejczak, Jan Maurycy**

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: **Michał Sztuka**

ILUSTRACJE NA ŻETONACH: **Maciej Janik, Yerbol Bulentayev**

PROJEKT ŻETONU RANY: **Jakub Jabłoński**

PROJEKT ŻETONÓW: **Michał Oracz, Maciej Mutwil**

PROJEKT DODATKOWYCH TRYBÓW ROZGRYWKI: **Jan Maurycy, Ignacy Trzewiczek**

SKŁAD I DODATKOWE ILUSTRACJE: **Mateusz Kopacz, Rafał Szyma**

DODATKOWE ILUSTRACJE ORAZ ATLAS MAP: **Hanna Kuik, Maciej Simiński**

PRODUKCJA: **Damian Mazur, Grzegorz Polewka**

SZCZEGÓLNE PODZIĘKOWANIA DLA OSÓB ZAANGAŻOWANYCH W NOWĄ EDYCJĘ GRY: **Rafał Szyma, Radosław i Julian Zakrzewscy, Rafał Białoń, Marcin Chrostowski, Jakub Czekierda, Wiktoria Cieślak, Grzegorz Filipowski, Paweł Gajda, Jakub Grzegorzczak, Mateusz Janiszewski, Mariusz Kulczycki, Grzegorz Lewiński, Andrzej Mazur, Wojciech Skolik, Justyna Śnieżek, Alicja Święcicka, Tomasz Żak**

PORTAL GAMES.

Portal Games

ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

www.portalgames.pl

portal@portalgames.pl

Neuroshima Hex & Portal Games. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry Neuroshima Hex nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.

©2025 Portal Games sp. z o.o.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń.

Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/neuroshima-hex/>



W ciągu ostatnich 20 lat wydaliśmy wiele Minidodatków wprowadzających nowe zasady oraz upiększające komponenty gry. Aktualną ofertę minidodatków znajdziesz na stronie: <https://sklep.portalgames.pl/>

PRZYDATNE LINKI:

W ciągu ostatnich dwudziestu lat zarówno Portal, jak i społeczność fanów stworzyła dziesiątki ciekawych materiałów i stron internetowych poświęconych grze. Poniżej znajdziecie kilka szczególnie przez nas polecanych:



<https://neuroshimahex.com/>

Oficjalna strona Mistrzostw Polski w Neuroshimie Hex. Znaleźć tam można Rankingi, zapowiedzi nadchodzących wydarzeń oraz materiały do tworzenia własnych armii fanowskich.



<https://discord.gg/aWrFcUjJbb>

Nieoficjalny, ale bardzo aktywny serwer discorda poświęcony grze. Znajdziesz na nim dziesiątki graczy z Polski (i nie tylko), wiele merytorycznych dyskusji, fanowskich dodatków, zaproszeń na wydarzenia i innych wartościowych informacji.



<https://neuroshimahex.pl/>

Nieoficjalny portal informacyjny z newsami dotyczącymi świata Neuroshimy, recenzjami, prezentacjami nowych produktów itp.



<https://www.facebook.com/groups/208706873326839>

Grupa na facebooku zbierająca fanów Neuroshimy Hex. Znajdziesz tam przede wszystkim zaproszenia na turnieje oraz relacje z rozgrywek.



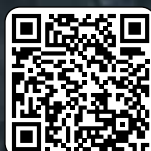
<https://boardgamegeek.com/boardgame/21241/neuroshima-hex-30>

Profil gry w największym internetowym serwisie poświęconym grom planszowym. Znajduje się tam forum oraz bardzo rozbudowana sekcja plików, wgrywanych tam przez fanów od lat. Na odpowiednich podstronach możesz też znaleźć listę wszystkich dodatków i minidodatków, jakie ukazały się do NSHex.



<https://nshex.enclavegames.com/counter/>

Nieoficjalna aplikacja i strona internetowa pomagająca liczyć żetony w trakcie rozgrywki.



https://store.steampowered.com/app/2324150/Neuroshima_Hex/

Oficjalna aplikacja komputerowa do Neuroshimy Hex umożliwiająca rozgrywki PVP oraz PVE.



Oficjalna aplikacja na telefony dostępna w sklepie Play.



Oficjalna aplikacja na telefony dostępna w sklepie Appstore.