

RADA TAKTYCZNA

Sztab Ludzi Pustyni stojąc w rogu, atakuje Miotaczami tylko 2 pola, a na centralnym polu aż 6, zatem warto przed każdym meczem zastanowić się, czy lepiej zagrać bardziej ofensywnie, czy defensywnie. Stojąc w rogu łatwiej obronić własny sztab, ale stojąc na środku, zwiększamy siłę Kojotów, a także ułatwiamy ucieczkę własnego sztabu spod ataku, ukrywając sąsiadującą ze sztabem sojuszniczą jednostkę, a następnie wchodząc na nią sztabem. Kluczowe w każdej rozgrywce są pola, z których można strzelać do sztabu przeciwnika miotaczami. Zajęcie takich pól przez przeciwnika może wydatnie zmniejszyć możliwości ofensywne Ludzi Pustyni. Warto również atakując sztab przeciwnika nie dopuścić do przemieszczenia się go na bezpieczne pole, pomocna w tym może okazać się Bola.

Grając przeciwko Ludziom Pustyni staraj się wykorzystać słabość ich sztabu w radzeniu sobie z sąsiadującym zagrożeniem poprzez atakowanie go wręcz przynajmniej dwoma jednostkami. Staraj się również uniemożliwić ostrzał swego sztabu z miotaczy przeciwnika, poprzez zajmowanie kluczowych pól. Staraj się chronić własne jednostki, które stawiasz na żetonach podłoża Ludzi Pustyni, by w trakcie Bitwy przeciwnik w łatwy sposób nie odzyskał swoich jednostek.

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Zamrożenie

Znaczniki Zamrożenia znajdujące się na jednostce Ludzi Pustyni nie blokują jej możliwości ukrycia. Po ukryciu się tej jednostki znaczniki te zwracane są do odpowiedniej puli. Jeżeli na jednostce znajdują się znaczniki uniemożliwiające ukrycie, jednostka ta nie może się ukryć.

Dancer

Miraż i Samoobrona zadają Obiektowi 1 ranę, zamiast go niszczyć. Bola działa na Obiekty tak jak na inne jednostki, ale Dancer może w normalny sposób rozpatrzeć taniec. Każdy Obiekt, który przemieści się podczas Tańca, otrzymuje 1 ranę za każdy znacznik Boli na nim. Następnie te znaczniki Boli zostają zwrócone do puli. Jeśli Obiekt obróci się podczas Tańca, ale nie poruszy - nie otrzymuje ran ani nie są z niego odrzucane znaczniki.

Dryf

Jednostki z Dryfem otrzymują po 1 ranie za każdy znacznik Boli na nich, po czym znaczniki te są zwracane do puli. Następnie te jednostki normalnie rozpatrują Dryf.

Kontrakt

Opłacenie Kontraktu odbywa się przed odkryciem ukrytych jednostek Ludzi Pustyni.

Kwestia Sępa

Znacznik Boli uniemożliwia korzystanie z cechy Padlinożerca, w celu przemieszczenia się na inne pole, ale nadal można z niej skorzystać, by się obrócić. Znacznik Boli nie wyłącza cechy Latanie.

Przejęcie

Przejęte jednostki nie mogą zostać ukryte, zatem ich cechy Zasadki nie są rozpatrywane. Jednostki przeciwnika posiadające cechę Unik, mogą korzystać z puli znaczników Uniku.

Kryjówka

Jeżeli Kryjówka zostaje zniszczona w momencie otrzymania rany przez jednostkę, która otrzymuje dzięki niej Unik, ten Unik należy normalnie rozpatrzeć.

Zdejmovanie znaczników na koniec Bitwy

Zdjęcie znaczników Boli i Uniku z planszy na koniec Bitwy następuje w momencie zdjęcia znaczników z Inkubatora Mephisto i znaczników Sieci dystansowej Iron Gangu.

ŁUDZIE PUSTYNI

OPIS FABULARNY

Że niby skoro to pustynia, to jest tu pusto, głucho, jedna wielka strefa śmierci? Dla normalsów - pewnie. Ale to, od czego giną przybysze, miejscowych zmienia w typów nie do zajechania. Uważaj na nich: rdzenni mieszkańcy pustyni, plemiona pustkowi, dzieci skażenia i żaru... Wszystkich tych, którzy ze sztuki przetrwania uczynili sport walki.

Pustynię mają za matkę, inhalują się skażeniem, od ludzi zmieniają w hartującą ścieżkę zdrowia. Z byle śmiecia zrobią broń, zbroję, narzędzia, i jeszcze im zostanie parę kilo do oddania w punkcie złomu. Ludzie pustyni - szukaj wśród nich przewodników, najemników, nawet sojuszników, jeśli zdołasz... Ale nie dopuść do tego, by stali się twoimi wrogami. Na ich terenie to zawsze źle się kończy. Zawsze.

OPIS ARMII

Ludzie Pustyni potrafią ukrywać swoje jednostki, by stworzyć żetony podłoża i korzystać z nich na wiele sposobów. Niektóre jednostki odnoszą dodatkowe korzyści przy ukrywaniu się, gdy inne czerpią siłę z żetonów podłoża. Armia, dzięki czterem żetonom ruchu, jak i dwóm mirażom, posiada ponadprzeciętną umiejętność manipulowania umiejscowieniem jednostek na planszy. Wadą armii jest niewiele kierunków ataków walczących jednostek, słaba wartość ich ataków, brak sieciarzy, słaba obronność sztabu wobec atakujących go wręcz kilku wrogich jednostek.

NOWE REGUŁY

Żetony Podłoża

Żetony Podłoża to nowy rodzaj żetonów, jaki mogą zawierać armie. Żeton Podłoża można położyć tylko na puste 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 przesuwac, odpychać, sieciować, przejmować, ranić, itd. Mogą zostać zniszczone tylko przez atak za pomocą Żetonów natychmiastowych (np. Snajper, Granat, Bomba, Mała bomba). Żetony Podłoża nie blokują linii strzału - można w normalny sposób strzelać ponad nimi. Żeton Podłoża nie liczy się przy sprawdzaniu wypełnienia planszy (dotyczy to Bitew wywołanych automatycznie przez wypełnienie planszy). Jeśli na żetonie Podłoża znajduje się jakakolwiek jednostka i pole to zostanie zaatakowane żetonem Natychmiastowym (np. Granatem, Bombą, Snajperem), wtedy atakujący wybiera, w który żeton (czy Podłoża, czy w stojącą na nim jednostkę) atak jest skierowany.

Ukryta jednostka traktowana jest jak żeton Podłoża należący do Ludzi Pustyni. Jeżeli na ukrytej jednostce znajdzie się inna jednostka, należy położyć na niej znacznik Podłoża dla przypomnienia.

Odkrycie

Żetony Podłoża Ludzi Pustyni mogą zostać odkryte tylko w czasie Bitwy. Jeśli mogą, obowiązkowo odwracają się tuż przed rozpatrzeniem każdej (nawet takiej, która nie występuje w danym momencie na planszy) inicjatywy w Bitwie. Jeśli nie występuje wyższa inicjatywa niż 5, to należy zacząć od niej. Mogą przy tym dowolnie się obrócić. Efekty rozpatrywane przed inicjatywami (np. eksplozja kwasomiotu, ładunku wybuchowego itd.), rozpatrywane są przed odkrywaniem żetonów Podłoża Ludzi Pustyni. Żeton Podłoża Ludzi Pustyni może zostać odwrócony awersem do góry, tylko jeśli nie znajduje się na nim inna jednostka. Jeżeli na odwracanym żetonie Podłoża Ludzi Pustyni znajdował się jakikolwiek znacznik, wówczas ten znacznik zostaje zwrócony do odpowiedniej puli.

Pamiętaj! Żetony Podłoża Ludzi Pustyni zostają odkrywane obowiązkowo przed rozpatrzeniem każdej Inicjatywy!

Ukrycie

Ludzie Pustyni posiadają niezależną od sztabu umiejętność frakcyjną:

Raz na turę gracz kontrolujący Ludzi Pustyni może ukryć jedną, dowolną, niezasięgowaną własną jednostkę (z wyjątkiem Sztabu), odwracając ją rewersem ku górze. Jednostka nie może zostać ukryta, jeżeli znajduje się na niej znacznik (np. Rana, Jad, Kolec, itd.) lub znajduje się na żetonie Podłoża.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNĄ 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/REKLACJE/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)

Zawartość pudełka:

35 żetonów Ludzi Pustyni, 2 znaczniki Ludzi Pustyni, 3 znaczniki Uniku, 11 znaczników Podłoża, 2 znaczniki Boli, 1 zapasowy żeton, instrukcja.

PROJEKTANCI ARMII: JULIAN I RADOSŁAW ZAKRZEWSKY
ROZWÓJ ARMII: JAN MAURZYC
INSTRUKCJA: JULIAN I RADOSŁAW ZAKRZEWSKY, JAN MAURZYC

ILUSTRACJE: HANNA KUİK

SKŁAD: MATEUSZ KOPACZ

PRODUCENT: DAMIAN MAZUR

PROJECT MANAGER: JAN MAURZYC

TESTERZY: JAKUB CZEKIERDA, WOJCIECH SKOLIK, PAWEŁ GAJDA, MARIUSZ KULCZYCKI, WIKTORIA CIEŚLAK I RAFAŁ BIAŁOŃ, TOMASZ ŻAK, WARSZAWSKI SZTAB NEUROSHIMA HEX. Dziękujemy wam!

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: GRZEGORZ LEWIŃSKI, RAFAŁ SZYMA



www.portalgames.pl

PORTAL GAMES SP. z o.o.
UL. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNURÓW
TEL./FAX. +48 32 334 85 38

SZTAB 1



Cecha specjalna – Samoobrona: Specjalny rodzaj ataku. W swojej inicjatywie niszczy jedną, wybraną, sąsiadującą jednostkę przeciwnika. Atak ten nie ma kierunku z którego pochodzi. Samoobrona nie działa na wrogie sztaby. Ataki Strzeleckie z cechą Miotacz.

SKALPEL 1



Atak Strzelecki z cechą Miotacz.
Ataki wręcz.

KOJOT 2



Więź.
Ataki wręcz.

ŁUCZNIK 2



Nomada.
Atak Strzelecki z cechą Miotacz.

MŁODZI WOJOWNICY 2



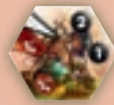
Unik.
Ataki Strzeleckie z cechą Miotacz.

SZAMANKA 3



Nomada.
Ataki wręcz.

TROPICIEL 2



Zasadzka - Bola.
Atak strzelecki.

GRZECHOTNIK 1



Zasadzka - Ukąszenie.
Atak wręcz.

WOJOWNIK KLANU CZERWIA 3



Zasadzka - Robal.
Ataki wręcz.
Pancerz.

GROTNIK 2



Zwiększa o 1 siłę strzałów własnych połączonych jednostek.
Zwiększa o 1 siłę strzału z cechą Miotacz własnych połączonych jednostek.

KRYJÓWKA 1



Dodaje cechę Unik własnej połączonej jednostce (poza Sztabem).

OFICER 2



Zwiększa o 1 siłę ciosów własnych połączonych jednostek.

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 inicjatywę własnych połączonych jednostek.

BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton. Wywołanie Bitwy kończy turę gracza.

RUCH 4



Przesuń dowolną własną jednostkę o jedno pole i/ albo dowolnie ją obróć. Jednostkę można przesunąć tylko na wolne pole.



Więź
Jednostka z cechą Więź raz na turę może przemieścić się (i/ albo dowolnie się obrócić) z dowolnego pola sąsiadującego z sojusznicznym sztabem na dowolne, niezajęte pole sąsiadujące z sojusznicznym sztabem (tym samym lub innym).



Unik
Gdy jednostka z cechą Unik otrzymuje w bitwie jakąkolwiek liczbę ran z jednego źródła, należy je zignorować (wraz z dodatkowymi cechami tego ataku np. Jadem) i położyć na niej znacznik Uniku. Jednostki nie mogą mieć na sobie więcej niż jednego znacznika Uniku. Jeżeli na jednostce nie można położyć znacznika Uniku, wówczas obrażenia nie zostają zignorowane. Jeżeli jednostka z cechą Unik otrzymuje jednocześnie obrażenia z kilku źródeł, to gracz kontrolujący daną jednostkę wybiera, z jakiego źródła obrażenia zostaną zignorowane. Na koniec bitwy wszystkie znaczniki Uniku zostają zwrócone do puli. Unik nie chroni jednak przed efektami, które nie zadają ran, niszczą albo dają inny efekt np. Zatrucie. Zasięciowana jednostka nie może korzystać z cechy Unik. Unik nie działa poza Bitwą.



Nomada
Jednostka z cechą Nomada zwiększa swą inicjatywę o 1 i zwiększa siłę wszystkich swoich ataków o 1, gdy znajduje się na sojusznicznym żetonie Podłoża. Zasięciowana jednostka nie może korzystać z cechy Nomada.



Miotacz
Strzelec z cechą Miotacz trafia wyłącznie jednostkę oddaloną o jedno pole, wskazaną przez wierzchołek ataku (niezależnie od tego, czy pomiędzy nim a celem znajdują się jakiejkolwiek jednostki). Wierzchołek pancerza chroni przed strzałem Miotacza. Na Miotacz nie działają bonusy, które zwiększają siłę strzału za wyjątkiem bonusów zwiększających siłę strzałów z cechą Miotacz.

MIRAŻ 2



Żeton ten pozwala na wykonanie 1 z 2 czynności:
- Zniszcz wybraną, wrogą jednostkę (z wyjątkiem Sztabu albo Obiektu) znajdującą się na własnym żetonie Podłoża. Miodyk w normalny sposób chroni przed zniszczeniem.
- Wciągnij na dowolny własny żeton Podłoża dowolną sąsiadującą jednostkę przeciwnika (w tym Sztab). Jednostka ta nie może się przy tym obrócić.

Zasadzki

Jednostki Ludzi Pustyni posiadają nowy rodzaj cechy: Zasadzka.

Gdy ukrywasz jednostkę z Zasadzką, **możesz** przed ukryciem rozpatrzeć tę cechę. Jeśli jednostka nie może się ukryć, Zasadzka nie może zostać rozpatrzona. Zasadzki nie są rozpatrywane w żadnym innym momencie.



Bola

Aktywacja Boli oznacza położenie znacznika Boli na pierwszej wrogiej jednostce w kierunku wskazanym przez Wyrzutnię Boli.

Jednostka ze znacznikiem Boli nie może w żaden sposób zostać przemieszczona na inne pole. Wszystkie znaczniki Boli zostają zdjęte z jednostek na koniec najbliższej Bitwy i stają się znowu dostępne.

Aktywacja Boli nie jest atakiem.



Ukąszenie

Rozpatrz wybrany atak tej jednostki.

Podczas rozpatrywania Ukąszenia, na atak działają wszystkie dotyczące go efekty, zarówno pozytywne, jak i negatywne.



Robal

Przed ukryciem jednostki z cechą Robal, wybierz pole na planszy, na którym znajduje się dowolna jednostka, ale nie ma na nim żetonu Podłoża. Następnie ukryj pod jednostką na wybranym polu, tę jednostkę z cechą Robal.

Zapisz się do newslettera, by otrzymać gratis dodatkowe materiały do gry!

PORTALGAMES.PL/PL/NEWSLETTER

X - liczba żetonów