

SYTUACJE 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 gracza. Medyk nie chroni Sztabu przed kosztem za wystawienie Stalowej sieci.

Jeśli Wyrzutnia Stalowej sieci zostanie zniszczona lub zasieciowana, nie ma to wpływu na rzuconą 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, Ładunkiem wybuchowym, itp.

Odbity atak nie zmienia w żaden sposób swojej siły i inicjatywy – działa natychmiast w momencie odbicia, zachowując wszelkie bonusy, jakimi przeciwnik wzmocnił ten atak (np. wynikające z Modułów działających na atakującego). 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 ranami zadawanymi przez eksplodującego Klauna z armii Molocho.

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/Paraliżem, to odbity cios zachowuje cechę Jadu/Paraliżu.

Jeśli jednostka z Odbiciem odbija Cios wrogiemu 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.

Stalowa Policja w grze wieloosobowej na punkty.

W grze wieloosobowej na punkty (zdobywanie punktów od zera do dwudziestu zamiast zmniejszającej się wytrzymałości Sztabów) kosztem rzucenia 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.

Terror w grze wieloosobowej

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



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ, ZOBACZ KRÓTKI FILM INSTRUKTAŻOWY I DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ STALOWĄ POLICJĄ.
www.portalgames.pl

STALOWA POLICJA

OPIS FABULARNY

Stalowa Policja to przemierzająca kraj brygada 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 kanonady ognia. Godna automatów nieskazitelna praworządność sprawia, że mieszkańcy wybawionych terenów szybko zaczynają tęsknić do dawnego chaosu i bezprawia.

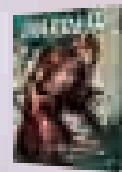
OPIS ARMII

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.

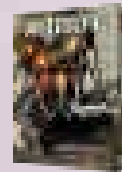
Wadą armii jest niezbyt wysoka inicjatywa i posiadanie tylko jednego żetonu Ruchu.

RADA TAKTYCZNA

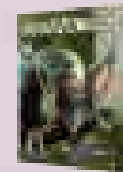
Sztab Stalowej Policji nie przydaje się w otwartym polu, więc najlepiej zabezpieczyć go w narożniku za pomocą silnego muru otaczających jednostek. Stalową sieć warto rzucać na jednostki przeciwnika, które zostaną wyeliminowane w najbliższej Bitwie, dzięki czemu Stalowa sieć szybko wróci do Sztabu. Należy 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.



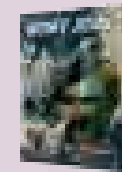
Sharrash



Missisipi



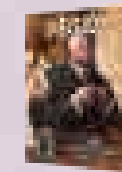
Neodzungla



Nowy Jork



Smart



Vegas



Uranopolis

Zawartość pudełka:

35 żetonów Stalowej Policji, 2 znaczniki Stalowej Policji, 1 znacznik Stalowej sieci, 1 znacznik Sieci, 6 znaczników Ran, zapasowy żeton i znaczniki, instrukcja.

UWAGA!

ZAJRZYJCIE NA NASZĄ STRONĘ

WWW.PORTALGAMES.PL,

BY POBRAĆ ZESTAW HEXOGLÓWEK ZWIĄZANYCH ZE STALOWĄ POLICJĄ.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, POINFORMUJ NAS O TYM:

wsparcie@portalgames.pl

AUTOR: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz
ILUSTRACJE: Piotr Fokszowicz
SKŁAD INSTRUKCJI
I PUDEŁKO: Maciej Mutwil
ŻETONY: Maciej Mutwil, Michał Oracz



www.portalgames.pl

PORTAL GAMES
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: Tomasz Stchlerowski, Magdalena Bujak-Zachara, Szymon Zachara, Mariusz Kulczycki, Maciej Matuszewski, Marek Głęgoła, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Damian Kupper, Robert Ciombor, Daniel Oklesinski, Mirosław Gucwa, Moni, Maciek Szukalski, Piechu, Rustan Hakansson, Jan Klos, Piotr Haraszczak.

SPRAWDŹ POZOSTAŁE ARMIE

SZTAB 1

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



- żeton Stalowej Sieci

PREDATOR 1

Atak wręcz, atak strzelecki.

SEDZIA 3

Atak strzelecki w Inicjatywie 1 i 0. Ruch. Odbicie.

PACYFIKATOR 2

Sieć. 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.

FUNKCJONARIUSZ 2

Atak wręcz. Pancierz. Odepchnięcie – w każdej swojej turze (również w turze, w której został zagryany na planszę) może za darmo odepchnąć jedną jednostkę przeciwnika.

EGZEKUTOR 1

Atak wręcz. Pancierz i Wytrzymałość. W momencie wystawiania Egzekutora na planszę gracz może kosztem 1 obrażenia dla 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.

BRYTAN 1

Atak strzelecki. Pancierz.

WARDOG 2

Atak strzelecki.

WYRZUTNIA STALOWEJ SIECI 1

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

OFICER 3

Zwiększa o 1 siłę strzału własnych podłączonych jednostek.

SIERZANT 3

Własne połączone z Sierżantem jednostki mogą wykonać jeszcze raz swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeśli jednostka sama z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie. Jeśli jednostka wykonała swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku.

ZWIADOWCA 2

Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych podłączonych jednostek.

DYWERSANT 2

Działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich Inicjatywę o 1.

MEDYK 2

Jeśli własna podłączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

STERYDOMAT 1

Zwiększa o 2 siłę ciosu własnych podłączonych jednostek.

ODEPCHNIĘCIE 1

Jedna z własnych jednostek odpycha jedną sąsiadującą z nią jednostkę wroga tak, by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole. Wróg może zostać odepchnięty tylko na wolne pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na jakie wróg może zostać odepchnięty, odpychający decyduje, na które zostanie przesunięty.

RUCH 1

Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

BITWA 5

Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

TERROR 1

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.).

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 (Wojownika, 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 w odległości sąsiedniego pola).



X - liczba żetonów