

## Przejęcie kontroli

Jeżeli Vegas przejmie kontrolę nad jednostką którą Skanibalizowała, zachowuje ona swój znacznik Sytości. Vegas nie może Skanibalizować przejętymi jednostkami Troglodytów, jednak może na zwyczajnych zasadach jednostkami troglodytów Skanibalizować własne jednostki (maksymalnie jedną na turę) używając żetonów Sytości Troglodytów.

## Skanibalizowanie Wroga

Medyk broni przed Skanibalizowaniem Wroga. Wówczas zamiast Skanibalizowania jednostki przeciwnika należy usunąć chroniącego go Medyka. Takie Skanibalizowanie uznajemy za nieskuteczne i jednostka Kanibalizująca nie otrzymuje znacznika Sytości.

Żeton Terroru nie uniemożliwia Skanibalizowania.

Obiekty Dancer - Skanibalizowanie Wroga zadaje 1 ranę sąsiadującemu Obiektowi Dancera, a jednostka Kanibalizująca otrzymuje znacznik sytości.

Jednostki Death Breath usunięte z planszy przez Skanibalizowanie Wroga nie trafiają do Puli Zombie. Biodroid usunięty z planszy przez Skanibalizowanie Wroga nie wraca na górę stosu żetonów gracza Smarta.

## Frost

Skoper (Posterunek) - Przejmuje tylko moduł Zamrożenia Frosta, Frost wciąż standardowo atakuje.

## Zamrożenie

Nie działa na Cechy Specjalne Sztabów. Macierz (Neodzungla) - Zamrożenie działa tylko na Moduły Neodzungli

bezpośrednio połączone z Kierunkiem działania Zamrażania. Cechy Modułów (Dancer, Iron Gang, Sand Runners) - Cechy Modułów żołnierzy są wyłączone przez zdolność Zamrażania. Zamrożenie nie działa na wyszczerpy Mephisto.

## Atak strzelecki z cechą Miotacz

Odbicie (Stalowa Policja) - chroni jednostkę przed atakami Miotacza skierowanymi w wierzchołki ikony Odbicia. Atak ten zostaje odbity na odległość jednego pola i trafia jednostkę przeciwnika (Wojownika, Sztab lub Moduł), o ile ta stoi na sąsiednim polu na linii odbicia. Odbity atak nie czyni żadnej szkody żetonom Stalowej Policji.

## Znacznik sytości Mięśnie

Podczas wykonywania jednego ruchu o 2 pola dzięki użyciu Podwójnej Mobilności jednostka nie może wykonywać innych czynności (np. poruszyć się o 1 pole, Skanibalizować, a następnie poruszyć się znów o 1 pole - po zmianie znacznika Sytości natychmiast traci mobilność). Może jednak wykonać ruch o 1 lub 2 pola, a następnie Skanibalizować.

## FAQ

Z uwagi na liczbę dostępnych armii i ich unikatowych reguł nie jesteśmy w stanie opisać w instrukcji wszystkich możliwych zależności między nimi. W przypadku pojawienia się wątpliwości co do zasad zapraszamy do zapoznania się z FAQ umieszczonym na naszej stronie [www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl).

# TROGLODYCI



## OPIS FABULARNY

Po wojnie zimy stały się niemal nie do przetrwania. Mroz, brak zasobów i śmiertelne maszyny - nie sposób to przeżyć i pozostać człowiekiem. Nieludzkie warunki zrodziły plemiona kanibali: prymitywnych, bezlitosnych, zmutowanych i śmiertelnie groźnych. Każdej zimy wędrują na południe w poszukiwaniu schronienia, łupów i pokarmu. Atakują używając gołych pięści oraz najbardziej prymitywnych broni - drewnianych konarów, maczug owiniętych w drut kolczasty, kości i złomu. Gdy lód skuje wodę, lepiej podwoić warty, bowiem lodowaty wichur to nie wszystko, co nadciąga z północy!

## OPIS ARMII

Zaletą armii Troglodytów jest możliwość dostosowania jednostek do warunków zaistniałych na planszy. Skanibalizowanie własnej jednostki umożliwia natychmiastowe otrzymanie dodatkowego bonusu w postaci znacznika Sytości. Inną zaletą jest duża liczba wojowników oraz żetonów Bitwy.

Wadą armii jest konieczność poświęcania jednostek przez co zmniejsza się ich liczba co z kolei ogranicza możliwość uruchomienia bitwy przez wypełnienie planszy.

## RADA TAKTYCZNA

Sztab Troglodytów umożliwia otrzymywanie znaczników Większej Sytości przez jednostki własne znajdujące się w sąsiedztwie, dlatego najlepiej sprawdza się na środkowych polach planszy. Wojownicy ze znacznikami Większej Sytości zadają więcej ran, są szybsi, stają się mobilni lub wytrzymalsi. W trakcie gry pamiętaj również o tym, że skanibalizowanie własnych jednostek może nie tylko pomóc skierować siłę armii w odpowiednie miejsca, ale również (a czasem przede wszystkim) dynamicznie zwalniać miejsca na planszy.

## NOWE REGUŁY

### Skanibalizowanie

Raz na turę gracz Troglodytów może Skanibalizować - wybiera własną jednostkę z cechą Kanibalizm i usuwa z planszy własną sąsiadującą jednostkę (z wyjątkiem Sztabu) oraz kładzie na wybranej jednostce znacznik Sytości. Jednostka może położyć na sobie jedynie znacznik Mniejszej Sytości, chyba że efekt gry pozwala jej również wybrać ze znaczników Większej Sytości.

### Miotacz

Strzelec z cechą Miotacz trafia tylko i wyłącznie jednostkę oddaloną o jedno pole wskazaną przez wierzchołek ataku (niezależnie od tego czy pomiędzy nim a celem znajdują się jakiegokolwiek jednostki). Wierzchołek pancernika chroni przed strzałem Miotacza.

### Zamrożenie

Działa na wrogi Moduły oraz cechy Modułów. Dopóki wrogi Moduł jest połączony z Zamrożeniem tak długo Moduł ten nie zapewnia bonusów, ani obciążeń (np. Dwersant czy Strefa).

### Krwiożerczość

Jednostki z cechą Krwiożerczość, gdy Skanibalizują lub są Skanibalizowane, pozwalają na położenie znacznika Większej Sytości (wciąż gracz może wybrać Mniejszą Sytość).

## SYTUACJE SZCZEGÓLNE

### Skanibalizowanie

Skanibalizowanie nie jest umiejętnością Sztabu - gracz Troglodytów wciąż może Skanibalizować, nawet jeżeli Sztab jest zasieciowany (oraz korzystając ze znaczników Większej Sytości jeżeli używa Krwiożerczości) - a zasieciowany Sztab nie pozwala jedynie skorzystać z Cechy specjalnej - Smakosza. Jednostka może mieć na sobie tylko 1 znacznik Sytości - jeżeli Skanibalizuje po raz kolejny, może jedynie zmienić znajdujący się na niej znacznik Sytości. Zasieciowane jednostki nie mogą Skanibalizować. Nie można również Skanibalizować zasieciowanych jednostek. Żeton Terroru nie uniemożliwia Skanibalizowania.

Jeżeli jednostka Skanibalizuje jednostkę ze znacznikiem Sytości, natychmiast wraca on do puli dostępnych znaczników i może zostać wybrany przez tą samą jednostkę, która Skanibalizowała.

**Przykład:** Łucznik Kanibalizuje Sopła ze znacznikiem Sytości - Oczy. Znacznik Oczy wraca natychmiast do puli, Łucznik może więc w wyniku Skanibalizowania położyć na sobie znacznik Oczu (może położyć na sobie znacznik Większej Sytości dzięki sąsiedztwie Sztabu).

### Zawartość pudełka:

35 żetonów Troglodytów, 2 znaczniki Troglodytów, 2 znaczniki sieci, 10 znaczników Sytości, 4 znaczniki Zamrożenia, zapasowy żeton Troglodytów, instrukcja.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI - SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, Poinformuj o tym nasz dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie <https://portalgames.pl/reklamacje/>

AUTOR: Marcin Zapart

ROZWÓJ ARMII: Joanna Kijanka, Michał „Walec” Walczak

INSTRUKCJA: Joanna Kijanka, Grzegorz Lewiński

ILUSTRACJE: Maciej Janik, Jakub Fajtanowski

SKŁAD: Maciej Mutwil, Rafał Szyma



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

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

TESTERZY: Barbara Wolińska, Wojciech Kozok, Artur „Krasnolud” Pawłowski, Joanna Wiejacka, Piotr Budzichowski, Mateusz „Karczu” Karcz, Marcin Pałys, Dawid Horny wraz z klubem Zalew Gier, Mikael „MOSDEF66” Lindholm, Filip wraz z graczami z Krakowa. Dziękujemy wam!

## SZTAB 1



**Cecha specjalna** – Smakosz - Jednostki sąsiadujące ze Sztabem mogą położyć na sobie znacznik Większej Sytości, gdy Skanibalizują (wciąż gracz może wybrać Mniejszą Sytość).

Atak wręcz.

## FROST 2



Kanibalizm.  
Atak wręcz.  
Cecha Modułu: Zamrożenie.



- znacznik zamrożenia (x4)

## ŁUCZNIK 2



Kanibalizm.  
Atak Strzelecki z cechą Miotacz.  
Obrót - raz na turę możesz dowolnie obrócić Łucznika.

## TUNDRA 4



Kanibalizm.  
Atak wręcz.  
Wytrzymałość.

## SÓPEL 5



Kanibalizm.  
Atak wręcz.

## NIEDŹWIEDŹ 3



Kanibalizm.  
Atak wręcz.  
Krwiożerczość.

## MROŹNA MATRONA 2



Kanibalizm.  
Atak wręcz.  
Sieć.

## ŁODOWA MAŁPA 2



Kanibalizm.  
Atak wręcz.  
Pancerz.

## DZIECIAKI 2



Kanibalizm.  
Pancerz.  
Atak Strzelecki z cechą Miotacz.  
Odepchnięcie - raz na turę może odepchnąć jednostkę przeciwnika.

## BITWA 7



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

## RUCH 3



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

## LAWINA 1



Zadaje 1 ranę każdej jednostce w obszarze rażenia (wrogiem oraz własnym, z wyjątkiem Sztabów) - łącznie razi obszar 5 Hexów. Lawinę trzeba rzucić, tak aby wszystkie 3 hexy przy krawędzi były w polu rażenia, a 2 hexy w wewnętrznym pierścieniu pomiędzy trzema z zewnętrznego.

## SKANIBALIZOWANIE WROGA 1



Gracz Troglodytów może Skanibalizować wrogą jednostkę - wybiera własną jednostkę z cechą Kanibalizm, aby usunąć z planszy wroga, sąsiadującą z nią jednostkę (z wyjątkiem Sztabu) i położyć na wybranej jednostce znacznik Sytości. Jednostka może położyć na sobie jedynie znacznik Mniejszej Sytości, chyba że efekt gry pozwala jej również wybrać ze znaczników Większej Sytości. Skanibalizowanie przeciwnika wlicza się w limit jednego Skanibalizowania na turę.

## Znaczniki Sytości

### Mniejsza Sytość



- **Pruca** – zwiększa o 1 inicjatywę (x3)



- **Pazury** – zwiększa o 1 siłę ciosu (x3)

### Większa Sytość



- **Oczy** – zwiększa o 2 inicjatywę (x1)



- **Kły** – zwiększa o 2 siłę ciosu (x1)



- **Mięśnie** - daje podwójną Mobilność (x1)



- **Serce** - dodaje 2 punkty Wytrzymałości (x1)

Pula znaczników Sytości jest ograniczona przez fizyczną liczbę komponentów.

## Przykład działania Lawiny

DOBRYE



ŹLE

## Przykład ataku Miotacza



## Przykład odbicia Miotacza



## Przykład Skanibalizowania (z wykorzystaniem cechy Sztabu - Smakosz)



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

PORTALGAMES.PL/PL/NEWSLETTERY

X

X - liczba żetonów