

Gra Konwój osadzona jest w świecie Neuroshimy, w którym ludzkość została zaatakowana przez zbuntowaną sztuczną inteligencję, w którym armie robotów dowodzone przez elektroniczny mózg niszczą kolejne miasta i stany, zamieniając Amerykę w wymarłą, skażoną pustynię.

CEL GRY

W trakcie gry jeden z graczy kieruje tytułowym konwojem maszyn Molocha, które zmierzają w kierunku Nowego Jorku, aby zrównać go z ziemią, przy okazji obracając w ruinę mijane po drodze miasta. Drugi gracz dowodzi dzielnymi i mobilnymi oddziałami żołnierzy Posterunku, którzy ostrzeliwują roboty Molocha przez całą ich drogę, aż do ostatecznej bitwy w samym Nowym Jorku.

Posterunek wygra, jeśli po rozegraniu ostatniej bitwy nie zostanie w talii Molocha żadna karta i nie będzie żadnego robota w Nowym Jorku.

W przeciwnym wypadku wygra Moloch, posiadając przynajmniej jedną kartę w talii lub przynajmniej jednego robota w Nowym Jorku.



NEUROSHIMA KONWOJ

IGNACY TRZEWICZEK

NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!
POZNAJ GRĘ Z NASZĄ WIDEOINSTRUKCJĄ!

WEJDŹ NA:

[HTTP://PORTALGAMES.PL](http://portalgames.pl)

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



Talia 35 kart
Molocha



Talia 35 kart
Postierunku



5 plansz miast



23 dwustronne
żetony Siły



5 żetonów Tarczy



5 żetonów Dezaktywacji



2 żetony Sieci



4 znaczniki Zniszczonych Dzielnic



1 znacznik Celu bitwy

W rzadkich przypadkach, gdyby zabrakło jakiegoś żetonu, należy zastąpić go dowolnym innym przedmiotem spoza wyposażenia gry.

Przed rozpoczęciem pierwszej gry należy rozpakować karty, a także wypchnąć ostrożnie wszystkie żetony z wypraski.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Gracze wybierają armię, którą zagrają. Każdy gracz bierze odpowiednią talię kart, tasuje i kładzie obok siebie, tworząc zakryty stos.
2. Na środku stołu należy ułożyć karty miast w kolejności od 1 do 5. Karty miast powinny być ułożone tak, aby ich zielona krawędź była skierowana w stronę grającego Posterunkiem, a czerwona w stronę grającego Molochem.
3. Znacznik Celu bitwy należy położyć na skrajnej lewej dzielnicy (patrząc z perspektywy grającego Molochem) pierwszego miasta – Ziggy One.
4. Wszystkie żetony i znaczniki należy podzielić według ich typu i umieścić w zasięgu graczy.

5. Na początku gry każdy gracz dobiera na rękę 4 karty z wierzchu swojej talii - stanowią one jego rękę początkową.

Jeden raz, przed rozpoczęciem gry, gracz może wymienić swoją rękę początkową. Wtasowuje on dobrane karty z powrotem do talii, a następnie na rękę dobiera 4 nowe z wierzchu swojej talii.



OPIS PLANSZ MIAST

W grze Konwój gracze rozgrywają szereg bitew o dzielnice kolejnych miast, począwszy od Ziggy One, a skończywszy na Nowym Jorku, przez które przejeżdża tytułowy konwój maszyn Molocha.



1. efekt zwycięstwa Posterunku
2. liczba stanowisk bojowych Posterunku
3. nazwa i numer miasta
4. dzielnice
5. liczba stanowisk bojowych Molocha
6. efekt zwycięstwa Molocha

Każde miasto w grze może być uważane za **ZNISZCZONE**, **AKTYWNE** albo **PRZYSZŁE** zgodnie z poniższymi zasadami:

☢ **ZNISZCZONE** miasto to takie, w którym wszystkie dzielnice zostały zniszczone. Plansza zniszczonego miasta jest odwracana na drugą stronę. Zdolności kart, które pozostały w zniszczonym mieście, są nieaktywne.

☢ **AKTYWNE** miasto to takie, które znajduje się najdalej od Nowego Jorku i ma przynajmniej jedną lub więcej niezniszczonych dzielnic. Kiedy ostatnia dzielnica w aktywnym mieście zostaje zniszczona, karta miasta również odwraca jest na zniszczoną stronę, a kolejne miasto w kolejności zostaje nowym aktywnym miastem.

Na przykład, na początku gry aktywnym miastem jest Ziggy One. To w nim będą się toczyć najbliższe bitwy. Dalsze miasta nazywami miastami przyszłymi. Ziggy One składa się z dwóch dzielnic, więc rozegrane w nim zostaną maksymalnie dwie bitwy. Niszcząc obie dzielnice, zniszczone zostanie całe miasto i batalia przeniesie się do kolejnego, czyli Iron Gate, które stanie się miastem aktywnym itd.

⊕ **PRZYSZŁE** miasto to każde miasto, które nie jest ani zniszczone, ani aktywne. Bitwy będą toczyć się w tych miastach w późniejszych etapach gry.

Uwaga! Aktywne i przyszłe miasta są ogólnie nazywane niezniszczonymi miastami.

STANOWISKA BOJOWE

Każde miasto ma różną liczbę stanowisk bojowych dostępnych dla Molocha i dla Posterunku. Liczby te określają, ile maksymalnie Robotów Moloch może wyłożyć przy karcie danego miasta po swojej stronie obszaru gry (Moduły nie zajmują stanowisk bojowych), a także ile Posterunek może maksymalnie wyłożyć Żołnierzy i Budynków po swojej stronie miasta.

Na przykład, w Ziggy One Moloch ma trzy stanowiska bojowe, co pozwala mu wyłożyć trzy karty Robotów w tym mieście (Moduły nie zajmują stanowisk bojowych). Posterunek z kolei ma tam cztery stanowiska bojowe, co pozwala mu wyłożyć cztery karty Żołnierzy i/lub Budynków.



OPIS KART

1. nazwa karty
2. liczba kopii danej karty
3. siła jednostki
4. sposób aktywacji zdolności karty
5. zdolność specjalna karty
6. rodzaj karty

W talii każdego z graczy występują trzy rodzaje kart, które rozróżnia się po ikonie w prawym dolnym rogu karty.



ROBOT MOŁOCHA – jednostka zagrywana do miasta przez grającego Molochem w jego fazie Akcji.



ŻOŁNIERZ POSTERUNKU – jednostka zagrywana do miasta przez grającego Posterunkiem w jego fazie Akcji.



KARTA NATYCHMIASTOWA – występuje zarówno w talii Molocha, jak i Posterunku, gracz może ją zagrać tylko w swojej fazie Akcji.



MODUŁ MOŁOCHA – może być przyłączany do Roboty w mieście; Moduły zagrywane są w fazie Uruchomienia Modułów.



BUDYNEK POSTERUNKU – karta zagrywana do miasta przez grającego Posterunkiem w jego fazie Akcji.

Większość kart Robotów i Modułów Molocha, a także Żołnierzy i Budynków Posterunku posiada swoją specjalną zdolność oraz określony sposób aktywacji tej zdolności.



Kiedy wchodzi do miasta - działanie jednostki wprowadza się w życie za każdym razem, kiedy jednostka wchodzi do niezniszczonego miasta (aktywnego lub przyszłego), zarówno poprzez zagranie karty z ręki do danego miasta, czy w wyniku jakiegokolwiek ruchu z jednego miasta do drugiego.



Zdolność stała - zdolność danej karty jest aktywna przez cały czas od momentu wystawienia jej w obszarze gry (dopóki znajduje się w niezniszczonym mieście).



Raz na turę – takiej karty gracz może użyć tylko raz na swoją fazę Akcji.



Odrzuć kartę - zdolność jednostki wprowadza się w życie poprzez odrzucenie dowolnej, wybranej przez gracza karty z ręki. Gracz może użyć tej zdolności kilka razy, za każdym razem odrzucając kartę z ręki.







Efekt danej karty zadziała, dopiero gdy bitwę wygra Posterunek/ Moloch - zdolność jednostki wprowadza się w życie po określeniu zwycięzcy w fazie Rozstrzygnięcia bitwy.



W przypadku remisu - efekt tej karty zadziała tylko, gdy bitwa zakończy się remisem.

ZASADY OGÓLNE

-  Karty Natychmiastowe działają na dowolną kartę w całym obszarze gry, chyba że w opisie karty napisane jest inaczej.
-  Zdolność każdej karty zawsze działa tylko w tym mieście, w którym karta się znajduje i tylko pod warunkiem, że miasto nie jest zniszczone.
-  Wszelkie karty odrzucane z gry są widoczne dla obu graczy.
-  Zdolności kart w zniszczonych miastach są nieaktywne.

RÓŻNE ZASADY

TA SAMA WOJNA!

UNIWERSUM NEUROSHIMY

PRZEBIEG BITWY

Gra składa się z szeregu bitew (rund) o kolejne dzielnice miast.

Dzielnica, o którą toczy się aktualna bitwa, jest zaznaczana znacznikiem Celu bitwy.

Każda bitwa podzielona jest na 6 faz:

1. DOCIĄG
2. AKCJE MOŁOCHA
3. AKCJE POSTERUNKU
4. URUCHOMIENIE MODUŁÓW
5. ROZSTRZYGNIĘCIE BITWY
6. RUCH KONWOJU MOŁOCHA (TYLKO PO ZNISZCZENIU CAŁEGO MIASTA)



FAZA 1 - DOCIĄG

Każdy z graczy dobiera na rękę 2 karty ze swojej talii

Uwaga! Do pierwszej bitwy gracze przystępują z sześcioma kartami na rękę.

☼ Jeżeli w fazie Dociągu któremuś z graczy została tylko 1 karta w talii, to dociąga on tylko 1 kartę.

☼ Jeżeli w talii gracza nie ma już żadnych kart, to gracz żadnych nie dociąga.

☼ Stos kart odrzuconych nie jest przetasowywany i nie tworzy nowej talii gracza.

☼ Nie ma limitu kart na rękę.

☼ W każdym momencie gry, gracz może policzyć karty pozostałe w jego własnej talii, jak również w talii przeciwnika.

FAZA 2 - AKCJE MOLOCHA

Grający Molochem wykonuje dowolne z dostępnych akcji albo pasuje. Zarówno kolejność, jak i liczba wykonywanych akcji jest dowolna. Każdą akcję można wykonać kilka razy i wykonywanie tych samych akcji nie musi następować bezpośrednio po sobie.

FAZA 3 - AKCJE POSTERUNKU

Grający Posterunkiem wykonuje dowolne z dostępnych akcji albo pasuje. Zarówno kolejność, jak i liczba wykonywanych akcji jest dowolna. Każdą akcję można wykonać kilka razy i wykonywanie tych samych akcji nie musi następować bezpośrednio po sobie.

DOSTĘPNE AKCJE:

- ☼ Zajęcie stanowiska bojowego
- ☼ Użycie zdolności specjalnej karty
- ☼ Zagranie karty Natychmiastowej

Akcje zostały opisane na stronach 10-13.

AKCJE

ZAJĘCIE STANOWISKA BOJOWEGO W MIEŚCIE

Gracz może zagrać z ręki kartę i wystawić ją po swojej stronie aktywnego miasta albo przyszłego miasta, pod warunkiem, że posiada tam jeszcze wolne stanowisko bojowe.

Każdy Robot, Żołnierz, Budynek zawsze zajmuje 1 stanowisko bojowe.

☢ Moduły Molocha nie zajmują stanowisk bojowych, ani nie mogą być zagrywane w fazie Akcji Molocha.

☢ Gracze nie mogą zagrywać kart z ręki do zniszczonych miast.

☢ Jeżeli gracz zagrywa kartę, której cecha specjalna aktywowana jest w momencie wejścia do miasta, to od razu po wystawieniu karty w mieście, wprowadza się w życie efekt działania jej zdolności. W przypadku zagrania karty ze stałą zdolnością, również należy sprawdzić czy nie trzeba od razu wprowadzić w życie efektu tej zdolności.

☢ Nie trzeba zajmować wszystkich stanowisk, jeżeli się nie chce, można w ogóle nie wystawić żadnego Roboty w aktywnym mieście.

NIESTRZEŻONE PRZYSZŁE MIASTA



Za każdym razem, kiedy Robot albo Żołnierz zostaje zagrany z ręki albo przesunięty (na skutek zagrania karty Natychmiastowej albo zdolności karty) do jakiegokolwiek przyszłego miasta, w którym przeciwnik nie jest obecny (po drugiej stronie miasta nie ma żadnych kart), otrzymuje bonus +1 do siły. Należy na karcie położyć żeton siły +1.

Jeśli karta otrzymała bonus do siły, a następnie została przesunięta do przyszłego miasta, w którym nie ma przeciwnika, to ponownie zdobywa bonus do siły.

Uwaga! Budynki Posterunku nigdy nie zdobywają bonusu. Jednak wystawienie Budynku w przyszłym mieście sprawi, że Roboty, które się tam pojawiają, nie otrzymają bonusu, bo Posterunek będzie już obecny w danym mieście



Przykład wystawiania Robotów w miastach

- 1 – Robot nie może być wystawiony, bo miasto zostało zniszczone, nie można do niego już dołożyć żadnej karty;
- 2 – Robot zajmuje czwarte stanowisko bojowe w aktywnym mieście;
- 3 – Robot nie może być wystawiony, bo w mieście są tylko cztery stanowiska bojowe i wszystkie już są zajęte;
- 4 – Robot zajmuje pozycję w przyszłym mieście, nie otrzymuje bonusu do siły, bo jednostka Posterunku była tam wcześniej i to ona go otrzymała;
- 5 – Robot zajmuje miejsce w przyszłym mieście i otrzymuje bonus do siły, bo w mieście nie jest obecny Posterunek.

UŻYCIE ZDOLNOŚCI SPECJALNEJ KARTY

Gracze posiadają w swoich taliach karty, których zdolność może być użyta raz na turę albo aktywowana jest poprzez odrzucenie karty z ręki. Zdolności tych graczy może użyć w dowolnym momencie swojej fazy Akcji.

Gracz może używać tylko zdolności kart, które znajdują się w aktywnym i przyszłych miastach. Zdolność aktywowana poprzez odrzucenie karty z ręki może być użyta wielokrotnie – za każdym razem poprzez odrzucenie jednej karty.

Uwaga! W tej fazie grający Molochem nie może używać zdolności kart Modułów.

ZAGRANIE KARTY NATYCHMIASTOWEJ

Karty Natychmiastowe można zagrywać tylko podczas swojej fazy Akcji, a ich efekt jest od razu rozpatrywany.

- ☢ Gracz może zagrać dowolną liczbę kart Natychmiastowych.
- ☢ Po rozpatrzeniu karty Natychmiastowe są odrzucane na stos kart odrzuconych.
- ☢ Karty Natychmiastowe działają na dowolną kartę w całym obszarze gry.

Na przykład, zagrywając Rozkaz Odwrotu gracz może wziąć na rękę dowolnego Robota z dowolnego miasta, również zniszczonego.



Przykład fazy Akcji Molocha

Bitwa toczy się o jedną z dzielnic Iron Gate. Moloch zagrywa Szerszenia w przyszłym mieście, Porcie Cleveland (1) i zdobywa bonus do siły, bo w tym mieście nie ma Posterunku. Szerszeń ma możliwość przesunięcia się raz podczas fazy Akcji, więc zdolność ta zostaje użyta i przemieszcza się do aktywnego miasta (2). Następnie w Iron Gate pojawia się Anihilator (3), który zmniejsza o 1 liczbę stanowisk bojowych Posterunku. Jako że Posterunek ma zajęte wszystkie dostępne stanowiska, to zdolność Anihilatora jest od razu rozpatrywana i grający Molochem wybiera Żołnierza, który zostanie usunięty – wybór pada na Scorna (4).

W mieście jest jeszcze Rozpruwacz (5), którego Moloch decyduje się użyć – odrzuca kartę z ręki i dzięki temu zabija Komandosa (6). Na koniec w Nowym Jorku pojawia się Łowca (7), który wchodząc do miasta, zabija Żołnierza Posterunku (8). Chociaż zajmuje pozycję w przyszłym mieście, nie otrzymuje bonusu do siły, bo jednostka Posterunku była tam wcześniej.





MODUŁY?



TYPOWY TRIK MOŁOCHA!

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX!

FAZA 4 - URUCHOMIENIE MODUŁÓW MOŁOCHA

Grający Molochem ma możliwość zagrania kart Modułów i wykorzystania ich efektów. W tej fazie nie można zagrywać żadnych innych kart oprócz kart Modułów.

ZAGRANIE MODUŁU

- ⊕ Moduły mogą zostać zagrane tylko na Roboty w aktywnym albo przyszłym mieście.
- ⊕ Moduły nie zajmują stanowisk bojowych.
- ⊕ Podłączenie Modułu do Robota zaznaczamy, wsuwając kartę Modułu pod kartę Robota tak, aby z prawej strony karty Robota była widoczna cecha Modułu (jak pokazuje obrazek obok).
- ⊕ Każdy Robot może mieć tylko jeden Moduł, który staje się jego częścią. Dołączonych Modułów nie można podmieniać na inne. Jeśli Robot będzie się przemieszczał albo zginie, to razem z Modułem.



☢ Jeśli grający Molochem zabierze na rękę Robota (który ma Moduł), to zabiera tylko Robota, a Moduł trafia na stos kart odrzuconych.

2 RODZAJE MODUŁÓW:

☢ zwiększające siłę (Moduł Bojowy, Moduł Anihilacji, Moduł Destrukcji), które działają od razu po zagranii i nie mogą być dezaktywowane;

☢ Moduły ze zdolnością specjalną (Moduł Skażenia, Moduł Kasparov, Moduł Sieci), które mogą zostać wyłączone przez Działo EMP albo przez Hakera.

AKTYWACJA MODUŁU

Jeśli aktywacja zdolności Modułu wymaga odrzucenia karty z ręki, to tylko w fazie Modułów jest to dozwolone.

Tylko Moduły w aktywnym albo przyszłym mieście mogą zostać aktywowane.

URUCHOMIENIE MODUŁÓW POSTERUNKU

W talii Posterunku nie ma kart Modułów. Jednakże Posterunek może przejmować Moduły Molocha za pomocą karty Nestugov.

Moduły zwiększające Siłę oraz Moduł Skażenia (którego zdolność jest stała) działają na korzyść Posterunku od razu po przejściu przez Nestugova.

Jeśli Posterunek przejmie Moduły, które aktywowane są poprzez odrzucenie karty z ręki - Moduł Sieci oraz Moduł Kasparov - to grający Posterunkiem może je aktywować właśnie po fazie Modułów Molocha, a przed fazą Rozstrzygnięcia bitwy.

FAZA 5 - ROZSTRZYGNĘCIE BITWY

Należy rozstrzygnąć bitwę w aktywnym mieście.

Gracze sumują wszystkie punkty Siły posiadane w aktywnym mieście wynikające z:

- ☉ punktów Siły przedstawionych na kartach (łącznie z żetonami siły leżącymi na nich),
- ☉ modyfikatorów wynikających z efektów kart Posterunku (Sabotażysta, Porucznik Calahan, Bunkier).

Gracz posiadający większą Siłę wygrywa bitwę.

Żetony Siły i modyfikatory wpływają wyłącznie na bazową siłę Robota, nie mają wpływu na Siłę Modułów.

Siła Robota nie może nigdy być mniejsza niż 0.

Przykład: Pajaki o Sile 1 otrzymując żeton siły -2, mają siłę 0, a gdy grający Molochem doda im Moduł o Sile +3, to podczas podliczania ich Siła będzie wynosiła 3.

Po ustaleniu, która ze stron wygrała, rozpatruje się efekty zwycięstwa danej strony w następującej kolejności:

1. Jeśli zwycięzca posiada w aktywnym mieście jednostkę, której zdolność jest aktywowana w momencie wygranej, jej efekt rozpatruje się w pierwszej kolejności.
2. Następnie realizowany jest efekt zwycięstwa w danym mieście (efekty te opisano poniżej).

ZWYCIĘSTWO MOLOCHA

Skuteczne rozbitcie oddziałów Posterunku pozwala Molochovi przedrzeć się do kolejnej dzielnicy i obrócić ją w ruinę.

WSZYSTKIE MIASTA

Grający Molochem niszczy kolejną dzielnicę w aktywnym mieście (a nie tę, w której toczyła się aktualna bitwa), co zaznacza znacznikiem Zniszczonej Dzielnicy.



Jeśli wygrana przez Molocha bitwa była ostatnią w danym mieście i nie ma w nim kolejnej dzielnicy do zniszczenia, to niszczona jest pierwsza z lewej dzielnica w następnym mieście.

Efekt Bomby realizowany jest zgodnie ze swoimi zasadami (więcej na następnej stronie).

PORT CLEVELAND



Zabicie Żołnierza – (oprócz zniszczenia kolejnej dzielnicy). Grający Molochem zabija wybranego Żołnierza w aktywnym mieście (jego karta jest odrzucana).

ZWYCIĘSTWO POSTERUNKU

Zwycięstwo Posterunku skutkuje bezpośrednim ostrzelaniem konwoju, co symbolizuje odrzucanie kart z talii Molocha.

ZIGGY ONE, PORT CLEVELAND, NOWY JORK



Wierzchnia karta z talii Molocha zostaje odrzucona na jego stos kart odrzuconych.

ZGLISZCZA JERSEY



2 wierzchnie karty z talii Molocha zostają odrzucone na jego stos kart odrzuconych.



BOMBA

Niezależnie od wyniku starcia w danej dzielnicy, każdy z graczy zabija jedną, wybraną przez siebie jednostkę przeciwnika w aktywnym mieście.

Najpierw grający Molochem wybiera Żołnierza Posterunku, którego zabije (nie może zniszczyć Budynku), następnie grający Posterunkiem zabija wybranego Robota. Jeśli ma zginąć Robot, do którego podpięty jest Moduł, to obie karty są odrzucane.

Jeżeli gracz nie posiada w aktywnym mieście żadnych jednostek, to nic nie traci.

IRON GATE



Grający Posterunkiem odkrywa 2 wierzchnie karty z talii Molocha i wybiera 1, która zostanie odrzucona. Druga karta jest wtasowywana z powrotem do talii.

DZIELNICA, W KTÓREJ TOCZYŁA SIĘ BITWA, ZOSTAJE ZNISZCZONA

Po rozpatrzeniu powyższych efektów zwycięstwa, należy położyć na dzielnicę żeton Zniszczonej Dzielnicy, zaznaczając, że bitwa o nią została już rozstrzygnięta. Jeżeli zniszczona zostaje dzielnica z efektem Bomby, to należy go zrealizować.

Znacznik Celu bitwy należy przesunąć na najbliższą niezniszczoną dzielnicę w danym mieście i rozpocząć kolejną bitwę. Jeśli wszystkie dzielnice w danym mieście zostały zniszczone, to znacznik Celu bitwy przesuwany jest na najbliższą niezniszczoną dzielnicę w kolejnym mieście. Następnie należy przejść do fazy 6, opisanej poniżej.

FAZA 6 - RUCH KONWOJU MOLOCHA (PO ZNISZCZENIU MIASTA)

Faza ta jest rozpatrywana tylko w przypadku, kiedy po bitwie wszystkie dzielnice w danym mieście zostały zniszczone.

Grający Molochem przesuwają jednego, wybranego Robota z właśnie zniszczonego miasta do następnego (wyjątkiem jest Juggernaut oraz sytuacja, w której ruch Robotów zablokowany jest przez Pole Elektromagnetyczne Posterunku).

Ruch ten jest obowiązkowy. Takie przesunięcie nie zapewnia bonusu do siły, ponieważ Robot zajmuje pozycję w nowym aktywnym mieście.

REMIS

Jeżeli obie strony mają tę samą Siłę (również w przypadku Siły równej 0), to kończy się ona remisem. Nikt nie realizuje swoich efektów zwycięstwa. Dzielnica jest niszczone w standardowy sposób. Efekt Bomby, jest realizowany zgodnie z zasadami (jeśli występuje).

Jeśli Robot jest przesuwany do miasta, w którym wszystkie stanowiska bojowe Molocho są zajęte i nie ma dla niego miejsca, to ginie, a jego karta jest odrzucana.

Po ruchu Molocho należy z planszy Miasta zdjąć wszystkie żetony zniszczonych dzielnic i odwrócić planszę na drugą stronę. Od tej chwili uważa się, że miasto to jest zniszczone.



Karty Molocha i Posterunku pozostają w zniszczonym mieście, ale ich zdolności przestają działać.

Należy rozpocząć nową rundę.

Bitwa toczy się w jednej z dzielnic Zgliszcz Jersey. Jedna dzielnica już wcześniej została tam zniszczona. Moloch ma w mieście Roboty o łącznej sile 5, a Posterunek



Żołnierzy o łącznej sile 4. Bitwę wygrywa Moloch i najpierw rozpatruje efekty zdolności Obrońcy (1), który, aktywuje się w momencie zwycięstwa – wierzchnia karta ze stosu kart odrzuconych Molocha wraca na wierzch jego talii. Następnie rozpatruje się efekt zwycięstwa w mieście (2), więc Moloch niszczy jedną z pozostałych

dzielnic, co zaznacza żetonem Zniszczonej Dzielnicy. Po rozpatrzeniu efektów

należy zaznaczyć zakończenie bitwy, kładąc na dzielnicy znacznik Zniszczonej Dzielnicy. Akurat w tym mieście były tylko dwie dzielnice, więc po zniszczeniu obu, Moloch wybiera Szturmowca i przesuwa go do sąsiedniego miasta (3), a plansza miasta zostaje odwrócona na zniszczoną stronę.

DODATKOWE ZASADY

ODRZUCANIE KART Z TALII MOLOCHA

Za każdym razem, kiedy Posterunek ma odrzucić kartę z talii Molocha, a w talii Molocha nie ma już kart, to odrzuca wybranego Robota z miasta, w którym zagrał kartę / w którym wygrał bitwę (w przypadku wygranej bitwy może usunąć nawet Roboty odporne na zdolności kart Posterunku, ponieważ nie są one odporne na efekty zwycięstwa w mieście).

Jeśli w mieście nie ma Robotów, to odrzuca losową kartę z ręki grającego Molochem. Jeśli nie ma on żadnych kart na ręce, wtedy żadna karta nie jest mu odrzucana.

PRZESUWANIE KART

Zdolność przesunięcia Robota albo Żołnierza do sąsiedniego miasta pozwala przesunąć jego kartę o jedno miasto do tyłu albo do przodu. Karty mogą być przesuwane do zniszczonych miast, ale nigdy

poza obszar gry. Jeśli karta jest przesuwana do miasta, w którym wszystkie stanowiska bojowe danej strony są zajęte i nie ma dla niej miejsca, to jest odrzucana.

ŻETONY W GRZE

Wszystkie żetony, jakie w trakcie gry umieszczane są na kartach (z wyjątkiem żetonów Sieci) pozostają przez cały czas na karcie, na którą zostały położone, chyba że zostanie ona odrzucona albo wróci na rękę w wyniku działania innych kart.

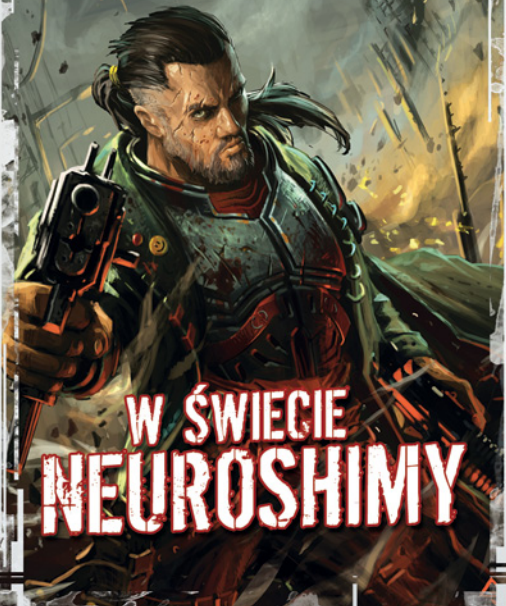
Nie ma ograniczenia liczby żetonów siły, jakie karta może otrzymać.

Gdyby zabrakło jakiegoś żetonu, należy zastąpić go dowolnym innym przedmiotem spoza wyposażenia gry.

Jeśli w wyniku działania karty gracz otrzymuje żeton i nie może albo nie chce go wykorzystać, to żeton przepada. Nie można zostawiać żetonów do późniejszego wykorzystania.

Żetony Sieci mają tylko przypominać graczom o efekcie trwającym tylko do końca toczącej się bitwy.

WITAJ



W ŚWIECIE NEUROSHIMY

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po rozpatrzeniu efektów ostatniej bitwy w Nowym Jorku. Jeżeli grający Molochem będzie posiadał przynajmniej jedną kartę w talii lub przynajmniej jednego Robota w Nowym Jorku, to oznacza, że konwój Molocha osiągnął swój cel – zaatakował i zniszczył Nowy Jork, tym samym wygrał grę.

Jeśli grający Molochem nie ma ani kart w talii, ani Robotów w Nowym Jorku (karty pozostałe na ręce nie mają znaczenia), to wygrywa Posterunek, skutecznie rozbijając konwój Molocha.

Uwaga! Może zdarzyć się, że Posterunek wygra zanim dojdzie do ostatniej bitwy – taka sytuacja będzie miała miejsce, kiedy na początku bitwy grający Molochem nie będzie miał żadnych kart w talii, żadnych kart na ręce, ani żadnych Robotów w niezniszczonych miastach.

SZCZEGÓŁOWY OPIS KART

POSTERUNEK

ŻOŁNIERZE

HAKER – żeton Dezaktywacji wyłącza zdolność danego Robota (ale nie jego ewentualnego Modułu).

Jeżeli Haker wyłączy zdolność Pająków i przez to w mieście nie będzie wystarczającej liczby stanowisk bojowych, to Pająki są odrzucane na stos kart odrzuconych.

NESTUGOV – jeden Żołnierz może mieć przyłączony tylko jeden Moduł.

Działanie Modułów pozostaje bez zmian, ale przejęte Moduły działają przeciwko Molochovi.

SABOTAŻYSTA, PORUCZNIK CALAHAN, BUNKIER – Zwiększoną siłę należy uwzględnić w fazie Rozstrzygnięcia bitwy. Nie należy kłaść żetonów Siły na kartach Żołnierzy.

PRZEJĘCIE MODUŁÓW (NESTUGOV)

Przejęte Moduły działają przeciwko Molochovi, więc ich zdolności traktowane są jak zdolności Posterunku.

Z przejętego Modułu Kasparova albo Modułu Sieci Posterunek może skorzystać odrzucając karty z ręki pod koniec fazy Uruchomienia Modułów, po tym jak grający Molochem zakończył swoją turę.

Przejęty Moduł Kasparov pozwala Posterunkowi przesuwać Roboty do sąsiedniego miasta.

Przejęty Moduł Sieci pozwala zasieciować wybranego Robota do końca trwającej bitwy – w fazie Rozstrzygnięcia Bitwy nie jest brana pod uwagę jego zdolność, siła ani działanie ewentualnego Modułu.

Moduł Skażenia po przejściu zmniejsza o 1 liczbę stanowisk bojowych Molocha w mieście, w którym się znajduje. Jeśli w momencie przejścia Modułu, Molocho ma zajęte wszystkie stanowiska bojowe, to grający Posterunkiem wybiera jednego Robota, którego usunie.

Jeśli Robot jest odporny na zdolności Żołnierzy Posterunku, to jest odporny również na zdolności przejętych Modułów.

Po tym jak Żołnierz z Modułem zostanie zabrany na rękę albo zginie, to karta Modułu trafia na stos kart odrzuconych Molocho.

BUDYNKI

DZIAŁO EMP – nie wpływa na Moduły zwiększające Siłę.

Jeśli Moduł z wyłączoną zdolnością specjalną zostanie przejęty przez Posterunek, to działa normalnie.

Jeśli w mieście, którym jest Działo EMP pojawi się Pancernik albo Robot z żetonem Tarczy, to ich odporność jest anulowana.

Jeśli Działo EMP pojawia się w mieście, w którym jest już obecny Pancernik albo Robot z żetonem Tarczy, to takie Roboty są odporne na jego działanie.

Jeśli Działo EMP wyłączy zdolność Pająków i przez to w mieście nie będzie wystarczającej liczby stanowisk bojowych, to Pająki są odrzucane na stos kart odrzuconych.

POLE ELEKTROMAGNETYCZNE – blokuje możliwość przesunięcia Robotów Molocha na skutek zagrania

karty Ruch, zdolności Szerszenia, przesunięcia Molocha po zniszczeniu wszystkich dzielnic w mieście.

KARTY NATYCHMIASTOWE

ATAK EMP – jeśli bitwa toczyła się o dzielnicę z efektem Bomby, to należy pamiętać, że efekt ten jest zawsze wprowadzany w życie.

Następnie, w zależności od sytuacji, należy przejść do fazy Ruchu Molocha i zniszczenia miasta lub fazy Dociągu kolejnej bitwy.

NAGŁY ATAK – Moduły zwiększające Siłę oraz Moduł Skażenia dotychczas podpięte do Robotów zachowują swoje działanie. Moduły wymagające odrzucenia karty z ręki nie będą mogły być użyte. Nie można też zagrać nowych Modułów. Po fazie Akcji Posterunku należy od razu przejść do fazy Rozstrzygnięcia bitwy.

NARADA WOJENNA - jeśli w talii nie masz już 3 kart, to dociągasz tyle, ile zostało i nie musisz żadnej odrzucać.

ODWRÓT – możesz przesunąć dwóch różnych Żołnierzy albo 2 razy tego samego Żołnierza. Można przesunąć Żołnierza w te i z powrotem do miasta, w którym był.

ROZPOZNANIE – nie możesz położyć obu żetonów na tym samym Żołnierzu.

SNAJPER – możesz zabić dowolnego Robota, również takiego, który jest odporny na działanie Posterunku.

MOLOCH**ROBOTY**

ANIHILATOR - jeśli w momencie pojawienia się w mieście Anihilatora, Posterunek ma zajęte wszystkie dostępne stanowiska bojowe, to grający



Molochem wybiera jednego z Żołnierzy lub Budynek, którego odrzuci na stos kart odrzuconych.

BLOKER – zdolność Blokera działa bez względu na przyczynę usunięcia innego Robotu (efekt kart Posterunku, usunięcie w wyniku efektu Bomby, itp.).

BYDLAK – Tarcza sprawia, że Robot (wraz z ewentualnym Modułem) jest odporny na zdolności Żołnierzy i Budynków Posterunku. Nie zapewnia ochrony przed efektami kart Natychmiastowych.

Jeżeli w mieście, w którym jest Robot z żetonem Tarczy, pojawi się później Działo EMP Posterunku, to Robot jest na nie odporny. Gdyby Działo EMP było w mieście najpierw, wtedy anulowałoby działanie Tarczy.

Można położyć żeton Tarczy również na karcie Robotu, który został wyłączony przez Hakera, ale nie anuluje on działania żetonu Dezaktywacji, a jedynie broni danego Robotu przed innymi zdolnościami Żołnierzy i Budynków Posterunku.

JUGGERNAUT – nie może się poruszać. Nie można zagrać na niego karty Ruchu, nie może też zostać przesunięty do kolejnego miasta w fazie Ruchu Konwoju Molocha.

Jeśli Posterunek przejmie Moduł Kasparov, to nie może nim odepchnąć Juggernauta.

Kiedy zdolność Juggernauta zostanie wyłączona przez Działo EMP albo żeton Dezaktywacji, Juggernaut może zostać przesunięty.

KLAUN – zabijany Robotem może być Klaun.

MÓZG – używając jego zdolności możesz zabrać sam Mózg na rękę.

PAJĄKI – można wystawić Pająki również w mieście, w którym zajęte są wszystkie stanowiska bojowe.

Jeśli ich zdolność zostanie wyłączona przez Hakera, Działo EMP albo po zniszczeniu miasta, a w mieście byłoby więcej Robotów niż dostępnych

dla Moloch stanowisk bojowych, to Pająki są usuwane.

PANCERNIK – jest odporny na zdolności Żołnierzy i Budynków Posterunku. Nie jest odporny na działanie kart Natychmiastowych czy usunięcie w wyniku efektu Bomby.

Jeżeli w mieście, w którym jest Pancernik, pojawi się później Działo EMP Posterunku, to Robot jest na nie odporny. Gdyby Działo EMP było w mieście najpierw, wtedy anulowałoby odporność Pancernika.

MODUŁY

MODUŁ SIECI – sieć wyłącza Żołnierza do końca trwającej bitwy. Zasięciowanego Żołnierza oznacza się żetonem Sieci.

Zasięciowany Żołnierz zostaje wyłączony tylko z aktualnie trwającej bitwy – w fazie Rozstrzygnięcia Bitwy nie jest brana

pod uwagę ani jego zdolność, ani siła (w tym również modyfikatory siły wynikające z działania innych kart Posterunku lub żetonów). W następnej bitwie zdolność i siła Żołnierza działają już normalnie.

MODUŁ SKAŻENIA – działa stale od momentu zagrania. Jeśli w momencie zagrania Posterunek ma zajęte wszystkie dostępne stanowiska bojowe, to grający Molochem wybiera jednego z Żołnierzy lub Budynek, który odrzuci na stos kart odrzuconych.

MODUŁ BOJOWY, MODUŁ ANIHILACJI, MODUŁ DESTRUKCJI – Moduły te zwiększają Siłę. Nie posiadają żadnej zdolności specjalnej, więc nie mogą być wyłączone.



© 2015 PORTAL GAMES
ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice,
www.portalgames.pl,
portal@portalgames.pl

Neuroshima Convoy 2nd edition & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

ILUSTRACJA NA OKŁADCE:

Grzegorz Bobrowski

ILUSTRACJE: Piotr Foksovicz, Łukasz Lalko, Jakub Jabłoński, Karol Dobrowolski, Mateusz Bielski, Grzegorz Bobrowski

PROJEKT GRAFICZNY: Maciej Mutwil

PROJEKT I SKŁAD INSTRUCJI: Rafał Szyma

INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA OSÓB, KTÓRE PRZYCZYNIŁY SIĘ DO POWSTANIA 1. EDYCJI GRY:

Maciej Szukalski, Łukasz Piechaczek, Rafał Szyma, Maciej Mutwil, Aleksander Trzewiczek, Marcin Karbowski, Piotr Haraszczak, Kent Neumann, Magdalena Zachara, Zachi, Wili, Tycjan, Moniq, Robert Ciombor, Michał Ciombor, Grzegorz Polewka, Damian Kupper, Hubert, Nataniel, Asiok, Monga, Ryu, Walec, Młody, Olek Tukaj, Trip, Klema, Tymek, Farindel, ale przede wszystkim Merry.

Podziękowania należą się także osobom, które grały w Konwój na konwentach i dzieliły się swoimi uwagami. Dziękuję także Michałowi Oraczowi, za pomoc, kiedy ta pomoc była najbardziej potrzebna. Chciałbym także podziękować Markowi Chaplinowi, autorowi gry Revolver, za inspirację do stworzenia Konwoju.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA OSÓB ZAANGAŻOWANYCH W POWSTANIE 2. EDYCJI GRY:

Joanna Kijanka, Roman Sadownik, Chevee Dodd, Jeff Patino.

Szanowny Kliencie,

nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.

WALCZ
DALEJ
W

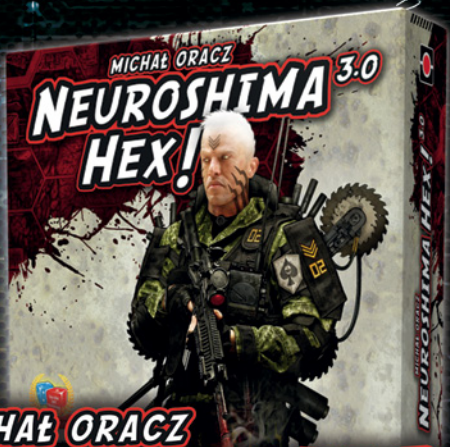
MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX!

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA 3.0
HEX!



PORTAL
GAMES



Nisiz

Antoni

CHCESZ WIĘCEJ NIŻ DWÓCH ARMII?



MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA 3.0
HEX!



PORTAL
GAMES

POSTERUNEK
MOLOCH
HEGEMONIA
BORGO

