

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Friendly Fire

Jednostki z Friendly fire są traktowane jako sojusznicze na potrzeby wszystkich efektów w grze (np. Ruchu czy Odpychania).

Cerber

Przejęty Cerber jest usuwany, jeżeli zostanie poruszony tak, że nie sąsiaduje już ze Sztabem Bestii.

Agonia

Na agonię nie wpływają bonusy ani kary zmieniające inicjatywę.

Jeżeli jednostka z agonią wykonała już swój atak w swojej inicjatywie, a następnie obniżono jej inicjatywę do takiej w której została zabita, to Agonia wciąż zostanie aktywowana.

Sęp

Sępa można standardowo przejąć Agitatorem (Vegas). Cień (Mississippi) nie rani Sępa.

Atak odbity przez Sędziego (Stalowa Policja) nie rani Sępa.

Padlinożerca - rozpatruje się po ewentualnej Dziurze (Sharrash), ale przed zdjęciem żetonu Burzy Piaskowej (Sand Runners).

Żetony podłoża traktuj jako niezajęte pola.

Połowanie

Zarówno ruch jak i atak są opcjonalne, ale nie możesz zmieniać ich kolejności - ewentualny ruch musi być wykonany przed atakiem.

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.



Komponenty:

36 żetonów Bestii, 2 znaczniki Bestii, 13 znaczników Ran, 3 znaczniki Sieci, instrukcja

PROJEKTANTKA ARMII: JOANNA KIJANKA
ROZWÓJ ARMII: MICHAŁ WALCZAK
INSTRUKCJA: JOANNA KIJANKA, MICHAŁ WALCZAK,
TYLER BROWN, GRZEGORZ LEWINSKI
ILUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI, HANNA KUIK
SKŁAD: RAFAŁ SZYMA, MACIEJ MUTWIL, MICHAŁ ORACZ

TESTERZY: MARCIN ZAPART, BASIA WOLIŃSKA, GRZEGORZ SZELĄG, MARTA AND WOJCIECH KOZOK, MICHAŁ GAMBAT, ARKADIUSZ RACZYŃSKI, MARCIN PAŁYS, ALEKSANDRA WALCZAK

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYLI 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/](https://portalgames.pl/reklamacje/)



PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNURÓW,
TEL./FAX. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl
www.portalgamesus.com



OPIS FABULARNY

To co zwykle się nazywało cudami natury przepadło. Nuklearne zimy i głód przetrwały tylko jednostki potrafiące dostosować się do tych wyzywających warunków. Z pomocą Laboratoriów Molocha mutacje zaszyły dziesiątki razy szybciej, tworząc mordercze Bestie panoszące się na ruinach ówczesnej cywilizacji. Bestie nie tworzą drużyn, zależy im tylko na własnym kawałku teretorium, o którą zawalczą z każdym kto przekroczy jego progę.

OPIS ARMII

Bestie to bardzo agresywna armia, skupiająca się na kontroli wielu pól na planszy - jednak z uwagi na atakowanie swoich własnych jednostek, jest to obosieczna broń. Pilnuj terenów łowieckich swoich Bestii, bo po zajęciu zbyt wielu pól mogą zacząć się wzajemnie atakować. Frakcja posiada najwyższą wśród pozostałych Armii inicjatywę - jednostkę z inicjatywą 4 oraz Sztab o inicjatywie 1. Bardzo ważną częścią armii jest zestaw modułów, pozwalający dostosowywać armię do potrzeb walki z przeciwnikiem posiadającym odporność, czy szybkie jednostki.

RADA TAKTYCZNA

Podczas przygotowania możesz wystawić Sztab w rogu i zasłonić się Cerberem, pozostawiając jedynie 2 wolne pola narażone na atak, bądź jeżeli jesteś drugim graczem wystawiającym Sztab, możesz wystawić Sztab tak, aby Cerber od samego początku gry atakował Sztab przeciwnika. Cecha ataku Friendly fire pozwala na tworzenie łańcuchów z jednostkami z Agonią, pozwalającymi szybko eliminować bardziej oddalone cele.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Talia Bestii zawiera 36 żetonów (nie posiada zapasowego, pustego żetonu). Podczas przygotowania odłóż na bok dwustronne żetony: Sztab oraz Cerbera, a następnie pomieszaj pozostałe żetony i utwórz z nich stos.

NOWE REGUŁY

Friendly fire

Większość żetonów we frakcji Bestii posiada specjalny rodzaj ataku. Wojownik z cechą Friendly Fire zadaje cios o takich samych właściwościach co standardowy atak wręcz. Jedyną różnicą jest to, że ranę wy zadaje zarówno wrogim jak i sojuszniczym jednostkom. Jednostka z cechą Friendly Fire nie jest uznawana za wroga.

Agonia

Jest to specjalna Inicjatywa - rozpatruje się ją symultanicznie w inicjatywie, w której Wojownik posiadający ją otrzymuje tyle ran, że zostanie zniszczony. Jeżeli Agonia wystąpi w inicjatywie, w której ten Wojownik atakuje używając swojej standardowej inicjatywy, to atakuje tylko raz (Inicjatywy nie nakładają się i Agonia jest ignorowana). Inicjatywa Agonia aktywuje się tylko jeżeli Wojownik ginie w czasie Bitwy w fazach Inicjatywy. Nie aktywuje się przed albo po fazach Inicjatywy. Jeżeli zginie poza Bitwą, np. w wyniku działania żetonu natychmiastowego czy żetonu podłoża, również się nie aktywuje. Istnieje możliwość, aby Agonia została łańcuchowo aktywowana przez Agonię innej jednostki.



Na przykład: Atak Strażnika aktywuje w 2 Inicjatywie Agonię sąsiadującego Robala, a jego atak z Friendly Fire aktywuje w tej samej Inicjatywie drugiego Robala. Pod koniec 2 Inicjatywy oba żetony Robali są ściągane z planszy, a Strażnik pozostaje z 1 raną.

SZTAB 1



Cecha specjalna — Siedlisko. Podczas rozpoczęcia gry, po wyłożeniu na planszy swojego Sztabu, wyłóż także żeton Cerbera, tak, aby z nim sąsiadował.

Uwaga: Zwróć uwagę, że Sztab Bestii ma inicjatywę 1!

CERBER 1



Podczas rozpoczęcia gry jest wystawiany sąsiadującą ze Sztabem Bestii.

Siedlisko: Jeżeli w wyniku jakiegokolwiek efektu nie będzie sąsiadował ze Sztabem Bestii, należy natychmiast usunąć go z planszy.

Ataki wręcz z Friendly Fire. Wytrzymałość. Mobilność.

ZWIADOWCA 3



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

Wytrzymałość. Obrót.

Obrót: raz na turę możesz dowolnie Obrócić jednostkę z cechą Obrót.

OFICER I 2



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

Obrót.

SZARPAK 1



Połączona jednostka. Otrzymuje cechę Przyciągnięcie — raz na turę może Przyciągnąć jedną jednostkę przeciwnika (sprawdź opis Przyciągnięcia na tej stronie).

Obrót.

X

X - ilość żetonów

ALFA 1



Atak wręcz z Friendly Fire. Obrót.

RÓJ 2



Atak wręcz z Friendly Fire.

TARAN 4



Atak wręcz z Friendly Fire. Wytrzymałość. Pancierz.

KWASOPLUJ 2



Atak strzelecki.

ROBAL 2



Atak wręcz z Friendly Fire. Agonia.

JEŻOWIEC 2



Atak wręcz. Agonia.

SĘP 2



Atak wręcz.

Łatanie - Jednostki tej nie można zranić używając ataku wręcz, chyba że jest zasieciowany.

Padlinożerca - Na zakończenie Bitwy możesz przenieść Sępa na dowolne niezajęte pole planszy.

ARACHNOID 1



Pajęcza Sieć: sieciuje zarówno wroga, jak i sojusznice jednostki.

RUCH 2



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

BITWA 6



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

POŁOWANIE 1



Wybierz 1 ze swoich jednostek. Możesz wykonać nią ruch, a następnie możesz wykonać nią atak wskazaną ścianką.

PRZYCIĄGNIĘCIE 3



Dowolna własna jednostka (w tym Sztab) przyciąga jedną z oddalonych o 1 pole wrogich jednostek, tak aby znalazła się ona w bezpośrednim sąsiedztwie przyciągającego. Przyciągana jednostka może poruszyć się tylko o jedno pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na które wróg może zostać przyciągnięty, to przyciągany decyduje, na które z nich zostanie przyciągnięty. Gracz kierujący przyciąganą jednostką może dowolnie obrócić ją podczas tego ruchu. Zasieciowane jednostki nie mogą przyciągać jednostek wroga.

Zasieciowane jednostki wroga nie mogą być przyciągane



Zapisz się do newslettera, by otrzymać gratis dodatkowe materiały do gry!
PORTALGAMES.PL/PL/NEWSLETTERY