



WYRZUTNIA RAKIET



SHOTGUN



GLINIARZ



MŁOT



SIECIARZ

NOWY JORK



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ, ZOBACZ KRÓTKI FILM INSTRUKTAŻOWY I DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ NOWYM JORKIEM.

www.portalgames.pl

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

Kwestia Miny:

Jeśli wszystkie pola planszy zostaną zajęte, ale jedno z pól zajęte będzie tylko przez Minę, Bitwa (z powodu zapełnienia planszy) jeszcze się nie rozpoczyna. Jeśli w takiej sytuacji na Minę zostanie postawiona jednostka (i automatycznie zniszczona), Bitwa wciąż jeszcze się nie rozpoczyna.

Kwestia Medyka w armii Nowego Jorku:

Jeśli Medyk sąsiadujący ze Sztabem Nowego Jorku przejmuje na siebie obrażenia przyłączonej do siebie jednostki, w zwyczajny sposób natychmiast schodzi z planszy i sąsiedztwo Sztabu Nowego Jorku nic w tej kwestii nie zmienia.

Kwestia Szpiega:

Szpieg musi być bezpośrednio przyłączony do wrogiego Modułu (a nie jedynie sąsiadować z Modułem), by korzystać z danego przez niego bonusu.

Szpieg sąsiadujący ze Sztabem Neodżungli nie staje się częścią Macierzy, toteż nie otrzymuje bonusów, które dają Moduły Neodżungli działające na Macierz. Ale jeśli Szpieg będzie przyłączony do jakiegoś Modułu Neodżungli, który jest częścią Macierzy, to w normalny sposób korzysta z bonusu danego przez ten Moduł.

Nowy Jork w grze wieloosobowej

Sztab Nowego Jorku nie dodaje bonusu Sztabowi sojusznika.

Lista komponentów:

35 żetonów Nowego Jorku, 9 znaczników ran, 2 znaczniki Nowego Jorku, 1 znacznik Sieci, 6 zapasowych znaczników oraz 1 zapasowy żeton, instrukcja.

UWAGA!

ZAJRZYJCIE NA NASZĄ STRONĘ WWW.PORTALGAMES.PL,
BY POBRAĆ WIĘCEJ MATERIAŁÓW ZWIĄZANYCH Z NOWYM JORKIEM.

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

AUTOR: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz
ILUSTRACJE: Jakub Jabłoński
SKŁAD INSTRUKCJI
I PUDEŁKO: Maciej Mutwil



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

www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: Za pomoc w kreowaniu armii: Rafał Szyma; za pomoc w testach armii: Russ Williams, Anna Skudlarska, Michał Herda, Marek Szumny; za wsparcie: Giles Pritchard; za pomoc w tworzeniu instrukcji: Russ Williams, Anna Skudlarska, Rafał Szyma, W. Eric Martin, Łukasz Piechaczek.

OPIS FABULARNY

Miasto Nowy Jork nie upadło. Zniszczone bombami atomowymi, zmienione w twierdzę pośród ruin, wciąż walczy w obronie ideałów Wolnej Ameryki. Z czasem stało się stolicą mini-państwa o tej samej nazwie i rozpoczęło krucjatę w sprawie odbudowy świata ludzi, uzurpując sobie przy okazji rolę przewodnika narodu i w miarę możliwości usuwając ze swej drogi wszystkich oponentów. Co rusz kolejne oddziały wyruszają na pustkowia w poszukiwaniu zasobów i przedwojennych technologii oraz werbując przydatnych ludzi. Samo miasto z czasem przekształciło się w policyjną twierdzę, jedno z niewielu bezpiecznych miejsc w zrujnowanym świecie, gdzie za spokój trzeba zapłacić posłuszeństwem.

OPIS ARMII

Zaletą armii jest różnorodność jednostek, w tym wiele rodzajów jednostek strzelających. Sporym atutem jest też cecha Sztabu dodająca wytrzymałość sąsiadującym jednostkom, a także obecność Szpiegów, którzy potrafią korzystać z Modułów przeciwnika.

Wadą armii jest nieco mniejsza możliwość tworzenia potężnych, ofensywnych kombinacji oraz fakt, że Cecha specjalna Sztabu nastawiona jest na defensywę.

RADA TAKTYCZNA

Sztab Nowego Jorku musi zostać jak najszybciej otoczony własnymi jednostkami (wręcz dowolnymi jednostkami), by od samego początku wykorzystać swój atut i stworzyć trudny do przebicia mur wokół Sztabu. Także w trakcie gry za wszelką cenę trzeba jak najszybciej latać dziury powstałe w tym murze. Swoją siłę Nowy Jork pokazuje w defensywie – gdy już zabezpieczy swój Sztab, może spokojnie zająć się nękaniami Sztabu przeciwnika.

Rada taktyczna dla przeciwnika: Nawet kosztem poświęcenia własnych jednostek trzeba jak najszybciej zająć pola obok Sztabu Nowego Jorku – łatwiej będzie, jeśli podczas Bitwy zginie nasz żeton i pola te będą wolne, niż gdy stoi tam żeton Nowego Jorku z dodatkową (dzięki Sztabowi) wytrzymałością.

NOWE REGUŁY

Żetony Podłoża

Żetony Podłoża to nowy rodzaj żetonów, jaki mogą zawierać armie.

Żeton Podłoża można położyć tylko na wolne 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 przesuwać, odpychać, przejmować, ranić, itd. Mogą zostać zniszczone tylko przez atak za pomocą Żetonów natychmiastowych (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 zapełnienia planszy (dotyczy to Bitew wywołanych automatycznie przez zapełnienie planszy).

SZTAB 1



Cecha specjalna – Wszystkie własne sąsiednie jednostki otrzymują 1 dodatkowy punkt Wytrzymałości (gdy jednostka otrzyma jedną ranę, nie ginie, a zamiast tego należy położyć na niej znacznik rany). Jeśli jednostka taka przestanie być bezpośrednio w sąsiedztwie ze Sztabem lub gdy Sztab zostanie zasieciowany, natychmiast traci ów dodatkowy punkt Wytrzymałości (jeśli pozostawała na planszy tylko dzięki niemu, ginie natychmiast).

SZPIEG-CZYSZCIELE 1



Atak wręcz. Szpieg.

SZPIEG-STRZELEC 2



Atak strzelecki. Pancerny Szpieg.

WYRZUTNIA RAKIET 1



Wyrzeliwuje raketę na sąsiednie pole w kierunku linii strzału, następnie rakietę może przebyć jeszcze dwa pola (niezajęte przez wroga jednostki), niekoniecznie w linii prostej. Pierwsza napotkana przez raketę wroga jednostka (w tym Sztab) zostaje trafiona i otrzymuje 3 rany. Na Wyrzutnię rakiety nie działają bonusy, które zwiększają siłę strzału. Jednostkę trafioną strzałem z Wyrzutni rakiety w normalny sposób chroni Pancerny.

SHOTGUN 1



Trafia pierwszą wroga jednostką na linii strzału. Jeśli cel stał bezpośrednio przy Shotgunie, otrzymuje 3 rany. Jeśli był oddalony o jedno pole - 2 rany. Jeśli był oddalony o dwa pola - tylko 1 ranę. Jeśli był oddalony o trzy lub więcej pól, w ogóle nie otrzymuje ran. Na Shotgun nie działają bonusy, które zwiększają siłę strzału. Jednostkę trafioną strzałem z Shotguna w normalny sposób chroni Pancerny.

MŁÓT 2



Atak wręcz.

STAŁOWY BOKSER 2



Atak wręcz w Inicjatywie 2 i 1.

STRZELEC WYBOROWY 2



Atak strzelecki. Strzał snajperski.

GLINIARZ 2



Atak wręcz.

STRZELEC 1



Atak strzelecki.

SNAJPER 1



Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogowi żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika.

BITWA 5



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

RUCH 2



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

ODEPCHNIĘCIE 1



Jedną z własnych jednostek odpycha jedną sąsiadującą z nią jednostką 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, odpychany decyduje, na które zostanie przesunięty.

MINA 2



Żeton Podłoża. Jeśli jakkolwiek własna lub wroga jednostka (oprócz Sztaba) znajdzie się na polu z Miną, zarówno ona, jak i Mina, automatycznie zostają zniszczone i usunięte z planszy. Medyk może w normalny sposób przejąć obrażenia zadawane przez Minę. Jeśli na polu z Miną znajdzie się Sztab, Mina zostaje automatycznie zniszczona, nie czyniąc Sztabowi żadnej szkody.

SIECIARZ 1



Sieć.

SIERŻANT 1



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.

OFICER I 2



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych podłączonych jednostek.

OFICER II 2



Zwiększa o 1 siłę strzału własnych podłączonych jednostek.

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych podłączonych jednostek.

ODPYCHACZ 1



Atak wręcz. Pancerny i Wytrzymałość. Odepchnięcie – w każdej swojej turze (również w turze, w której został zagrany na planszy) może za darmo odepchnąć jedną jednostkę przeciwnika.

X - liczba żetonów



Strzał snajperski

Strzelec może wybrać, która wroga jednostka na linii strzału zostanie przez niego trafiona (czyli nie musi to być zawsze pierwsza wroga jednostka na linii strzału). Jednostkę trafioną Strzałem snajperskim w normalny sposób chroni Pancerny.



Szpieg

Jednostka może przyłączać się do wrogich Modułów (lub Sztabów) tak jakby były to Moduły (lub Sztaby) własnej armii i po przyłączeniu automatycznie korzysta z dawanych przez nie bonusów (Moduł nadal jednak może dawać bonus również własnym przyłączonym jednostkom). W przypadku połączenia z wrogim Medykiem, gdy Medyk ten ma możliwość przejęcia obrażeń Szpiega albo własnej przyłączonej jednostki, wtedy decyduje gracz kierujący Medykiem.

Przykład strzału Wyrzutni rakiety

Wyrzutnia wyrzeliwuje raketę na sąsiednie pole w kierunku linii strzału. Jest ono akurat niezajęte przez wroga jednostkę, więc rakietę może przebyć jeszcze dwa pola (o ile również nie będą one zajęte przez wroga jednostki). Nie muszą to być pola ustawione w linii prostej, więc gracz decyduje, że rakietę skręca w prawo i przelatuje nad polem zajmowanym przez inną jednostkę Nowego Jorku, po czym skręca w lewo na pole zajmowane przez Sztab Hegemonii. Zostaje on trafiony i otrzymuje 3 rany.

