

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

Paraliż

Jeśli Sztab Borgo jest sparaliżowany, to grający nim nie może zagrać Granatu.

Sparaliżowany Klaun (Moloch) nie może eksplodować.

Sparaliżowany Ładunek wybuchowy (Sharrash) nie detonuje się.

Paraliż jednostek przekierowujących (Doomsday Machine) nie wpływa na przekierowywany przez nie atak dystansowy, jako że jednostki przekierowujące nie wykonują ataków same z siebie.

Strefa

Strefa nie wpływa na inicjatywę Ładunku wybuchowego (Sharrash), który wybuchu przed fazami inicjatywy.

Bojler/Jad

Podpięcie dwóch Bojlerów do tej samej jednostki sprawia, że podczas zadawania ran kładzie ona na swoich celach 2 znaczniki Jadu.

Jeśli do jednostki posiadającej atak z Jadem (np. Truciciel z Neodżungli w przypadku sojuszu) zostanie podłączony Bojler, jednostka ta podczas zadawania ran kładzie na celach 2 znaczniki Jadu.

Podpięcie Bojlera do Truciciela nie zwiększa jego zdolności zatrucia Jadem (ponieważ Truciciel podczas ataku nie zadaje ran).

Jad działa na Sztaby w normalny sposób.

Na planszy jednocześnie może leżeć maksymalnie 5 znaczników Jadu Missisipi. Jeśli kolejna wroga jednostka zostanie trafiona Jadem, a nie pozostał żaden wolny znacznik Jadu, wtedy trafiona jednostka nie zostaje zatruta. Gdy znacznik Jadu znów zostanie zdjęty z planszy (np. zatruta dotąd jednostka zginie całkowicie), wtedy jednostki Missisipi będą mogły znowu zatruchiwać wrogów.

Podczas zatruwającego ataku gracz nie może dobrowolnie zrezygnować z położenia znacznika Jadu na celu.

W przypadku, gdy w tym samym segmencie inicjatywy Missisipi zatrucha więcej celów niż dostępnych jest znaczników Jadu, gracz musi sam zdecydować, na które z trafionych Jadem celów kładzie dostępne znaczniki Jadu.

Jeśli na jednej jednostce leżą 2 lub więcej znaczniki Jadu, wtedy na początku każdej Bitwy otrzymuje ona 1 ranę za każdy znacznik.

Medyk w normalny sposób przejmuje na siebie ranę wynikającą z Jadu, jaką otrzymać miała przyłączona do niego jednostka. Należy pamiętać, że jeden Medyk pochłania maksymalnie 1 ranę, jaką na początku Bitwy powoduje znacznik Trucizny. Oznacza to, że dwa znaczniki traktowane są jako dwa ataki o sile 1.

Jeśli zatruta została jednostka, która działa również na samym początku Bitwy, jeszcze przed fazami inicjatywy (np. Ładunek wybuchowy Sharrash), jej atak i działanie Jadu następują jednocześnie – Ładunek wybuchowy zdąży wybuchnąć.

W przypadku sojuszu z armią, która posiada własne znaczniki Jadu (np. Neodżungla) pula znaczników Jadu jest wspólna.



Zawartość pudełka:

35 żetonów Missisipi, 5 znaczników Ran, 2 znaczniki Missisipi, 1 znacznik Toksycznej bomby, 5 znaczników Jadu, zapasowy żeton i znaczniki, instrukcja.

UWAGA!

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

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: Mateusz Bielski
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: Tomasz Stchlerowski i Kobel Radzionków, Wiedźmin, Antoni Płoszczyniec, Wojciech Kozok oraz Marek Szumny za eHECK. Armii dedykuję Tomaszowi „FanTomasowi” Bisowi, twórcy zupełnie innej, fanowskiej armii Missisipi.



MISSISIPI



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

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

OPIS FABULARNY

Missisipi w roku 2050 to ogromny toksyczny ściek wypływający wprost z wnętrza Molocha. Rzeka i ziemia w jej sąsiedztwie, skryte w trujących oparach, nazywane są przez ludzi z zewnątrz Pasem Śmierci lub wylęgarnią mutantów. Mało kto potrafi tu przetrwać, zaś dla tych nielicznych, którzy tu żyją, zabójcze toksyny w powietrzu i nieodłączne maski gazowe, przyciętą się na najgorsze choroby i trucizny, jakie zrodziła powojenna ziemia i jakie wpuścił do rzeki Moloch.

OPIS ARMII

Zaletą Główną zaletą armii jest możliwość potężnego zatrucia Jadem wrogiemu Sztabu (5 znaczników Jadu, Truciele, Bojler), a także krzyżowania planów przeciwnika (Sieciarz, Paraliż, Strefa, Zastłona dymna), spora odporność na ataki (Mutacje, Medycy) oraz zdolność omijania obrony przeciwnika (Skrytobójca, Cień). Ponadto zdolność Sztabu (Odpychanie) potrafi zniwelować bezpośrednie ataki przeciwnika, szczególnie w początkowej fazie gry.

Wadą armii jest mała siła ataków, niewielka liczba jednostek walczących, brak pancerzy i wytrzymałości na nich oraz słaba mobilność.

RADA TAKTYCZNA

Zdolność Sztabu pozwala na swobodne otoczenie swojego Sztabu własnymi jednostkami już na początku gry. Ponadto należy za wszelką cenę wykorzystać każdą możliwość zatrucia Sztabu przeciwnika - im wcześniej, tym lepiej, ponieważ każdy Jad zada przeciwnikowi tyle ran, ile zostanie w tej rozgrywce stoczonych Bitew od momentu zatrucia. Mutacje powinny chronić najważniejsze jednostki, same będąc schowanymi, zaś Paraliż i Strefa powinny przejąć kontrolę nad częścią planszy (np. sąsiedztwem własnego Sztabu). Toksyczna bomba służy do oczyszczania planszy zdominowanej przez przeciwnika, Podmianą można w łatwy sposób przemieścić Bojler w sąsiedztwo jednostki atakującej wrogi Sztab, zaś Zastłona dymna świetnie nadaje się do odwracania najgroźniejszych ataków przeciwnika

Rada taktyczna dla przeciwnika: Za wszelką cenę chroń swój Sztab przed trafieniem Jadem. Na początku gry wystawiaj żetony tak, by w kolejnych turach uniemożliwić odpychanie przez Sztab Missisipi swoich atakujących jednostek.

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, siecować, 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 wypełnienia planszy (dotyczy to Bitew wywołanych automatycznie przez wypełnienie planszy).

SZTAB 1



Cecha specjalna – Raz na turę Sztab może Odepchnąć jedną sąsiadującą jednostkę przeciwnika.

CIEN 2



Jednostka zadaje cios, który trafia dowolną (niekoniecznie sąsiednią), wybraną jednostkę przeciwnika na planszy (w tym Sztab). Poza tym atak ten traktowany jest jak normalny atak wręcz (można go wzmacniać modułami zwiększającymi siłę ciosu, podłączać Bojler itd.).

MUTANT 3



Atak wręcz.

TRUCICIEL 2



Zatrucie.

STRAŻNIK 4



Atak strzelecki.

SKRYTOBÓJCA 1



Atak strzelecki.
Strzał snajperski.

SIECIARZ 1



Sieciarz w armii Missisipi posiada także możliwość ataku wręcz zadającego 1 ranę. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Sieciarza, zaś sieć działa według normalnych zasad. Sieciarz może zadawać ciosy, jednocześnie sieciując swojego przeciwnika.

PARALIŻ 2



Sąsiadujące wrogi jednostki (w tym Sztab) wskazane przez kierunki działania Paraliżu traktowane są (na czas podłączenia) jak sparaliżowane: nie mogą one wykonać żadnego ataku. Reszta cech sparaliżowanych jednostek pozostaje bez zmian (Moduły, sieci, wytrzymałość, pancerze itd. działają normalnie).

MUTACJA 2



Własne podłączone jednostki (z wyjątkiem Sztabu) otrzymują po 2 dodatkowe punkty wytrzymałości (gdy taka jednostka otrzyma ranę, nie ginie, należy położyć na niej znacznik rany). Jeśli taka jednostka przestanie być podłączona do Mutacji (lub gdy Mutacja zostanie zasieciowana/przejęta), jednostka natychmiast traci te dodatkowe punkty wytrzymałości (i jeśli pozostawała na planszy tylko dzięki nim, natychmiast ginie). Jeśli do tego samego żetonu podłączone są dwie Mutacje, dodają mu łącznie 4 punkty wytrzymałości.

MEDYK 2



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

STREFA 1



Sąsiadujące jednostki przeciwnika, wskazane przez ikony Strefy, mają inicjatywę równą zeru (bez względu na podpięte moduły podwyższające inicjatywę, czy inne bunusy do inicjatywy, jak np. cecha Sztabu Borgo).

BOJLER 3



Bojler dodaje cechę Jad własnym podłączonym jednostkom (ich ciosy i strzały zyskują dodatkowo cechę Jad).

PODMIANA 1



Jedna z własnych jednostek może zostać zdjeta z planszy (z wyjątkiem Sztabu), a na jej miejsce może zostać przeniesiona (i dowolnie obrócona) inna z leżących na planszy własnych jednostek (z wyjątkiem Sztabu). W podmianie mogą brać udziału żetony zasieciowane lub przejęte przez przeciwnika, ani żetony Podłoża.

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 wrog może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie przesunięty.

BITWA 4



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 może przesunąć tylko na wolne pole.

ZASŁONA DYMNA 1



Obraca dowolną jednostkę przeciwnika w kierunku wybranym przez zagrywającego Zasłonę dymną. Nie można zagrać na jednostkę zasieciowaną.

TOKSYCZNA BOMBA 1



Żeton Podłoża. Podczas Bitwy, w segmencie inicjatywy 1, gracz może zdetonować Toksyčzną bombę: każda sąsiadująca jednostka (zarówno własna, jak i przeciwnika, w tym Sztaby), a także jednostka stojąca na Toksyčnej bombie, otrzymuje 1 ranę. Po zdetonowaniu żeton Toksyčnej bomby jest odrzucany z planszy. Toksyčna bomba nie jest jednostką, więc nie można podpiąć do niej modułów zwiększających inicjatywę.

Uwaga: Toksyčna bomba posiada znacznik pomocniczy, kładziony na stojącej na niej jednostce, który przypomina o możliwości zdetonowania.

- znacznik Toksyčnej Bomby



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 Pancerz.



Zatrucie

Zatrucie to nowy rodzaj ataku zadawany jednostce przeciwnika bezpośrednio sąsiadującej z atakującym. Podczas Bitwy jednostka z atakiem zatrującym nie zadaje ran, a jedynie kładzie na sąsiadujących celach (wskazanych przez ikony Zatrucia) po 1 znaczniku Jadu.

Zatrucie jest atakiem (czyli jest odbijane przez Szczęśliwego Stalowej Policji, wyłączane przez Paraliż itd.), lecz nie zadaje ran, więc nie może być przejmowane przez Medyka; nie jest też ciosem, więc nie można do niego podpiąć modułu zwiększającego siłę ciosu.



Jad

Jeśli jednostka z cechą Jad da obrażenia wrogiej jednostce (także Sztabowi), jednostka ta oprócz otrzymania obrażeń zostaje zatruta – należy położyć na niej znacznik Jadu.



- znacznik Jadu.

Na początku każdej Bitwy (jeszcze przed fazami inicjatywy) jednostka, na której leży znacznik Jadu otrzymuje automatycznie 1 ranę.

Jeśli na jednostce leży więcej znaczników Jadu, otrzymuje ona odpowiednio więcej ran na początku każdej Bitwy.

ZAPEŁNIONA PLANSZA

Zawsze gdy po rozegraniu Bitwy z planszy nie spadnie nawet jeden żeton, automatycznie rozgrywana jest kolejna Bitwa – aż do momentu, gdy jakiś żeton spadnie z planszy lub wytrzymałość któregoś ze Sztabów spadnie do zera.

Jeśli po rozegraniu Bitwy z planszy nie spadnie nawet jeden żeton ani żadna jednostka lub Sztab nie otrzyma ani jednej rany, gra kończy się w tym momencie (należy porównać poziom wytrzymałości Sztabów by wyłonić zwycięzcę).

Specjalna zasada turniejowa dotycząca Missisipi – Oddech Śmierci:

W wyjątkowo rzadkich przypadkach, kiedy gra zakończony się remisem 0-0 (gdy Sztaby wszystkich graczy zostały zniszczone), Missisipi wygrywa.

X

X - liczba żetonów