

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

Obiekty Dancer są jednocześnie Jednostkami i Sztabami, przez co w grze przeciwko Dancer należy uwzględnić poniższe zmiany dotyczące działania niektórych żetonów czy zdolności.

Żeton Natychmiastowe lub efekty, które nie zadają ran Sztabom, a tylko Wojownikom i Modułom (Granat, Snajper, Bomba, Mała bomba, Mina), zadają 1 ranę Obiektowi Dancer, przeciwko któremu zostały użyte.

Vegas w normalny sposób przejmuje Kontrolę nad Obiektami Dancer - w momencie przejęcia Kontroli może obrócić przejmowany Obiekt i jest on traktowany jak jednostka Vegas, więc w trakcie Bitwy zadaje obrażenia pozostałym Obiektom i sam otrzymuje od nich obrażenia, jednocześnie nie otrzymuje obrażeń od jednostek Vegas.

Terror (Smart, Stalowa Policja) - jako że Dancer nie ma żetonów do zagrywania na planszę, Terror sprawia,

że Dancer nie może w swojej turze wykonać Tańca, ani użyć żetonu Akcji.

Skoper (Posterunek) - działa normalnie przeciwko Dancer, więc dopóki jest podłączony do Obiektu, to cecha Modułu tego Obiektu daje bonusy jednostkom Posterunku, zamiast innym Obiektom. Blokuję również możliwość używania Leczenia, chociaż Posterunek sam nie jest w stanie z niego korzystać.

Zdolność szpiega (Nowy Jork) - działa normalnie, więc jednostka z tą zdolnością może otrzymywać bonus wynikający z cech Modułów poszczególnych Obiektów Dancer, z wyjątkiem Leczenia, które do aktywacji wymaga zagrania żetonu Akcji.

Egzekutor (Stalowa Policja) - jego zdolność nie działa przeciwko Dancer, jest po prostu zwykłym Żołnierzem. Dancer na planszy Duel

Zawartość pudełka:

35 żetonów Dancer, 3 znaczniki Dancer, 7 znaczników Ran, 2 znaczniki Sieci, zapasowy żeton i znaczniki, instrukcja.

UWAGA!

ZAJRZYJ NA NASZĄ STRONĘ
WWW.PORTALGAMES.PL
BY POBRAĆ ZESTAW HEXOGLÓWEK
ZWIĄZANYCH Z DANCER.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓL-
NĄ STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM
EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ
BRAKI - SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY.
PROSIMY, POINFORMUJ NAS O TYM:
portal@portalgames.pl

AUTOR: Rustan Håkansson
ROZWÓJ ARMII: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Łukasz Piechaczek
ILUSTRACJE: Mateusz Bielski, Andrzej Wysocki
SKŁAD I ŁAMANIE ORAZ
PROJEKT GRAFICZNY: Maciej Mutwil



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

www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: MichallusTG, Midaga, Robert Ciombor, Michał Ciombor, Marek Glegoła, Mateusz Ilków, Daniel Oklesiński, Jakub Król, Maciej Matuszewski, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Marcin Karbowski, Hubert Bartos, Walec, Młody, Neurocide, Arti, Zach, Giles Pritchard.



Sharpsh Missisipi Neodżungla Nowy Jork Smart Vegas Mephisto

Zbierz je wszystkie!



OBIEKT ŻÓŁTY

OBIEKT NIEBIESKI

OBIEKT CZERWONY

RUSTAN HÅKANSSON

DANCER

Nie musisz czytać tej instrukcji! Wejdź na naszą stronę, zobacz krótki film instruktażowy i dowiedz się, jak grać **DANCER**.

www.portalgames.pl

OPIS FABULARNY

Po ataku maszyn Molocha na laboratoria Posterunku na wolność wydostaje się efekt utrzymywanych w tajemnicy eksperymentów genetycznych prowadzonych w ramach projektu „Dancer”, mających na celu stworzenie cybernetycznego superżołnierza. Na wpół oszalałe, pozbawione kontroli nad swoimi instynktami obiekty rozpoczynają walkę o przetrwanie na postapokaliptycznych pustkowiach.

Dancer to zupełnie nowe wyzwanie dla dowódców w Neuroshimie Hex.

OPIS ARMII

Zaletą armii jest duża żywotność jednostek oraz możliwość Leczenia, przywracającego im Punkty Wytrzymałości. Ponadto Dancer jest w stanie atakować wroga poza Bitwą i zadawać mu dotkliwie obrażenia.

Wadą armii jest to, że posiada ona tylko 3 jednostki i wystarczy, że jedna z nich zginie, a Dancer przegrywa.

RADA TAKTYCZNA

Obiekty Dancer ukazują swą siłę przede wszystkim w ofensywie. Warto wystawiać je na środku planszy, by droga do Sztabu przeciwnika była jak najkrótsza, niezależnie od tego, w którym miejscu go wystawi.

W trakcie rozgrywki, przemieszczając Obiekty Dancer po planszy, należy starać się łączyć je zawsze w silniejsze układy, aby wspierały się nawzajem, wykorzystując swoje cechy Modułów.

PRZEBIEG GRY

Dancer posiada tylko 3 Żetony Planszy, które są równocześnie Sztabami, Żołnierzami i posiadają cechy Modułów - będziemy je nazywać Obiektami. Nie posiada żadnych innych Żetonów Planszy - ani Żołnierzy, ani Modułów.

Każdy Obiekt Dancer posiada 10 punktów Wytrzymałości. Dla każdego Obiektu osobno liczy się otrzymane przez niego obrażenia - każdy z nich ma swój osobny Znacznik Wytrzymałości, który należy umieścić na

polu 10 Licznika Obrażeń (dodatkowy Znacznik Sztabu w kolorze pomarańczowym służy do gry w Neuroshimę Hex: Duel i powinien być ułożony na polu 0 Licznika Energii). Jeśli Wytrzymałość któregoś z Obiektów zostanie zredukowana do 0, to Dancer ginie i przegrywa.

Gracz kontrolujący armię Dancer zawsze zaczyna rozgrywkę. Jako pierwszy wystawia na planszy żetony Obiektów (mogą się one ze sobą stykać). Potem drugi gracz (pozostali gracze w grze wieloosobowej) wystawia swój Sztab (Sztaby), a dalsza rozgrywka przebiega już normalnie - grający Dancer pierwszy ciągnie ze swojego stosu jeden żeton, który może zagrać, zachować lub odrzucić. Następnie drugi gracz ciągnie dwa żetony itd.

Zniszczenie Obiektu w trakcie Bitwy rozpatruje się tak samo jak zniszczenie Sztabu, a więc dana Bitwa i tak rozgrywana jest do końca (unicestwiony Obiekt należy zdjąć dopiero po rozpatrzeniu wszystkich akcji w danym segmencie Inicjatywy, w którym Obiekt zginął). Jeśli w trakcie Bitwy zniszczony zostanie również Sztab przeciwnika, gra kończy się remisem.

Jeśli żaden z Obiektów Dancer nie został zniszczony, a Ostatnia Bitwa została już rozegrana, wtedy należy zsumować Wytrzymałość wszystkich Obiektów i porównać z Wytrzymałością Sztabu przeciwnika. Wygrywa ten gracz, który posiada więcej punktów Wytrzymałości. W przypadku, gdy obaj mają tyle samo punktów, gra kończy się remisem.

ZASADY SPECJALNE

Leczenie

Obiekt Żółty posiada zdolność Leczenia. Działa ono we wskazanym kierunku. Przyłączenie innego Obiektu z tej strony daje możliwość leczenia go. Obiekt Żółty może również leczyć sam siebie.

Leczenie przywraca 2 Punkty Wytrzymałości leczonego Obiektowi Dancer, przy czym Wytrzymałość żadnego Obiektu nie może wzrosnąć powyżej 10.

Leczenie jest aktywowane tylko poprzez zagranie żetonu Akcji. Jeżeli Obiekt Żółty jest zasieciowany (albo został przejęty przez Vegas), to nie może leczyć, ponieważ nie można zagrać żetonu Akcji na zasieciowany czy przejęty Obiekt.

Jeżeli inny Obiekt został zasieciowany (albo została przejęta nad nim Kontrola), to również nie może być leczony.

Uwaga do gry wieloosobowej

W grze drużynowej dla 4 graczy, leczenie może być również użyte, aby przywracać Punkty Wytrzymałości Sztabowi sojusznika, ale Wytrzymałość leczonego Sztabu nie może wzrosnąć powyżej 20.

Taniec

Na początku swojej tury, tuż po dociągnięciu żetonów, **grający Dancer może odrzucić wszystkie posiadane żetony** (również jeśli ma ich mniej niż 3) **i zamiast je zagrywać, może wykonać Taniec** – zamienić miejscami i/lub obrócić dowolne lub wszystkie Obiekty. Oznacza to, że gracz może na przykład:

- zamienić miejscami wszystkie Obiekty (i obrócić je);
- zamienić miejscami 2 wybrane Obiekty (i obrócić je) oraz - jeśli będzie chciał - obrócić trzeci;
- nie zamieniać nic, a tylko poobracać dowolne lub wszystkie Obiekty.

Uwolnienie

Sieciowanie działa normalnie na Dancer, z następującym wyjątkiem: **zasieciowany Obiekt wciąż może wykonać Taniec, a także można go odsunąć spod sieci, zagrywając żeton Ruchu** (ale nie można na niego zagrać żetonu Akcji).

W obu przypadkach Obiekt, który był zasieciowany, otrzymuje 1 ranę za każdą sieć, która na niego działała, np. jeżeli wszystkie trzy Obiekty byłyby zasieciowane, a gracz w ramach Tańca zamienił dwa Obiekty miejscami, nie wykonując nic trzecim, to tylko te dwa Obiekty otrzymają rany.

Ta sama zasada dotyczy Stalowej Sieci (ze Stalowej Policji) – wykonując Taniec albo zagrywając żeton Ruchu, zasieciowany Obiekt Dancer uwalnia się i Stalowa Sieć wraca do Sztabu Stalowej Policji.

Powyższą zasadę stosuje się w analogiczny sposób przy Przejęciu Kontroli przez Vegas.

Zasada uwolnienia działa również w drugą stronę. **Sztab przeciwnika może się uwolnić spod sieci Dancer, używając np. żetonu Ruchu, Roszady lub Obrotu** (Vegas może użyć żetonu Obrotu), otrzymując przy tym 1 ranę. Takie obrażenie jest normalnie pochłaniane przez Medyka, jeżeli był on podłączony do uwalniającego się Sztabu w momencie, kiedy Sztab ten był zasieciowany, czyli zanim jeszcze zdążył wykonać Ruch, którym się uwolnił.

Uwaga do gry wieloosobowej

Jeśli Obiekt Dancer będzie pod wpływem sieci i Kontroli, to wykonując Taniec albo używając żetonu Ruchu, Obiekt ten otrzyma ranę za każdą sieć i Kontrolę.

W przypadku gry wieloosobowej na punkty, kiedy Obiekt Dancer byłby pod wpływem sieci kilku graczy (lub sieci i Kontroli), a gracz odsunąłby go żetonem Ruchu lub Tańcem, to każdy z przeciwników otrzymuje tyle punktów, ile jego sieci (Kontroli) działało na ten Obiekt.

OBIEKT NIEBIESKI 1



Wytrzymałość: 10

Akcja: Cios w jednym wybranym kierunku z pięciu możliwych.

Cecha Modułu: Officer (zwiększa siłę strzału o 1, działa w jednym kierunku).

OBIEKT CZERWONY 1



Wytrzymałość: 10

Akcja: Strzał w jednym wybranym kierunku z pięciu możliwych.

Cecha Modułu: Officer (zwiększa siłę ciosu o 1, działa w jednym kierunku).

OBIEKT ŻÓŁTY 1



Wytrzymałość: 10

Akcja:
- Strzał (tylko w jednym kierunku)
- Uruchomienie Modułu Specjalnego (Leczenie).

Cecha Modułu: Zwiadowca (zwiększa Inicjatywę połączonego Obiektu, działa w dwóch kierunkach).

Cecha Modułu Specjalnego: Leczenie

Cechy Modułów działają automatycznie, na takich samych zasadach jak normalne Moduły. Cecha Modułu Specjalnego (Leczenie) różni się tylko tym, że jest aktywowana żetonem Akcji.

Obiekty Dancer zadają rany innym Sztabom i same otrzymują rany zadawane przez Sztaby przeciwników (a także przez swój własny atak odbity przez Sędziego ze Stalowej Policji).

Uwaga do gry wieloosobowej

W grze drużynowej dla 4 graczy, bonusy wynikające z Modułów i Sztabów sojusznika nie działają na Obiekty Dancer, natomiast cechy Modułów Dancer działają na sojusznika normalnie.

AKCJA 7



Zagranie tego żetonu pozwala wybrać jeden z Obiektów Dancer i natychmiast aktywować wybraną jego ściankę, wykonując atak z tej ścianki (zadać cios, strzelić).

Żeton Akcji służy również do aktywowania posiadanej przez Obiekt Żółty cechy Modułu Specjalnego - Leczenia.

Jeżeli za pomocą Akcji atakujemy Obiektem, którego siła ataku jest wzmacniana przez cechę Modułu drugiego Obiektu, to atak jest przeprowadzany ze zwiększoną siłą.

Podczas jednej tury, na jeden Obiekt Dancer może być zagrany tylko jeden żeton Akcji. Oznacza to, że jeśli na ręce mamy 2 żetony Akcji, to jednym możemy aktywować ściankę jednego Obiektu, a jeśli będziemy chcieli użyć drugiego, to musimy aktywować ściankę innego Obiektu.

Akcja nie może być zagrana na Obiekt, który jest zasieciowany (lub który jest pod Kontrolą Vegas).

Przykład użycia żetonu Akcji

W przedstawionej sytuacji gracz ma do wyboru kilka możliwości użycia żetonu Akcji:

1. Może go zagrać na Obiekt Żółty, żeby aktywować Leczenie i przywrócić 2 Punkty Wytrzymałości Obiektowi Niebieskiemu lub samemu Obiektowi Żółtemu,
2. Może zagrać Akcją na Obiekt Niebieski, żeby zadać Sztabowi Posterunku cios o sile 3 (siła ciosu Obiektu Niebieskiego wzmacniana jest przez cechę Modułu Obiektu Czerwonego),
3. Może zagrać Akcją na Obiekt Czerwony, który strzeli z siłą 1 w Komandosa albo Siłacza.



ODEPCHNIĘCIE 7



Jedną 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 wróg może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie przesunięty.

RUCH 10



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

BITWA 8



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