

## Łańcuch

Zadaj 1 ranę dowolnej wrogiej jednostce (również Sztabowi), która stoi na linii prostej pomiędzy dwiema jednostkami z cechą łańcuch. Spójrz na przykład na 3. stronie.


Łańcuch może również zadać ranę żetonowi Podłoża.

Przed łańcuchem nie chroni Pancerz ani Odbicie Stalowej Policji, ponieważ atak ten nie posiada ustalonego kierunku.

Na łańcuch nie działają żadne bonusy zwiększające siłę ataku.

Zasieciowana lub sparaliżowana jednostka nie może użyć cechy łańcuch.

## Sieć dystansowa

Aktywacja Sieci dystansowej oznacza wystrzelenie znacznika Sieci dystansowej: połóż znacznik Sieci dystansowej () na dowolnej wrogiej jednostce (w tym na Sztabie) leżącej na linii wskazywanej przez sieć Sieciarza dystansowego. Nie musi to być jednostka na sąsiadującym polu, ani pierwsza wroga jednostka w linii.

Żeton Sieci dystansowej działa na jednostkę jak zwykła sieć.

Sieć dystansowa po wystrzeleniu staje się niezależna od Sieciarza dystansowego (pozostaje na wrogiej jednostce, nawet jeśli Sieciarz zmieni położenie, zginie, itp.).

Na planszy mogą znajdować się jednocześnie maksymalnie 2 znaczniki Sieci dystansowej Iron Gang. Nie można po raz kolejny aktywować Sieci dystansowej, dopóki nie będą dostępne jej znaczniki.

Wszystkie znaczniki Sieci dystansowej zostają zdjęte z jednostek na koniec najbliższej Bitwy i stają się znowu dostępne dla gracza.

Aktywacja Sieci dystansowej nie jest atakiem (sparaliżowana jednostka nadal może użyć Sieci dystansowej).

## SYTUACJE SZCZEGÓLNE

### Sieć dystansowa

Sieć dystansowa tego samego Sieciarza może być aktywowana więcej niż jeden raz w ciągu jednej tury. Również jeśli miałyby zadziałać w różnych kierunkach, na przykład: po zagranie Rozkazu i aktywowaniu Sieci dystansowej, Sieciarz zostaje obrócony, po czym zostaje zagrany kolejny żeton Rozkazu i aktywowana Sieć dystansowa tego samego Sieciarza.

Znacznik Sieci dystansowej nie może zostać położony na polu nie zajęтым przez żadną jednostkę.

Gdy zasieciowana przez Sieć dystansową jednostka ginie, znacznik Sieci dystansowej natychmiast wraca do puli.

Zdjęcie znaczników Sieci dystansowej z planszy na koniec Bitwy następuje przed obroceniem jednostek przejętych przez Vegas oraz przed Ożywianiem Death Breath.

Dancer może uwolnić się od Sieci dystansowej zagrywając żeton Ruchu – zasieciowany Obiekt Dancer uwalnia się (otrzymując 1 ranę za każdy leżący na nim znacznik Sieci dystansowej), a znaczniki Sieci dystansowej wracają do puli Iron Gang.

Po zagranie Tańca znacznik Sieci dystansowej pozostaje na tym samym polu (i działa na stojący na nim Obiekt Dancer).

### Podwójna Mobilność i Podwójny Ruch

Podczas wykonywania jednego ruchu o 2 pola dzięki użyciu Podwójnego Ruchu / Podwójnej Mobilności jednostka nie może wykonywać innych czynności (np. poruszyć się o 1 pole, użyć łańcucha lub Sieci dystansowej, a następnie poruszyć się znów o 1 pole).

### Cechy Ukryte a Vegas

Vegas nie ma możliwości aktywacji cech Ukrytych przejętych jednostek z wyjątkiem sytuacji, gdy przejmie również moduł Szefa.

### Iron Gang a Death Breath

Jednostki Death Breath usunięte z planszy przez łańcuch NIE trafiają do puli Zombich. Są odrzucane z gry na stałe.

#### Zawartość pudełka:

35 żetonów Iron Gang, 4 znaczniki Ran,  
2 znaczniki Iron Gang, 2 znaczniki Sieci dystansowej,  
zapasowy żeton, instrukcja.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNOJĄ STARANNOŚCIĄ. JEŚLI  
JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE  
ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, Poinformuj nas o tym:

portal@portalgames.pl

**AUTOR:** Michał Oracz  
**INSTRUKCJA:** Michał Oracz, Łukasz Piechaczek,  
Grzegorz Lewiński  
**ILUSTRACJE:** Piotr Foksowicz  
**SKŁAD:** Maciej Mutwil, Rafał Szyma



www.portalgames.pl

**PODZIĘKOWANIA:** Wojciech Kozok, Grzegorz Lewiński, Kamil „Sanex” Cieśla, Andrzej Kaczor.

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



## OPIS FABULARNY

Ryk silników motorów przecina ciszę nocy. W twoją stronę zbliżają się tumany kurzu, wzniecanego setkami rozgrzanych opon. Łańcuchy z głośnym brzdękiem szurają po splekanej szosie. Za nimi biegną ciężko opancerzeni wojownicy, dzierżący porzewiałe pałki, młoty i wyrzutnie sieci. Najpierw ci pierwsi zagonią cię w ślepy zaułek niczym stado baranków, a potem ci drudzy dopadną i roznieśią na strzępy. Jeśli nawet zdołasz pokonać kogoś z nich, zaraz kilku kolejnych wskoczy na jego miejsce. W twoją stronę pędzi śmierć. Możesz próbować uciekać, ale prędzej czy później wpadniesz w ich sidła. To nie zwykli gangersi, to łowcy, którzy sztukę polowania z żelaznego rumaka doprowadzili do perfekcji.

## OPIS ARMII

Główną zaletą armii jest możliwość zadawania ran poza Bitwą za pomocą łańcuchów. Armia dysponuje także medykami działającymi na dowolne pole planszy oraz sieciarzami mogącymi zasieciować jednostki w odległości większej niż sąsiednie pole.

Wadą armii jest mała mobilność... przynajmniej tych jednostek, które walczą wręcz. Poza tym jest ich niewiele. Większym problemem jest całkowity brak strzelców.

## RADA TAKTYCZNA


Staraj się jak najszybciej umieścić jednostki z cechą łańcuch przy przeciwległych krawędziach planszy, tak by objąć długimi liniami pomiędzy nimi jak największą część, a także Sztab przeciwnika.

Sztab Iron Gang najlepiej sprawdza się ukryty w rogu planszy (z wyjątkiem rozgrywek przeciwko Molochowi).

Nigdy nie zapominaj o możliwości użycia cech Ukrytych, Medyka dystansowego oraz mobilnego Motocyklisty, dającego bonus do inicjatywy innym jednostkom.

## NOWE REGUŁY

### Cechy Ukryte

Jednostki Iron Gang posiadają nowy rodzaj cech: cechy Ukryte, przedstawione za pomocą szarych ikon: 

Cechy te nie działają, dopóki nie zostaną aktywowane. Aktywacja cechy Ukrytej następuje poprzez zagranie żetonu Rozkazu (lub przez użycie modułu Szefa).

**Żeton Rozkazu służy do wykonania jednej z dwóch czynności: rozpoczęcia Bitwy albo do aktywowania cechy Ukrytej.**

Zagranie pojedynczego żetonu Rozkazu pozwala aktywować jedną cechę Ukrytą jednej własnej jednostki (lub 1 ataku łańcuchem pomiędzy dwiema jednostkami z cechą łańcuch).

Nie można aktywować cechy Ukrytej zasieciowanej jednostki.

Żeton Rozkazu może być zagrany do aktywacji cechy Ukrytej nawet wtedy, gdy któryś z graczy dobrał już swój ostatni żeton (w takiej sytuacji żeton Rozkazu nie może być użyty do wywołania Bitwy – podobnie jak standardowy żeton Bitwy).

W swojej turze można zagrać więcej niż jeden żeton Rozkazu w celu aktywowania cechy Ukrytej dowolnych własnych jednostek, w tym również do wielokrotnego aktywowania cechy tej samej jednostki (należy jednak pamiętać, że zagranie Rozkazu do rozpoczęcia Bitwy kończy turę).

### EKTY AKTYWACJI CECH UKRYTYCH:

#### Eksplodują

Jednostka z tą cechą eksploduje zadając po 1 ranie (nie działają bonusy zwiększające siłę ataku) każdej sąsiadującej jednostce, zarówno własnej, jak i wrogiej (w tym Sztabom). Po eksplodowaniu jednostka jest zdejmowana z planszy i nie może zostać uratowana w żaden sposób.

Zasieciowana lub sparaliżowana jednostka nie może użyć cechy Eksplodują.

## SZTAB 1



**Cecha specjalna** – Łańcuch – może zostać aktywowany za pomocą żetonu Rozkazu (albo modułu Szefa).

## FANATYK 3



Eksplodują. Łańcuch. Atak wręcz.

## SIECIARZ DYSTANSOWY 3



Sieć dystansowa. Widoczna na jednej z krawędzi żetonu sieć nie powoduje zasieciowania sąsiedniej jednostki, a jedynie wskazuje kierunek użycia Sieci dystansowej (czyli wystrzelenia znacznika Sieci dystansowej) w momencie jej aktywacji. Medyk dystansowy – jeśli własna jednostka, znajdująca się w dowolnym miejscu na planszy, otrzymuje rany z jednego ataku jednej wrogiej jednostki (lub żetonu Natychmiastowego, Jadu, odłamków itd.), wtedy jednostka z cechą Medyka dystansowego może (ale nie musi) zginąć zamiast niej, a tamte rany zostaną anulowane. Jeśli na planszy jest kilka jednostek z cechą Medyka dystansowego, gracz sam wybiera, która z nich ginie. Obrót – raz na turę w dowolnym momencie możesz dowolnie obrócić Sieciarza dystansowego. Pancerny.



- znacznik Sieci dystansowej (x2)

## DRWAŁ 5



Łańcuch. Pancerny. Atak wręcz w Inicjatywie 2 i 1.

## GÓRA 3



Łańcuch. Pancerny. Wytrzymałość. Atak wręcz.

## MOTOCYKLISTA 4



Łańcuch. Pancerny. Podwójna Mobilność. W jednym z kierunków zwiększa o 1 Inicjatywę własnej połączonej Jednostki. Pomimo posiadania cechy Modułu, Motocyklista uznawany jest na potrzeby wszystkich zasad za Wojownika, a nigdy za Moduł.

## PODWÓJNY RUCH 2



Przesuń dowolną własną jednostkę o 1 lub 2 pola oraz/albo dowolnie ją obróć. Jednostkę można przesunąć tylko na wolne pole. Podczas Podwójnego ruchu nie można wykonać żadnej innej akcji.

## ROZKAZ 9



Żeton ten pozwala na wykonanie 1 z 2 czynności:  
 · rozpoczęcie Bitwy. Nie można zagrać tego żetonu jako Bitwy, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton.  
 Po Bitwie tura gracza się kończy.  
 · aktywację jednej cechy Ukrytej dowolnej własnej jednostki (lub 1 atak Łańcuchem na linii pomiędzy dwiema jednostkami z cechą Łańcuch).

## OFICER 4



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

## SZEF 1



W każdej swojej turze gracz może aktywować 1 cechę Ukrytą dowolnej własnej jednostki (lub 1 atak Łańcuchem na linii pomiędzy dwiema jednostkami z cechą Łańcuch).

### Przykład działania cechy Łańcuch:



X - liczba żetonów