

HARD CITY



INSTRUKCJA

OBSADA

Projekt gry: Marek Raczyński, Adam Kwapiński

Zasady kooperacyjne i solo: Błażej Kubacki

Fabła: Marek Raczyński

Dyrektor kreatywny / producent: Tomasz Bar

Ilustracje: Łukasz Witusiński

Projekt graficzny: Wojciech Guzowski

Modele 3D: Grzegorz Korniluk

Instrukcja oryginalna: Piotr Żuchowski

Tłumaczenie i redakcja polskiej wersji: Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak

HEXY STUDIO: Mateusz Dąbrowski, Michał Dąbrowski, Norbert Pokorski, Michał

Sapieha, Łukasz Seferyniak, Marta Stawrowska, Michał Sztuka, Kamila Witusińska-

Lange, Paweł Zdanowski

KICKSTARTER



Zespół Hexy Studio chciałby serdecznie podziękować wszystkim, którzy wsparli nas podczas kampanii na Kickstarterze. Jesteśmy dożgonnie wdzięczni za waszą szczodrość! Cieszymy się, że udało nam się zarazić Was fascynacją tym projektem i że uwierzyliście w niego razem z nami. Bez Was ta gra nie mogłaby powstać! Mamy nadzieję, że spełni ona Wasze oczekiwania, a w przyszłości będziemy mogli dostarczyć Wam jeszcze wiele fantastycznych gier i dziesiątki godzin dobrej zabawy.

Na niektórych znajdujących się w grze żetonach cywili zobaczycie twarze naszych najgorliwszych wspierających, którzy podczas kampanii na Kickstarterze wybrali poziom Zostań Obywatelem. Są to: **Aaron Alabiso**, **AlEplanszowki.pl**, **Clinton K**, **Nathan Croy**, **Nick**, **Randy McKenzie** i **Ro Malekan**. Specjalne wyróżnienie za pomoc w czasie oraz po zakończeniu kampanii należy się też następującym osobom: **Angela Viveen**, **Ola** i **Mateusz Cierpisz**, **Justin Smith**, **Collin Spanberger**, **Grześ Szczepański**, **Dan Telfer** i **Práinn Gunnlaugur Porsteinsson**. Dziękujemy i do zobaczenia!

PODZIĘKOWANIA

Chciałbym podziękować przede wszystkim mojej żonie, **Ani Golańskiej-Raczyńskiej**. Gdyby nie jedno owocne popołudnie i wspólna burza mózgów, pomysł na tę grę nigdy by się nie zrodził! Dalsze podziękowania należą się oczywiście **Adamowi Kwapińskiemu**, który tchnął w projekt nowego ducha, gdy dołączył do naszego zespołu. Bez jego ogromnej wiedzy i doświadczenia Hard City nie byłoby nawet w połowie tak dobrą grą, jak teraz! **Błażej Kubacki** dołożył ostatnią cegielkę w postaci trybu kooperacyjnego i solo, za co również jestem mu bardzo wdzięczny.

Wielkie podziękowania idą też w stronę **Tomasza Bara** i całego **Hexy Studio** za całościowy kształt pracy, jaką wszyscy w zespole włożyli w ten fantastyczny projekt - jeszcze nigdy nie pracowałem z tak twórczymi ludźmi. Na szczególne wyróżnienie zasługuje **Wojciech Guzowski**, cichy bohater Hard City, składający cały projekt do kupy - kawał dobrej roboty! Nie można też zapomnieć o **Łukaszu Witusińskim**, który jest autorem wszystkich ilustracji w grze. Jego fantastyczne prace doskonale oddają wizję, jakie siedziały w mojej głowie! Przepiękne modele postaci i potworów to dzieło mistrza rzeźbienia w 3D, czyli **Grzegorza Korniluka** - bez jego umiejętności nadal przesuwalibyśmy kartoniki po stole. Wielkie brawa należą się **Piotrowi Żuchowskiemu**, który poprowadził kampanię w mediach społecznościowych, dzień i noc trwając na posterunku i odpisując na Wasze pytania. Nic nie udało się też bez **Pawła Zdanowskiego** i **Marcina Żetubowskiego**, dzięki którym powstały prototypy na tak wysokim poziomie, że można by je właściwie sprzedawać jako ostateczny produkt.

Jeszcze wiele innych osób zaangażowanych było w proces tworzenia gry i nie jestem w stanie wypisać tutaj wszystkich dzielnych oficerów HCPD, którzy pomogli urzeczywistnić moje marzenie. Wymienię tylko kilka niezwykle ważnych osób, które w pewnym momencie były dla mnie inspirujące oraz bardzo pomocne - **Tomasz Turketti**, **Piotr Walenko** i **Piotr Wójcik** - to ludzie, z którymi 15 lat temu powołaliśmy do życia postać Doktora Zero! Wiele się zmieniło, ale nadal o Was pamiętam, chłopaki. **Piotr Rodzoch** - nasz pierwszy fan! **Karola Butryn** i **Marcin Ryszkiewicz** - wielkie dzięki za owocne i inspirujące testy! **Mateusz Dąbrowski** - był nieraz źródłem inspiracji i mistrzem w wymyślaniu imion postaci. **Wojciech Rzadek**, **Krzysztof Pilch**, **Asia Tomaszewska**, **Balint Wojciech Lengyel**, **Robert Arciszewski**, **Rafał Kociniowski** i **Kamil Lazarowicz** - to tylko niektóre osoby, które wspierały nas w mediach.

Wielkie dzięki za to, że jesteście!
Do zobaczenia na ulicach Hard City.

Marek Raczyński

HARD CITY

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	4	Tura Doktora Zero	13
Lista komponentów	4	Karty chaosu.....	13
Zawartość gry	4	Akcje podstawowe.....	13
Plansza	6	Ogłuszanie funkcjonariuszy.....	15
Planszетки funkcjonariuszy	6	Koniec gry	15
KTO JEST KIM W HARD CITY	7	Rozgrywanie kampanii	15
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	8	ZASADY WARIANTU SOLO ORAZ KOOPERACJI	16
OPIS ROZGRYWKI	10	Przygotowanie rozgrywki	16
Runda	10	Opis rozgrywki	16
Faza wydarzeń	10	Runda gry	16
Faza akcji	11	Faza wydarzeń	17
Tura funkcjonariusza	11	Faza akcji	17
Ruch.....	11	Rozpatrzenie działań AutoDoka.....	17
Otwieranie skrzyń i pudeł	11	Karty chaosu.....	17
Szybki strzał.....	12	HISTORIA HARD CITY	19
Strzał mierzony	12	Bohaterowie i łotr	19
Walka wręcz	12	Donathan Johnson.....	19
Przekazywanie ekwipunku.....	12	Jenny Takabura.....	19
Użycie ekwipunku.....	12	Miranda Casey.....	20
Używanie zdolności	12	Marcellus Hammer	20
Zdolności funkcjonariuszy	12	Kief	21
Karty Zdolności	12	Doktor Zero	21
Koniec tury funkcjonariusza	13	Odcinki	22

WPROWADZENIE

Hard City to taktyczno-przygodowa gra z gatunku wszyscy na jednego. Świat, w którym rozgrywa się akcja, inspirowany jest filmami i serialami akcji rodem z lat 80-tych. Rozgrywka opiera się o system scenariuszy zwanych w grze odcinkami. W każdym z nich jeden z graczy wciela się w rolę Doktora Zero – tyleż genialnego, co nikczemnego naukowca. Pozostali natomiast wchodzą w skóry dzielnych funkcjonariuszek i funkcjonariuszy Departamentu Policji Hard City (w skrócie HCPD – niech ci nie przychodzi do głowy pomysły na głupie przeróbki, za to można dostać mandat!). Czy zdołają pokrzyżować plany szalonego Doktora? Czy tym razem zło zatriumfuje?

Gra posiada także reguły pozwalające na rozgrywkę w trybie pełnej kooperacji oraz wariant solo (strona 16).

LISTA KOMPONENTÓW

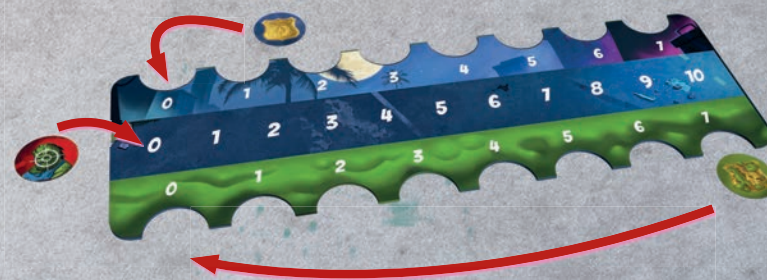
instrukcja	8 żetonów cywili
3 dwustronne plansze	1 żeton burmistrza
plansza: zaułek/kanaty	10 żetonów skrzyń/pudeł
plansza przystań/kanaty	3 kości
tor zwycięstwa	3 znaczniki braku amunicji
znacznik eksterminacji	36 kart chaosu
znacznik porządku	36 kart chaosu przeznaczonych do wariantu solo oraz kooperacyjnego
znacznik chaosu	8 kart wydarzeń
5 planszetek odcinków	18 kart ujęć
5 specjalnych kart odcinka	znacznik klapsa
20 figurek zwykłych mutantów	4 żetony beczek
3 figurki zmutowanych szczurów	1 żeton śmigłowca
2 figurki zmutowanych żołnierzy	4 żetony wążów
1 figurka KAFAR-a	1 żeton maszyny zagłady
4 figurki funkcjonariuszy	1 żeton Kła
4 planszетки funkcjonariuszy	1 planszетка KłA
6 znaczników punktów życia	1 planszетка KAFAR-a
30 znaczników punktów akcji	2 karty specjalnych mutantów
24 karty zdolności	6 żetonów toksycznej chmury
1 żeton radiowozu	1 żeton baterii
2 żetony cywilnych samochodów	8 żetonów przełączników
1 żeton limuzyna/tóńż	1 żeton wyjścia na dach
1 żeton ciężarówka/autobus	

ZAWARTOŚĆ GRY

modularna plansza



tor zwycięstwa wraz ze znacznikami porządku, chaosu oraz eksterminacji



znacznik braku amunicji



karty ujęć oraz znacznik klapsa



planszетки odcinków



karty wydarzeń



specjane karty odcinka



planszетки funkcjonariuszy



znacznik punktów akcji



znacznik punktów życia



karty zdolności



żetony cywili i burmistrza



planszетка i żeton Kłā



figurki funkcjonariuszy



karty ekwipunku policyjnego i cywilnego



żetony skrzyń/pudeł



żeton maszyny zagłady



żeton ciężarówki/autobusu

żeton limuzyny/motorówki



żeton śmigłowca



żeton baterii



kości



karty mutantów specjalnych



żeton wyjścia na dach



żetony przełącznika



żetony włazu



żeton beczki



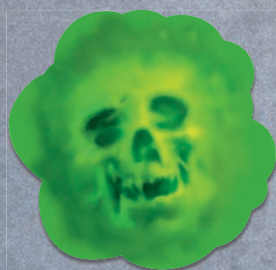
karty chaosu do trybu jeden na wszystkich



karty chaosu dla trybu kooperacji i solo



żeton toksycznej chmury



figurki mutantów



figurka i planszетка KAFAR-a



PLANSZA

W pudełku znajdziesz 3 dwustronne plansze. Każdy z odcinków korzysta z dwóch z nich (za wyjątkiem odcinka 5: Godzina zero, który korzysta także z tyłu pudełka). Dokładne przygotowanie do rozgrywki znajdziesz w opisach poszczególnych odcinków (scenariuszy).

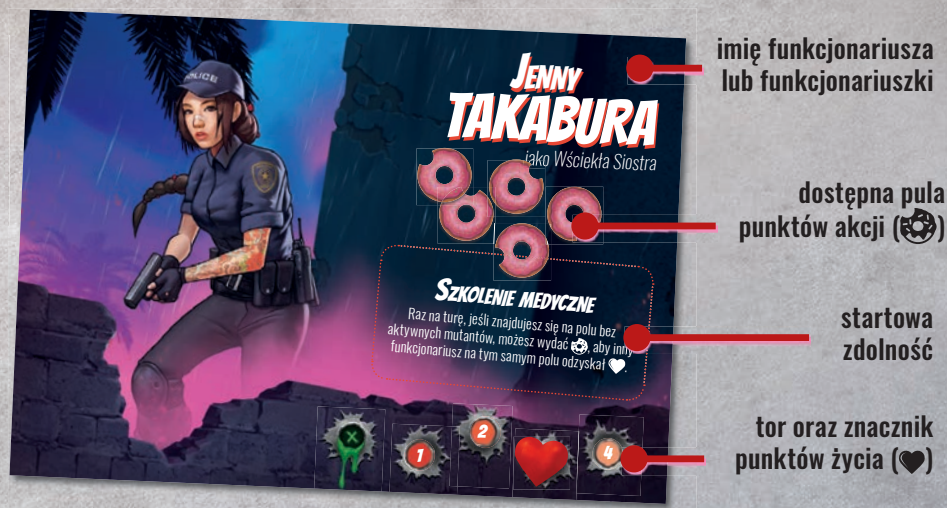
PRZESZKODY



Przeszkodami są żetony, które całkowicie zastępują pola, na których się znajdują. Są nimi przykładowo: radiowóz i ciężarówka (ale już nie beczki, włazy itp.). Co do zasady żadna z postaci nie może się poruszyć na pole zajęte przez przeszkodę. Mutanty nie mogą być na nich wystawiane. Jeżeli w fazie wydarzeń na polu z przeszkodą miałyby się pojawić skrzynia, pudło albo cywil, gracz kierujący policjantami decyduje, na którym z sąsiadujących pól pojawi się dany żeton (za sąsiadujące uważa się także pola znajdujące się bezpośrednio po skosie). Radiowóz, samochód cywilny oraz limuzyna mogą być zbiorczo określane jako samochody. Natomiast ciężarówka oraz autobus nie są samochodami na potrzeby gry.

PLANSZETKI FUNKCJONARIUSZY

W grze występują zarówno funkcjonariusze, jak i funkcjonariuszki HCPD. Dla uproszczenia w dalszej części instrukcji będziemy ich zbiorczo określać mianem funkcjonariuszy lub, zamiennie, policjantów.



imię funkcjonariusza
lub funkcjonariuszki

dostępna pula
punktów akcji (🌀)

startowa
zdolność

tor oraz znacznik
punktów życia (♥)

Punkty Akcji 🌀

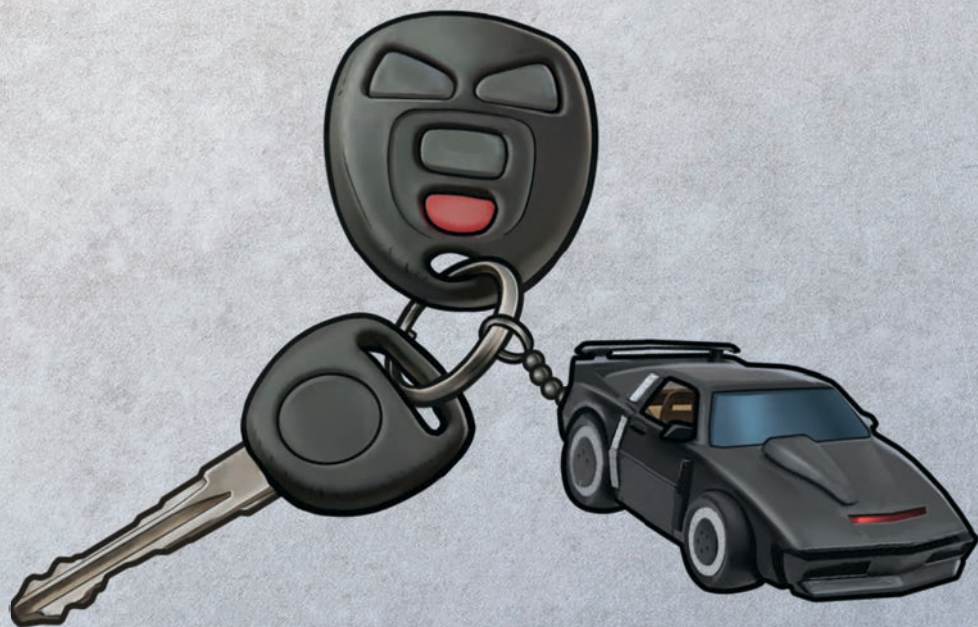
Domyślnie wszyscy policjanci posiadają 5 punktów akcji, oznaczanych żetonami pączków. Wykonując akcję danym funkcjonariuszem, należy wydać odpowiednią liczbę punktów akcji. Wydane punkty akcji oznacza się, zdejmując żetony pączków z planszетки tegoż funkcjonariusza. 🌀 ulegają pełnej regeneracji w fazie wydarzeń – gracze po prostu ponownie kładą żetony pączków na planszettekach funkcjonariuszy. Liczba 🌀, którymi dysponują policjanci, może ulegać zmianie w wyniku działania niektórych efektów kart.

Punkty Życia ♥

Punkty życia reprezentują aktualny stan zdrowia oraz vitalność funkcjonariuszy. Na początku rozgrywki każdy policjant dysponuje maksymalną liczbą ♥, oznaczoną na torze punktów życia na jego planszecie. Jeżeli w trakcie gry ♥ funkcjonariusza spadną do zera, zostaje on ogtuszony do końca rundy.

Zdolność startowa

Każdy z funkcjonariuszy dysponuje unikalną zdolnością startową, opisaną na jego planszecie. Umiejętne wykorzystywanie zdolności policjantów zazwyczaj będzie kluczem do zwycięstwa drużyny stróżów prawa!



KTO JEST KIM W HARD CITY

FUNKCJONARIUSZE

Dzielne kobiety i niemniej odważni mężczyźni z Departamentu Policji Hard City stanowią prawdziwy kwiat obywateli miasta... i są jedyną nadzieją na jego uratowanie w obliczu inwazji mutantów. Żeby sprostać wyzwaniu będą musieli się wspierać na wyżyny swych umiejętności, pracując jako drużyna i wspierając się wzajemnie zdolnościami oraz posiadanymi zasobami.

Podstawowe zasady, którymi cechuje się rozgrywka w roli funkcjonariusza:

- ◆ Każdy policjant wykonuje swoją turę raz na rundę. W trakcie tury wykonuje tyle akcji, ile chce, o ile jest w stanie za nie zapłacić punktami akcji (🔧).
- ◆ Otrzymując obrażenia (🔧), gracz kierujący funkcjonariuszem powinien obniżyć ❤️ swojego bohatera, odpowiednio przesuwając znacznik na torze zdrowia. Gdy liczba ❤️ policjanta spadnie do zera zostaje on/a ogłuszony/a.



CYWILE

Przerażeni cywile miotają się w panice po ulicach Hard City, uciekając przed mutantami Doktora Zero. Są bezbronni, a ich uratowanie to jeden z głównych celów funkcjonariuszy w wielu odcinkach.

- ◆ Cywil może się poruszyć jedynie dzięki eskorcie funkcjonariusza bądź w wyniku działania specjalnej zasady.
- ◆ Cywile posiadają zaledwie jeden ❤️. Jeżeli cywil otrzyma przynajmniej jedno 🔧, ginie, a jego żeton należy usunąć z planszy.



DOKTOR ZERO

Niegdyś szef potężnego przedsiębiorstwa Zero Corp. Dziś szalenie zły geniusz, któremu zamarzyło się przejęcie kontroli nad Hard City (a następnie nad całym światem!) rękami swoich przerażających zmutowanych stworów.

- ◆ W zależności od wybranego trybu rozgrywki jego działaniami będzie kierować jeden z graczy albo mechanizmy samej gry.
- ◆ Doktor Zero rozgrywa swoją turę po turze każdego z funkcjonariuszy. Najpierw może zagrać kartę natychmiastową, a następnie musi wykonać jedną akcję.



MUTANTY

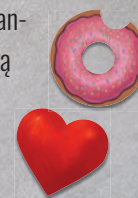
Są nimi pechowi obywatele Hard City, którzy zostali wystawieni na działanie stworzonego przez Doktora Zero mutagenu. Łotr kontroluje ich umysły za pomocą telepatycznego neurotransmitera.

- ◆ Każdy zwykły mutant może poruszyć się maksymalnie o 2 pola na turę.
- ◆ Po otrzymaniu 🔧 zwykły mutant zostaje ogłuszony. Jego figurkę należy położyć w miejscu, w którym się znajduje.
- ◆ Gdy zwykły mutant otrzyma 🔧🔧 lub więcej, ginie. Analogicznie, ogłuszony mutant ginie, kiedy otrzyma 🔧 lub więcej.
- ◆ Zabitego mutantą należy zdjąć z planszy – wraca on do zasobów Doktora Zero, który będzie mógł ponownie wystawić go na ulice miasta w swoich kolejnych turach.
- ◆ Specjalne rodzaje mutantów (zmutowane szczury oraz żołnierze) posiadają swój własny zestaw zasad opisanych na ich kartach.
- ◆ Jeżeli w instrukcji mowa o **mutantach**, należy przez to rozumieć wszystkie rodzaje mutantów (zwykłe i specjalne).



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Wybierzcie odcinek, który chcielibyście rozegrać.
2. Weźcie planszетkę odcinka. Plansze dedykowane temu odcinkowi ułóżcie na środku stołu.
3. Weźcie specjalną kartę odcinka i umieśćcie ją obok planszy (stroną z oznaczeniem wariantu „1 na wszystkich” ku górze).
4. Wybierzcie gracza, który wcieli się w rolę Doktora Zero. Pozostali przejmą kontrolę nad poczynaniami policji. Doktor Zero bierze figurki zwykłych mutantów, KAFAR-a oraz innych specjalnych mutantów (jeżeli rozgrywany odcinek przewiduje ich użycie) wraz z odpowiadającymi im kartami lub planszетkami. Wszystkie te elementy umieszcza blisko siebie, tak aby mieć do nich łatwy dostęp.
5. Następnie Doktor Zero tasuje talię kart chaosu, talię kart wydarzeń oraz oddzielnie dwie talie kart ekwipunku (policyjnego i cywilnego). Wszystkie talie w formie zakrytych stosów umieszcza blisko siebie.
6. Przygotujcie talię ujęć. Każdy odcinek korzysta z konkretnych kart. Na dole każdej karty ujęcia znajdziecie numer wskazujący, w których odcinkach dana karta jest wykorzystywana. Połóżcie obok planszy kartę czołówki (wskazaną w opisie na planszетce odcinka), a pozostałe karty potasujcie. Talię w formie zakrytego stosu umieśćcie po lewej stronie od karty czołówki. W pobliżu połóżcie także znacznik klapsa.
7. Tor zwycięstwa połóżcie obok planszy. Umieśćcie na nim (na polach o wartości 0) znaczniki porządku, chaosu oraz eksterminacji.
8. W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce należy przydzielić graczom odpowiednią liczbę funkcjonariuszy.
 - ◆ W rozgrywce 2-osobowej jeden z graczy wcieli się w Doktora Zero, drugi zaś kontroluje 4 funkcjonariuszy.
 - ◆ W rozgrywce 3-osobowej jeden z graczy wcieli się w Doktora Zero, pozostali zaś kontrolują po 2 funkcjonariuszy.
 - ◆ W rozgrywce 4- i 5-osobowej jeden z graczy wcieli się w Doktora Zero, pozostali zaś kontrolują po 1 funkcjonariuszu (oznacza to, że podczas gry w gronie 4 osób, używa się tylko 3 funkcjonariuszy).
9. Gracze kontrolujący działania policji wybierają funkcjonariuszy, którymi pokierują. Następnie otrzymują wszystkie elementy związane z wybraną postacią lub postaciami: figurki, planszетki, znaczniki ♥ i ☠ oraz karty zdolności.
10. Policjanci umieszczają znaczniki ♥ oraz ☠ na odpowiednich polach planszетek funkcjonariuszy. Policjanci rozpoczynają grę, posiadając maksymalną liczbę punktów życia (za wyjątkiem Donathana Johnsona, który posiada na starcie 6 punktów życia i może w trakcie rozgrywki zwiększyć maksymalną liczbę ♥ dzięki karcie zdolności).
11. Policjanci tasują (osobno) swoje karty zdolności i umieszczają je obok planszетek odpowiednich funkcjonariuszy.
12. Wszystkie dodatkowe elementy wskazane przez opis na planszетce odcinka umieśćcie obok planszy.
13. Listę dalszych kroków przygotowania do rozgrywki znajdziecie na planszетce rozgrywanego odcinka. Po ich wykonaniu możecie rozpocząć grę!



DOSTOSOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI: SOJUSZNICZY

Aby nieco ułatwić grę stronie prawa i porządku, możecie zdecydować o przydzieleniu im sojuszników. Kilku z nich można znaleźć w dodatkach, podstawowa wersja gry zawiera policyjnego psa Kłta.

Sojusznik może być aktywowany raz w każdej turze funkcjonariusza. Podczas aktywacji sojusznika należy wykonać nim akcję opisaną na jego karcie. Sojusznicy traktowani są tak, jak funkcjonariusze (na potrzeby efektów kart chaosu oraz zasad przeprowadzania ataków oraz ruchu). Posiadają swoje tory życia i w normalny sposób mogą otrzymywać ☠. Jeżeli stracą ostatni ♥, giną, zostają usunięci z planszy i nie mogą zostać wykorzystani w dalszej części odcinka, aczkolwiek Doktor Zero nigdy nie otrzymuje za to punktów zwycięstwa ani nie dobiera karty chaosu. Ponadto niektórzy sojusznicy posiadają swoją własną talię zdolności, którą można (ale nie trzeba) wykorzystać w grze. Jeżeli zdecydujecie o jej użyciu, sojusznik będzie zdobywał nowe zdolności w taki sam sposób, jak funkcjonariusze (przy czym o wyborze karty zdolności spośród dwóch dobranych decydują kolektywnie gracze reprezentujący prawo).





OPIS ROZGRYWKI

Hard City oparte jest o różnorodne scenariusze zwane odcinkami. Wybrany do gry odcinek określa cel, jaki będzie przyświecał graczom, układ planszy oraz zestaw specjalnych reguł. Tym samym charakter rozgrywki będzie znacząco odmienny w zależności od rozgrywanego odcinka. Jednakże wszystkie scenariusze opierają się o przedstawiony poniżej schemat rozgrywki.

RUNDA

Gra podzielona jest na rundy. Każda runda z kolei podzielona jest na 2 fazy, podczas których należy wykonać opisane poniżej działania. Ważne jest odróżnienie rundy (fragmentu gry rozgrywanego się wg opisanego niżej schematu) oraz tury (działań poszczególnych graczy stanowiących fragment rundy).

1. Faza wydarzeń

- ♦ odnowienie ❤️ ogłuszonych funkcjonariuszy;
- ♦ odnowienie 🌀 funkcjonariuszy;
- ♦ zastosowanie zasad specjalnych określonych na planszeczce odcinka;
- ♦ dobranie 1 karty ujęcia;
- ♦ dobranie kart przez Doktora Zero;

2. Faza akcji

- ♦ aktywacja (tura) pierwszego z funkcjonariuszy;
- ♦ tura Doktora Zero;
- ♦ aktywacja (tura) drugiego z funkcjonariuszy;
- ♦ tura Doktora Zero;
- ♦ aktywacja (tura) trzeciego z funkcjonariuszy;
- ♦ tura Doktora Zero;
- ♦ aktywacja (tura) czwartego z funkcjonariuszy (nie wykonuje się tego działania w grze 4-osobowej);
- ♦ tura Doktora Zero (nie wykonuje się tego działania w grze 4-osobowej);

FAZA WYDARZEŃ

Każda runda gry rozpoczyna się od fazy wydarzeń, którą należy przeprowadzić w następującej kolejności:

1. Przywróćcie do pełni zdrowia wszystkich ogłuszonych funkcjonariuszy. Pamiętajcie, że policjanci, którzy nie zostali ogłuszeni, nie odzyskują w tym kroku żadnych punktów życia.
2. Przywróćcie wszystkim funkcjonariuszom wszystkie punkty akcji (czyli w większości przypadków 5), kładąc żetony pączków na planszetchkach policjantów.
3. Wykonajcie instrukcje opisane na planszeczce rozgrywanego odcinka w sekcji **Początek rundy**.
4. Dobierzcie kartę ujęcia i połóżcie ją obok planszy, po prawej stronie od (w pierwszej rundzie) karty czołówki lub (w kolejnych rundach) karty ujęcia wyłożonej we wcześniejszym etapie gry.
5. Doktor Zero dobiera tyle kart chaosu, ilu funkcjonariuszy bierze udział w rozgrywce (czyli 4 w grze 2- i 3-osobowej albo 3 w grze 4-osobowej). Uwaga: wyjątkowo w pierwszej rundzie gry Doktor Zero zawsze dobiera 4 karty niezależnie od liczby funkcjonariuszy.

UJĘCIA




Ujęcia to unikalne, jednorazowe akcje, które mogą zostać wykonane przez funkcjonariuszy, jeżeli spełnione zostaną określone warunki. Gracze kontrolujący policjantów powinni wspólnie decydować o użyciu którejś z kart ujęć.



Kiedy nowa karta ujęcia zostanie dobrana z talii, należy ją umieścić po prawej stronie karty wyłożonej wcześniej.

Tworzyć one będą sekwencję scen niczym na taśmie filmowej. Gdy policjanci spełnią wymagania któregoś ujęcia i zdecydują się go użyć, należy położyć na karcie tego ujęcia znacznik klapsa. Karta ujęcia, na której znajduje się klaps, nie może zostać ponownie użyta. Nie można także użyć ujęć znajdujących się po lewej stronie karty, na której leży klaps. Znacznik klapsa porusza się tylko w jednym kierunku – do przodu, niczym film.

W grze nie może się znajdować więcej niż 5 kart ujęć (wliczając w to kartę czołówki). Po dołożeniu piątej karty ujęcia, w kolejnych fazach wydarzeń należy pomijać krok dobrania karty ujęcia.

FAZA AKCJI

Po wykonaniu wszystkich kroków fazy wydarzeń Doktor Zero oraz funkcjonariusze będą naprzemiennie wykonywać swoje tury. Rundę kończy tura Doktora Zero następująca po aktywacji (turze) ostatniego policjanta. Jeżeli po turze Doktora Zero nie ma żadnego policjanta, który nie jest ogłuszony i dysponuje , runda się kończy. Oznacza to, że w niektórych rundach Doktor Zero wykona mniej swoich tur niż w innych (np. jeżeli wskutek ogłuszenia funkcjonariusz nie może zostać w danej rundzie aktywowany, w takiej sytuacji Doktor Zero nie wykonuje swojej tury, która normalnie miałaby miejsca po aktywacji tegoż funkcjonariusza).




W turze funkcjonariuszy gracze wspólnie decydują, który z policjantów zostanie aktywowany. W jednej turze można aktywować jednego funkcjonariusza i to takiego, który nie został wcześniej aktywowany w tej rundzie. Aktywowany policjant wykonuje tyle akcji, ile chce, pod warunkiem, że dysponuje odpowiednią liczbą . Nie ma obowiązku wydawania wszystkich , lecz punkty niewykorzystane przepadają wraz z końcem tury aktywowanego funkcjonariusza.

W turze Doktora Zero gracz kierujący łotrem może najpierw zagrać kartę „natychmiastową”. Następnie musi wykonać jedno z poniższych działań:

- ♦ zagrać wybraną kartę akcji z ręki i wykonać jej efekt opisany w polu tekstowym;
- ♦ zagrać dowolną kartę z ręki i wykonać 2 podstawowe akcje, których siłę określają symbole na dole karty;
- ♦ dobrać 1 kartę z talii chaosu.


Szczegółowy opis tury Doktora na stronie 13.

TURA FUNKCJONARIUSZA

Funkcjonariusz wybrany do aktywacji wykonuje w swojej turze akcje, płacąc za nie . Nie ma ograniczenia co do liczby lub rodzaju wykonywanych akcji – jedynym warunkiem jest posiadanie przez policjanta niewykorzystanych . Wydając , gracz kierujący aktywowanym funkcjonariuszem powinien na bieżąco zdejmować z jego planszетки odpowiednią liczbę żetonów pączków – w ten sposób będzie możliwe łatwe ustalenie, iloma niewykorzystanymi punktami dysponuje jeszcze dany policjant.

Niektórzy funkcjonariusze mogą wykonywać specjalne akcje (dzięki zdolnościom startowym lub zdobywanym w późniejszym etapie gry kartom zdolności). Wszyscy natomiast mogą korzystać z opisanych poniżej akcji podstawowych.

Ruch


Wydaj funkcjonariuszem , aby poruszyć go o 1 albo 2 pola na planszy (uwaga: dozwolony jest ruch po skosie). Funkcjonariusz może poruszać się poprzez pola zajmowane

AKTYWNI FUNKCJONARIUSZE, AKTYWNE MUTANTY


Niektóre z zasad odnoszą się do aktywnych funkcjonariuszy lub aktywnych mutantów.

Aktywnym funkcjonariuszem jest policjant, który aktualnie wykonuje akcje podczas swojej tury.

Aktywnym mutantem jest mutant, który znajduje się na planszy i nie jest ogłuszony (czyli jego figurka nie została położona).


przez innych policjantów, cywilów oraz żetony niebędące przeszkodami. Nie może natomiast poruszać się przez pola zajęte przez przeszkody (żetony, które w pełni pokrywają dane pole, takie jak radiowóz albo ciężarówka). Funkcjonariusze mogą wchodzić na pola zajęte przez mutantów, a także te pola opuszczać. Jednakże, opuszczając pole zajęte przez 1 lub więcej mutantów (aktywnych, czyli nieogłuszonych), funkcjonariusz traci  (niezależnie od tego, ilu mutantów znajdowało się na polu opuszczanym przez policjanta).

Otwieranie skrzyń i pudeł [darmowe]


W trakcie gry funkcjonariusze będą mieli okazję zdobyć ekwipunek dzięki znajdującym się na planszy skrzyniom z zaopatrzeniem policyjnym oraz pudłom ze sprzętem cywilnym. Aktywny policjant może otworzyć skrzynię lub pudło, gdy znajduje się na tym samym polu co one. Akcja otwierania skrzyń lub pudeł nie wymaga wydawania żadnych . Po otwarciu funkcjonariusz, który to zrobił, zdejmuje z planszy żeton skrzyni/pudła, po czym dobiera kartę ekwipunku z właściwej talii (ekwipunku policyjnego albo cywilnego) i umieszcza ją odkrytą na swojej planszecie.

Otwieranie skrzyń i pudeł możliwe jest w trakcie wykonywania ruchu. Przykładowo gdy funkcjonariusz wykonuje ruch o 2 pola, to jeśli na pierwszym polu, na które się poruszył, znajduje się skrzynia lub pudło, może je otworzyć, zdobyć ekwipunek, a następnie kontynuować wykonywanie akcji ruchu. Nie ma limitu ekwipunku, który może nieść funkcjonariusz.

Eskortowanie cywilów [darmowe]





W niektórych odcinkach cywile odgrywają bardzo istotną rolę. Reprezentujące ich żetony nigdy nie przemieszczają się same, mogą jednak być eskortowane przez funkcjonariuszy. Kiedy policjant opuszcza pole z żetonem cywila, może zabrać go ze sobą na pole, na które się przemieszcza. Podczas ruchu funkcjonariusz może zostawić cywila na dowolnym polu, przez które przeszedł. Może także przemieścić się z nim o wiele pól, o ile dysponuje  na wykonanie akcji ruchu. Gdy








funkcjonariusz eskortujący cywila opuszcza pole zajmowane przez 1 lub więcej aktywnych mutantów, gracz, który nim kieruje, może przydzielić  albo funkcjonariuszowi, albo cywilowi (powodując jego śmierć i usunięcie z planszy). Funkcjonariusz może naraz eskortować tylko 1 cywila.



Szybki strzał []

Jeżeli funkcjonariusz znajduje się na polu, na którym nie ma żadnego aktywnego (nieogłuszonego) mutanta, może oddać szybki strzał. Policjant może za cel strzału obrać dowolne pole na całej planszy, na którym znajdują się jakieś mutanty (aktywne lub ogłuszone), ale na którym nie ma cywilów ani funkcjonariuszy. Funkcjonariusz za cel strzału nie może także wybrać pola, na którym sam przebywa. Poza powyższymi warunkami, nie ma ograniczeń, co do miejsca, które może być celem strzału. O ile zasady rozgrywanego odcinka nie stanowią inaczej, żaden żeton czy figurka nie blokuje funkcjonariuszowi linii strzału.



Oddając strzał, policjant rzuca jednocześnie 2 kośćmi. Liczba wyrzuconych symboli trafienia oznacza, ile  funkcjonariusz będzie mógł zadać. Jeżeli na polu, w które celował policjant, znajduje się kilka mutantów, gracz kierujący funkcjonariuszem decyduje, w jaki sposób przydzieli  – ma możliwość rozdzielenia ich pomiędzy kilka mutantów lub zaaplikowanie wszystkich wyłącznie jednemu z nich. Jedno  powoduje ogłuszenie mutanta lub zabicie mutanta, który został ogłuszony wcześniej. Ogłuszonego mutanta należy położyć na polu, na którym się znajduje. Do momentu, w którym Doktor Zero nie przywróci mu przytomności, nie może on wykonywać żadnych działań. Przydzielenie nieogłuszonemu mutantowi  powoduje jego natychmiastową śmierć i zdjęcie z planszy.

Wyrzucenie przez funkcjonariusza symbolu  na kości oznacza chybienie i brak obrażeń. Za każdy taki symbol funkcjonariusz może jednak wydać , aby zmienić go w trafienie zadające . Wyrzucenie symbolu  przez funkcjonariusza umożliwia Doktorowi Zero zagranie niektórych kart reakcji w turze tego funkcjonariusza. Doktor może to uczynić dopiero po podjęciu przez policjanta decyzji o ewentualnej zamianie  na trafienie, ale niezależnie od tego czy doszło do zamiany, czy nie.


Strzał mierzony []

Strzał mierzony jest akcją, którą należy wykonywać z wykorzystaniem zasad szybkiego strzału z jedną istotną różnicą. Policjant, który ją wykonuje, nie rzuca kośćmi, lecz po prostu zadaje   jednemu wybranemu mutantowi znajdującemu się na polu, które obrał za cel.


Walka wręcz []


Akcję walki wręcz może wykonać funkcjonariusz, który znajduje się na polu z przynajmniej 1 mutantem, także wtedy, gdy na tym samym polu znajduje się inny funkcjonariusz bądź cywil. Podczas walki wręcz policjant rzuca tylko 1 kością. Podobnie jak w przypadku szybkiego strzału gracz kierujący funkcjonariuszem dowolnie rozdziela zadane  pomiędzy mutanty, ale nie może ich zabijać – walka wręcz może doprowadzić najwyżej do ogłuszenia mutanta. Wyrzucenie na kości symbolu  ma takie same konsekwencje jak w przypadku akcji szybkiego strzału.


Przekazywanie ekwipunku []

Jeżeli na jednym polu znajduje się 2 lub więcej funkcjonariuszy, aktywny policjant może wydać , aby wziąć kartę ekwipunku od innego funkcjonariusza albo żeby przekazać kartę ekwipunku innemu funkcjonariuszowi na tym samym polu. Nie ma limitu ekwipunku, który może nieść funkcjonariusz.





Użycie ekwipunku []




Korzystając z posiadanego ekwipunku, funkcjonariusz powinien wydać , po czym wykonać efekt opisany na karcie używanego przedmiotu. Po zakończeniu wykonywania tej akcji wykorzystaną kartę ekwipunku należy odrzucić na stos kart odrzuconych odpowiedniej talii ekwipunku.

Jeżeli używana karta ekwipunku nakazuje funkcjonariuszowi wykonanie kolejnej akcji (np. walki wręcz albo szybkiego strzału), to przeprowadzenie tej akcji nie wymaga wydania dodatkowych .




KOŚCI

W trakcie rozgrywki gracze będą korzystać z różnej liczby kości w zależności od wykonywanej akcji. Na kościach możliwe jest wyrzucenie różnych symboli: /  (jedno lub dwa trafienia),  oraz pustej ścianki (brak jakiegokolwiek efektu).

Wyrzucenie przez funkcjonariusza symbolu  na kości oznacza chybienie i brak obrażeń (tak jakby wypadła pusta ścianka). Za każdy taki symbol funkcjonariusz może jednak wydać , aby zmienić go w trafienie zadające  (o tym, czy skorzystać z tej możliwości, gracz kierujący policjantem powinien zdecydować przed ewentualnym zagranie karty reakcji przez Doktora Zero).

Używanie zdolności [różny koszt]

W niektórych przypadkach użycie zdolności wymaga wydania przez danego funkcjonariusza określonej liczby . Wszelkie szczegółowe zasady przedstawione zostały w opisach zdolności (na planszetch funkcjonariuszy lub kartach zdolności).

Zdolności funkcjonariuszy

Każdy funkcjonariusz posiada unikalną zdolność startową opisaną na jego planszecie. W trakcie rozgrywki policjanci mogą zyskiwać kolejne zdolności dzięki kartom zdolności.


Karty Zdolności

Każdy funkcjonariusz dysponuje własną talią kart zdolności. Każdy funkcjonariusz otrzyma nową zdolność, gdy zostanie zabitych łącznie 10 mutantów. Gdy to się stanie, każdy z funkcjonariuszy dobiera 2 karty ze swojej talii kart zdolności i 1 z nich zatrzymuje, kładąc ją na planszecie policjanta. Drugą, niewybraną kartę należy wstawić do talii kart zdolności danej

go funkcjonariusza. Policjanci mogą zacząć korzystać ze zdolności niezwłocznie po ich otrzymaniu.

Liczbę zabitych mutantów oznacza się na torze zwycięstwa. Ilekroć którykolwiek z funkcjonariuszy zabije mutantą, należy przesunąć znacznik eksterminacji do przodu na kolejne pole. Po zabiciu dziesiątego mutantą znacznik eksterminacji należy ponownie umieścić na polu 0, zaś wszyscy funkcjonariusze otrzymują nową zdolność (tak jak opisano powyżej). Jeśli któryś z funkcjonariuszy zabije jednocześnie kilka mutantów i doprowadzi w ten sposób znacznik eksterminacji do maksymalnej wartości to ewentualne kolejne punkty eksterminacji nie przepadają, a należy kontynuować podliczanie od zera.

Koniec tury funkcjonariusza


Gdy gracz kierujący funkcjonariuszem uzna, że wykonał nim tyle akcji, ile chciał, wszystkie niezużyte  należy usunąć z planszki tego funkcjonariusza. Tura tego policjanta się kończy, do końca rundy nie będzie mógł wykonać już żadnych akcji.

TURA DOKTORA ZERO

Po zakończeniu tury funkcjonariusza do działania przechodzi Doktor Zero. Wykonywanie przez niego akcji rządzi się innym zestawem zasad, który bazuje na zagrywanych przez łotra kartach chaosu.

Karty chaosu

Talia kart chaosu zawiera 4 typy kart:

- ♦ Karty natychmiastowe: W każdej turze przed wykonaniem jakiegokolwiek innej akcji Doktor Zero może zagrać jedną kartę tego typu i wprowadzić w życie jej efekt, opisany w polu tekstowym.
- ♦ Karty akcji: Doktor Zero może je zagrywać celem wprowadzenia w życie efektu opisanego w polu tekstowym.
- ♦ Karty reakcji: Mogą być zagrywane w sytuacjach opisanych na tych kartach (przykładowo karta Ugryzienie może zostać zagrana, gdy któryś z funkcjonariuszy wyrzuci na kości symbol ). Karty tego typu mogą być jako jedyne zagrywane przez Doktora Zero poza jego turą. Po zagraniu karty reakcji Doktor Zero dobiera kartę chaosu z talii.
- ♦ Karty specjalne: Ich działanie różni się w zależności od rozgrywanego odcinka. Opis efektu takiej karty znajduje się na specjalnej karcie odcinka.

AKCJE PODSTAWOWE DOKTORA ZERO



Wystawienie mutantów



Ruch mutantów



Atak mutantami



Nazwa karty

Typ karty

Efekt

Akcje podstawowe

W swojej turze Doktor Zero **może** zagrać najpierw 1 kartę natychmiastową, następnie **musi** wykonać 1 spośród 3 dostępnych akcji:

- ♦ Zagranie karty akcji i wprowadzenie w życie jej efektu opisanego w polu tekstowym;
- ♦ Zagranie dowolnej karty (niezależnie od typu) i wykonanie 2 spośród 3 podstawowych akcji o sile wskazanej przez symbole na dole karty (bez wprowadzania w życie efektu opisanego w polu tekstowym zagranej karty);
- ♦ Dobranie 1 karty chaosu z talii.

Odrzucanie kart chaosu i tasowanie talii

Po zagraniu i rozpatrzeniu karty chaosu przez Doktora Zero należy umieścić ją na wierzchu stosu odrzuconych kart chaosu, tuż obok talii kart chaosu. Kiedy talia chaosu ulegnie wyczerpaniu Doktor Zero powinien natychmiast potasować stos odrzuconych kart chaosu i stworzyć z niego nową talię chaosu.

Akcje podstawowe

Każda karta chaosu posiada w swojej dolnej części 3 symbole podstawowych akcji. Te symbole to od lewej:

- ♦ liczba nowych mutantów, które Doktor Zero może wystawić na planszę
- ♦ liczba mutantów, które będzie mógł poruszyć Doktor Zero
- ♦ liczba mutantów, które będą mogły wykonać atak

Po tym jak Doktor Zero wybierze, które 2 podstawowe akcje chce przeprowadzić, wykonuje je w dowolnej kolejności, za każdym razem wybierając do aktywacji dowolnego mutantą (respektując ograniczenia, patrz str. 14). Dozwolone jest przeplatanie akcji podstawowych, patrz: przykład poniżej.

Doktor Zero zagrywa kartę z zamiarem wykonania akcji podstawowych. Spośród 3 dostępnych akcji wybiera akcję ruchu oraz akcję ataku. Obie te akcje mają siłę 2, ponieważ zarówno przy symbolu ataku, jak i ruchu na karcie widnieje liczba 2. Doktor Zero może wykonać oba ruchy, a następnie przeprowadzić oba ataki, jednakże ma również możliwość wykonania akcji naprzemiennie, czyli poruszenia się, zaatakowania, kolejnego poruszenia i znów zaatakowania, czy też wykonanie tej sekwencji w dowolnie wybranej przez siebie kolejności.

Wystawianie mutantów

Doktor Zero może umieścić na planszy maksymalnie tyle mutantów, ile wskazuje zagra na przez niego karta (jeśli chce, może umieścić mniej). Mutanty mogą być umieszczane tylko w strefie wystawiania, którą określa planszетка rozgrywanego odcinka. Doktor Zero nie może wystawić mutantą na polu zajęтым przez żeton przeszkody. Może natomiast wystawiać ich na polach, na których znajdują się cywile, funkcjonariusze lub inne mutanty. W jednej turze na każdym polu Doktor może wystawić maksymalnie jednego mutantą. Nie ma natomiast przeszkód, aby wystawiać mutanty na polach, na których znajdują się inne mutanty wystawione tam w poprzednich turach.

Wystawianie specjalnych mutantów

Jeżeli rozgrywany odcinek przewiduje wykorzystanie specjalnych mutantów (zmutowanych szczurów lub żołnierzy), Doktor Zero może umieszczać ich na planszy, tak jak zwykłe mutanty – nie może jednak wystawić ich więcej niż przewidują zasady określone na planszette odcinka. Po zabiciu i usunięciu z planszy specjalnego mutantą Doktor Zero będzie miał możliwość ponownie go wystawić.

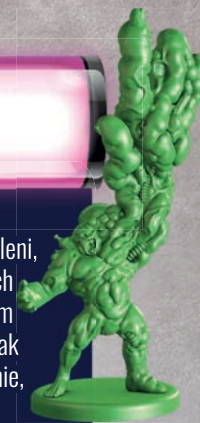
Przykład: Doktor Zero zagrywa kartę chaosu, która pozwala mu wystawić 4 mutanty. Decyduje, że jednym z nich będzie zmutowany szczur, drugim zmutowany żołnierz, zaś pozostałe dwa będą zwykłymi mutantami.



NIEPOWSTRZYMANA HORDA

Jeżeli Doktor Zero wystawi na planszę wszystkie mutanty (zwykłe i specjalne), jakimi dysponuje w danym odcinku, a następnie w jakikolwiek sposób uzyska możliwość wystawienia kolejnych, to nie wystawia żadnego (nie należy korzystać z żadnych zamienników dla figurek), lecz w zamian za to otrzymuje natychmiast 1 punkt zwycięstwa. Nie jest istotne z wystawienia jakiej liczby mutantów Doktor musiał zrezygnować, 1 punkt zwycięstwa przysługuje za fakt otrzymania możliwości wystawienia mutantą/ów, nie zaś za każdego niewystawionego mutantą.

K.A.F.A.R.



Kapitan Armii Fanatyków Absolutnej Rozwałki – naukowcy, zwłaszcza ci szaleni, mają dziwną tendencję do wymyślania naprawdę pokręconych nazw dla swoich dzieł. KAFAR jest specjalnym mutantem dostępnym dla Doktora Zero w każdym odcinku i możliwym do wystawienia na planszę na takich samych zasadach, jak zwykły mutant, z jednym istotnym wyjątkiem – tylko raz na grę. Jeżeli zginie, Doktor Zero nie będzie mógł go wystawić ponownie w tym odcinku.

KAFAR posiada i tyle , ile punktów zwycięstwa posiadają funkcjonariusze w momencie jego wystawienia. Doktor Zero może aktywować go raz na rundę zamiast wykonywania normalnej (jednej z opisanych na str. 13) akcji (nadal jednak przed aktywacją KAFAR-a może zagrać kartę natychmiastową).

KAFAR posiada znaczniki i podobnie jak funkcjonariusze. Kiedy otrzymuje , traci i ginie, gdy straci ostatni punkt. Po jego zabiciu funkcjonariusze przesuwają znacznik eksterminacji o 4 pola do przodu (jeśli spowoduje to doprowadzenie licznika do wartości maksymalnej, to należy natychmiast kontynuować liczenie od zera).

Po aktywowaniu KAFAR-a Doktor Zero ma do dyspozycji i każdy może wydać na jedną z poniższych czynności (czynności można powtarzać oraz wykonywać w dowolnej kolejności):

- ♦ poruszyć go o 1 pole na pole sąsiadujące (także po skosie)
- ♦ zaatakować pole, na którym znajduje się KAFAR i zadać
- ♦ zaatakować pole sąsiadujące z polem, na którym znajduje się KAFAR (także po skosie) i zadać

Doktor Zero w żaden sposób nie może oddziaływać na KAFARA za pomocą kart chaosu. KAFAR nie może zostać ogłuszony, funkcjonariusze nie mogą z nim walczyć wręcz. Ponadto wszystkie szybkie strzały wymierzone w pole, na którym znajduje się KAFAR, zadają o mniej niż wynikałoby z rzutów kośćmi. Analogicznie jeżeli celem strzału mierzonego jest KAFAR lub inny mutant znajdujący się na polu z KAFAR-em akcja ta zadaje tylko (zamiast normalnych). KAFAR odzyskuje wszystkie na początku każdej rundy.

Poruszanie mutantów

Doktor Zero może poruszyć się maksymalnie tyloma mutantami, ile wskazuje liczba przy odpowiednim symbolu zagranej karty (jeśli chce, może poruszyć mniejszą liczbę mutantów). Każdym wybranym mutantem Doktor może poruszyć się maksymalnie o 2 pola (także po skosie). Nie można jednak wykonać dwukrotnie ruchu tym samym mutantem w tej samej turze. Zamiast wykonywania ruchu mutantem Doktor Zero może przywrócić przytomność ogłuszonemu mutantowi – figurkę takiego mutantą należy postawić na polu, na którym do tej pory leżała. Od tej pory uważa się go za aktywnego mutantą. Przywrócony do przytomności mutant nie może zostać poruszony w tej samej turze.

Przykład: Doktor Zero zagrywa kartę pozwalającą mu poruszyć 3 mutanty. Decyduje, że pierwszy z nich wykona ruch o 2 pola, zaś dwa inne przywróci do przytomności.

Atakowanie mutantami

Doktor Zero może wykonać maksymalnie tyle ataków, ile wskazuje liczba przy odpowiednim symbolu zagranej karty (jeśli chce, może wykonać mniejszą liczbę ataków). Atakować mogą jedynie mutanty znajdujące się na polu zajmowanym także przez przynajmniej 1 funkcjonariusza lub cywila. Każdy mutant może zaatakować tylko raz w każdej turze i zadać ☠. Celem ataku mutantą jest pole, na którym przebywa. Jeżeli znajduje się na nim kilku funkcjonariuszy/cywili, gracze kierujący policjantami decydują o tym, która postać otrzyma ☠. Jeżeli ☠ zostanie przydzielone funkcjonariuszowi, odejmuje on ♥ z posiadanej puli. Jeżeli ☠ zostanie przydzielone cywilowi, należy usunąć jego żeton z planszy. W szczególnych przypadkach mutanty mogą zadawać więcej ☠. W takiej sytuacji gracze kierujący policjantami analogicznie decydują, którym postaciom i w jakich proporcjach przydzielą ☠.

Ogłuszanie funkcjonariuszy

Funkcjonariusze rozpoczynają rozgrywkę z maksymalną pulą punktów życia, oznaczoną na planszetchach. Jeżeli w trakcie gry życie któregoś funkcjonariusza spadnie do zera, zostaje on ogłuszony do końca bieżącej rundy. Jego figurkę należy położyć na polu, na którym się znajduje. Żaden z graczy w żaden sposób nie może wpływać na ogłuszonego funkcjonariusza. Wraca on do gry z pełnią ♥ na początku następnej rundy gry – jego figurkę należy ponownie postawić na polu, na którym leżała. Podczas rozgrywki funkcjonariusz może zostać ogłuszony wielokrotnie. Każdorazowo po ogłuszeniu policjanta (niezależnie od tego w jaki sposób do niego doszło) Doktor Zero natychmiast dobiera 1 kartę chaosu.

KONIEC GRY

Warunek zakończenia rozgrywki opisany jest na planszecie wybranego odcinka. Generalnie gra kończy się zwycięstwem strony, która jako pierwsza zdobyła 7 punktów zwycięstwa, jednak sposób, w jaki te punkty mogą zostać zdobyte, zależy od odcinka. Do oznaczania liczby zdobytych punktów służy tor zwycięstwa oraz znaczniki porządku (punkty zwycięstwa funkcjonariuszy) i chaosu (punkty zwycięstwa Doktora Zero).

ROZGRYWANIE KAMPANII

Każdy odcinek Hard City stanowi osobne, zamknięte wyzwanie, zatem możecie śmiało rozgrywać je w dowolnej kolejności. Jeśli posiadacie stałą drużynę funkcjonariuszy i chcielibyście wziąć udział w epickiej historii rodem z hollywoodzkiego blockbustera, polecamy skorzystać z trybu kampanii. W tym trybie odcinki rozgrywane są dokładnie w takiej kolejności, w jakiej prezentuje je niniejsza instrukcja. Ponadto przestrzegać należy kilku dodatkowych zasad:

- ◆ Ekwipunek, który w danym odcinku pozyskali funkcjonariusze i który nie został przez nich użyty, może zostać przez nich zatrzymany i znajduje się na wyposażeniu funkcjonariuszy od początku kolejnego odcinka.
- ◆ Po każdym odcinku, który funkcjonariusze przegrali, każdy z nich zachowuje jedną wybraną zdolność, jaką pozyskał w tym odcinku, i rozpoczyna z nią następny odcinek.
- ◆ Każda wygrana funkcjonariuszy zmniejsza o 1 liczbę beczek umieszczonych na dachu podczas przygotowania rozgrywki w odcinku 5.



ZASADY WARIANTU SOLO ORAZ KOOPERACJI

Poniższe zasady umożliwiają 1-4 graczom rozegranie partii, w której jako zespół będą walczyć ze zautomatyzowaną wersją Doktora Zero zwaną AutoDokiem.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Wybierzcie odcinek, który chcielibyście rozegrać.
2. Weźcie planszетkę odcinka. Plansze dedykowane temu odcinkowi ułóżcie na środku stołu.
3. Weźcie specjalną kartę odcinka i umieśćcie ją obok planszy (stroną z oznaczeniem wariantów solo i kooperacyjnego ku górze).
4. Umieśćcie figurki mutantów oraz KAFAR-a wraz z jego planszетką obok planszy.
5. Potasujcie karty chaosu (przeznaczone do wariantów solo i kooperacyjnego), karty wydarzeń oraz (oddzielnie) obydwie typy kart ekwipunku. Utworzone z nich talie ułóżcie obok planszy.
6. Przygotujcie talię ujęć. Każdy odcinek korzysta z konkretnych kart. Na dole każdej karty ujęcia znajdziecie numer wskazujący, w których odcinkach dana karta jest wykorzystywana. Połóżcie obok planszy kartę czołówki (wskazaną w opisie na planszетce odcinka), a pozostałe karty potasujcie. Talię w formie zakrytego stosu umieśćcie po lewej stronie od karty czołówki. W pobliżu połóżcie także znacznik klapsa.
7. Tor zwycięstwa połóżcie obok planszy. Umieśćcie na nim (na polach o wartości 0) znaczniki porządku, chaosu oraz eksterminacji.
8. W zależności od liczby graczy należy przydzielić odpowiednią liczbę funkcjonariuszy..
 - ♦ W rozgrywce solo w grze biorą udział wszyscy 4 funkcjonariusze.
 - ♦ W rozgrywce 2-osobowej gracze kontrolują po 2 funkcjonariuszy.
 - ♦ W rozgrywce 3- i 4-osobowej gracze kontrolują tylko po 1 funkcjonariuszu.
9. Gracze wybierają funkcjonariuszy, którymi pokierują. Następnie otrzymują wszystkie elementy związane z wybraną postacią lub postaciami: figurki, planszетki, znaczniki ♥ oraz 🌀, karty zdolności.
10. Policjanci umieszczają znaczniki ♥ oraz 🌀 na odpowiednich polach planszетek funkcjonariuszy. Policjanci rozpoczynają grę, posiadając maksymalną liczbę punktów życia (za wyjątkiem Donathana Johnsona,

który posiada na starcie 6 punktów życia i może w trakcie rozgrywki zwiększyć maksymalną liczbę ♥ dzięki karcie zdolności).

11. Policjanci tasują (osobno) swoje karty zdolności i umieszczają je obok planszетek odpowiednich funkcjonariuszy.
12. Wszystkie dodatkowe elementy wskazane przez opis na planszетce odcinka umieśćcie obok planszy.
13. Listę dalszych kroków przygotowania do rozgrywki znajdziecie na planszетce rozgrywanego odcinka. Po ich wykonaniu możecie rozpocząć grę!

OPIS ROZGRYWKI

W trakcie rozgrywki solo i kooperacyjnej należy stosować wszystkie normalne, opisane wcześniej zasady z uwzględnieniem opisanych niżej wyjątków.

RUNDA GRY

Gra podzielona jest na rundy, które przebiegają bardzo podobnie jak w wariacie 1 na wszystkich.

Przebieg rundy:

1. Faza wydarzeń
 - ♦ odnowienie ♥ ogłuszonych funkcjonariuszy;
 - ♦ odnowienie 🌀 funkcjonariuszy;
 - ♦ zastosowanie zasad specjalnych określonych na planszетce odcinka;
 - ♦ dobranie 1 karty ujęcia;

ZŁOTA ZASADA WARIANTÓW SOLO I KOOPERACYJNEGO: WYBORY GRACZY

Ileokroć instrukcja lub tekst karty nie wskazuje precyzyjnie pola, celu, ścieżki ruchu itp. albo gdy efekt można rozpatrzeć na kilka sposobów, funkcjonariusze sami wybierają/decydują wedle własnego uznania. Oznacza to, że funkcjonariusze mogą wybierać rozwiązania, które sprzyjają ich celom.

Przykład 1: Jeżeli karta chaosu nakazuje wystawić na planszę 4 mutantów, funkcjonariusze mogą zdecydować, na których polach strefy wystawienia pojawią się przeciwnicy.

Przykład 2: Jeżeli karta chaosu nakazuje aktywować 2 mutantów, ale na planszy znajduje się ich więcej, policjanci decydują, które 2 z nich zostaną aktywowane.

2. Faza akcji


- ♦ aktywacja (tura) pierwszego z funkcjonariuszy i rozpatrzenie działań AutoDoka;
- ♦ aktywacja (tura) drugiego z funkcjonariuszy i rozpatrzenie działań AutoDoka;
- ♦ aktywacja (tura) trzeciego z funkcjonariuszy i rozpatrzenie działań AutoDoka;
- ♦ aktywacja (tura) czwartego z funkcjonariuszy i rozpatrzenie działań AutoDoka (nie wykonuje się tego działania w grze 3-osobowej);

FAZA WYDARZEŃ

Każda runda gry rozpoczyna się od fazy wydarzeń, którą należy przeprowadzić w następującej kolejności:

1. Przywróćcie do pełni zdrowia wszystkich ogłuszonych funkcjonariuszy. Pamiętajcie, że policjanci, którzy nie zostali ogłuszeni nie odzyskują w tym kroku żadnych punktów życia.
2. Przywróćcie wszystkim funkcjonariuszom wszystkie punkty akcji (czyli w większości przypadków 5), kładąc żetony pączków na planszetchach policjantów.
3. Wykonajcie instrukcje opisane na planszecie rozgrywanego odcinka w sekcji **Początek rundy**.
4. Dobierzcie kartę ujęcia i połóżcie ją obok planszy, po prawej stronie od (w pierwszej rundzie) karty czołówki lub (w kolejnych rundach) karty ujęcia wyłożonej we wcześniejszym etapie gry.

FAZA AKCJI



Po zakończeniu fazy wydarzeń funkcjonariusze wykonują swoje tury, wydając  i przeprowadzając akcje zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej. Pomijane są natomiast tury Doktora Zero. Zamiast tego, gracz kierujący funkcjonariuszem, który właśnie zakończył swoją aktywację, rozpatruje działania AutoDoka – ten fragment rozgrywki nadal uważa się za część tury aktywowanego funkcjonariusza, lecz reprezentuje on działanie zautomatyzowanego Doktora Zero.

Rozpatrzenie działań AutoDoka

1. Gracz kierujący funkcjonariuszem, który zakończył aktywację, dobiera 1 kartę chaosu.
2. Natychmiast rozpatruje efekt opisany w górnej części karty.
3. Jeżeli karta nakazuje, by ją odrzucić, należy umieścić ją na wierzchu stosu odrzuconych kart chaosu obok talii chaosu.

ZNACZNIKI PUNKTÓW AKCJI NA KARTACH CHAOSU



Niektóre karty chaosu nakazują funkcjonariuszom umieścić na nich znaczniki  (żetony pączków). Utraconych w ten sposób  funkcjonariusze nie odzyskują podczas fazy wydarzeń. Otrzymują je z powrotem dopiero, gdy pozwoli im na to treść karty.

4. Jeżeli karta nakazuje, by dodać ją do kolejki, należy położyć ją odkrytą obok planszy (rozpoczynając w ten sposób kolejkę) albo po skrajnie lewej stronie kolejki, czyli rzędu wyłożonych w ten sposób wcześniej kart chaosu.
5. Po dobraniu i rozpatrzeniu efektów wszystkich karty chaosu (efekt karty dobranej w kroku 1. może nakazywać dobranie kolejnych kart) gracz rozpatruje efekty opisane na dole wszystkich kart w kolejce (rozpatrzyć należy każdą kartę osobno w kolejności od lewej do prawej). Nie rozpatruje się w ten sposób kart dołożonych do kolejki w tej turze. Rozpatrzone karty należy odrzucić na stos odrzuconych kart chaosu (chyba że efekt karty stanowi inaczej).
6. Rozpoczyna się tura kolejnego funkcjonariusza bądź kończy się runda, jeżeli wszyscy policjanci wykonali już swoją aktywację.

Karty chaosu

Karty chaosu przeznaczone do wariantów solo i kooperacyjnego symulują działania, które normalnie wykonywałby gracz wcielający się w Doktora Zero. Każda z kart chaosu posiada 2 efekty.

ZWIETRZYLI KREW!

Dwukrotnie aktywuj tego samego mutantą w odległości 0-2 pól od aktywnego funkcjonariusza. Dodaj tę kartę do kolejki.
Priorytet: aktywny funkcjonariusz





Efekt opisany na górze karty jest rozpatrywany natychmiast po dobraniu karty z talii.



Efekt opisany na dole karty jest rozpatrywany wraz z innymi kartami dołożonymi do kolejki. O ile efekt nie stanowi inaczej, po rozpatrzeniu karty w ten sposób należy odłożyć ją na stos odrzuconych kart chaosu.

Karty chaosu przeznaczone do wariantów solo i kooperacyjnego działają inaczej niż karty przeznaczone do rozgrywki w trybie „1 na wszystkich” i wprowadzają nowe, opisane niżej terminy.

KAFAR W WARIANTACH SOLO I KOOPERACYJNYM

Niektóre z kart chaosu nakazują, by odłożyć je na bok i posiadają napis KAFAR z 1 wielką literą na dole karty. Karty tego rodzaju nigdy nie są dodawane do kolejki, lecz odkładane obok obszaru gry zgodnie z efektem opisanym na górze tych kart. W momencie, gdy z odłożonych na bok kart będzie możliwe ułożenie słowa KAFAR, zostaje on wystawiony w sąsiedztwie funkcjonariusza, który rozgrywa turę (lub, jeżeli jest to niemożliwe, tak blisko niego, jak się da). Wobec KAFAR-a należy stosować wszystkie zasady opisane wcześniej, z dwoma wyjątkami. KAFAR zawsze ma przynajmniej    (może mieć ich więcej, jeżeli został wystawiony w momencie, gdy funkcjonariusze zdobyli 5 lub 6 punktów zwycięstwa), natomiast nie posiada żadnych . Wykonuje akcje na takich samych zasadach, jak zwykłe mutanty w wariantach solo i kooperacyjnym. Kiedy zostanie zabity, odłożone na bok karty z literami należy umieścić na stosie odrzuconych kart chaosu.



Aktywacja i cele priorytetowe

Jeżeli karta chaosu nakazuje aktywowanie mutantą, należy wybrać mutantą i przeprowadzić nim 1 z poniższych akcji. Rodzaj akcji, którą wykona mutant, zależy od jego położenia na planszy.

1. Jeżeli mutant jest ogłuszony, odzyskuje przytomność i kończy aktywację.
2. Jeżeli mutant ma możliwość zaatakowania celu priorytetowego, atakuje go i kończy aktywację.
3. Jeżeli mutant ma możliwość zaatakowania innego celu, atakuje go i kończy aktywację.
4. Jeżeli mutant nie jest w stanie nikogo zaatakować, porusza się w kierunku celu priorytetowego najkrótszą możliwą ścieżką do momentu, aż wykorzysta cały ruch (zgodnie z normalnymi zasadami maksymalnie 2 pola) albo dotrze na pole z celem priorytetowym. Następnie kończy aktywację.

Możliwe cele priorytetowe

- ♦ Aktywny funkcjonariusz – policjant, który właśnie wykonywał swoją turę.
- ♦ Funkcjonariusz – najbliższy policjant.
- ♦ Cywil – najbliższy cywil.
- ♦ Najbliższa postać – najbliższy funkcjonariusz lub cywil.

- ♦ Specjalny – niektóre specjalne karty odcinka wskazują szczególne cele priorytetowe (np. burmistrz Archer albo motorówka).

Rozpatrzenie w kolejce

Efekt opisany na dole karty chaosu zostanie rozpatrzony wraz z innymi kartami dołożonymi do kolejki. Kolejką jest rząd kart chaosu znajdujący się obok planszy i tworzony z kart dobieranych co turę po rozpatrzeniu ich efektów opisanych na górze.

Po rozpatrzeniu efektu opisanego na górze dobranej karty, jeżeli nakazuje ona, by dodać ją do kolejki, należy położyć ją obok planszy, rozpoczynając w ten sposób kolejkę albo po skrajnie lewej stronie rzędu istniejącej już kolejki. Następnie rozpatruje się efekty opisane na dole wszystkich kart w kolejce (rozpatrzyć należy każdą kartę osobno w kolejności od lewej do prawej). Nie rozpatruje się w ten sposób kart dołożonych do kolejki w tej turze. Rozpatrzone karty należy odrzucić na stos odrzuconych kart chaosu (chyba że efekt karty stanowi inaczej). Karty w kolejce należy rozpatrzyć także wtedy, gdy w danej turze nie została do niej dołożona żadna nowa karta.

3 - Liczba mutantów wykonująca akcję opisaną na karcie.

Akcje dostępne mutantom w wariantach solo i kooperacyjnym należy wykonywać, stosując zasady opisane wcześniej dla wariantu rozgrywki „1 na wszystkich”.



- Wystawienie



- Ruch



- Atak

→ - Wykonaj akcję po lewej, następnie wykonaj akcję po prawej.

/ - Dla każdego mutantą aktywowanego dzięki karcie określcie, którą akcję wykonuje.

◀ 0-2 ▶ - Mutanty znajdujące się w określonej odległości od aktywnego funkcjonariusza wykonują akcje.

◀ 2+ ▶ - Mutanty znajdujące się w odległości większej niż 2 pola od aktywnego funkcjonariusza.

Specjalne karty chaosu

Górna część specjalnych kart chaosu jest inna w zależności od rozgrywanego odcinka. Za każdym razem, gdy rozpatrujesz taką kartę, zastosuj się do treści opisanej na karcie specjalnej odcinka.

Wyczerpanie talii chaosu

Kiedy talia chaosu ulegnie wyczerpaniu, należy natychmiast potasować karty na stosie odrzuconych kart chaosu i utworzyć nową talię. AutoDok otrzymuje 1 punkt zwycięstwa po każdym wyczerpaniu talii chaosu.

HISTORIA HARD CITY

BOHATEROWIE I ŁOTR

Donathan Johnson

“Za stary na to jestem! Tak, dobrze słyszałeś. Wiem, że tego nie widać, że serio najlepsze lata mam już za sobą. Ty młody nie pamiętasz starych dobrych czasów. Nie było czegoś takiego, jak „strzały ostrzegawcze”. Przeszła się draniowi kolana i było po kłopotcie. Zdajesz sobie sprawę, że według statystyk 15 lat temu 4 zarejestrowane przestępstwa, tak, cztery, przypadły na jednego policjanta w naszej mieścinie? I wiesz co? Wszystkie dane były w papierkach, nie w jakichś tam komputerach. Kto w ogóle korzysta z tego sprzętu? Co będzie, gdy wysiądą bezpieczniki na posterunku? Wszyscy pójdą do domu, bo nie potrafią nawet sprawdzić ręcznie odcisków palców? Koniec świata... Z czego rechocesz młody? Zobaczysz, jeszcze ci pokażę kilka sztuczek. No ale teraz daj mi chwilę spokoju. Najpierw skończę kawę i pączusia. Taki staruszek jak ja zasługuje w końcu na odrobinę przyjemności od czasu do czasu, czyż nie?”

Donathan posiada najdłuższy staż spośród funkcjonariuszy HCPD – oczywiście z wyłączeniem samego komisarza. Policijne młode wilki lubią żartować, że ma przynajmniej 110 lat i nie da się być starszym od niego. Jedynym pragnieniem Donathana jest dotrzeć do emerytury i mieć wreszcie masę czasu na jego ukochane wędkowanie. O ile jest jeszcze posiadaczem jakiejś wędki, wszak jego żona w pozwie rozwodowym zażądała całości majątku. Wredna zółta. Sierżant Johnson może uchodzić wśród posterunkowych świeżaków za starego piernika, ale ci, którzy znają go nieco dłużej, wiedzą, że w przeszłości nieraz kopał on tyłki naprawdę złych kolesi. Kilukrotnie postrzelony, zawsze wylizywał się z ran i wracał do służby. Podczas wielkich zamieszek w Hard City bronił dostępu do stadionu w Dystrykcie 13, stając u boku samego komisarza Casey’a – wówczas zaledwie kapitana. Donathan tęskni za dawnymi czasami, kiedy nie trzeba było się cackać z przestępcami. Jego najlepsi przyjaciele to kubek mocnej czarnej kawy, lukrowany pączek oraz rewolwer Magnum.

Jenny Takabura

“Najtrudniejszy jest zawsze pierwszy dzień. Pierwszy dzień na placu zabaw, gdy trafiasz pomiędzy masę nieznaną dzieciaków. Pierwszy dzień w szkole, kiedy orientujesz się, że bycie miłą nie wystarczy, aby nikt się do ciebie nie przycepił. Pierwszy dzień, w którym nie powstrzymujesz wściekłości i łamiesz rękę szkolnemu zabijace (w dwóch miejscach). Pierwszy dzień po śmierci ukochanego dziadka, gdy uświadamiasz sobie, że już nigdy nie będziecie razem trenować. Pierwszy dzień w akademii policyjnej, kiedy wiesz, że musisz wykrzesać z siebie, ile tylko możliwe. I teraz... pierwszy dzień służby w szeregach HCPD. Wiem, że dam radę!”

Jenny wygląda na nieśmiałą i niepewną siebie. Ale to tylko pozory. W rzeczywistości jest nieprawdopodobnie ambitna i zmotywowana. Kariera w policji była jej marzeniem od czasów wczesnego dzieciństwa. Właściwie od momentu, w którym pierwszy raz stanęła w czyjejs obronie. Niejaki Rick Preston, szkolny osiłek, szybko pożałował, że zamachnął się na nią butelką (plastikową). Zadziałał instynkt i nawyki wyrobione podczas treningów ninjutsu z dziadkiem – złamaną rękę napastnika trudno było potem złożyć do kupy. Dyrektor szkoły natychmiast wezwała rodziców Jenny. Na wezwanie przybył dziadek. Tylko jego obietnicy, że podobna sytuacja nigdy się nie zdarzy, oraz zakłopotaniu dyrektora, która dowiedziała się, że rodzice Jenny zginęli w wypadku samochodowym, Jenny nie została tego dnia wyrzucona ze szkoły. Tego wieczoru doszła do wniosku, że skoro potrafi już zadawać ból, powinna także nauczyć się go uśmierzać. Czy to wpłynęło na jej ścieżkę kariery? Być może. Policijny medyk – to brzmi doniośle. „Chronić i służyć” – gdy Jenny widzi te słowa wymalowane na drzwiach służbowego samochodu, wie, że jest właściwą osobą na właściwym miejscu.





Miranda Casey

“Wiesz, co to takiego? To karabin M16A2. Wersja zmodernizowana. Korzysta z naboju pośrednich M855 – 5,56 x 45 mm. Ten model ma nowe gwintowanie, lufę wzmocnioną, by uniknąć wyginania na polu walki i przegrzewania nawet przy mocno wydłużonym czasie prowadzenia ognia. Dodano też nowy, konfigurowalny celownik. Broń pozwala prowadzić ogień pojedynczy, jak i trzysztatowe serie. Pierwsza wersja, M16, była produkowana masowo na rzecz Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych. Używano wtedy amunicji M193, a broń nie miała dosyłaacza zamka. Wprowadzono go w wersji XM16E1 produkowanej dla armii USA. Prawdziwa rewolucja nastąpiła nieco później. M16A1 miał już tłumik błysku, lepszy dosyłaacz i zwiększoną odporność na zanieczyszczenie oraz korozję. Ale ty już to wszystko wiesz, inaczej by cię tu nie było, co nie, młody? No to nie zadawaj głupich pytań. Tak, widzę, że chciałbyś wiedzieć, po co mi taka armata podczas patrolu. Wielkie giwery są jak gumki. Lepiej mieć je przy sobie i nie skorzystać, niż nie mieć, kiedy są naprawdę potrzebne. Rozumiemy się? No to podnieś swój tyłek i wynocha na odprawę, już jesteś spóźniony!”

Kapitan Miranda Casey jest tym rodzajem liderki, za którą ludzie poszliby do samego piekła. Swoją pozycję w szeregach HCPD zawdzięcza wyłącznie wytrwałości i ciężkiej pracy. Już w szkole odnosiła znakomite wyniki, kierując się swoją ulubioną maksymą: „jak sobie pościelisz, tak się wyśpisz”. Na pierwszym roku akademii policyjnej zwyciężyła w dorocznym konkursie strzeleckim o Puchar Prezydenta. I powtarzała ten sukces każdego kolejnego roku! Wszyscy odetchnęli z ulgą, gdy zakończyła edukację. Ileż można wygrywać? Dla Mirandy był to jednak dopiero początek zwycięstw. Jej perfekcyjne geny i niestrudzona postawa na służbie pozwoliły jej niezwykle szybko piąć się po szczeblach kariery. Szlify kapitańskie zdobyła, skutecznie prowadząc sprawę „Złotych Bożków”, w wyniku której aresztowanych zostało wielu członków Klanu Czarnego Smoka – potężnej i tajemniczej organizacji przestępczej. Miranda jest najlepszym strzelcem HCPD od lat (a może i w całej historii). Niektórzy złośliwcy są zdania, że marnuje się na ulicach, że powinna wstąpić do sił specjalnych albo zdobyć kilka medali na olimpiadzie. Casey ma za nic tego typu uwagi. Wie, że jej miejsce jest właśnie tutaj, wśród ludzi, którzy potrzebują jej przywództwa. Ceni sobie prywatność i niewiele mówi o swoim życiu po służbie, a mało kto ma dość odwagi, by zapytać o jakieś szczegóły. Sama deklaruje, że jest poślubiona policji. Czasami objawia się jej bardziej beztroska natura. Można wtedy się z nią pośmiać i pożartować – byle nie dotykać tematu komisarza Williama Casey’ a – jej ojca.

Marcellus Hammer

“Acha, znam to spojrzenie. Do ciebie mówię. No nie udawaj, widziałem jak odwróciłeś wzrok na mój widok. Chodź tu, nie gryzę. Przywykłem do takich reakcji. Mało kto spodziewa się ex-zapaśnika, który wypisuje mandat albo prosi, by zjechać na pobocze. Tak, jestem tym słynnym Mister Hammerem. Ale to odległa przeszłość, nie biegam już po ringu w kolorowych gatkach. Za młodu chwyciłem się różnych zajęć, zapasy to tylko jedno z nich. Przydzielili mnie jako twojego partnera, więc będziemy mieli dużo czasu na kawę i historyjki. Co? Nie pijesz kawy, bo zawiera zbyt wiele kofeiny? I jak zamierzasz nie zasnąć na nocnym patrolu? Nie masz chyba żadnych pigułek, hmm... Przepraszam, zagalopowałem się. Jestem wrażliwy w kwestiach narkotyków. Wiesz, myślę o tych dzieciakach, które rujną sobie życie już na starcie... Dobra, dość tych pogaduszek. Jedźmy kogoś aresztować. Nawet pozwolę ci prowadzić.”

Marcellus Hammer sporo przeszedł. Dysponując nieprawdopodobną siłą, już jako dziecko zaczął ćwiczyć sztuki walki. W szkole średniej został kapitanem drużyny zapaśniczej, co bardzo przyspieszyło jego karierę. Zdobył wykształcenie i dostał się do akademii wojskowej, gdzie wciąż trenował. Skuszony pieniędzmi opuścił jednak armię i podpisał profesjonalny kontrakt zapaśniczy z federacją WWA. Dla biednego chłopaka z miejskiego getta była to niepowtarzalna okazja, by się wybić. Niestety brutalny świat biznesu nie sprzyja dobrym zakończeniom. Po dwuletniej nieprzerwanej serii zwycięstw Mister Hammer został oskarżony o stosowanie dopingu. Sfalszowano jego próbki krwi, co poskutkowało odebraniem mu przez federację wszystkich trofeów i dożywotnią dyskwalifikacją. Mając świadomość swojej niewinności, Marcellus podjął się prywatnego śledztwa, które zaprowadziło go do samego szefostwa federacji WWA oraz powiązań między nim a Zero Corp, przedsiębiorstwem wiodącym na rynku biotechnologii. Pomimo zdobycia twardych dowodów, nic nie ugrał w sądzie. Prawnikom udało się zamieść całą sprawę pod dywan. Po tym wszystkim Marcellus nie mógł znaleźć dla siebie miejsca i zwyczajnie zniknął. Niektórzy twierdzą, że był najemnikiem, inni, że wrócił do wojska i został wysłany z tajną misją poza granice kraju. Jedno jest pewne, kiedy powrócił po kilku latach, był już zupełnie odmienionym człowiekiem. Dzięki starym przyjacielom otrzymał posadę w HCPD jako instruktor samoobrony. Nigdy jednak nie porzucił pragnienia wywarcia zemsty na draniach z Zero Corp i wciąż zamierza ujawnić ich łotrostwa. Tym razem prawo jest po jego stronie.



Kieł

“Hau, hau! Wrrrrr...”

Kieł jest wyjątkowym i lojalnym policyjnym psem, którego historia okryta jest nimbem tajemnicy znanej tylko niektórym funkcjonariuszom HCPD. Po wielu tygodniach żmudnego śledztwa skierowanego przeciw podłym knowaniom Zero Corp Marcellus Hammer poprowadził grupę funkcjonariuszy do opuszczonej fabryki chemikaliów. Nikt nie mógł spodziewać się, co tam zastał. W fabryce ukryto laboratorium, w którym prowadzono zakrojone na szeroką skalę eksperymenty genetyczne. Gdy dzielni policjanci rozpoczęli przeszukanie, okazało się, że wszystkie dokumenty zostały zniszczone, a dyski twarde wymazane. Pokoje opróżniono ze wszystkiego, co mogłoby służyć jako dowód, a potwornie zmutowane zwierzęta były martwe. Jedynie we wciśniętej w najdalszy kąt klatki funkcjonariusze znaleźli przerażonego szczeniaka. Wiedząc, że wyjawienie całej historii jest równoznaczne z obowiązkiem przekazania psiaka którejś z rządowych agencji i w efekcie skazanie na los równie smutny, jak pozostanie w laboratorium, policjanci zdecydowali się zachować wszystko w sekrecie. Marcellus zabrał szczeniaka, który prędko okazał się naprawdę wyjątkowym zwierzęciem. Kieł jest niesamowicie inteligentny, nieprawdopodobnie szybki i niemal nigdy się nie męczy. Wyjątkowo szybko wraca do zdrowia, gdy zdarzy mu się jakiś uraz. W niepowołanych rękach stałby się zapewne morderczym narzędziem infiltracji i eliminacji przeciwników. Szczęśliwie znajduje się pod troskliwą opieką policji, jest prawdziwą maskotką swego posterunku i najlepszym psim funkcjonariuszem, jakiego kiedykolwiek miało Hard City.



Doktor Zero, oficjalnie Peter Zerovich, był właścicielem i głównym naukowcem Zero Corp. Jego korporacja posiadała potężne wpływy w wielu gałęziach nauki i przemysłu – od robotyki, przez logistykę, medycynę, alternatywne źródła energii, aż po technologie rolnicze. Jednak najsilniejszą i najbardziej innowacyjną aktywność przejawiała na polu biotechnologii i genetyki. Do niedawna Zero Corp posiadał monopol na utylizację materiałów radioaktywnych i substancji toksycznych w Hard City. Umowę podpisał poprzedni burmistrz, którego odwołano w wyniku skandalu korupcyjnego – ujawniono powiązania między notablem a półświatkiem przestępczym. Niezwykle długie i kosztowne śledztwo dało efekty w postaci niepodważalnych dowodów przeciwko Zero Corp. Nowa burmistrz, Annabelle Archer, niezwłocznie anulowała wszelkie umowy zawarte z tym przedsiębiorstwem, co uderzyło w interesy Zerovicha w całym kraju. Akcje Zero Corp zaczęły pikować w dół i raptem po kilku tygodniach finansowy gigant musiał ogłosić bankructwo. Peter Zerovich czuł rozczarowanie i wściekłość na cały świat, dla którego przecież uczynił tak wiele. Poświęcił życie, by opracować lekarstwo na raka, szczepionki przeciw mutującym wirusom, wynalazł nawet przeklęte truskawki o smaku ananasa! Co z tego, że prowadził nielegalne eksperymenty na zwierzętach i bezdomnych. Taka jest cena postępu. Co z tego, że kilka transportów niebezpiecznych odpadów wylądowało w zatokach, gdzieś w krajach trzeciego świata? Gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą, a on bez pieniędzy nie byłby w stanie tyle osiągnąć. Najwyraźniej świat nie był gotowy docenić takiego geniusza. Ignoranci nigdy nie rozumieją, ile stracili. Przy akompaniamencie podobnych myśli umarł Peter Zerovich, zaś narodził się Doktor Zero – cyniczny i żądny zemsty szalony naukowiec pragnący wyrównać rachunki z całym światem. Posiadając wciąż dostęp do sieci logistycznej swojej upadającej korporacji, rozpylił zabójczy mutagen w kanałach Hard City. Błyskawiczna reakcja służb miejskich zapobiegła skażeniu całego miasta, ale tragedii nie udało się całkowicie uniknąć. Mieszkańcy jednego dystryktu zostali zainfekowani i przemienili się w krwiożercze potwory rodem z koszmaru!



Doktor Zero

“Głupcy! Nawet nie wiecie, że nie znaczącyście zupełnie nic! Ha, ha, ha! Wiedzący się niczym rozbójstwo. W panice uciekacie spod mojego buta. Nikt z was nie dysponuje inteligencją, która umożliwiłaby pojęcie geniuszu mojego planu. Patrzcie na to miasto jak na swoją własność i świata poza nim nie widzicie. Mój wzrok sięga znacznie dalej. Hard City to tylko pierwszy przystanek na mojej drodze do niechybnej chwały. Kiedyś byłem podobny do was, ale otworzyłem oczy. Uwolniłem się z jarzma moralności i współczucia. Zostawiam je wam, bezwartościowe gnidy. Sięgam daleko, daleko poza ramy tego zgnitego miasta. Wkrótce udoskonale mój telepatyczny neurotransmitter i dzięki sieci satelitarnej będę mógł kontrolować cały świat. Ha, ha, ha! Nikt nie powstrzyma mojego dzieła, wszyscy padną do moich stóp, błagając o włączenie w szeregi mojej armii mutantów zamiast stania się ich karmą. Patrzcie! To są właśnie moje dzieci. Wierne, oddane, postuszne. Nie odczuwają strachu, ale czują straszny głód... Szczęśliwie wiem, jak go zaspokoić!”



1. WIELKA DRAKA NA ULICACH

W mieście rozpętało się piekło, gdy straszliwe mutanty pod kontrolą Doktora Zero zaatakowały niewinnych mieszkańców! Tylko dzielni funkcjonariusze HCPD mogą ich uratować!

POCZĄTEK RUNDY

Dobierzcie kartę z talii wydarzeń i umieśćcie cywili (●) oraz skrzynki policyjne (■) na zaznaczonych polach. Jeżeli żeton śmigłowca znajduje się na planszy stroną "W drodze!" ku górze, odwróćcie go na stronę z wypuszczoną drabinką. Kontynuujcie grę zgodnie z podstawowymi zasadami.



ZASADY SPECJALNE



WYBUCHOWE BECZKI - funkcjonariusz może wykonać szybki strzał, celując w dowolną beczkę na planszy. Jeśli zada ☠☠, beczka wybuchnie i zadaje ☠☠ wszystkim mutantom, cywilom i funkcjonariuszom na tym samym polu oraz ☠ na polach sąsiednich. Wyszłą beczkę należy usunąć z planszy.



EWAKUACJA CYWILI - funkcjonariusz znajdujący się na polu z cywilem i żetonem śmigłowca z wypuszczoną drabinką może wydać 📻📻, aby ewakuować cywila. Usuńcie cywila z planszy.



WEZWANIE ŚMIGŁOWCA - funkcjonariusz może wydać 📻, aby wezwać śmigłowca. Umieśćcie żeton śmigłowca na dowolnym polu stroną "W drodze!" ku górze.

WYSTAWIANIE MUTANTÓW



Dostępne mutanty specjalne: KAFAR

Doktor Zero może wystawiać mutantów na zaznaczonych poniżej polach:



PRZYGOTOWANIE GRY [1A + 2A]

1. Dobierzcie kartę wydarzenia, spójrzcie na jej numer i przygotujcie planszę zgodnie z odpowiednim schematem.
2. Umieśćcie mutanta na polu z żetonem śmigłowca.
3. Umieśćcie CZOŁÓWKĘ: HALO, POLICJA? obok stosu ujęć i rozpatrzcie ją.
4. Zaczniście rozgrywkę!

WYMAGANE ŻETONY



WARUNKI ZWYCIĘSTWA



PORZĄDEK

- + 1 PZ za zabicie 10 mutantów
- + 1 PZ za ewakuację cywila



CHAOS

- + 1 PZ za zabicie cywila
- + 1 PZ za ogtuszenie funkcjonariusza

2A

1A



1-2



3-4



5-6










7-8



ZASADY SPECJALNE



STUDZIENKA - funkcjonariusz znajdujący się na polu z żetonem wążu i bez aktywnych mutantów może wydać  , aby spróbować zaspawać wąż. Rzuć 2 kośćmi, jeśli wypadnie , usuń żeton wążu z planszy. Alternatywnie funkcjonariusz może wydać    , aby zaspawać wąż bez rzucania kośćmi.



CIĘŻARÓWKA Z BECZKAMI - ciężarówka jest przeszkodą, na którą mogą wchodzić tylko mutanci. Traktowana jest jak jedno pole. **TYLKO W TRYBIE JEDEN NA WSZYSTKICH:** Zamiast atakować, mutant na ciężarówce może zrzucić beczkę na sąsiednie pole. Mutanty poza ciężarówką mogą poruszać się razem z żetonem beczki i wraz z nim opuścić planszę poprzez jedno z narożnych pól (ucieczka mutantów w ten sposób nie liczy się jako jego zabicie).

WYSTAWIANIE MUTANTÓW

Dostępne mutanty specjalne: KAFAR, zmutowani żołnierze

Doktor Zero może wystawiać mutantów na zaznaczonych poniżej polach:



TRYB JEDEN NA WSZYSTKICH: Poprzez pola oznaczone strzałką mutanci mogą opuścić planszę wraz z żetonem beczki.

2. NAPAD NA KONWÓJ

Wojsko przejmuje transport niebezpiecznego mutagenu. Niestety nieostrożni żołnierze padają ofiarą działania tej substancji! Zapasy nie mogą wpaść w ręce Doktora Zero. Tylko nasi bohaterowie są na miejscu i mogą temu zapobiec!

POCZĄTEK RUNDY

Dobierzcie kartę z talii wydarzeń i wystawcie po 1 mutancie na każdym polu zaznaczonym symbolem (●) oraz umieśćcie skrzynki policyjne na polach zaznaczonych symbolem (■). Kontynuujcie grę zgodnie z podstawowymi zasadami.

PRZYGOTOWANIE GRY [2A + 3A]

1. Dobierzcie kartę wydarzenia, spójrzcie na jej numer i przygotujcie planszę zgodnie z odpowiednim schematem.
2. Umieście 4 żetony beczek na żetonie ciężarówki.
3. Umieście CZOŁÓWKĘ: HALO, POLICJA? obok stosu ujęć i rozpatrzcie ją.
4. Zaczniście rozgrywkę!

WYMAGANE ŻETONY



WARUNKI ZWYCIĘSTWA



PORZĄDEK

- + 1 PZ za zabicie 10 mutantów
- + 2 PZ za zaspawanie włazu



CHAOS

- + 2 PZ za wyniesienie beczki poza planszę
- + 1 PZ za oświetlenie funkcjonariusza

3A



2A



5-6



7-8



3. TOKSYCZNA ZEMSTA


Limuzyna wioząca burmistrz Archer wpada w zasadzkę zastawioną przez sługusów Doktora Zero! Szaleniec pragnie porwać tę dzielną kobietę kierowany obłądnym pragnieniem zemsty. Czy policjanci zdołają uprzedzić mutanty i uratować panią burmistrz?



POCZĄTEK RUNDY


Potasujcie karty wydarzeń oznaczone cyframi 1-3 i dobierzcie 1 kartę. Właz odpowiadający numerowi karty będzie w tej rundzie zamknięty (odwróćcie żeton zamkniętą stroną ku górze). Usuńcie z planszy wszystkie żetony toksycznych chmur. **TYLKO W TRYBIE JEDEN NA WSZYSTKICH:** Po wykonaniu powyższych czynności Doktor Zero może umieścić 2 żetony toksycznych chmur na dowolnych polach planszy (poza kanałem) bez funkcjonariuszy, cywili lub mutantów. Kontynuujcie grę zgodnie z podstawowymi zasadami.

ZASADY SPECJALNE


RADIOWÓZ - jest przeszkodą, na którą mogą wchodzić tylko mutanty. Traktowany jest jak jedno pole. Mutanty znajdujące się na radiowozie mogą go atakować, stosując normalne zasady ataku.

CYWILE W SAMOCHODACH - dopóki cywile pozostają w samochodach, nie podlegają działaniu żadnych akcji lub efektów kart. Funkcjonariusz na polu bezpośrednio przy drzwiach samochodu cywilnego może wydać , aby przenieść żeton cywila z tego samochodu na swoje pole.

DO RADIOWOZU - funkcjonariusz znajdujący się wraz z cywilem na polu bezpośrednio przy drzwiach radiowozu, na którym nie ma aktywnych mutantów, może wydać  , aby ewakuować tego cywila. Usuńcie żeton cywila z planszy. Tej akcji nie można wykonać, jeśli na radiowozie znajduje się aktywny mutant.

PANI BURMISTRZ - jest traktowana jak normalny cywil, ale nie może otrzymać . **TYLKO W TRYBIE JEDEN NA WSZYSTKICH:** Mutanty Doktora Zero mogą eskortować burmistrz Archer. Eskortujący ją mutant może wraz z nią opuścić planszę z dowolnego pola znajdującego się na jej krawędzi (nie liczy się to jako zabicie mutantą).

KANAŁ - na planszę kanału można dostać się z pól z żetonami otwartych włazów. Schodząc do kanału, funkcjonariusze i mutanty poruszają się na jedno z pól z drabiną, podczas gdy przeciwległe pole z drabiną stanowi wyjście, przez które można ponownie dostać się na główną planszę. Żadne akcje, zdolności i efekty kart chaosu nie mogą wpływać na planszę kanału, jeśli stosowane są na planszy głównej i odwrotnie.

TOKSYCZNA CHMURA - funkcjonariusz wchodzący na pole z żetonem toksycznej chmury traci .

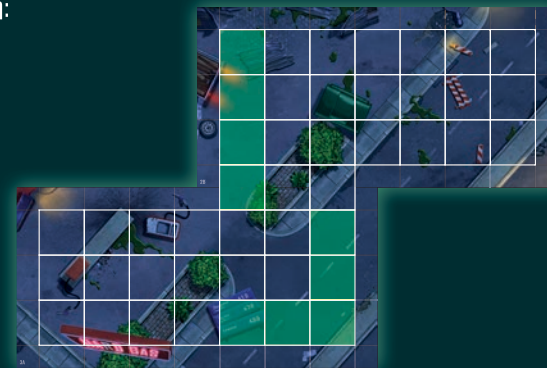
STUDZIENKA - funkcjonariusze i mutanty mogą poruszać się z pola z otwartym włazem na odpowiadające jej pole na planszy kanału, tak jakby ze sobą sąsiadowały.

WYSTAWIANIE MUTANTÓW



Dostępne mutanty specjalne: KAFAR, zmutowani żołnierze, zmutowane szczury

Doktor Zero może wystawiać mutantów na zaznaczonych poniżej polach:



PRZYGOTOWANIE GRY [3A + 2B]

1. Dobierzcie kartę wydarzenia, spójrzcie na jej numer i przygotujcie planszę zgodnie z odpowiednim schematem.
2. Umieście planszę kanału obok planszy głównej.
3. Umieście po 3 żetony cywili na każdym samochodzie cywilnym, a żeton burmistrz Archer na limuzynie.
4. Umieście funkcjonariuszy na polu **S** zaznaczonym na schemacie.
5. Umieście CZOŁÓWKĘ: UZBROJENI PO ZĘBY obok stosu ujęć i rozpatrzcie ją.
6. Jeśli podczas kroku 5. nie została dobrana karta miotacza płomieni, wyciągnijcie ją z talii ekwipunku policyjnego i wyposażcie w nią wybranego funkcjonariusza.
7. Rozpocznijcie rozgrywkę!

WYMAGANE ŻETONY



3A



2B



1-2



3-4



5-6



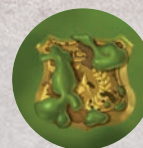
7-8

WARUNKI ZWYCIĘSTWA



PORZĄDEK

- + 1 PZ za zabicie 10 mutantów
- + 1 PZ za ewakuację cywila do radiowozu
- + 3 PZ za ewakuację burmistrz Archer do radiowozu



CHAOS

- + 1 PZ za zabicie cywila
- + 1 PZ za każdy atak na radiowóz
- + 3 PZ za wyprowadzenie burmistrz Archer poza planszę
- + 1 PZ za oślepienie funkcjonariusza



4. KRWAWY ŚWIŁ

Ulice Hard City coraz bardziej pogrążają się w chaosie! Policja otrzymuje zgłoszenie o ludziach osaczonych na autostradzie niedaleko miejskiej plaży. Czy pomoc zdąży nadejść, czy nad miastem nastanie najkrwawszy świt w jego historii?

POCZĄTEK RUNDY

Funkcjonariusze przemieszczają 2 cywili z autobusu na 2 różne pola bezpośrednio przy drzwiach autobusu (czyli przy jego dłuższym boku). Następnie umieśćcie skrzynkę policyjną na polu z żetonem śmigłowca. Kontynuujcie grę zgodnie z podstawowymi zasadami.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA



PORZĄDEK

+ 1 PZ za zabicie 10 mutantów
+ 1 PZ za ewakuację cywila na motorówkę



CHAOS

+ 1 PZ za zabicie cywila
+ 1 PZ za wprowadzenie mutantą na motorówkę
+ 1 PZ za ogłuszenie funkcjonariusza

ZASADY SPECJALNE



AUTOBUS - cywile znajdujący się w autobusie nie podlegają działaniu żadnych akcji ani efektów kart.



MOTORÓWKA - mutanty mogą wchodzić na motorówkę, po czym są natychmiast usuwane z planszy (nie liczy się to jako zabicie mutantą).



NA POKŁAD - funkcjonariusz znajdujący się na polu **P** z cywilem i bez aktywnych mutantów może wydać , aby ewakuować tego cywila.



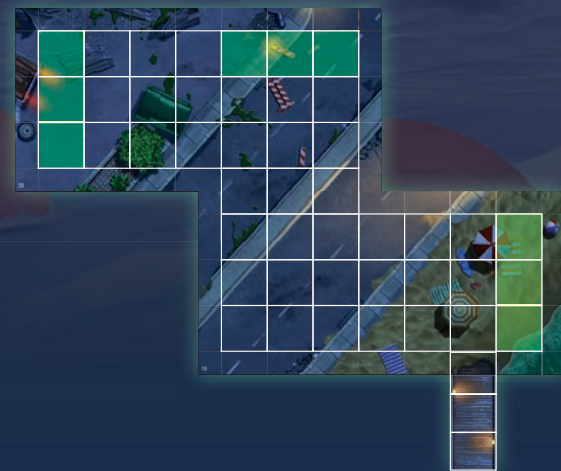
WEZWANIE ŚMIGŁOWCA - funkcjonariusz może wydać , aby wezwać śmigłowca. Umieśćcie żeton śmigłowca na dowolnym polu na planszy, stroną "W drodze!" ku górze.

WYSTAWIANIE MUTANTÓW



Dostępne mutanty specjalne: KAFAR, zmutowani żołnierze, zmutowane szczury

Doktor Zero może wystawiać mutantów na zaznaczonych poniżej polach:



PRZYGOTOWANIE GRY [2B + 1B]

1. Dobierzcie kartę wydarzenia, spójrzcie na jej numer i przygotujcie planszę zgodnie z odpowiednim schematem.
2. Umieście planszę przystani tak, aby sąsiadowała z planszą główną jak na schemacie.
3. Umieście 8 żetonów cywili na żetonie autobusu.
4. Umieście 2 funkcjonariuszy na polu **S**, a pozostałych funkcjonariuszy na polu **P** według odpowiedniego schematu.
5. Umieście CZOŁÓWKĘ: OGIEŃ ZAPOROWY obok stosu ujęć i rozpatrzenie ją.
6. Zaczniście rozgrywkę!

WYMAGANE ŻETONY



5. GODZINA ZERO

Nikczemny plan Doktora Zero wkrótce ujrzy światło dzienne! Maniak planuje uruchomić swoją maszynę zagłady i wywołać deszcz mutagenu, który przemieni wszystkich mieszkańców miasta w jego bezwolne sługi! Tylko funkcjonariusze HCPD mogą go powstrzymać, ale czasu zostało bardzo niewiele...

POCZĄTEK RUNDY

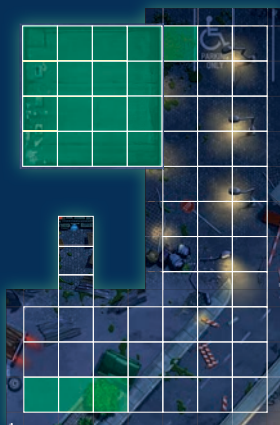
W TRYBIE JEDEN NA WSZYSTKICH: Doktor Zero może włączyć lub wyłączyć dowolne latarnie, tak aby w rezultacie były włączone dokładnie 3 z nich (odpowiednio odwraca żetony przełączników). Kontynuujcie grę zgodnie z podstawowymi zasadami.

W TRYBIE SOLO ORAZ KOOPERACYJNYM: Funkcjonariusze mogą włączyć lub wyłączyć dowolne latarnie, tak aby w rezultacie były włączone dokładnie 3 z nich (odpowiednio odwracając żetony przełączników). Kontynuujcie grę zgodnie z podstawowymi zasadami.

WYSTAWIANIE MUTANTÓW

Dostępne mutanty specjalne: KAFAR, zmutowani żołnierze, zmutowane szczury

Doktor Zero może wystawiać mutantów na zaznaczonych polach:



ZASADY SPECJALNE



LATARNIE - każda latarnia, jeśli jest włączona, oświetla pola dookoła niej (oznaczone przerywaną linią). Jeśli latarnia jest wyłączona, mutanty na tych polach nie mogą być celami szybkich strzałów ani strzałów mierzonych, o ile wykonujący akcję funkcjonariusz nie znajduje się na polu sąsiadującym z polem, które chciałby obrać za cel ataku.



K.A.F.A.R. - zaczyna grę z . TYLKO W TRYBIE SOLO LUB KOOPERACYJNYM: KAFAR zaczyna grę z i dostaje za każdym razem, gdy funkcjonariusze dobiorą kartę chaosu z literą KAFARA.



Z CIENIA - Doktor Zero może wystawiać mutanty na polach oznaczonych przerywaną linią, które nie są oświetlone przez latarnie.



GENERATOR - funkcjonariusz znajdujący się na polu generatora z żetonem baterii może wydać , aby odblokować wejście do laboratorium. Odwróćcie żeton wyjścia na dach na stronę "otwarty".



WEJŚCIE DO LABORATORIUM - po odblokowaniu wejścia do laboratorium funkcjonariusze i mutanty, wydając , mogą poruszać się z niego na pole z wyjściem na dach i odwrotnie.



BECZKI NA DACHU - funkcjonariusz znajdujący się na dachu może wykonać szybki strzał, celując w beczkę. Jeśli zada , usuńcie żeton beczki z planszy.



MACHINA ZAGŁADY - po usunięciu ostatniej beczki funkcjonariusz na dachu może wykonać szybki strzał, celując w maszynę zagłady. Jeśli zada , maszyna zostaje zniszczona i funkcjonariusze wygrywają grę!



DACH - żadne akcje, zdolności i efekty kart chaosu nie mogą wpływać na planszę dachu, jeśli stosowane są na planszy głównej i odwrotnie.



BATERIA - funkcjonariusze mogą eskortować żeton baterii na takich samych zasadach, jak cywila. Bateria nie może otrzymać .

PRZYGOTOWANIE GRY [2B + 3B + PUDEŁKO]

1. Dobierzcie kartę wydarzenia, spójrzcie na jej numer i przygotujcie planszę (2B, 3B, zaułek i dach) zgodnie z odpowiednim schematem. Zauważcie, że plansza dachu znajduje się na tyle pudełka.
2. Umieście po 1 żetonie przełącznika stroną ON (włączone) ku górze na każdym obszarze zaznaczonym przerywaną linią (dla ułatwienia na każdym znajduje się też rysunek latarni).
3. Umieście funkcjonariuszy na polu **S** według schematu.
4. Umieście CZOŁÓWKĘ: BĘDZIE SIĘ DZIAŁO! obok stosu ujęć i rozpatrzcie ją.
5. Zaczniście rozgrywkę!

WYMAGANE ŻETONY

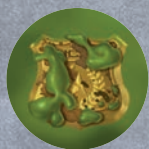


WARUNKI ZWYCIĘSTWA



PORZĄDEK

+ 7 PZ za zniszczenie maszyny zagłady



CHAOS

+ 1 PZ na koniec każdej rundy gry
+ 1 PZ za oślepienie funkcjonariusza *TYLKO W TRYBIE SOLO I KOOPERACYJNYM*: W tym odcinku Doktor Zero nie zdobywa PZ z kart chaosu. Zamiast tego wystawcie 1 mutant na dachu za każdym razem, gdy rozpatrywana jest karta chaosu normalnie przynosząca Doktorowi Zero PZ.





CIĄG DALSZY NASTĄPI...



© 2019 Hexy Studio
Al. Niepodległości 18
02-653 Warszawa, Polska
support@hexy-studio.com

HARDCITYGAME.COM

