

NEUROSHIMA HEX 3.0

Przygotowanie:

- rozłóż **planszę**, obok połóż żetony ran (**pociski**) i żetony sieci (**sieci**)
- każdy z graczy:
 - wybiera **armię** - bierze 35 żetonów w kolorze armii, oddziela żeton **sztabu** (dwustronny), pozostałe żetony tasuje i umieszcza w zakrytym stosie
 - w pudełku podstawowym są cztery **armie**: Moloch (czerwony, łatwy), Borgo (niebieski, łatwy), Posterunek (zielony, średni), Hegemonia (żółty, średni)
 - bierze **licznik** obrażeń sztabu i ustawia go na 20, umieszcza też żeton sztabu w dowolnym miejscu na planszy
 - bierze **kartę pomocy** swojej armii
 - rozpoczynając grę pierwszy gracz bierze 1 żeton ze swojego stosu i może go odrzucić, zagrać lub zachować (pkt 3), drugi gracz bierze 2 żetony ze stosu, może je odrzucić, zagrać lub zachować

Dążymy do tego, żeby:

- wywoływać atak w momencie zadania obrażeń sztabowi przeciwnika (zniszczyć należy sztab, nie armię)
- stosować się do wskazówek taktycznych dla konkretnej armii, wykorzystując jej silne strony

Od trzeciej tury w swojej **turze** gracz:

- 1) **dobiera** żetony ze swojego stosu do posiadania 3 przed sobą
 - jeżeli wszystkie żetony są natychmiastowe, może je wszystkie odrzucić i wyłożyć ponownie 3 ze stosu
- 2) 1 z 3 posiadanych żetonów **musi odrzucić** (chyba że po dobraniu ma ich mniej niż 3)
- 3) posiadane 2 żetony **może**:
 - a) **odrzucić** (na stos żetonów odrzuconych, nie będą już użyte w tej grze)
 - b) **zagrać** (umieścić na planszy na wolnym polu lub użyć jako żeton natychmiastowy)
 - c) **zachować** do swojej kolejnej tury
- 4) w dowolnym momencie swojej tury (poza bitwą) pozwala żeton **mobilność** (strzałka) pozwała żeton raz obrócić lub przesunąć
- 5) w momencie, gdy plansza zostanie w całości zapelniona, następuje **bitwa**:
 - wykonywane są ataki w cyklach od najwyższej **inicjatywy** do najniższej (wartość 0-1-2-3 lub brak na żetonie)
 - żeton z kilkoma wartościami inicjatywy wykonuje swoje akcje we wszystkich wskazanych cyklach
 - żeton bez żadnej wartości wykonuje swoje akcje w każdym cyklu
 - zadane obrażenia w danym cyklu zaznaczane są **żetonami ran**
 - po ataku wszystkich jednostek i zaznaczeniu zadanych obrażeń usuwane są jednostki, które zginęły
 - pancerny (ciemny pas) zwiększa ochronę z ataku dystansowego z danej strony o 1
 - **wytrzymałość** (tarcza): zwiększa ochronę podczas dowolnego ataku +1 za każdy symbol
 - z pozostałych jednostek zdejmuje się znaczniki ran
 - obrażenia sztabu zmniejsza się na liczniku
 - rozegranie bitwy **kończy turę gracza**, który ją wywołał
 - gdy podczas bitwy **zginie sztab** jednego z graczy, wszystkie jego żetony na koniec bitwy są usuwane

Koniec gry:

- gdy skończą się żetony u dowolnego z graczy, pozostali kończą kolejkę i następuje **ostatnia bitwa**

Punktacja:

- w przypadku gdy w jednej bitwie zniszczone zostaną wszystkie sztaby, gra kończy się **remisem**
- wygrywa gracz, którego sztab ma najwięcej punktów na koniec gry
 - w przypadku remisu punktów każdy z graczy ma jedną dodatkową turę, następnie jest dodatkowa bitwa

Pamiętaj:

- w grze występują rodzaje **żetonów**:
 - **natychmiastowe** z jedną **dużą czarną ikoną** akcji (w wariantie podstawowym są to):
 - eksplozja - wywołuje natychmiast bitwę
 - strzałka z paskami - jedna własna jednostka odpycha/przesuwa sąsiadującą wrogą jednostkę na dalsze wolne pole bez obracania; pole wybiera właściciel przesuwanej jednostki
 - strzałka - pozwala obrócić lub przesunąć własny żeton na wolne sąsiednie pole
 - granat - niszczy jeden wrogi żeton sąsiadujący z własnym sztabem (nie działa na sztaby)
 - celownik - snajper zadaje 1 ranę dowolnemu żetonowi na planszy (nie działa na sztaby)
 - bomba - zadaje ranę żetonowi odsuniętego o 1 jednostkę od krawędzi mapy i wszystkim (też własnym) żetonom dookoła (nie działa na sztaby)
 - **wojownicy**:
 - na żetonach zaznaczony jest:
 - **kierunek** ataku lub obrony (strona z symbolem)

- **rodzaj** (atak z bliska - czarny trójkąt, strzał z dystansu - biały trójkąt, pancerny - czarny pasek, unieruchomienie sąsiada - sieć)
 - podczas **strzału z dystansu** trafiana jest pierwsza wroga jednostka na linii ataku
 - **pancerny** chroni tylko przed 1 strzałem
 - **sieć** unieruchamia jednostkę (jej bonusy, akcje i ataki, nie zmniejsza natomiast obrony), oznaczona się ją **żetonem sieci**; zasieciowana jednostka nie może wpłynąć na sieciarza (np. odepchnąć), sieciarze nie mogą się wzajemnie zablokować
 - **siła** (liczba symboli z danej strony)
- **moduły** wsparcia:
 - wspierają tylko sojuszników połączonych bezpośrednio z modulem
 - mogą zwiększyć atak danego typu lub inicjatywę
 - **medyk** (ikona +) przejmuje wszystkie obrażenia z pojedynczego ataku na sąsiednią jednostkę i ginie
- **sztaby**:
 - dwustronny, posiada unikalną umiejętność specjalną
 - sztab nigdy nie może zatakować bezpośrednio innego sztabu
- wykorzystana inicjatywa nie może być użyta po raz drugi gdy w bitwie zmieni się jej wartość (np. zginie moduł)
- w przypadku gry **1 osobowej** dostępne są zagadki: **heksogłówni**
- w przypadku gry **3-4 osobowej**:
 - zamiast odejmować punkty od 20 można zacząć od 0 i dodawać punkty za ataki na sztaby wrogów (20 wygrywa)
 - zamiast walki każdy-z-każdym możliwa jest gra **sojusznicza**:
 - bonusy oddziałują również na sojusznika, a ataki nie szkodzą sojusznikowi (z wyjątkiem Molocha, który zadaje obrażenia)
 - ruchy są naprzemienne: sojusz 1A > sojusz 2A > sojusz 1B > sojusz 2B...
 - w wariantcie 1 vs 2 pojedynczy gracz ma 20 pkt, a gracze w sojuszu po 13 pkt
 - w wariantcie 2 vs 2 każdy ma 15 pkt
- w przypadku gry **5-6 osobowej**:
 - punkty sztabu oznacza się żetonami w kolorze armii na torze wokół planszy
 - korzysta się dodatkowych pól na planszy poza białą linią