

TSUKUYUMI

FULL MOON DOWN



INSTRUKCJA

>>> SPIS TREŚCI

ŚWIAT	2
SZYBKI START	3
ZAWARTOŚĆ	4
PRZYGOTOWANIE GRY	6
FRAKCJE	9
PRZEBIEG RUNDY	10
AKCJE	12
RUCH	14
AKCJA WALKI	15

ONI	18
TRYB GRY DLA 2 GRACZY	19
MASKOTKI	19
PUNKTY ZWYCIĘSTWA	20
CELE FRAKCJI	21
KONIEC GRY	21
SCENARIUSZE	22
INDEKS	24

>>> ŚWIAT

Świat nie jest taki sam, odkąd Księżyc runął na Ziemię, ujawniając swój mroczny sekret. Głęboko w jego wnętrzu obudził się Biały Smok Tsukuyumi. Niegdyś potężne bóstwo, zanim jego bracia i siostry sprowadzili na niego wieczną noc. Po długiej nieobecności powraca i chce odzyskać to, co mu zabrano. Jego powrót pogrążył świat w chaosie – kontynenty się rozpadły, oceany wyschły, wyginęły zwierzęta i rośliny, a ludzkość stanęła na krawędzi istnienia.

Z mulistego dna byłego oceanu Tsukuyumi dowodzi swoją armią, zastępem niebezpiecznych wojowników ONI, którzy są narzędziem sprawowania jego okrutnych rządów. ONI polują na ostatnich ocalałych oraz na nowe istoty, które powstały po ujawnieniu się Tsukuyumi. Inteligentne stworzenia, hybrydy człowieka i maszyny oraz smoki wyklute w lawie i ogniu. Rozproszone populacje ludzi zmobilizowały swoje ostatnie rezerwy, niektórzy wyposażeni są w zaawansowane kombinezony bojowe, inni wkraczają do bitwy otoczeni przez dzikie zwierzęta. Trwa wojna o przetrwanie.

Wszyscy przeciwko wszystkim, wszyscy przeciwko Tsukuyumi!

Więcej historii *frakcji* walczących o przetrwanie i dominację znajduje się w kodeksie od strony 22.

Opis zasad gry TSUKUYUMI FULL MOON DOWN został podzielony na dwie części: instrukcję oraz kodeks.

Ta część (instrukcja) opisuje przygotowanie do gry, podstawowe mechaniki, zasady dotyczące ONI oraz sposób obliczania Punktów Zwycięstwa. Na ostatniej stronie znajduje się indeks słów kluczowych.

czas gry: 60–300 minut

liczba graczy: 2–4*

* Zasady rozgrywki 2-osobowej znajdują się na stronie 19 instrukcji.

Dzięki rozszerzeniu *Gracz+* (sprzedawane osobno) można zwiększyć liczbę graczy do 5 i 6.

wiek gracza: 14+

Instrukcja, wersja 4.42

autor, ilustracje: Felix Mertikat **autor pomocniczy:** Till Bröstl **grafika:** Maxine Metzger, Oliver Graute **autorzy komiksu:** Andrea Bottlinger, André Wiesler, Bernhard Hennen, Bernd Perplies, Verena Klinke

Wersja polska:

Marcin Kotowski, Maja Wnęk, Mateusz Wolski
korekta: Marta Kania

**what
the
frog**



Tsukuyumi Full Moon Down

© Tsukuyumi – wersja polska – WhatTheFrog 2021

© Tsukuyumi – Full Moon Down Felix Mertikat 2021



www.whatthefrog.pl
biuro@whatthefrog.pl
Wyprodukowano w Polsce.



>>> SZYBKI START

Aby ułatwić zrozumienie zasad, zalecamy przeczytanie wybranych rozdziałów instrukcji oraz kodeksu i rozegranie pierwszej szybkiej rundy.

Z instrukcji powinieneś przeczytać strony 4–7 oraz 20 z pominięciem zasad dotyczących ONI oraz zasad oznaczonych POMIŃ PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI.

Z kodeksu powinieneś przeczytać strony 4–8.

Pomiń specjalne zasady dotyczące typów i cech terenów. Po rozegraniu pierwszej rundy wszystkie pozostałe mechaniki i wyjaśnienia będą bardziej czytelne i łatwiej będzie dołączyć je do gry.

KONCEPCJA GRY

Każdy z graczy wciela się w jedną z *frakcji* walczących o przetrwanie w świecie zagrożonym przez Tsukuyumi. Produkcję jednostki, podbijając obszary, realizując misje i cele, można stać się wiodącym gatunkiem na planecie.

Oprócz walki z *frakcjami* innych graczy należy stawiać czoła ONI – legionom wiernych żołnierzy Tsukuyumi, których celem jest przejęcie twoich obszarów.

JAK WYGRAĆ

Zwycięzcą zostaje gracz, który ukończy grę z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ).

Gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa za kontrolowanie obszarów, realizację misji oraz celów *frakcji*. Więcej o Punktach Zwycięstwa i wszystkich źródłach ich pozyskania na stronie 20 instrukcji.

KSIĘŻYC

Księżyc to największy kafelek, wokół którego układasz pozostałe kafelki obszaru. Księżyc to połączenie 7 obszarów z cechą *Tsukuyumi* (na obszarach *Tsukuyumi* będą wystawiane jednostki ONI). Szczególną rolę pełni obszar centralny Księżyca. Jeżeli go kontrolujesz na koniec rundy, otrzymasz Punkt Zwycięstwa.

ROZGRYWKA

Produkujesz jednostki (👤) i poruszasz się nimi po planszy (👤 *ruch*), aby *podbić* nowe obszary i *eliminować* jednostki wroga (👤 *akcja walki*). W grze atakujący zawsze decyduje, czy chce *podbić* obszar, czy *eliminować* jednostki wroga. Można *podbić* obszary, na których znajdują się jednostki przeciwnika, bez konieczności ich wcześniejszej *eliminacji*, ale wówczas trzeba liczyć się z ich kontratakiem.

Na początku gry każdy gracz otrzymuje 6 losowych kart akcji. W każdej rundzie wybierasz jedną z nich, a resztę przekazujesz graczowi po lewej stronie.

Na początku każdej nowej rundy z otrzymanych kart wybierasz jedną kartę akcji, pozostałe przekazujesz do gracza po lewej stronie, aby ten mógł wybrać jedną z tych kart w następnej rundzie.

Karty akcji określają możliwe akcje danego gracza w rundzie. Akcje podzielone są na 4 fazy, które wykonujemy w kolejności: *biała* (rewers karty), *niebieska*, *zielona* i *czerwona*. Każda z kart jest unikalną kombinacją akcji i efektów specjalnych. Po wykonaniu ostatniej akcji z fazy czerwonej karta jest umieszczana na stosie kart odrzuconych.

Każdy z graczy, w kolejności zgodnej z pozycją na torze inicjatywy (zaczynając od gracza z pozycji 1), wykonuje akcje ze swojej karty akcji. W fazie białej wykonuje się akcje przypisane do fazy białej, w fazie niebieskiej przypisane do fazy niebieskiej itd. Faza jest zakończona, gdy wszyscy gracze zakończą wykonywanie swoich akcji w danej fazie. Kolejna faza rozpoczyna się ponownie od gracza z pozycji 1 na torze inicjatywy.

Wykonywanie akcji jest opcjonalne z wyjątkiem akcji związanych z ONI. Kolejność wykonywania akcji w danej fazie jest dowolna z wyjątkiem *akcji ruchu* w fazie niebieskiej i czerwonej, która musi być wykonana przed *akcją walki*.

Podbój obszaru lub *eliminacja* jednostek przeciwnika wymaga użycia (👤 *akcji walki*). Atakujący wybiera jedną kartę walki swojej *frakcji*, wykonuje atak, a następnie przekazuje kartę obrońcy. Obrońca wybiera kontratak z tej karty, nawet jeżeli wszystkie jego jednostki zostaną *wyeliminowane*.

KONIEC GRY

Gra kończy się po **4. rundzie**.

Możliwe jest skrócenie lub zwiększenie liczby rund, więcej na stronie 21 instrukcji.

ZŁOTE ZASADY

Zasady frakcji zawsze nadpisują **efekty kart!**

Zasady frakcji i efekty kart zawsze nadpisują zasady ogólne!

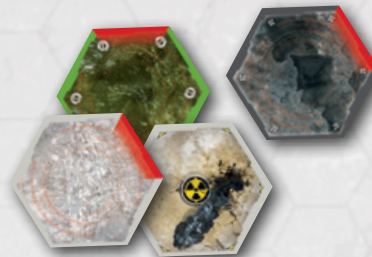
>>> ZAWARTOŚĆ



1 kafel Księżyca



24 jednostki ONI
9 małych, 7 średnich,
5 dużych, 3 *legendarne*



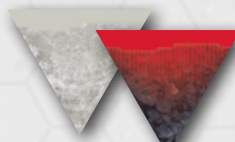
31 kafli obszarów
(dwustronne)



19 znaczników cech terenów
5 niestabilnych, 7 radioaktywnych,
7 *Tsukuyumi*



6 żetonów
negacji



7 znaczników
BLOKADY
(dwustronne)



4 znaczniki
zatrzymania



22 karty wydarzeń



36 kart akcji



16 kart akcji
dla gry dwuosobowej



tor inicjatywy
(dwustronny)



1 żeton rundy



1 kafelek punktacji



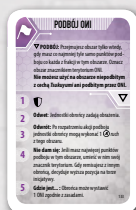
4 kafle baz (dwustronne)
1 Gniazdo (*Żarłoczny Rój*), 1 USS Nomad
(*Nomadzi*), 1 Dzikizna (*Dzika Banda*),
1 Otomo-Core (*Cybersamuraje*)



4 planszетки *frakcji* (dwustronne)
jedna na *frakcję*



4 znaczniki inicjatywy
jeden na frakcję



1 karta walki ONI



25 kart walki

4 karty walki *Nomadów*, 3 karty walki *Cybersamurajów*,
10 kart *Łączy* (*Cybersamuraje*), 4 karty walki *Dzikiej Bandy*,
4 karty walki *Żarłocznego Roju*



4 karty misji
jedna na frakcję



15 jednostek Nomadów
2 Saperów, 2 Grenadierów,
5 Szeregowych, 1 Porucznik,
1 Kapral, 2 Zwiadowców, 2 Psy



120 znaczników terytorium
24 na frakcję, 24 ONI



8 kart zwycięstwa
po 2 na frakcję
do gry dwuosobowej



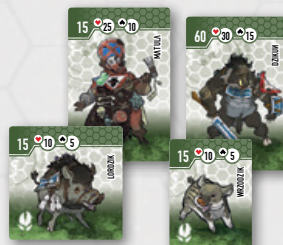
20 znaczników min



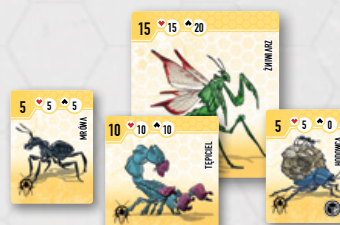
12 żetonów broni
5 Karabinów Maszynowych (+15),
5 Pistoletów (+10),
2 Granaty (+25)



35 znaczników terramodyfikacji
10 tuneli, 10 okopów,
10 warowni, 5 świńskich BLOKAD



23 jednostki Dzikiej Bandy
1 Matula, 1 Dzikun, 3 Dzikusy,
4 Lordziki, 6 Dzikusek, 8 Wrzodziaków



38 jednostek Żarłocznego Roju
2 Żniwiarzy, 1 Siewca, 3 Czerwie,
8 Tępiciele, 15 Mrów, 3 Hodowców, 6 Os



25 znaczników jaja



20 kart wydarzeń frakcji
po 5 na frakcję



4 maskotki
po 1 na frakcję



20 jednostek Cybersamurajów
6 Dronów Atakujących, 1 Szogun,
3 Drony Obronne, 3 Cyberoidy,
4 Cybersamurajów 2.1,
3 Cybersamurajów 2.2



4 znaczniki Cybersamurajów
2 Akira,
2 Kaneda

>>> PRZYGOTOWANIE DO GRY

Procedura przygotowania do gry uwzględnia warianty gry od 2–6 graczy. W przypadku gry dla 5 i 6 graczy wymagane jest rozszerzenie Gracz+.

Zastosowano ikonografię:  dla wariantu 3–6 graczy,

 dla 2 graczy.

0 Moduły opcjonalne

DLA ZAAWANSOWANYCH GRACZY

Ustalcie, czy włączacie do gry jednostki *legendarne ONI*, *maskotki* oraz wydarzenia *frakcji*.

Pamiętaj! W kroku 1 nie możecie wystawiać *legendarnych ONI*.

1 Księżyc oraz ONI

Ułóż kafel Księżyca.

Na każdym obszarze Księżyca wystaw po jednej losowej jednostce ONI (w sumie 7 szt.). Resztę ONI ustaw obok planszy, tworząc rezerwę ONI.

 W przypadku rozgrywki dla **2 graczy** kroki 6 i 8 należy wykonać po kroku 1, a następnie wrócić do kroku 2.

2 Plansza

 Rozłóż kafelki obszaru losowo lub na podstawie scenariusza (instrukcja, strona 22).

W przypadku losowego układu rozłóż:

21 kafelków obszarów dla **3 graczy**

28 kafelków obszarów dla **4 graczy**

35 kafelków obszarów dla **5 graczy***

42 kafelki obszarów dla **6 graczy***

* wymaga rozszerzenia Gracz+

 Wybierz 10 kafelków obszarów: 2 x teren żyzny, 2 x dno oceanu, 2 x teren górski, 4 x losowe obszary. Potasuj je. Gracze na przemian układają kafelki. Pierwszy kafelek musi dotyczyć Księżyca, każdy kolejny przynajmniej jednego obszaru. Rozpoczyna gracz o niższej pozycji na torze inicjatywy.

3 Rezerwa znaczników

Obok planszy połóż znaczniki cech terenów, żetony negacji, znaczniki zatrzymania oraz znaczniki BLOKADY.

4 Karty wydarzeń

Potasuj wszystkie karty wydarzeń i umieść je zakryte na stosie. Odkryj dwie górne karty i połóż je obok stosu.

5 Karty akcji

 Rozdaj każdemu graczowi 6 kart akcji z talii kart akcji dla 3–6 graczy. Umieść pozostałe karty na stosie kart odrzuconych.

 Rozdaj każdemu graczowi 6 kart akcji z talii kart akcji dla 2 graczy. Umieść pozostałe karty na stosie kart odrzuconych.

6 Wybierz frakcję

Każdy z graczy wybiera *frakcję* i bierze jej planszетkę oraz wszystkie właściwe dla niej komponenty.

Krótką charakterystykę *frakcji* na stronie 9 instrukcji.



7 Karty wydarzeń frakcji

Wykonaj, jeżeli w kroku 0 dopuściliście wydarzenia *frakcji* do gry.

Ze swojej talii kart *frakcji* wybierz karty wydarzeń *frakcji* i utwórz z nich zakryty stos, który połóż przy swojej planszетce. Więcej o wydarzeniach na str. 10 kodeksu.

8 Tor inicjatywy

Położ tor inicjatywy na odpowiedniej stronie w zależności od liczby graczy. Następnie gracze układają swoje znaczniki inicjatywy w kolejności rosnącej. Gracz z najmniejszą wartością inicjatywy kładzie znacznik na pozycji 1 itd.

Cybersamuraje (inicjatywa 1)

Żarłoczy Rój (inicjatywa 2)

Nomadzi (inicjatywa 8)

Dzika Banda (inicjatywa 13)

9 Żeton rundy

Żeton rundy umieść na pozycji 1.



10 Kafalek punktacji

Położ w dostępnym dla wszystkich miejscu. Tutaj gracze odkładają swoje znaczniki terytorium symbolizujące zdobyte Natychmiastowe Punkty Zwycięstwa.



Przygotowanie do gry – ciąg dalszy

Rozpoczyna gracz z pierwszego miejsca na torze inicjatywy. Wykonuje on kroki od 11 do 15, następnie te same kroki wykonuje kolejny gracz na torze inicjatywy itd.

11 Ustawienie bazy

Ustaw bazę zgodnie z zasadami opisanymi na rewersie planszетки *frakcji* w sekcji **USTAWIENIA STARTOWE**. Bazę możesz ustawić przy krawędzi lub w dowolnym miejscu planszy w zależności od *frakcji*.

Baza przy krawędzi planszy

Położ bazę przy zewnętrznej krawędzi planszy.

Dowolna pozycja bazy

Położ bazę przy krawędzi planszy lub w miejscu dowolnego już położonego kafelka obszaru, chyba że inna *frakcja* umieściła tam już swój znacznik terytorium lub swoją bazę. Kafelki obszaru, na który położysz bazę, wraca do rezerwy (do pudełka).

Bazy nie można umieścić na obszarze Księżyca.

 miejsce na bazę przy krawędzi planszy

 +  miejsce na dowolną pozycję bazy

 pozycje zabronione dla bazy oraz obszarów startowych



Bazy *frakcji* w podstawowej wersji gry:

Cybersamuraje	<i>Otomo-Core</i> (baza przy krawędzi)
Żarłoczny Rój	<i>Gniazdo</i> (dowolna pozycja)
Nomadzi	<i>USS Nomad</i> (baza przy krawędzi)
Dzika Banda	<i>Dziczyna</i> (baza przy krawędzi)

12 Obszary startowe



Oznacz 3 obszary znacznikami terytorium swojej *frakcji*, będą to twoje obszary startowe.



Oznacz 1 obszar znacznikiem terytorium swojej *frakcji*, będzie to twój obszar startowy.

Zasady oznaczania obszarów startowych:

- Każdy obszar startowy musi graniczyć z bazą danej *frakcji* lub innym obszarem startowym.
- Możesz oznaczyć przyległy obszar jako startowy, pod warunkiem że nie ma BLOKAD między nimi.
- Obszary Księżyca nie mogą być użyte jako obszary startowe.
- Cechy obszarów oraz właściwości terenów górskich mogą być ignorowane przy wybieraniu obszarów startowych.
- Jeżeli na obszarze znajduje się już znacznik terytorium, nie można go oznaczyć jako obszar startowy. Obszary, na których znajdują się inne znaczniki jak *jaja*, *terradyfikacje* itp., mogą zostać oznaczone jako obszary startowe.



A1, A2 oraz A3 są trzema obszarami startowymi *Nomadów*.

Inne prawidłowe ustawienia obszarów startowych *Nomadów* to:

A1, A3, C1 lub

A1, A3, B2 lub

A1, B2, B1 lub

A1, A2, B2

13 Jednostki startowe i maskotki

Lista jednostek startowych znajduje się na rewersie planszettek *frakcji*. Gracze według własnego uznania rozmieszczają swoje jednostki startowe w bazie i w obszarach startowych.

Jeżeli w punkcie 0 przygotowania do gry dopuściliście *maskotki*, wystaw swoją *maskotkę* na jednym z obszarów startowych tak jak zwykłą jednostkę.

14 Misje i zadania



POMIŃ PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI.

Gracze umieszczają swoje odkryte **karty misji** obok planszy. Więcej na temat misji w kodeksie na stronie 7.



Zadania graczy dla gry dwuosobowej opisane są na kartach zwycięstwa. Każdy gracz wyklada na stół odkryte **karty zwycięstwa**. Gracze zapoznają się ze swoimi kartami i kartami przeciwnika.

Więcej na temat kart zwycięstwa w instrukcji na stronie 19.

15 Cele frakcji

POMIŃ PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI.

Każdy gracz odczytuje na głos cel *frakcji* ze swojej planszетки *frakcji*.

Więcej na temat celu *frakcji* na stronie 21 instrukcji.



CYBERSAMURAJE

1

inicjatywa

Cybersamuraje dysponują najnowocześniejszymi technologiami. Prowadzeni przez sztuczną inteligencję *Amaterasu*, na bieżąco doskonalą broń i strategię. Mogą blokować przejścia, zestrzeliwać jednostki za pomocą lasera orbitalnego czy na krótko anulować zdolności specjalne wroga. Praktycznie są zdolni odeprzeć każdy atak.



ŻARŁOCZY RÓJ

2

Plansza roi się od nieokiełznanego roju owadów. Nie ma przed nimi ucieczki. Niedostatki siły nadrabiają liczebnością. Kiedy owady giną, zostawiają po sobie *jajo*, z którego wykluwają się nowe osobniki. Zwycięstwo w bitwie z *Rojem* nie na długo odsunie zagrożenie z ich strony.



NOMADZI

8

Nomadzi wybrali strategię wojny partyzanckiej. Dzięki broni, w którą mogą się wyposażać, dysponują znaczącą przewagą ogniową w krótkim starciu. Ponadprzeciętna mobilność pozwala atakować odległe obszary, nawet za linią wroga, a saperzy, podkładając *miny*, zabezpieczają kluczowe pozycje.



DZIKA BANDA

13

Ci wysoce rozwinięci potomkowie dzikich świń kształtują otoczenie zgodnie z potrzebami. Okopują się i kopią tunele, aby łączyć obszary. Powoli, ale konsekwentnie budują trudne do zdobycia twierdze, które bronią wytrwałe i bezwzględne jednostki.



PRZEBIEG RUNDY

Każda **runda** składa się z trzech części:

1. Wybór kart akcji

Każdy z graczy wybiera jedną z dostępnych dla niego kart akcji. Wybór ten będzie determinował jego akcje w tej rundzie.

2. Wykonanie akcji

Zgodnie z kolejnością na torze inicjatywy każdy z graczy wykonuje akcje dostępne kolejno dla każdej z faz (białej, niebieskiej, zielonej, czerwonej).

3. Podsumowanie rundy

Podliczenie Punktów Zwycięstwa, usuwanie jednostek z obszarów *radioaktywnych*, ewentualne zakończenie gry.

1. WYBÓR KART AKCJI

Każdy z graczy wybiera jedną z dostępnych kart akcji, która determinuje akcje, jakie będzie mógł wykonać podczas rundy, i kładzie ją przed sobą białą fazą ku górze (rewers karty).

Pozostałe karty przekazywane są graczowi po lewej stronie rewersu ku górze. Otrzymane karty gracz może przeglądać, jednak użyć ich będą mogli dopiero w następnej rundzie.

Na początku kolejnej rundy każdy z graczy będzie wybierał kartę akcji z tych, które właśnie otrzymał.

2. WYKONANIE AKCJI

Akcje wykonuje się w 4 fazach w kolejności: biała, niebieska, zielona oraz czerwona. Gracze rozgrywają każdą fazę zgodnie z kolejnością na torze inicjatywy. Po wykonaniu przez wszystkich graczy wszystkich akcji w danej fazie rozpoczyna się kolejna faza (zob. diagram na stronie 11 instrukcji).

- Akcje w fazie mogą być rozpatrywane w dowolnej kolejności.
Ważne! W fazie czerwonej i niebieskiej  *ruch* musi być wykonany przed  *akcją walki*. W momencie zagrania karty walki niedostępne są już *akcje ruchu*, nawet jeśli graczowi pozostały niewykorzystane punkty ruchu.
- Gracz nie musi wykonywać wszystkich akcji ze swojej karty akcji. Gracz może również wykonać tylko część swojej akcji, np. zagrać tylko 2 karty wydarzeń zamiast 3.

Ważne! Akcje *Walka ONI* oraz *Wystaw ONI* są obowiązkowe i muszą zostać wykonane.

- Dopiero gdy gracz zakończy swoją turę, następny gracz rozpoczyna wykonywanie swoich akcji w danej fazie. Pamiętaj, aby na koniec swojej tury obrócić swój żeton na torze inicjatywy.
- Akcje z bieżącej fazy nie mogą być zachowane i wykorzystane w kolejnych fazach. Niewykorzystane akcje przepadają pod koniec tury gracza.
- Na koniec rundy gracze odrzucają karty akcji na stos odrzuconych kart akcji.

(1) FAZA BIAŁA

Gracze mogą wykonać dwie z wymienionych akcji w dowolnej kolejności. Nie mogą to być dwie takie same akcje.



(2) FAZA NIEBIESKA

(3) FAZA ZIELONA

(4) FAZA CZERWONA

Akcje na kartach pogrupowane są w fazy.

Jeżeli faza nie występuje na karcie akcji (np. brak fazy zielonej), gracz nie wykonuje akcji w tej fazie, a jego znacznik inicjatywy należy obrócić.

Wyjątek! Jeżeli *frakcja* posiada zdolności specjalne aktywowane w konkretnej fazie, to mogą być one wykonane, nawet jeżeli danej fazy nie ma na karcie akcji.

Liczba możliwych akcji

Liczba w kółku przy ikonie akcji oznacza maksymalną liczbę akcji danego typu, jaką może wykonać gracz w danej fazie.

Na przykład:  przy symbolu  *akcji walki* oznacza, że gracz może wykonać do 2 *akcji walki*. Natomiast 2 przy symbolu  *ruchu* oznacza możliwość *ruchu* o zasięgu do 2 obszarów. Więcej na stronie 12 instrukcji.

3. PODSUMOWANIE RUNDY

Punkty Zwycięstwa

W fazie podsumowania przyznawane są następujące Punkty Zwycięstwa:

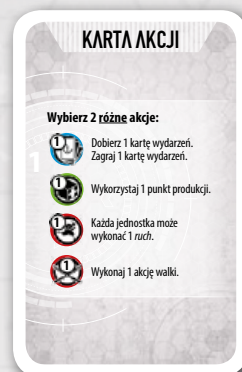
• ZA KONTROLOWANIE CENTRUM KSIĘŻYCA

Jeżeli gracz kontroluje centrum Księżyca (posiada w tym obszarze swój znacznik terytorium), otrzymuje Natychmiastowy Punkt Zwycięstwa i kładzie swój znacznik terytorium na kafelku punktacji. Taki znacznik liczony jest jako 1 Punkt Zwycięstwa na koniec gry.

• ZA OSIĄGNIĘCIE CELU FRAKCJI

Gracze kładą tyle znaczników terytorium na kafelku punktacji, ile wynosi nagroda za realizację celu *frakcji*. Takie znaczniki liczone są jako Punkty Zwycięstwa na koniec gry.

Uwaga! Jeżeli warunek celu *frakcji* zawiera na przykład „na koniec fazy zielonej”, należy rozpatrzyć go zgodnie z opisem na koniec fazy zielonej, a nie w trakcie fazy podsumowania.



Radioaktywność

Pod koniec fazy podsumowania usuwane są z planszy wszystkie jednostki znajdujące się na obszarach ☢ *radioaktywnych*, chyba że te jednostki są odporne na *radioaktywność*.

Punktacja

Jeżeli spełniony został warunek końca gry (liczba rund), należy przejść do ostatecznego podsumowania punktów. Więcej na stronie 21 instrukcji.

Faza podsumowania pozwala graczom na zapoznanie się z aktualną punktacją swoją i przeciwników. Gracze powinni policzyć swoje punkty pochodzące ze wszystkich źródeł (strona 20 instrukcji), oraz ogłosić wszystkim swój tymczasowy wynik.

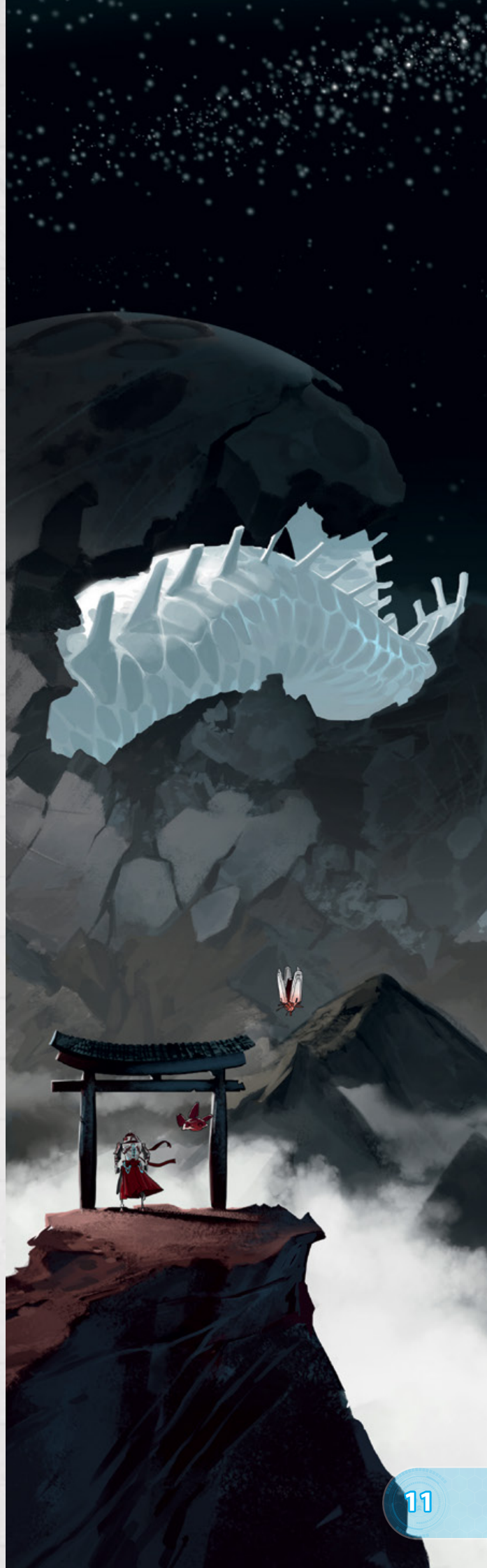
KOLEJNOŚĆ I TURA GRACZA

Tor inicjatywy wskazuje **kolejność**, w której gracze będą wykonywać akcje w fazach. Czas, w którym gracz wykonuje swoje akcje w danej fazie, nazywamy **turą gracza**.

Fazę rozpoczyna gracz, którego znacznik inicjatywy znajduje się na pierwszym miejscu (najwyższa pozycja), a kończy ten, który jest ostatni.

Gracz, który zakończy swoją turę, obraca swój żeton inicjatywy na torze inicjatywy. Kiedy żetony wszystkich graczy zostaną odwrócone, faza kończy się.

Na początku i na końcu każdej fazy WSZYSTKIE żetony muszą być odwrócone na tę samą stronę: jasną lub ciemną.



>>> AKCJE



Akcje mogą zostać wykonywane w dowolnej kolejności! **WYJĄTEK:** w fazie czerwonej i niebieskiej *ruch* musi być wykonany przed walką!



Wszystkie akcje są opcjonalne. **WYJĄTEK:** akcje *Wystaw ONI* oraz *Walka ONI* muszą zostać wykonane.

EFEKT FRAKCJI



Na awersie planszeczki każdej *frakcji* przy ikonie znajduje się szczegółowy opis efektu *frakcji*.

Przykład: Wykonując swój efekt *frakcji*, *Nomadzi* mogą wyprodukować za darmo wszystkie *Pistolety*, dodatkowo mogą podłożyć miny na każdym obszarze z *Saperem* lub uczynić wszystkie jednostki odporne na radioaktywność do końca rundy.

ZMIANA INICJATYWY



Gracz może przesunąć swój żeton na torze inicjatywy w górę bądź w dół o maksymalnie **X** miejsc. Przesuwając swój żeton, przesuwa również żetony *frakcji*, które chce przeskoczyć, pozostałe żetony pozostają bez zmian.

Po zmianie pozycji gracz musi obrócić swój żeton inicjatywy. Nie oznacza to, że jego tura dobiegła końca, może normalnie wykonać pozostałe akcje danej fazy.

W dalszej kolejności swoje akcje rozpatrują gracze z najwyższą pozycją na torze inicjatywy, którzy nie wykonali jeszcze akcji w tej fazie.



Przykład: *Basia* (*Dzika Banda*) skończyła fazę niebieską i obróciła swój żeton inicjatywy na ciemną stronę. *Natalia* (*Nomadzi*) zmieniła swoją inicjatywę o jedno miejsce w górę, spychając *Basię* na 2. pozycję, sama zaś znalazła się na 1. miejscu. Po turze *Natalii*, która ma teraz pozycję 1, swoje akcje będzie wykonywał *Darek* (*Żarłoczny Rój*), którego żeton inicjatywy znajduje się na pozycji 3.

DOBIERANIE I ZAGRYWANIE KART WYDARZEŃ



Gracz może dobrać maksymalnie **X** kart wydarzeń na rękę. Karty dobiera się z zakrytego stosu kart wydarzeń lub spośród dwóch kart odkrytych. Po wybraniu odkrytej karty należy natychmiast uzupełnić miejsce nową ze stosu.

Jeżeli wydarzenia *frakcji* zostały dopuszczone do gry, gracz decyduje, czy dobiera kartę wydarzeń, czy kartę wydarzeń *frakcji*.

Dodatkowo gracz może zagrać **X** kart wydarzeń z ręki. Mogą to być karty, które właśnie dobrał, albo te, które zatrzymał wcześniej. Więcej o kartach wydarzeń na stronie 10 kodeksu.

Przykład: *Basia* może dobrać i zagrać 2 karty wydarzeń. Posiada już 1 kartę z poprzedniej rundy. Wybiera odkrytą kartę wydarzeń i od razu uzupełnia jej miejsce nową, następnie decyduje się wziąć 1 kartę z zakrytego stosu. Teraz ma na ręce 3 karty wydarzeń, z których może zagrać maksymalnie 2.

PRODUKCJA



Podczas akcji *produkcji* można produkować jednostki, broń, wyposażenie, ulepszenia itp. Gracz może wykorzystać maksymalnie **X** punktów *produkcji*.

Przykład 1: *Basia* (*Dzika Banda*) ma 3 punkty *produkcji*, które może wykorzystać do produkcji nowych jednostek lub ulepszenia obecnych. Najpierw produkuje *Wrzodzika* za 1 punkt *produkcji* i wystawia go na obszarze przyległym do bazy. Za pozostałe 2 ulepsza innego *Wrzodzika* do *Dzikuna*.

Przykład 2: *Cezary* (*Cybersamuraje*) chce wykorzystać 2 punkty *produkcji*. Decyduje się na wyprodukowanie *Cybersamuraja 2.1* za 1 punkt *produkcji* i wystawia go na obszarze przyległym do bazy. Następnie instaluje *Łącze* za 1 punkt *produkcji* i kładzie je w swoim obszarze gry.

ZASADY PRODUKCJI

- Nowe jednostki muszą być wystawiane w bazie bądź na obszarach przyległych do bazy. **BLOKADY** mogą być ignorowane podczas wystawiania jednostek.

Wyjątki! Niektóre *frakcje* mogą mieć specjalne zasady dotyczące wystawiania jednostek. Więcej informacji na planszetcach *frakcji*.

- Niewykorzystane punkty *produkcji* przepadają na koniec tury gracza bądź akcji *produkcji*, jeżeli wykonuje ją poza swoją turą.
- Punkty *produkcji* nie mogą być zbierane i przekazywane między akcjami/fazami.

AKCJA RUCHU



Gracz może wykonać ④ ruch każdą swoją jednostką o zasięgu **X** obszarów. Jeżeli zasięg *ruchu* wynosi na przykład 2, wówczas może przesunąć każdą swoją jednostkę o maksymalnie 2 obszary. Podczas *ruchu* należy uwzględnić BLOKADY.

Jednostki poruszają się niezależnie od siebie i mogą poruszyć się o mniejszą liczbę obszarów, niż wskazuje na to karta, lub nie poruszyć się wcale.

Szczegółowe informacje o zasadach ④ *ruchu* na stronie 14 instrukcji.

Przykład: Krzysiek może wykonać ruch o zasięgu 2. Porusza trzy jednostki o jeden obszar, dwie jednostki o dwa obszary, natomiast resztę pozostawia na swoich miejscach.

WYSTAW ONI

POMIŃ PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI.



Ta akcja jest obowiązkowa i MUSI zostać wykonana!

Gracz wystawia **X** dowolnych jednostek ONI.

Szczegółowe informacje o zasadach wystawiania ONI na stronie 18 instrukcji.

Przykład: Darek musi wystawić 2 ONI, więc wybiera 2 średnie jednostki ONI. Jednego wystawia na obszarze Księżyca, drugiego na sąsiednim obszarze do obszaru kontrolowanego przez ONI.

WALKA ONI

POMIŃ PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI.



Ta akcja jest obowiązkowa i MUSI zostać wykonana!

Gracz musi wykonać **X** akcji walki ONI z wykorzystaniem karty walki *Podbój ONI*.

Akcja walki ONI to złożenie ruchu oraz walki.

Szczegółowe informacje o zasadach walki ONI na stronie 18 instrukcji.

Przykład: Krzysiek (Dzika Banda) musi wykonać akcję Walka ONI. Wybiera obszar z 4 ONI. Jednego pozostawia w tym obszarze, następnie 3 pozostałych porusza na różne sąsiednie obszary. Na koniec jednym z nich wykonuje akcję podboju, zagrywając kartę walki *Podbój ONI*.

AKCJA WALKI



Gracz ma możliwość wykonania **X** akcji walki w obszarach, gdzie znajdują się jego jednostki.

Szczegółowe informacje o zasadach walki na stronie 15 instrukcji.

Przykład: Natalia ma dostępne 2 akcji walki. Decyduje się zagrać kartę walki *Anihilacja*, aby zniszczyć wrogie jednostki. Po rozpatrzeniu tej akcji na innym obszarze ze swoimi jednostkami zagrywa kartę walki *Przejęcie* i przejmuje nad nim kontrolę. Każda z akcji kosztowała ją 1.



>>> RUCH

Podstawowe zasady ruchu

Jednostki **nie mogą** przemieszczać się przez BLOKADY (czerwone krawędzie) w żadnym kierunku.

Jednostki **nie mogą** opuszczać planszy, nawet jeżeli zasięg *ruchu* pozwala im przejść przez „dziurę” (B2 w przykładzie poniżej).

Jeżeli jednostki poruszają się o kilka obszarów, wchodzą do każdego z nich po kolei. Należy wziąć pod uwagę efekty (np. *miny Nomadów*) dotyczącej całej grupy jednostek. W trakcie *ruchu* grupa może się rozdzielać i łączyć, jeżeli tylko zasięg *ruchu* poszczególnych jednostek na to pozwala.

Jeżeli podczas *akcji ruchu* gracz porusza więcej niż jedną jednostką, mogą one poruszać się **w grupie**. W takim wypadku po wejściu w obszar wywołane efekty (np. *miny Nomadów*) dotyczą całej grupy jednostek. W trakcie *ruchu* grupa może się rozdzielać i łączyć, jeżeli tylko zasięg *ruchu* poszczególnych jednostek na to pozwala.

Jednostki z cechą *latanie* mogą *ignorować* BLOKADY oraz jednostki wroga podczas *ruchu*.



1. Jednostki na obszarze A3 mogą przenieść się na dowolny przyległy obszar z wyjątkiem B1, który jest niedostępny z powodu BLOKADY.
2. Obszar A1 jest dostępny tylko z kierunku obszaru A3.
3. Jednostki na A4 nie mogą przenieść się przez B2 na B4, gdyż B2 nie jest częścią planszy.

Ruch przez obszary z jednostkami wroga

POMIŃ PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI.

Pojedyncza jednostka, jak również grupa jednostek, może przejść przez obszar okupowany przez jednostki wroga tylko wtedy, gdy w tym obszarze mają one co najmniej taką samą (sumaryczną) liczbę **♥ punktów wytrzymałości** co jednostki wroga. Suma obejmuje zarówno jednostki już ustawione w tym obszarze, jak i jednostki, które tam wkraczają. Jeżeli mają mniej **♥ punktów wytrzymałości** niż jednostki wroga, wszystkie jednostki wkraczające muszą zakończyć *ruch* w tym obszarze.

Jednostki *latające* mogą *ignorować* jednostki wroga podczas *ruchu*.

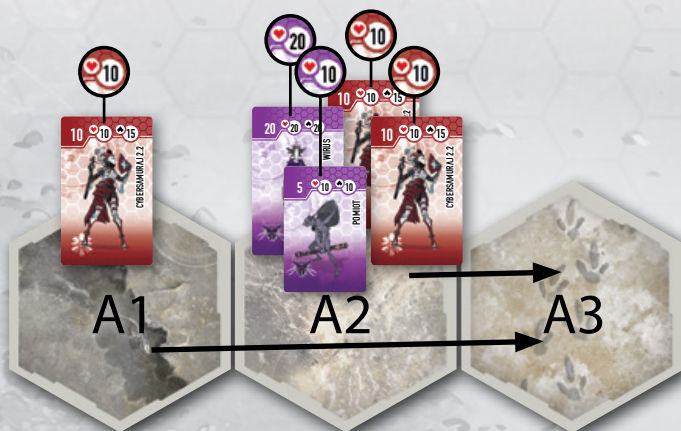
Powyższe zasady nie obowiązują, jeżeli jednostka rozpoczyna *ruch* w obszarze okupowanym przez jednostki wroga. Może ona opuścić taki obszar niezależnie od liczby posiadanych **♥ punktów wytrzymałości**.

Pamiętaj! Obszar okupowany to obszar, na którym są jednostki. Obszar okupowany nie musi być kontrolowany przez żadną *frakcję*.

Wejście na obszar okupowany nie powoduje automatycznie walki.



Jednostka z A1 może wejść na A2 bez przeszkód, ale nie może przejść dalej na A3, ponieważ całkowita wartość **♥ punktów wytrzymałości** okupujących ten teren (2 ONI) wynosi 30 – i przewyższa o 20 wartość **♥ punktów wytrzymałości** Cybersamurajów.



Jednostka na A1 może przejść na A3 bez przeszkód, ponieważ wartość **♥ punktów wytrzymałości** dwóch Cybersamurajów z A2 została dodana do jej **♥ punktów wytrzymałości** i wynosi w sumie 30. Następnie gracz zdecydował się na przesunięcie dwóch Cybersamurajów z A2 na A3.

>>> AKCJA WALKI

Podczas  akcji walki można przeprowadzić  podbój,  eliminację lub  dewastację. Przebieg akcji walki opisany jest na karcie walki, którą wybiera gracz inicjujący walkę.

Aby *podbić* obszar, należy wybrać kartę walki umożliwiającą  podbój. Chcąc zadać obrażenia wrogim jednostkom, należy wybrać kartę walki typu  eliminacja. Aby *zdeństować* obszar, należy wybrać kartę walki umożliwiającą  dewastację. Dewastacja jest typem walki wykorzystywanym przez frakcje dodatkowe (np. Fireborn).

Gracz jest **atakującym** w każdej zainicjowanej przez siebie walce.

Gracz atakowany lub znajdujący się na atakowanym obszarze jest **obroncą**.

Gracz musi mieć co najmniej 1 jednostkę na obszarze, aby rozpocząć walkę lub być obrońcą.

Aby wykonać  akcję walki, atakujący zagrywa wybraną przez siebie **kartę walki** i postępuje zgodnie z jej opisem. Atakujący nie musi wykonywać wszystkich akcji z karty walki, chyba że na karcie napisano inaczej.

Szczegółowy opis kart walki znajduje się w kodeksie na stronie 8.

Jeśli obecni są obrońcy, każdy z nich czeka na zakończenie ataku, a następnie w kolejności zgodnej z torem inicjatywy wybiera kontratak z karty walki atakującego.

1. Inicjacja walki

Podczas swojej tury gracz wykorzystuje  akcję walki ze swojej karty akcji. Wskazuje obszar, w którym chce dokonać walki. Gracze, których jednostki znajdują się w tym obszarze, stają się obrońcami.

2. Wybór karty walki

Atakujący wybiera kartę walki swojej *frakcji* zawierającą pożądaną typ ataku:  podbój,  eliminacja lub  dewastacja.

3. Atak

Atakujący przeprowadza atak zgodnie z opisem na wybranej przez siebie karcie walki.

Jeżeli zostaną spełnione warunki ataku, jej efekt staje się wiążący i nie może być powstrzymany przez obrońcę, chyba że obrońca zastosuje kontratak, który wpływa na przebieg ataku.

4. Kontratak

Obrońcy wybierają kontrataki z karty walki przekazanej przez atakującego. Niezależnie od liczby swoich jednostek każdy obrońca wybiera jeden kontratak.

Jeśli na obszarze nie było żadnego obrońcy przed rozpoczęciem ataku, **nie wybiera się kontrataku**.

Kontrataki są rozpatrywane, nawet jeśli wszystkie jednostki obrońcy zostaną *wyeliminowane* podczas ataku.

Jeśli jest kilku obrońców (ponieważ więcej niż jeden gracz ma jednostki w obszarze), wybierają oni kontrataki w kolejności zgodnej z torem inicjatywy. Mogą to być również te same kontrataki.

Uwaga: Istnieją kontrataki, które wykonuje się przed lub w tym samym czasie co atak, na przykład  wzmocnienie, które pozwala zwiększyć wartość  punktów wytrzymałości jednostek obrońcy w trakcie ataku.

Szczegółowy opis kontrataków znajduje się w kodeksie na stronie 9.

Kontratak może być również skierowany przeciwko innemu obrońcy, np. zadanie obrażeń.

Przykład: Dwóch graczy bierze udział w walce jako obrońcy. Każdy z nich wybiera kontratak: Marek wybiera Odwet jako swój kontratak i zadaje atakującemu 30 punktów obrażeń, przez co traci on 2 jednostki. Sabrina wybiera Odwrót i przenosi swoje (ocalałe) jednostki na przyległy obszar.

5. Usuwanie wyeliminowanych jednostek

Zniszczone jednostki każdej ze stron są usuwane z planszy na samym końcu walki, po zakończeniu ataku i kontrataku. Szczególnie jest to istotne, jeśli obrońca chce zadać obrażenia w kontrataku.

6. Zwrot karty walki atakującemu

Karta walki użyta podczas walki wraca do atakującego.

SEKWENCJA WALKI





Tylko atakujący zagrywa kartę walki!

Obrońca wybiera kontratak z karty walki zagranej przez atakującego.

Gracz może atakować ten sam obszar wielokrotnie, nie więcej jednak niż liczbę *akcji walki* na jego karcie akcji. Jedna *akcja walki* to jeden atak.

W fazie czerwonej i niebieskiej *ruch* musi być wykonany PRZED *akcją walki* (zakładając, że gracz ma możliwość wykonania takiej akcji). Jak tylko nastąpi inicjacja pierwszej walki, gracz NIE MOŻE więcej poruszać się jednostkami, chyba że zasady specjalne mówią inaczej.

PODBIJANIE OBSZARÓW

▽ PODBÓJ

Jeżeli karta walki pozwala na ▽ *podbój*, wykonaj go, uwzględniając poniższe zasady.

Wykonanie *podboju* jest konieczne, aby móc kontrolować obszar, czyli oznaczyć go swoim znacznikiem terytorium. Kontrolowanie obszarów przynosi Punkty Zwycięstwa na koniec gry. Obszary *zdevastowane* można *podbijać*, jednakże nie przynoszą one Punktów Zwycięstwa na koniec gry, liczą się natomiast jako obszary kontrolowane do realizacji misji.

Jeśli liczba *punktów podboju* rozmieszczonych na obszarze jednostek atakującego jest równa lub większa od liczby *punktów podboju* obrońcy, atakujący *podbija* obszar i umieszcza na nim swój znacznik terytorium.

Na obszarze może znajdować się tylko jeden znacznik terytorium. Po udanym *podboju* należy usunąć znacznik innego gracza bądź ONI z obszaru, jeżeli taki znajdował się tam przed *podbojem*.

Jeśli na obszarze nie ma wrogich jednostek, wówczas *podbój* jest automatycznie udany. Wyjątkiem jest teren górski, który posiada własne *punkty podboju*, które należy uwzględnić. *Punkty podboju* obszaru górskiego są wydrukowane na kafelku obszaru.

Jeśli na obszarze są jednostki wielu *frakcji*, atakujący *podbija* obszar tylko wtedy, gdy jego jednostki mają tyle samo lub więcej *punktów podboju* co każda z *frakcji* osobno. Nie sumuje się *punktów podboju* wielu *frakcji*. Kontrataki wybierają wszystkie *frakcje*, których jednostki stacjonują w obszarze.

ATAKOWANIE JEDNOSTEK

♠ ELIMINACJA

Jeżeli karta walki, zasady specjalne lub inne efekty *frakcji* pozwalają na zadawanie obrażeń jednostkom, a tym samym *eliminację*, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami.

Eliminację można zastosować tylko na obszarach, na których znajdują się jednostki wroga. Atakujący wykorzystuje swoje jednostki i/lub umiejętności specjalne *frakcji*, aby zadać obrażenia wrogim jednostkom na tym obszarze.

Liczba punktów zadawanych obrażeń przez jednostkę oznaczona jest ikoną ♠ i jest wydrukowana w górnej części żetonu jednostki.

Punkty obrażeń pochodzące od wszystkich jednostek atakującej *frakcji* oraz jej dodatkowych źródeł (np. broń) są sumowane i jako całkowite obrażenia zadawane jednostkom obrońcy.

Eliminacja nie ma wpływu na *podbój* obszaru, zatem za jej pomocą nie można przejąć kontroli nad obszarem ani usunąć z niego znajdującego się tam znacznika terytorium.



Przykład: Basia (Dzikuska) ma 15 punktów podboju jako atakująca, dwóch obrońców Natalia (Porucznik) i Darek (Mrówka) mają kolejno 15 i 5 punktów podboju. W związku z tym Basia jako atakująca ma wystarczająco punktów podboju i **może oznaczyć obszar swoim znacznikiem terytorium**, remis z Natalią został rozstrzygnięty na jej korzyść.



Jan (Cybersamuraje) zadaje 40 punktów obrażeń jednostkom Marka (Dzika Banda). Dzikun ma 30 punktów wytrzymałości i Marek wybiera go za cel. Jednostka zostaje zniszczona. Marek musi wybrać kolejną jednostkę, która otrzyma pozostałe 10 punktów obrażeń. Ponieważ 10 punktów obrażeń jest mniejsze niż liczba punktów wytrzymałości Matuli (25) i Dzikusa (20), dalsze zadawanie obrażeń zostaje zatrzymane.

Wskazywanie celów ataku

Obróńca określa, które z jego jednostek otrzymają obrażenia. Nie musi wybierać jednostek, które zostałyby przez to zniszczone. Może wybrać jednostkę, która będzie w stanie przyjąć obrażenia, to znaczy taką, która ma więcej ♥ punktów wytrzymałości, niż otrzymuje ♦ punktów obrażeń. W ten sposób można chronić słabsze jednostki, wystawiając je w towarzystwie mocniejszych.

Kiedy obrońca wskaże jednostkę, wszystkie ♦ punkty obrażeń zostają zadane tej jednostce. Punkty obrażeń nie mogą być dzielone przez obrońcę na wiele celów.

Obrażenia

Kiedy liczba ♦ punktów obrażeń jest równa lub wyższa od liczby ♥ punktów wytrzymałości jednostki – zostaje ona wyeliminowana. Jeśli pozostały jakiegokolwiek ♦ punkty obrażeń, obrońca musi wybrać kolejną jednostkę, która je przyjmie, i tak dalej.

Jeśli liczba ♦ punktów obrażeń jest mniejsza od liczby ♥ punktów wytrzymałości jednostki – nic się nie dzieje. Takie obrażenia nie przechodzą już na inne jednostki.

Usunięcie jednostki

Wyeliminowane jednostki są usuwane z planszy do rezerwy swojej frakcji (punkt 5 sekwencji walki, strona 15 instrukcji). Podczas akcji produkcji mogą zostać ponownie wyprodukowane i wystawione.

Jednostki wielu obrońców w jednej walce

Atakujący, wykonując eliminację, może zdecydować, ile i którzy z obrońców otrzymają obrażenia. Może podzielić obrażenia między wielu obrońców według własnego uznania.

Ważne: Atakujący wyznacza liczbę punktów obrażeń i wskazuje obrońcę, którego atakuje. Nie może wskazać konkretnych jednostek, które mają otrzymać obrażenia, o tym decyduje obrońca.



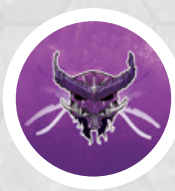
Marta (Nomadzi) ma dwie jednostki, które mają przyjąć 10 punktów obrażeń zadanych przez atakującego. Decyduje ona, że obrażenia przyjmie Porucznik, który z 15 punktami wytrzymałości może przyjąć obrażenia bez strat. Tym samym Marta zneutralizowała atak.



Przykład: Ola (Porucznik, Szeregowy) atakuje jednostki Filipa (Mrówka, Osa) i Andrzeja (Dzikus). Ola obliczyła, że posiada 40 punktów obrażeń jako sumę punktów swoich jednostek i broni. Rozdzieliła swój atak, kierując 10 punktów obrażeń na Filipa i 30 punktów na Andrzeja.

SCHEMAT PRZYDZIAŁU OBRAŻEŃ





ONI są frakcją neutralną, kontrolowaną przez wszystkich graczy przy pomocy akcji Wystaw ONI oraz Walki ONI. Wykonanie akcji ONI jest obowiązkowe.

Zdolności specjalne *frakcji* gracza nie przechodzą na jednostki ONI, gdy ten kontroluje ONI.

ONI mają własną kartę walki *Podbój ONI*.

ONI nie mogą dobierać ani zagrywać kart wydarzeń.

Podboje i *eliminacje* wykonane przez ONI nie liczą się do realizacji celu *frakcji* ani misji aktywnego gracza.

Wystaw ONI

Gracz musi wystawić **X** jednostek ONI z rezerwy.



Gracz decyduje, które ONI umieszcza na planszy i gdzie. W przypadku gry z jednostkami *legendarnymi* należy pamiętać o limicie 1 jednostki *legendarnej* na planszy.

ONI mogą być wystawiani na obszarach z cechą *Tsukuyumi* lub na obszarach kontrolowanych przez ONI. Mogą być również wystawiani na obszarach przyległych do obszarów z cechą *Tsukuyumi* lub obszarów kontrolowanych przez ONI. Podczas umieszczania ONI na obszarze przyległym należy uwzględnić BLO-KADY.

W przypadku wystawienia wielu ONI można je rozdzielić i ustawić na różnych obszarach.

Jeśli w rezerwie nie ma ONI, zamiast wystawiania gracz musi wykonać akcję *Walki ONI*. Jeśli można wystawić przynajmniej 1 ONI, walki nie wykonuje się. Akcję walki realizuje się tylko raz, niezależnie od liczby brakujących ONI.

Walka ONI

Aktywny gracz musi wykonać **X** akcji *Walki ONI*.



Walka ONI to połączenie *ruchu* oraz walki wykonywanych zawsze w kolejności **najpierw ruch, potem walka**. Wykonanie *ruchu* jest **opcjonalne**, natomiast wykonanie walki jest **obowiązkowe**.

Gracz wybiera obszar lub obszary (w zależności od karty akcji). Następnie wykonuje *ruch* dowolną liczbą jednostek ONI z tych obszarów o zasięgu opisanym na karcie akcji. Jednostki ONI mogą zostać rozdzielone i poruszyć się w dowolnych kierunkach.

Ważnym jest, aby po zakończeniu *ruchu* **możliwe** było zagranie **X** razy karty walki *Podbój ONI*. Karta musi być zagrana na obszarach, na które wkroczyły jednostki ONI, lub na obszarach, z których wyruszyły, pod warunkiem że zostały tam jakiekolwiek jednostki ONI.

Karta *Podbój ONI* nie może być zagrana na obszarach kontrolowanych przez ONI, jak również obszarach z cechą *Tsukuyumi*, chyba że taki obszar jest podbity przez inną frakcję.

Jeśli gracz nie może poruszyć żadnego ONI, tak aby móc zagrać kartę walki *Podbój ONI*, musi zamiast tego wykonać *ruch* minimum 1 ONI w kierunku takich obszarów i zakończyć tym swoją akcję.

Walka jednostkami ONI odbywa się zgodnie z ogólnymi zasadami walki, a wszystkie ONI na obszarze (bez względu na to, czy już tam były, czy właśnie tam wkroczyły) muszą brać udział w walce jako atakujący.

Podczas walki ONI używają swojej własnej karty walki *Podbój ONI*. Obrońca wybiera kontratak z listy kontrataków tej karty.

Jeżeli na zaatakowanym obszarze znajdują się jednostki kilku graczy, wówczas każdy z nich wybiera kontratak w kolejności zgodnej z torem inicjatywy.

Jeśli jednostki ONI odnoszą obrażenia, to aktywny gracz przydziela obrażenia jednostkom ONI, tak jakby były to jego własne jednostki.

Gracze mogą używać ONI do atakowania własnych terenów, by następnie zgodnie z zasadami wybrać kontratak z karty walki ONI. Jeśli ONI zrealizują misję lub cel *frakcji* gracza, nic się nie dzieje.

Rozpatrzmy przykład z karty akcji:



Wykonaj do **2 ruchów** ONI z 1 obszaru i 1 akcję walki.

Wybierz dowolną liczbę ONI z 1 obszaru, **opcjonalnie** wykonaj nimi *ruch* o maksymalnym zasięgu 2, a następnie **koniecznie** wykonaj 1 *akcję walki*, korzystając z karty walki *Podbój ONI*. *Akcję walki* wykonaj na jednym z obszarów, na którym są jednostki z wybranego na początku obszaru.

ONI jako obrońcy

Jeśli jednostki ONI zostaną zaatakowane lub znajdują się w zaatakowanym obszarze, biorą udział w kontrataku tak jak każda inna *frakcja*. Aby ustalić swój kontratak, atakujący przekazuje kartę walki graczowi z ostatniego miejsca na torze inicjatywy. Jeśli jest to ten sam gracz, wówczas daje kartę walki przedostatniemu na torze inicjatywy. Ten gracz wybiera kontratak za ONI. Jeśli kontratak opisuje efekt, którego nie można zastosować dla ONI, nie można go wybrać.



ONI NIE MOGĄ WYBRAĆ kontrataku efekt obrony ani wzmocnienia.

Eliminacja ONI

Jeśli jednostki ONI zostaną *wyeliminowane* lub usunięte przez inne efekty, wówczas wracają do rezerwy. Mogą wrócić do gry w kolejnych akcjach *Wystaw ONI*.

Wskazówka. Chcąc liczyć *wyeliminowane* przez siebie jednostki ONI, na przykład w celu realizacji misji lub celu *frakcji*, można użyć znaczników terytorium ONI.

Obszary ONI

Definiujemy trzy rodzaje obszarów związanych z ONI:

Obszary Księżyca – 7 obszarów Księżyca scalonych w kafelku Księżyca. Na tych obszarach wystawiane są ONI na początku gry.

Obszary kontrolowane przez ONI – oznaczone znacznikiem terytorium ONI po udanym podboju.

Obszary z cechą *Tsukuyumi* – oznaczone znacznikiem cechy *Tsukuyumi*. Każdy obszar Księżyca posiada również cechę *Tsukuyumi*.

Wydarzenia mogą nadać obszarom cechę *Tsukuyumi* lub ją anulować.

Legendarni ONI

Wybrane jednostki ONI dysponują specjalnymi zdolnościami, które mają pierwszeństwo przed zasadami ogólnymi. Podczas wystawiania ONI gracze mogą wybierać spośród jednostek zwykłych oraz *legendarnych*, chyba że zaznaczono inaczej.

Szczegółowy opis *legendarnych* ONI znajduje się w kodeksie na stronie 13.

>>> TRYB GRY DLA 2 GRACZY

Przygotowanie

Rozstaw grę zgodnie z procedurą przygotowania do gry opisaną na stronie 6. Zwróć szczególną uwagę na punkty oznaczone ikoną .

Rozgrywka

W trakcie gry 2-osobowej Punkty Zwycięstwa zdobywa się wyłącznie za:

- realizację **zadań** opisanych na kartach zwycięstwa swojej *frakcji*,
- utrzymanie *maskotki* do końca gry (jeżeli *maskotki* zostały dopuszczone do gry).

Przy opisie każdego **zadania** na karcie zwycięstwa znajduje się wartość oznaczająca liczbę Punktów Zwycięstwa przyznawanych za jego realizację.

Zadania z kart zwycięstwa mogą być wykonane tylko przez gracza danej *frakcji* i tylko raz, chyba że przy liczbie określającej liczbę Punktów Zwycięstwa znajduje się znak +, w takim wypadku gracz punktuje za każdym razem, gdy wykona zadanie.

Karty zwycięstwa mają zastosowanie tylko w trakcie gry dla dwóch osób.

Każda *frakcja* posiada 2 karty zwycięstwa, które wyklada się na stół awerssem do góry przed rozpoczęciem rozgrywki.

Wszystkie mechaniki gry mają również zastosowanie w trybie dwuosobowym, chyba że zaznaczono inaczej.

Koniec gry

Gra kończy się po 3 rundach.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego żeton inicjatywy znajduje się na 1. miejscu.



>>> MASKOTKI

Każda z *frakcji* jest w posiadaniu czegoś wyjątkowego, czego nie chce utracić – *maskotki*.

Maskotka daje dodatkowy 1 Punkt Zwycięstwa, jeśli gracz będzie w stanie utrzymać ją na planszy do końca gry.

Mechaniki gry opisane w instrukcji mają zastosowanie do *maskotek*, chyba że zostało zaznaczone inaczej.

Przygotowanie

Gracze decydują o dopuszczeniu *maskotek* do gry przed rozpoczęciem rozgrywki (krok 0 przygotowania do gry, strona 6 instrukcji).

Maskotki należy wystawić wraz z jednostkami startowymi (krok 1 przygotowania do gry, strona 13 instrukcji).

Rozgrywka

Samodzielnie *maskotka* nie może wykonywać  akcji walki, może jednak zostać zaatakowana bądź brać udział w bitwie jako część armii gracza.

Maskotka może samodzielnie wybrać kontratak.

Maskotkę traktujemy jak jednostkę *frakcji*, która może korzystać z jej zdolności specjalnych, chyba że zasady *frakcji* mówią inaczej.

Usunięta z planszy *maskotka* nie może zostać ponownie wyprodukowana.

Koniec gry

Jeżeli *maskotka* przetrwa do końca gry, gracz otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa.



>>> PUNKTY ZWYCIĘSTWA



Zasady przyznawania Punktów Zwycięstwa w przypadku gry dwuosobowej zostały opisane na stronie 19 instrukcji.

Punkty Zwycięstwa mogą być przyznawane natychmiast po spełnieniu warunków ich zdobycia (Natychmiastowe Punkty Zwycięstwa) lub na koniec gry (Punkty Zwycięstwa).



NATYCHMIASTOWE PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Te Punkty Zwycięstwa są przyznawane natychmiast po spełnieniu warunków ich zdobycia.

Położ odpowiednią liczbę swoich znaczników terytorium na kafelku punktacji jako licznik zdobytych Punktów Zwycięstwa. W przypadku zrealizowania misji połącz swój znacznik terytorium na karcie misji.

Natychmiastowe Punkty Zwycięstwa są oznaczone ciemnymi ikonami i można je zdobyć:



REALIZUJĄC MISJE

Natychmiast po spełnieniu warunków realizacji misji gracz otrzymuje 1 Natychmiastowy Punkt Zwycięstwa. Połącz swój znacznik terytorium na karcie misji.

KONTROLUJĄC ŚRODEK KSIĘŻYCA

Jeśli gracz kontroluje środek Księżyca na **koniec rundy**, otrzymuje 1 Natychmiastowy Punkt Zwycięstwa.



REALIZUJĄC CEL FRAKCJI

Natychmiast po zrealizowaniu celu *frakcji* (opisanego na planszecie *frakcji*) gracz otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.



INNE ŹRÓDŁA

Niektóre frakcje (dodatkowe) pozwalają zdobyć natychmiastowe Punkty Zwycięstwa na inne sposoby. Na przykład *frakcja Fireborn* może zdobyć 3 PZ za *zdeprawowanie* bazy przeciwnika.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Te Punkty Zwycięstwa są liczone na koniec gry i nie są oznaczane na kafelku punktacji ani na kartach misji, traktuje się je jako punkty „oczekujące na koniec gry”.

Punkty Zwycięstwa oznaczone są białymi ikonami i można je zdobyć za:



KONTROLOWANIE OBSZARÓW

Każdy obszar, z wyjątkiem obszarów żyznych, wart jest 1 Punkt Zwycięstwa.

Jeżeli obszar został *zdeprawowany*, nie przynosi Punktów Zwycięstwa.



KONTROLOWANIE OBSZARÓW ŻYŻNYCH

Każdy obszar żyzny wart jest 2 Punkt Zwycięstwa.

Jeżeli obszar został *zdeprawowany*, nie przynosi Punktów Zwycięstwa.



POZYCJA NA TORZE INICJATYWY

Gracz na pierwszym miejscu na torze inicjatywy otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa, gracz z drugiego miejsca otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa.



INNE ŹRÓDŁA

Niektóre frakcje (dodatkowe) mogą zdobywać Punkty Zwycięstwa w inny sposób, opisany w instrukcji danej *frakcji*.

W trakcie podsumowania rundy (instrukcja strona 10) Punkty Zwycięstwa są liczone na potrzeby weryfikacji bieżącego stanu gry. Punkty te są dodawane do końcowego wyniku tylko raz, na koniec gry.



Kafelek punktacji z umieszczonymi znacznikami terytorium symbolizującymi zdobyte Punkty Zwycięstwa.



>>> CEL FRAKCJI

POMIŃ PODCZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI.

Cel *frakcji* może być realizowany tylko raz przez daną *frakcję*. Opis celu *frakcji* znajduje się na awersie każdej planszетки.

Jak tylko zostaną spełnione warunki realizacji celu, gracz zdobywa 2 Punkty Zwycięstwa i umieszcza 2 znaczniki terytorium na swojej planszette *frakcji* bądź na kafelku punktacji.

 Cele *frakcji* nie są realizowane w trybie dwuosobowym.



CEL: MAPOWANIE GPS

Kontroluj **jednocześnie** teren górski, teren żyzny, dno oceanu oraz obszar z cechą *Tsukuyumi*.

>>> KONIEC GRY

Gra kończy się na koniec fazy czerwonej w 4. rundzie, po czym następuje faza wyliczania **punktacji końcowej**.

Punktacja końcowa

Dotyczy zakończenia gry dla 3+ graczy. Warunki zakończenia dla rozgrywki dwuosobowej, na stronie 19 instrukcji.

Na koniec gry sumuje się Punkty Zwycięstwa gracza pochodzące ze wszystkich źródeł (strona 20 instrukcji).

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu decyduje kolejność na torze inicjatywy – wygrywa gracz o wyższej pozycji na torze inicjatywy (bliżej pozycji 1).

Alternatywne tryby gry

Krótsza lub dłuższa gra

Gracze mogą zgodzić się na **krótki wariant** z 3 rundami (około 2 godzin) lub **wariant epicki** składający się z 5 rund (4 godziny).

Przewaga

Gdy tylko jeden z graczy osiągnie ustaloną na początku gry liczbę Punktów Zwycięstwa (na przykład 15, 20 lub 25), gra kończy się natychmiast. Ten gracz zostaje zwycięzcą.

Pamiętaj, że należy uwzględnić również Punkty Zwycięstwa, które zgodnie z zasadami nalicza się na końcu gry. Wygrywasz po zdobyciu odpowiedniej liczby Punktów Zwycięstwa.

>>> SCENARIUSZE

Każdy scenariusz to zasady specjalne, których należy przestrzegać, oraz schemat ułożenia planszy. Zdarza się, że konieczne jest wykorzystanie konkretnych typów terenów lub cech obszarów. Obszary szare przedstawione na grafikach odnoszą się do dowolnego typu terenu, kafelki zielone oznaczają tereny żyzne.

>> EKSPŁORACJA

Kafle obszarów
21/28

Zasady specjalne

- Nie realizuje się celów *frakcji*.
- Użyj wskazanej liczby terenów żyznych (zielonych), pozostałe kafle terenów żyznych usuń z gry.

Szybka ekspansja przyniesie zwycięstwo. Nasi zwiadowcy testują nowe szlaki, a nasza armia przejmuje tereny. Wiemy, gdzie są nasi wrogowie, po prostu musimy być od nich szybsi. Trzeba zdecydowanie uderzyć, zanim zaborą to, co nasze.



**3-4
GRACZY**

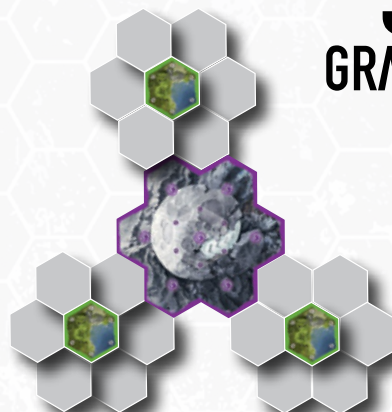
>> KONTROLA

Kafle obszarów
21

Zasady specjalne

- Każdy gracz zaczyna ze swojej grupy obszarów. Bazy nie mogą przylegać do Księżyca.
- Użyj wskazanej liczby terenów żyznych (zielonych).

Musimy ustalić, co kryje się za tym pasmem górskim: nowa ziemia czy nowy wróg? W każdym razie siedzenie w miejscu nic nie przyniesie. Jeśli takie jest nasze przeznaczenie – wyjdźmy mu naprzeciw. Udowodnimy, że pokonamy naszych wrogów, niech tylko rzucą nam wyzwanie lub zagrożą naszym terenom.



**3
GRACZY**

>> PACYFICZNY IMPAS

Kafle obszarów
21

Zasady specjalne

- Gracze wystawiają swoje bazy w obszarach A, B, lub C.
- Obszar oznaczony **X** nie może być zajęty przez bazę.

Zapasy się kurczą. Wkrótce nadchodzi zima, a w pobliżu jest wielu wrogów, którzy chętnie skorzystaliby z tych zasobów. Okopanie się i przeczekanie jest strategią, ale jeśli się przeliczymy, może to być nasz koniec...



**3
GRACZY**



4 GRACZY



>> ZNISZCZONA ZIEMIA

Kafle obszarów
28

Zasady specjalne

- Nie można wystawiać baz w obszarach oznaczonych X.

Skorupa ziemi rozpada się. W wielu miejscach pęknięcia i dziury odsłaniają wnętrze naszej planety. Niewielkie obszary ziemi, które wciąż nadają się do eksploatacji, stają się tym bardziej cenne, im bardziej nasi przeciwnicy uznają je za swój cel. Jeśli teraz nie okażemy odwagi, jutro może nas tu nie być.

4 GRACZY

>> PRZYMIERZE

Kafle obszarów
28

Zasady specjalne

- Ułóżcie planszę tak jak do scenariusza Eksploracja dla 4 graczy lub w sposób dowolny, zachowując limit 2 terenów żyznych.
- Podzielcie się na dwie grupy po dwóch graczy. *Frakcje* każdej grupy tworzą *przymierze*.
- W ramach *przymierza* razem zdobywacie Punkty Zwycięstwa.
- Wygrywa to *przymierze*, które zgromadzi więcej PZ. W przypadku remisu wygrywa *przymierze*, którego jedna z *frakcji* jest najwyżej na torze inicjatywy.
- W ramach *przymierza* nie można atakować jednostek własnych *frakcji* ani odbijać terenów już kontrolowanych przez *przymierze*.
- *Frakcje przymierza* nie rozpatrują kontrataków, jeżeli *podbój* jest wykonany przez jedną z *frakcji* własnego *przymierza*.
- Nie obowiązują ograniczenia podczas przechodzenia przez obszary okupowane przez *frakcje* własnego *przymierza*.
- Dla *frakcji przymierza* nie obowiązują żadne negatywne efekty wynikające ze zdolności specjalnych tych *frakcji*, takie jak BLOKADY, miny itp.
Przykład. *Miny* nie wybuchają pod jednostkami *przymierza*. *Świńska BLOKADA* nie blokuje przejścia jednostkom *przymierza*. Inne zdolności specjalne, jak na przykład *jaja* czy *tunele*, mogą być wciąż używane tylko przez daną *frakcję*.
- Punkty obrażeń, podboju i wytrzymałości nie są sumowane z jednostkami innych *frakcji* tego samego *przymierza*.

Wariant DOMINACJA

Podzielcie się niesymetrycznie: 1 gracz + *przymierze* 3 graczy.

Gracz, który gra samodzielnie, oznacza 16 obszarów startowych i wystawia/produkuje wszystkie swoje zasoby na początku gry (*jednostki, broń, Łącza* itp.)

Na koniec gry Punkty Zwycięstwa *przymierza* dzieli się przez 3 (zaokrąglając w dół).

>>> INDEKS

akcje	ins: 12–13
akcja produkcji	ins: 12
akcja ruchu	ins: 13–14
akcja walki	ins: 13, 15
Anihilacja	ins: 8
atak	ins: 15
atak specjalny	ins: 8
atakujący	ins: 16–17
baza	ins: 8, kod: 4
baza, dowolna pozycja —————> dowolna pozycja bazy	
baza przy krawędzi planszy	ins: 8
BLOKADY	ins: 14, kod: 4
cechy obszarów	ins: 3
cecha radioaktywność	ins: 11, kod: 3
cecha niestabilność	ins: 3
cecha Tsukuyumi	ins: 18, kod: 3
cechy specjalne jednostek	ins: 5
cel frakcji	ins: 8, 21, kod: 6
centrum Księżyca —————> środek Księżyca	
Cybersamuraje	ins: 9, kod: 20–21
dewastacja	ins: 15
dno oceanu	ins: 2
dowolna pozycja bazy	ins: 8
Dzika Banda	ins: 9, kod: 16–17
efekt frakcji	ins: 12, kod: 6
efekt obrony	ins: 6, 9
eliminacja	ins: 15–17
faza	ins: 10–11
frakcja	ins: 9, kod: 14–21
grupa jednostek	ins: 14
inicjacja walki	ins: 15
inicjatywa —————> tor inicjatywy	
jednostki	ins: 5
jednostka agresywna	ins: 5
jednostka latająca	ins: 14, kod: 5
jednostka masyczna	ins: 5
jednostka produkcyjna	ins: 5
kafelek punktacji	ins: 20
karty akcji	ins: 6, 10, kod: 7
karty misji	ins: 8, kod: 7
karty walki	ins: 8
karty wydarzeń frakcji	ins: 7, 12, kod: 10
karty wydarzeń	ins: 6, kod: 10–11
karty zwycięstwa	ins: 8, 19
koniec gry	ins: 3, 21
kontratak	ins: 15, kod: 9
Księżyc	ins: 6, kod: 3
Legendarni ONI	ins: 6, 18, kod: 13
maskotki	ins: 8, 19
Misje —————> karty misji	
Natychmiastowe Punkty Zwycięstwa	ins: 20
niestabilność —————> cecha niestabilność	
Nomadzi	ins: 9, kod: 14–15
obrońca	ins: 15–17
obszary	ins: 2–3
obszary ONI	ins: 18
obszary kontrolowane —————> obszary podbite	

obszary Księżyca —————> Księżyc	
obszar okupowany	ins: 4
obszar podbity	ins: 4
obszar kontrolowany	ins: 4
obszary startowe	ins: 8
obszar zdewastowany —————> teren zdewastowany	
ONI	ins: 18, kod: 12–13
ONI jako obrońcy	ins: 18
plansza	ins: 6
planszетка frakcji	ins: 6
podbój	ins: 15–16
pozycja na torze inicjatywy	ins: 11
produkcja —————> akcja produkcji	
Przejęcie	ins: 8
punkty obrażeń	ins: 16–17, kod: 5
punkty podboju	ins: 16, kod: 5
punkty produkcji	ins: 12
punkty wytrzymałości	ins: 16–17, kod: 5
Punkty Zwycięstwa	ins: 11, 20
PZ —————> Punkty Zwycięstwa	
radioaktywność —————> cecha radioaktywność	
ruch	ins: 14
ruch ONI	ins: 18
runda	ins: 10–11
sekwencja walki	ins: 15
środek Księżyca	ins: 20, kod: 3
teren —————> obszar	
teren górski	ins: 16, kod: 2
teren zdewastowany	ins: 2
teren żyzny	ins: 2
tor inicjatywy	ins: 7, 11, 12
tura gracza	ins: 11
typ karty walki	ins: 8
Tsukuyumi (smok)	ins: 2, kod: 23–56
Tsukuyumi (cecha) —————> cecha Tsukuyumi	
walka	ins: 15–17
Walka ONI	ins: 13, 18, kod: 12
wydarzenia frakcji —————> karty wydarzeń frakcji	
wydarzenia —————> karty wydarzeń	
Wystaw ONI	ins: 13, 18, kod: 12
wzmocnienie	ins: 6, 9
zadanie (tryb 2-osobowy)	ins: 19
znacznik zatrzymania	ins: 4, kod: 11, 15
zwykle jednostki ONI	ins: 12
Żarłoczny Rój	ins: 9, kod: 18–19
żeton negocjacji	ins: 4, kod: 3, 11

ZŁOTE ZASADY

Zasady frakcji zawsze nadpisują **efekty kart!**

Zasady frakcji i efekty kart zawsze nadpisują zasady ogólne!

Oznaczenie numeracji stron:

ins: 21 — instrukcja, strona 11

ins: 3–4 — instrukcja, strony od 3 do 4

kod: 3, 6 — kodeks, strony 3 i 6