

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Terror

Za odrzucanie żetonów podczas działania żetonu Terror, wciąż otrzymujesz Gamble.

Płatny Snajper

Medyk przejmuje wszystkie Rany zadawane przez Płatnego Snajpera. Nie możesz zadać więcej niż 1 Rany Obiektowi za pomocą Płatnego Snajpera.

Kontrakt

Kiedy wojownik z Kontraktem jest zasięciowany, Kontrakt nie działa.

Ożywianie nie aktywuje się, kiedy Wojownik nie opłaci Kontraktu i zostaje odrzucony z planszy.

Rekonesans i Dywersja a zapełnienie planszy

Cechy Rekonesans i Dywersja nie aktywują się przed rozpoczęciem Bitwy z zapełnienia.

Agitator

Przejęte Wszczępy i Wojownicy z Kontraktem są zawsze traktowani jako opłaceni.

Ładunek Wybuchowy

Jeśli Ładunek Wybuchowy nie eksploduje na samym początku Bitwy (np. poprzez zasięciowanie), nie może już eksplodować w jej trakcie (np. po uwolnieniu z sieci). Nie wykonuje w takim przypadku ataków wręcz w swojej inicjatywie.

Jeśli Ładunek wybuchowy nie jest podłączony do żadnej ofiary, nie eksploduje w ogóle. Jeśli jest podłączony do wrogiego Sztabu, wybucha, ale nie czyni Sztabowi żadnej szkody.

W grze przeciwko armii Dancer, Ładunek wybuchowy zadaje Obiektom 1 ranę.

Ładunek Wybuchowy może być w normalny sposób sieciowany, przejmowany, odpychany itp.

Odbicie odbija eksplozję Ładunku Wybuchowego.



Zawartość pudełka:

35 żetonów Gildii Kupców, 2 znaczniki Gildii Kupców, 7 znaczników Gambli, 8 znaczników Dezaktywacji, 1 znacznik Sieci, 1 zapasowy żeton, instrukcja.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNOŚCIĄ STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, Poinformuj o tym nasz dział obsługi klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie [HTTPS://PORTALGAMES.PL/PL/REKLACJE/](https://portalgames.pl/pl/reklamacje/)

PROJEKTANTKA ARMII: JOANNA KIJANKA
INSTRUKCJA: JOANNA KIJANKA, GRZEGORZ LEWIŃSKI
ILUSTRACJE: HANNA KUIK
SKŁAD: MICHAŁ KULASEK
PRODUCENT: DAMIAN MAZUR
PROJECT MANAGER: JAN MAURZYCY



PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. H. SIENKIEWICZA 13
44-190 KNURÓW
TEL./FAX. +48 32 334 85 38

www.portalgames.pl

TESTY I REDAKCJA: JAKUB CZEKIERDA, PAWEŁ GAJDA, MARIUSZ KULCZYCKI, DOMINIK SASS, WOJCIECH SKOLIK, MICHAŁ WALCZAK, HUBERT WARPACHOWICZ, ALEKSANDRA K. I ALEKSANDRA S., MAJKI I EKIPY ZAŁĘWU GIER I GRYDUŁOWY. Dziękujemy wam!

GILDIA KUPCÓW

OPIS FABULARNY

Gildii Kupców nikt nie brał na poważnie, bo co to za siła bez terytorium, bez flag, bez floty rozkrzyczanych gangsterów na odpicowanych brykach. A jednak - gdy kolejny wędrowny handlarz przepada bez śladu i towaru, okazuje się, że stoją za nim gamble i koledzy. I ci koledzy, z pomocą tych gambli, potrafią zorganizować flotę, która pod ich flagą bierze i wjeżdża w to terytorium z misją edukacyjną. Nie uwierzysz, jak szybko ludzie łapią naukę o sile gambli i tych, którzy nimi obracają.

OPIS ARMII

Gildia Kupców wprowadza nowy sposób patrzenia na dociąg żetonów - od teraz zamiast wybierać najgorszy żeton do odrzucenia, musisz zdecydować, który żeton pozwoli ci na najlepsze wykorzystanie gambli. Większość żetonów posiada koszt, którego opłacenie pozwala na wykorzystanie ich cechy. Czasami może opłacać się odrzucić 2 żetony w celu opłacenia kosztu cechy innego. Wojownicy tej frakcji mają stosunkowo niską inicjatywę, więc sprytnie rozmieszczanie modułów podnoszących inicjatywę, czy zapewniających dodatkową wytrzymałość jest kluczowe, aby utrzymać kontrolę nad planszą.

RADA TAKTYCZNA

Staraj się wykorzystywać żetony natychmiastowe do przemieszczania Sztabu - jest to dobry sposób na oczyszczenie planszy, a do tego może przynieść wiele Gambli. Staraj się nie zużywać pochopnie zbyt wielu Gambli - opłaca się zachowywać je pomiędzy turami. Używanie Rekonesansu to świetny sposób do kontrolowania liczby żetonów Bitwy, jakie ci pozostały.

NOWE REGUŁY

Gamble

Gamble są symbolizowane przez znaczniki. Na początku rozgrywki, po wystawieniu Sztabu otrzymujesz 2. Podczas gry otrzymujesz je, gdy odrzucasz Moduł, Wszczęp lub Wojownika spośród dobranych przez ciebie żetonów. Otrzymujesz tyle, ile wynosi jego wartość inicjatywy, bądź bonusu do niej. W przypadku odrzucenia Wszczępu otrzymujesz tyle, ile wynosi koszt jego aktywacji. Odrzucanie żetonów natychmiastowych, czy modułów nie dających bonusów do inicjatywy, nie przynosi.



Przykład: Po odrzuceniu Naczelnika otrzymujesz 1, ponieważ bonus do inicjatywy, który zapewnia wynosi 1.

Podczas zagrywania żetonu Wojownika, aby jego cecha była aktywna (z wyjątkiem cechy wymuszonej), musisz opłacić ją Gambdami - wydając ich tyle, ile wynosi jego inicjatywa (bądź suma inicjatyw). Jeśli zdecydujesz się jej nie opłacić, zakryj ikonę tej cechy za pomocą znacznika Dezaktywacji.



Przykład: Aby aktywować cechę Strzał snajperski tego Wojownika musisz wydać 1 (ponieważ jego inicjatywa wynosi 1), gdy zagrywasz go na planszę.

Znaczniki Dezaktywacji x8

Są używane do zaznaczania nieaktywnych cech Wojowników. Nie dotyczy to cech aktywowanych tylko w momencie wystawienia (Rekonesans, Podmiana, Abordaż...) - jeżeli w momencie wyłożenia nie zostaną rozpatrzone, nie mają wpływu na dalszą rozgrywkę.

Kontrakt - wymuszona cecha

Jest to jedyna cecha, której nie opłaca się w momencie wystawienia żetonu. Wojownik z cechą Kontrakt wykona atak, tylko jeżeli wydasz tyle, ile wynosi jego bazowa inicjatywa, przed rozpatrzeniem jego inicjatywy. Możesz zdecydować się na nieopłacenie ataku. Nieopłacony, Wojownik zostaje natychmiast odrzucony z planszy. Kontrakt nie wpływa na sieci Wojownika.

Wszczępy

Wszczępy to nowy typ jednostek, umożliwiający graczowi wykonanie widocznej na żetonie Wszczępu akcji podczas jego tury. Raz na turę gracz może uruchomić jeden z leżących na planszy Wszczępów jego własnej armii. Aktywowanie Wszczępów Gildii Kupców wymaga wydawania.

SZTAB 1



Cecha specjalna – Kapitał: jeżeli podczas Bitwy Sztab zniszczy co najmniej 1 jednostkę, otrzymujesz 1

Pamiętaj: Podczas wystawiania Sztabów otrzymujesz 2

Atak wręcz.

WYBUCHOWY CHRIS 3



Atak wręcz.

Opłacony Ładunek Wybuchowy - **zamiast** ataku wręcz, eksploduje. Na samym początku Bitwy (jeszcze przed fazami inicjatyw), sąsiadujące żetony przeciwnika, wskazane przez ikony eksplozji, zostają całkowicie zniszczone. W tym samym momencie zostaje również zniszczony sam Wybuchowy Chris. Ładunek wybuchowy nie wyrządza żadnej szkody Sztabom.

KOWAL (SKI) 2



Atak strzelecki.
Pancerz.

Opłacone Odepchnięcie - w każdej swojej turze (również w turze, w której został zagrany na planszę) możesz za darmo odepchnąć jedną jednostkę przeciwnika.

CZARNA SKRZYŃKA 2



Atak wręcz.
Pancerz.

Opłacona Dywersja - w momencie wywołania możesz zamienić ten żeton miejscami z sąsiadującym wrogim żetonem (bez obracania).

Zapisz się do newslettera, by otrzymać gratis dodatkowe materiały do gry!

PORTALGAMES.PL/PL/NEWSLETTER

RYZYKANT 1



Atak wręcz.

Cecha wymuszona: Kontrakt.

LIDER ZWIADU 2



Atak wręcz.

Atak strzelecki.

Opłacony Rekonesans - w momencie wystawienia na planszę, weź dowolny żeton ze swojego stosu odrzuconych żetonów (z wyjątkiem Lidera Zwiadu) i wtasuj go do swojego stosu żetonów. Nie możesz użyć Rekonesansu, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton.

HAKERKA 1



Sieci.

Atak wręcz.

Cecha wymuszona: Kontrakt.

CZOŁG 1



Atak strzelecki.

Atak wręcz.

Opłacony Szpieg - może podłączać się do wrogich modułów (w tym Sztabów), aby korzystać z zapewnianych przez nie bonusów.

Uwaga: Otrzymujesz 3 jeżeli go odrzucisz i musisz wydać 3 , aby opłacić cechę.

PIRAT DROGOWY 2



Atak wręcz.

Opłacony Abordaż - w momencie wystawienia na planszę, gracz może rozpocząć Bitwę. Nie można jej rozpocząć, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton. Wywołanie Bitwy kończy turę gracza.

ŁOWCZYNI GŁÓW 1



Atak strzelecki.

Opłacony Strzał snajperski - możesz zaatakować dowolną wrogą jednostkę na linii strzału. Jednostkę trafioną Strzałem snajperskim w normalny sposób chroni Pancerz.

WIEŻYCZKA Z FOTOKOMÓRKA 1



Atak strzelecki.

Wytrzymałość (brak kosztu).

ZWIADOWCA 1



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

KOMANDER 2



Zwiększa o 1 siłę strzału oraz dodaje wytrzymałość własnym połączonym jednostkom (poza Sztabem).

NACZELNIK 4



Zwiększa o 1 Inicjatywę i siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

STRATEG 1



Wszczep. Wydadź 2 , aby przesunąć dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obrócić. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

Pancerz.

Pamiętaj: Otrzymujesz 2 za odrzucenie Wszczepu.

ŁAPÓWKARZ 1



Wszczep. Wydadź 2 , aby obrócić dowolny wrogi żeton.

Pamiętaj: Otrzymujesz 2 za odrzucenie Wszczepu.

PŁATNY SNAJPER 1



Wybierz 1 wrogi żeton (z wyjątkiem Sztabu).

Wydadź do 3 , aby za każdy wydany zadać mu 1 Ranę.

CZARNY RYNEK 1



Możesz zagrać go przed odrzuceniem żetonu!

Otrzymujesz 1 i możesz odkryć tyle wierzchnich żetonów ze stosu przeciwnika, ile dobierze w kolejnej turze.

RUCH 5



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

BITWA 2



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy dobrał swój ostatni żeton. Wywołanie Bitwy kończy turę gracza.

Znaczniki Gambli x7

Możesz posiadać max. 7 . Jeżeli masz już 7 znaczników, nie możesz zdobyć kolejnych.

Kolejność możliwych efektów rozpatrywanych w trakcie tury:

1. Możesz zagrać Czarny Rynek
2. Możesz użyć Wszczepu
3. Musisz odrzucić 1 żeton
4. Możesz zagrać/odrzucić/zachować na następną turę pozostałe żetony (bądź żeton jeżeli został użyty Czarny Rynek)

X - liczba żetonów