

Polska instrukcja do gry planszowej



Nexus Ops

tłumaczenie i przygotowanie:
Piotrek „Blaze” Chodkiewicz

W roku 2315 badacze kosmosu dotarli do księżyca w zagubionym układzie słonecznym. Tam to odkryli rubium, cenne i rzadkie źródło energii. Sprzedali położenie księżyca pozbawionym skrupułów i rywalizującym ze sobą Korporacjom Galaktycznym. Każda z nich posłała oddział szturmowy w celu przejęcia kontroli nad księżycem.

Gdy tylko siły inwazyjne przybyły na miejsce, odkryły że księżyc posiada własne formy życia, a pośród nich wspaniałe smokopodobne istoty, zionące strumieniami rozżarzonej plazmy. Walczące ze sobą oddziały bezzwłocznie wcieliły te i inne formy życia w swoje szeregi.

Z powierzchni księżyca sterczą tajemnicze monolity. To wokół nich, jak dowodzą badania, występuje największa koncentracja złóż rubinium. W pobliżu monolitów wybuchają gwałtowne walki toczone przez oddziały najeźdźców, próbujących zagarnąć kopalnie rubinium i wykonać tajne rozkazy swoich korporacji.

Dziwna jest powierzchnia księżyca. Jeszcze dziwniejsi są obcy. A najdziwniejsze ze wszystkiego są tajne plany realizowane przez korporacje.

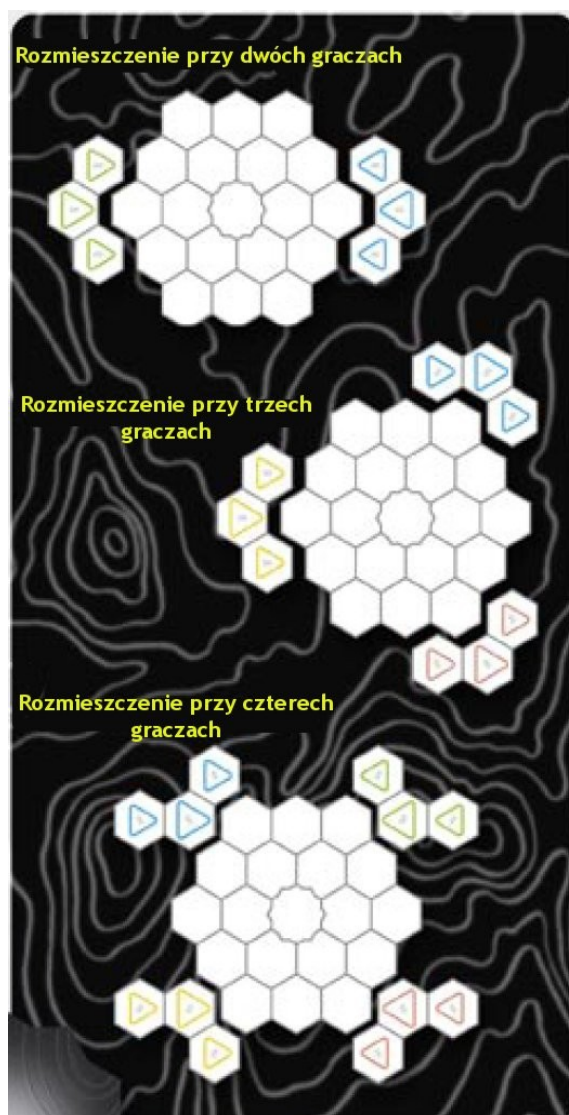
Rozstawienie (Setup)

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki wypchnij elementy planszy z wyprasek i utwórz Monolit (Monolith).

Ustal losowo rozpoczynającego gracza, a potem przygotuj grę według poniższych kroków

- 1) Każdy z graczy, począwszy od rozpoczynającego wybiera jeden z kolorów, a następnie pobiera plastikowe jednostki (plastic unit pieces) i karty pomocy (reference chart) w tym kolorze.

- 2) Umieść Monolit pośrodku stołu. Przetasuj zakryte sześć żetonów jednoheksowych i ułóż je (odkryte) wokół Monolitu. W ten sam sposób umieść sześć żetonów dwuheksowych wokół żetonów jednoheksowych. Na koniec dołącz do planszy żeton bazy każdego gracza, w miejscu w którym siedzi przy stole.
- 3) Przetasuj talie Tajnych Misji (Secret Mission) oraz Doładowania (Energize) i połóż je obok planszy koszulkami do góry. Karty Misji (Mission) ułóż na stosie w pobliżu pozostałych talii.
- 4) Umieść losowo po jednym zakrytym żetonie Eksploracji (Exploration) na każdym z osiemnastu heksów otaczających Monolith (nie licząc baz)
- 5) Kości i znaczniki kopalni (mine markers) połóż w zasięgu ręki. Znaczniki rubinium połóż na stosie obok planszy. Nazywać go będziemy bankiem.
- 6) Weź swoje startowe znaczniki rubinium. Pierwszy gracz zawsze dostaje ich osiem, każdy następny – o trzy więcej niż jego poprzednik. W czteroosobowej rozgrywce, na przykład, pierwszy z graczy dostaje osiem znaczników, drugi – jedenaście, trzeci – czternaście, a czwarty – siedemnaście.



Przebieg rozgrywki (How to play)

Rozgrywka toczy się w turach, po kolei, idąc od pierwszego gracza w lewo. W swojej turze wykonaj następujące czynności:

- 1) Rozmieszczenie (Deploy) – kupujesz i rozstawiasz nowe jednostki oraz wykorzystujesz karty Doładowania zagrywane na początku tury (start-of-turn Energize cards)
- 2) Ruch (Move) – każdą z jednostek możesz poruszyć jeden raz
- 3) Eksploracja (Explore) – odsłoń napotkane żetony Eksploracji
- 4) Walka (Fight) – przeprowadź jedną rundę walki w każdej z bitew, w których uczestniczysz
- 5) Dochody (Income) – pobierz rubium z kopalni, które kontrolujesz
- 6) Dociągnięcie (Draw) – pociągnij jedną kartę Tajnej Misji. Jeśli masz pod swoją kontrolą Monolit, pociągnij dwie karty Doładowania.

1) Rozmieszczenie

Każda jednostka ma swój koszt w rubium, wyszczególniony na twojej karcie pomocy. Możesz zakupić dowolną liczbę jednostek, w takiej właśnie cenie. Odkładasz wtedy wykorzystane znaczniki rubinium do banku.

Po zakupieniu jednostek umieść każdą z nich na jednym z pól własnej bazy (rozdysonować je możesz dowolnie). Jeśli jednostki innego gracza zajmują któreś z pól twojej bazy, nadal możesz tam postawić własne oddziały.

Liczba i rodzaj jednostek, które możesz zakupić, ograniczone są przez liczbę dostępnych figurek. Możliwe więc jest wyczerpanie się konkretnego typu jednostek. Jeśli, jednakże, jakieś jednostki zostaną zniszczone w trakcie gry, wracają do twojego zaopatrzenia i możesz je później zakupić.

Jedynie w fazie Rozmieszczenia możesz wykorzystywać zagrywane na początku tury karty Doładowania. W tym celu, obwieść po prostu, że takiej używasz i wykonaj zawarte na niej instrukcje. Potem odłóż ją, odkrytą, obok talii Doładowania.

2) Ruch

W trakcie fazy ruchu możesz przesunąć każdą ze swoich jednostek o jedno pole (heks). Jeśli jednostka ma zdolność przesuwania się o więcej niż jedno pole, nie może przejść przez pole obstawione jednostkami przeciwnika. Jeśli jednostka wkroczy na pole zajęte przez wrogi oddział, musi się tam zatrzymać (chyba, że jej zdolność mówi co innego). Niektóre jednostki nie mogą wkraczać na pewne pola – tak jak to opisano na karcie pomocy. Jeśli skończy się twoja tura, a inny gracz odkryje, że któryś z twoich oddziałów znajduje się na polu, na które nie wolno mu wchodzić, musisz przenieść ten oddział z powrotem na jedno z własnych pól bazowych (twój wybór).

POLE KONTROLOWANE

kontrolujesz pole, jeśli jako jedyny posiadasz na nim jednostki



POLE OBLEGANE

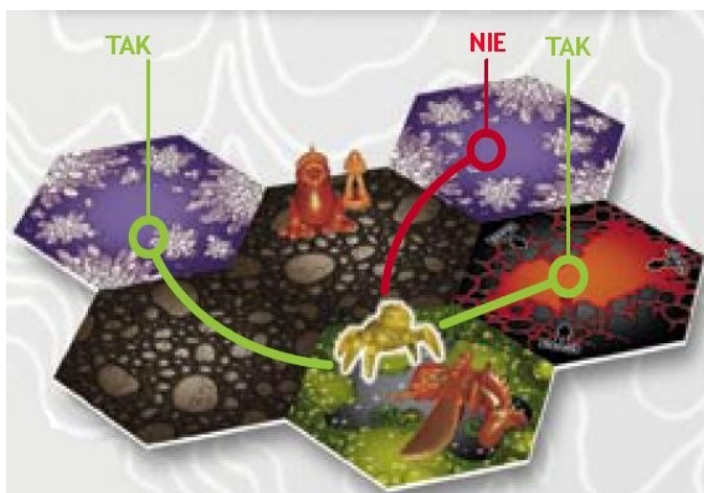
pole uważane jest za oblegane, jeśli więcej niż jeden gracz posiada na nim własne jednostki



Odwrót

Jeśli któraś z twoich jednostek znajdowała się na początku tury na polu obleganym (contested space) może z niego zejść (wycofać się), ale musi zakończyć ruch na polu pustym albo zajęтым przez siebie. Innymi słowy – nie można wycofać się z bitwy do bitwy.

Przykład: Chcesz wycofać własnego Skalolaza (Rock Strider). Choć między nim a polem zawierającym inne oddziały wroga znajdują się Skaliste Równiny (Rock Plains) nie możesz przesunąć Skalolaza ani na, ani przez pole obstawione jednostkami przeciwnika.



Smoczy Dech (Dragon's Breath)

Pod koniec twojej fazy ruchu, każdy Rubiumowy Smok (Rubium Dragon) znajdujący się na kontrolowanym przez ciebie polu planszy może zionąć plazmą na pole przylegające.

W tym celu oznajmij, na które pole ziele twój Smok, a potem rzuć kostką. Jeśli wyrzucisz 4 i więcej, gracz posiadający oddziały na wskazanym polu wybiera jeden z nich i zdejmuje go z planszy. Jeśli na tym polu swoje jednostki ma więcej niż jeden gracz, wybierasz, który z nich odnosi straty po rzucie.

Tego ataku specjalnego nie uważa się za bitwę. Jeśli się powiedzie, nie możesz zagrać karty Misji ani Tajnych Misji głoszącej „wygraj bitwę” („win a battle”). Nie wolno ci także wykorzystać kart Doładowania w bitwie by wpłynąć na wynik zionięcia plazmą. Jeśli przeciwnik straci ostatni z oddziałów na tym polu w wyniku zionięcia, nie dociąga karty Doładowania (jak to zwykle bywa przy utracie wszystkich jednostek w bitwie, gdy ktoś cię zaatakował). A ponieważ ten atak specjalny nie jest uważany za bitwę, przeciwnik nie ma szansy zaatakowania twojego Smoka.

3) Eksploracja

Jeśli po wykonaniu ruchu któraś z twoich jednostek wylądowała na polu z zakrytym żetonem Eksploracji, odkryj go. Otrzymujesz widniejące na nim jednostki i/lub kopalnie.

Jeśli na żetonie widnieje jednostka, pobierasz jedną taką z własnego zaopatrzenia i stawiasz na rzeczonym polu. Od tej pory jednostka należy do ciebie i w przyszłej kolejce możesz poruszać ją i wysłać na bitwę jak inne własne oddziały.

Jeśli na żetonie widnieje kopalnia, weź jeden ze znaczników kopalni i połóż na rzeczonym polu.

Jeśli na żetonie widnieją i kopalnia, i jednostka, pobierz obie i połóż na rzeczonym polu.

Po odwróceniu żetonu Eksploracji jest on usuwany z gry. Każde z pól daje tylko jedną szansę na eksplorację w trakcie rozgrywki.

4) Walka

Przeprowadź jedną rundę bitwy na każdym z obleganych pól, na którym posiadasz jednostki. Jeśli bitew jest więcej niż jedna, wybierasz kolejność w jakiej je przeprowadzasz.

Porządek bitwy

Oddziały atakują w określonej kolejności zwanej porządkiem bitwy, pokazanym na karcie pomocy. Jako pierwsze atakują wszystkie Rubiumowe Smoki, potem Lawoskoczki (Lava Leapers) itd. Po tym, jak każda z jednostek kolejno zaatakowała, bitwa na danym polu się kończy w tej kolejce, nawet jeśli atakujący i broniący się gracz posiadają nadal na tym polu jakieś jednostki.

Kiedy nadchodzi kolej na dany typ jednostki, atakujący i broniący się rzucają jednocześnie na atak dla każdej posiadanej jednostki danego typu. Aby atak się powiódł, musisz wyrzucić tyle ile wynosi, bądź więcej niż liczba opisana jako „trafia przy” („hits on”) na karcie pomocy przy danej jednostce.

Po każdym udanym rzucie na atak, przeciwnik wybiera jedną z własnych jednostek z danego pola i wraca ją do swojego zaopatrzenia. Jednostka jest zniszczona i nie może dalej brać udziału w bitwie. Jeśli nie zaatakowała, bo jej czas w porządku bitwy jeszcze nie nadszedł, nie będzie już miała takiej szansy.

KOLEJNOŚĆ

Gracz, który rozgrywa właśnie kolejkę, jako pierwszy podejmuje decyzje – które jednostki zdjąć jako utracone i czy zagrać kartę Doładowania w bitwie.

Przykład: Walczysz z przeciwnikiem, który tak, jak i ty, posiada w bitwie jednego Rubiumowego Smoka. Rzucacie jednocześnie na atak własnych Smoków. Wyrzucasz 1, a więc pudłujesz, a twój przeciwnik – 2, i przez to trafia. Decydujesz się zdjęć jednego ze swoich Ludzi (Humans) z planszy w ramach strat. Kiedy porządek bitwy dotrze do Ludzi, ten Człowiek nie zaatakuje, bo został zniszczony.

Przykład: Jeśli w powyższym przykładzie obaj traficie Rubiumowymi Smokami i zdecydujesz się zdjęć z planszy Smoka w ramach strat, twój przeciwnik nadal musi wybrać, co straci, bowiem twój Smok zaliczył trafienie, a straty ustalane są po ataku wszystkich jednostek danego rodzaju.

Jeśli więcej niż jeden z przeciwników posiada jednostki na danym polu, wybierasz który z nich ma się bronić. W bitwie uczestniczycie tylko ty i broniący się gracz. Jeśli wyeliminujesz wszystkie jednostki przeciwnika, wygrywasz bitwę.

Wyniki bitwy

- wygrywasz bitwę, jeśli atakujesz w swojej turze i zniszczysz wszystkie jednostki przeciwnika na danym polu. Wiele z kart Tajnych Misji i wszystkie karty Misji wymagają wygrania bitwy. Po każdej wygranej bitwie możesz zagrać jedną z tych kart (więcej szczegółów w rozdziale Karty)
- przegrywasz bitwę, jeśli wszystkie twoje jednostki na danym polu zostały zniszczone. Jeśli przegrałeś bitwę podczas tury innego gracza, pociągnij jedną kartę Doładowania. Jeśli atakowałeś we własnej turze i straciłeś wszystkie jednostki, nie ciągniesz karty Doładowania, a przeciwnik nie może zagrać karty Misji.
- Żaden z graczy nie wygrywa ani nie przegrywa, jeśli obu pozostały pod koniec bitwy jakieś jednostki.

5) Dochody

Z każdego kontrolowanego przez ciebie pola, na którym znajduje się kopalnia otrzymujesz ilość rubium wskazaną przez liczbę na tej kopalni, ale tylko wtedy, jeśli na polu tym znajduje się przynajmniej jeden Człowiek (Human), Grzyboid (Fungoid) albo Kryształak (Crystalline). Pobierz z banku tyle znaczników rubium, ile zarobiłeś.

6) Dociągnięcie

W tej fazie wykonaj następujące czynności:

- pociągnij jedną kartę Tajnej Misji. Schowaj ją na ręce, dopóki jej nie zagrasz. Jeśli warunki na wyciągniętej właśnie karcie są spełnione, możesz zagrać ją natychmiastowo. Jeśli na przykład kontrolujesz więcej Skalistych Równin niż każdy z pozostałych graczy i wyciągniesz Opanuj Równiny (Dominate the Plains), możesz ją natychmiast zagrać.
- jeśli kontrolujesz Monolit, pociągnij dwie karty Doładowania. Zachowaj je w tajemnicy do chwili zagrania

Karty

Są trzy rodzaje kart: Doładowania (Energize), Tajnych Misji (Secret Mission) oraz Misji (Mission). W dowolnej chwili możesz odrzucić kartę Doładowania albo Tajnej Misji, otrzymując za każdą z nich jedno rubium. Odrzucone w ten sposób karty odkłada się, odkryte, obok odpowiedniej talii.

Karty Doładowania (Energize cards)

Można je pozyskać na jeden z dwóch sposobów: dociągasz jedną kartę jeśli przegrałeś bitwę w turze innego gracza oraz dwie, jeśli kontrolujesz Monolit pod koniec własnej tury. Po wyciągnięciu karty Doładowania trzymasz ją w tajemnicy na ręce do chwili zagrania. Jeśli wyczerpie się talia, przetasuj odrzucone karty i utwórz nowy stos.

Karty Doładowania oznaczone jako „na początku tury” („start-of-turn”) możesz zagrać tylko w fazie Rozstawiania. Jeśli chcesz to zrobić, powiedz innym graczom, że właśnie zagrywasz taką kartę i wykonaj zawarte na niej polecenia. Potem odłóż ją, odkrytą, na stos kart odrzuconych.

Karty Doładowania w bitwie (Energize Battle Cards)

Karty Doładowania w bitwie można zagrać tylko w trakcie bitwy, zgodnie z opisem na karcie. Jeśli chcesz to zrobić, powiedz innym graczom, że właśnie zagrywasz taką kartę i wykonaj zawarte na niej polecenia.

Karty Doładowania w bitwie może zagrać każdy, nawet w bitwie, w której nie bierze udziału. Pierwszy takie karty zagrywa atakujący, potem broniący się, i dalej, zgodnie ze wskazówkami zegara od obrońcy.

Karty Misji i Tajnych Misji

Karty Tajnych Misji skrywasz na ręku dopóki w twojej turze nie zostaną spełnione zawarte na nich warunki. Karty Misji leżą na osobnym stosie, z którego dociągasz po każdej wygranej bitwie, jeśli nie zagrywasz karty Tajnej Misji po wygraniu tej bitwy.

Kartę Misji oraz Tajnej Misji można zagrać jedynie we własnej turze. Zagrywasz ją w chwili, w której osiągnięty został wyszczególniony na niej cel. Oznajmij, że używasz tej karty, po czym połóż ją, odkrytą, przed sobą. Pozostanie tam do końca gry.

Wiele z kart Tajnych Misji oraz wszystkie karty Misji wymagają zwycięstwa w bitwie. Po każdej wygranej bitwie możesz zagrać tylko jedną kartę z punktami zwycięstwa (victory points) na czerwonym tle.

Przykład: Wygrywasz bitwę w Lesie Płynnogrzybowym (Liquifungus Forest), a po twojej stronie przeżył tę bitwę jeden Grzyboid. Możesz zagrać Poślijcie Grzyboidy (Send in the Fungoids), Cel: Płynnogrzybowy Las (Objective: Liquifungus Forest) albo kartę

Misji ze stosu, ale tylko jedną spośród tych trzech. Mógłbyś jednak zagrać jedną z tych kart łącznie z Zabójcą Kryształaków (Crystalline Slayer), jeśli w tej bitwie zniszczyłeś Kryształaka, bowiem tło przy PZ na tej karcie nie jest czerwone.

Każda z kart Tajnych Misji oraz Misji ma wypisaną na górze liczbę PZ. Mówi ona o tym, ile punktów zwycięstwa otrzymujesz za wypełnienie celu tego zadania. W chwili, w której suma zdobytych przez ciebie punktów zwycięstwa osiągnie dwanaście, zwyciężasz w grze.

Zwycięstwo w grze

Gra kończy się, gdy zajdzie jedna z dwóch sytuacji:

- któryś z graczy zdobędzie dwanaście punktów w kartach Misji i Tajnych Misji. Jest zwycięzcą w tej rozgrywce.
- Któryś z graczy odpadnie z gry. Dochodzi do tego, gdy zniszczono mu ostatnią jednostkę, nie ma wystarczająco rubium, by zakupić jakiś oddział i nie posiada kart, które mógłby odrzucić w zamian za rubium. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, zwycięzcą jest ten, który kontroluje więcej pól. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten z remisujących, który posiada na planszy więcej jednostek. Jeśli nadal nie ma rozstrzygnięcia, gra kończy się remisem.

Zasady dla drużyn

Przy czterech graczach rozłóż elementy jak w wypadku gry czteroosobowej. Podziel grających na dwie dwuosobowe drużyny. Partnerzy siadają naprzeciw siebie, po lewej i prawej stronie mając przeciwników.

Gra toczy się nie do momentu, w którym jeden z graczy zdobędzie dwanaście punktów, ale do chwili gdy drużyna zgromadzi ich dwadzieścia.

Pod koniec twojej kolejki, partner może przekazać ci jedną, zakrytą, kartę z ręki. Wkładasz ją wtedy na swoją rękę.

Jeśli poruszysz się na pole zawierające jednostki twojego partnera, nie walczycie ze sobą, ale pole nadal uważa się za oblegane (żaden z graczy, na przykład, nie dostaje rubium z kopalni położonej na takim polu). Jeśli któraś z twoich jednostek może poruszyć się o więcej niż jedno pole, może tak uczynić przez pola zawierające oddziały twojego partnera, jeśli nie stoją tam również oddziały przeciwnika.

Dyskusje są dozwolone, ale wszystkie rozmowy muszą być jawne. Jeśli zechcesz pokazać partnerowi jakąś kartę, muszą zobaczyć ją również przeciwnicy (nie dotyczy to karty przekazywanej pod koniec tury).

Jeśli jeden z graczy zostanie wyeliminowany, jego partner gra dalej, a drużyna wciąż może zwyciężyć. Punkty zwycięstwa wyeliminowanego gracza nadal liczą się do punktów drużyny.