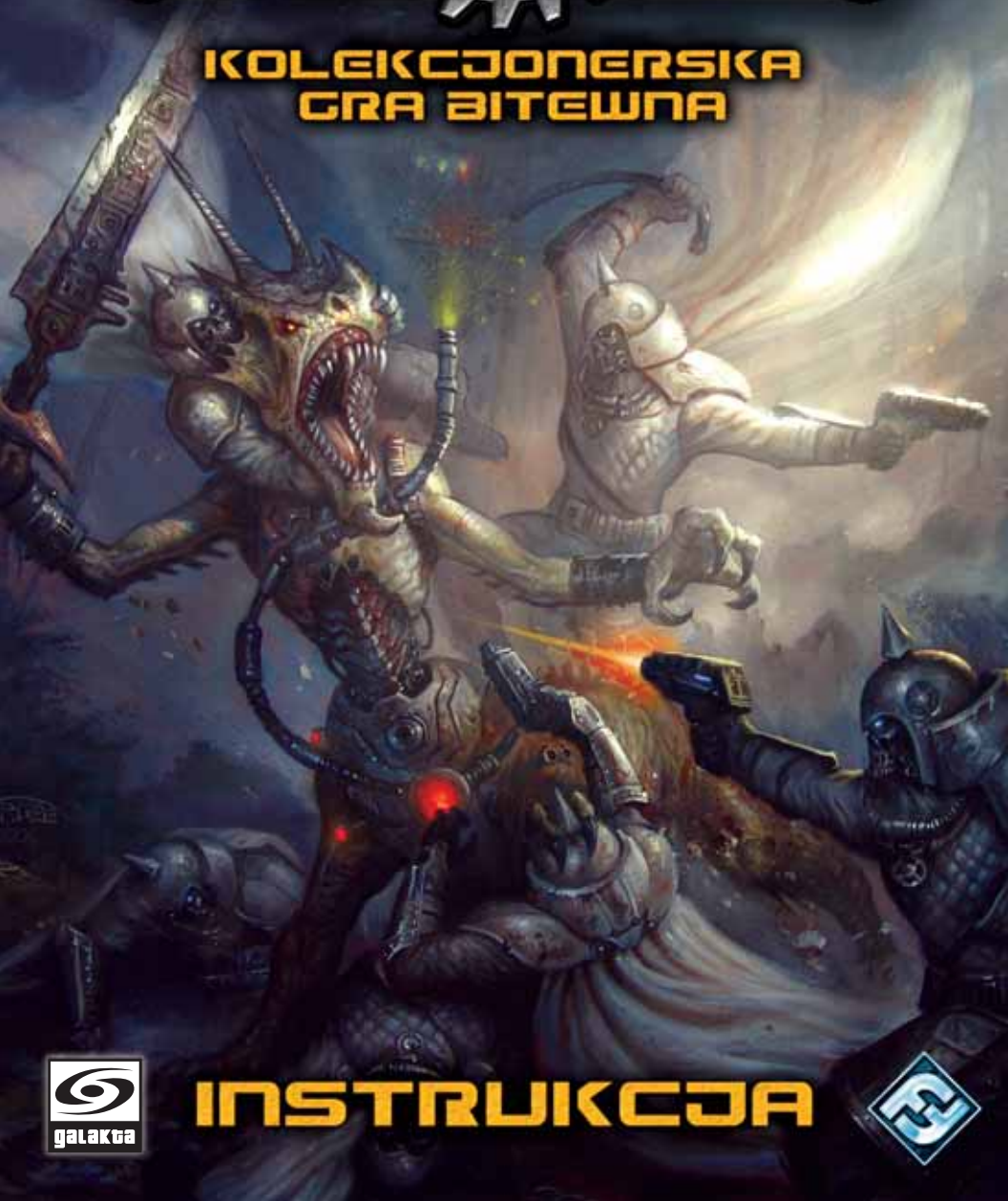




MUTANT CHRONICLES[®]

**KOLEKCYJONERSKA
GRA BITEWNA**



INSTRUKCJA



W odległej przyszłości Układ Słoneczny, pod rządami olbrzymich finansowych konglomeratów zwanych Megakorporacjami, balansuje na krawędzi zagłady. W rękach tych potężnych organizacji skupia się pełnia władzy. Decydują o wszystkim - administrują miastami, wypowiedają wojny. Ci, którzy dla nich nie pracują, są miażdżeni pod ich potęgą. Mimo nieustających konfliktów Megakorporacje, zawsze głodne i żądne władzy, przesunęły granice ludzkiej wiedzy i technologii. W końcu posunęły się za daleko.

Wyprawy badawcze do zewnętrznych planet Układu Słonecznego, Plutona i Nerona, obudziły starożytne, niewyobrażalne zło. Najpierw pojawiła się niepokojąca Mroczna Harmonia, później Legion Ciemności pod wodzą Apostoła Algerotha, który poprzysiągł unicestwić całą ludzką rasę. Skłócona ludzkość byłaby z pewnością zgubiona, gdyby nie Bractwo, sekta fanatycznych zelotów, którzy stanęli na drodze sił ciemności. Przy pomocy swej świętej mocy, Sztuki, odsyłają demony z powrotem do piekieł, z których przybyły.

Witaj w chaosie obłąconego Wszechświata. Witaj w świecie Mutant Chronicles, Kolekcjonerskiej Gry Bitewnej.

W grze wcielisz się w postać dowódcy wojsk jednej z Megakorporacji, generała jednego z pięciu Mrocznych Apostołów albo duchowego przywódcy Bractwa. Jako głównodowodzący powołasz armię, którą poprowadzisz przeciwko swoim wrogom. Aby zdobyć i utrzymać strategiczne punkty pola bitwy i zniszczyć siły wroga, będziesz musiał polegać na szybkości, sprycie i brutalnej sile. W ostatecznym rozrachunku może być tylko jeden zwycięzca... Czy będziesz nim ty?

DOSTĘPNE:

LUDZKIE FRAKCJE



CAPITOL



BAUHAUS



BRACTWO

DEMONICZNE FRAKCJE



ALGEROTH

WKRÓTCE:

LUDZKIE FRAKCJE



IMPERIAL

DEMONICZNE FRAKCJE



ILTAN

ELEMENTY ZESTAWU STARTOWEGO MUTANT CHRONICLES

- Instrukcja
- 6 pomalowanych figurek: Ezoghul, Nekromutant Plugawiciel, Technomanta, Żołnierz Wolnych Marines, Sierżant Marsjańskich Banshee, Elitarny Ranger
- 52 karty Jednostek
- 46 kart Dowodzenia
- 2 karty puli rozkazów
- 30 żetonów rozkazów
- 8 specjalnych kości
- 40 żetonów ran
- 10 znaczników Stref Zwycięstwa
- Dwustronna rozkładana plansza

OPIS ELEMENTÓW

Ta część instrukcji zawiera szczegółowy przegląd wymienionych powyżej elementów, wraz z opisem ich zastosowania podczas gry.

FIGURKI

Figurki służą do oznaczania na planszy pozycji zajmowanych przez jednostki graczy. Kolor podstawki każdej z figurek określa jej rangę (Złotą, Srebrną lub Brązową). Na spodzie podstawki zamieszczono informacje kolekcjonerskie, takie jak nazwa jednostki (dzięki której można dopasować figurkę do odpowiedniej karty Jednostki), symbol zestawu, z którego pochodzi oraz jej numer.



KARTY JEDNOSTEK

Karty Jednostek zawierają poręczne informacje o cechach (szybkości, zdrowiu, kościach ataku i symbolach dowodzenia) i specjalnych zdolnościach jednostek, które tworzą twoją armię. Informacje zostały przedstawione w następujący sposób:



UKŁAD KARTY JEDNOSTKI

1. **Nazwa jednostki:** Nazwa jednostki służy do identyfikacji i odwoływania się do danej figurki.

2. **Fracja:** Symbol wskazuje frakcję, do której należy dana jednostka.

3. **Obrazek:** To ilustracja jednostki.

4. **Ranga:** Symbol wskazuje rangę jednostki (Złotą, Srebrną lub Brązową).

5. **Symbole Dowodzenia:** Porównuje się je z symbolami na karcie Dowodzenia w celu sprawdzenia, czy jednostka może zagrać daną kartę. Jednostka może zagrać kartę Dowodzenia, jeżeli posiada na swojej karcie dokładnie takie same symbole Dowodzenia co wybrana karta.

6. **Kości ataku:** Tutaj została wskazana liczba i rodzaj kości, którymi gracz rzuca, kiedy wykonuje atak daną jednostką. To pole określa również czy jednostka posiada możliwość przerzutu.

7. **Zdrowie:** To początkowe i maksymalne zdrowie danej jednostki. Jeśli liczba ran zadanych jednostce jest równa lub przekracza wartość jej Zdrowia, zostaje ona zniszczona.

8. **Tekst karty:** Tutaj zostały wyszczególnione słowa kluczowe i specjalne zdolności jednostki, a także wyjątkowe akcje, które może wykonać.

9. **Rozmiar pola:** Jedno lub dwa małe pola, które wskazują czy jednostka posiada pojedynczą czy podwójną podstawkę.

10. **Informacje kolekcjonerskie:** Symbol zestawu, numer jednostki i rzadkość jej występowania.

11. **Cechy:** To cechy charakteryzujące daną jednostkę. Niektóre efekty gry wpływają na pewne cechy, a ignorują inne.

KARTY DOWODZENIA

Karty Dowodzenia przedstawiają specjalne umiejętności lub manewry, z których w trakcie bitwy mogą skorzystać twoje jednostki.



UKŁAD KARTY DOWODZENIA

1. Nazwa: Nazwa służy do identyfikacji i odwoływania się do danej karty Dowodzenia.

2. Frakcja: Ten symbol wskazuje frakcję, do której należy dana karta Dowodzenia.

3. Symbole Dowodzenia: Porównuje się je z symbolami na karcie jednostki w celu sprawdzenia, czy może ona zagrać tę kartę Dowodzenia. Aby to zrobić, na karcie jednostki muszą znajdować się symbole Dowodzenia identyczne z tymi, które zostały przedstawione na karcie Dowodzenia.

4. Warunki zagrania: Tekst zapisany kursywą określa kiedy jednostka może skorzystać z danej karty.

5. Efekt: Objasnia efekt jaki wywołuje dana karta.

6. Koszt wykupu: Niektóre karty Dowodzenia posiadają koszt wykupu, który pozwala graczowi zabrać kartę po jej wykorzystaniu z powrotem do swojej puli zasobów.

7. Symbol wykupu: Symbol nieskończoności wskazuje, że karta posiada koszt wykupu.

8. Ranga: Ten symbol określa rangę karty Dowodzenia (Złotą, Srebrną lub Brązową). Ranga jest ważna przede wszystkim podczas tworzenia armii.

9. Informacje kolekcjonerskie: Symbol zestawu i numer karty.

KARTY PULI ROZKAZÓW

Te karty służą do przechowywania niewykorzystanych żetonów rozkazów armii gracza. Na początku rundy gracz umieści na tej karcie wszystkie swoje dostępne żetony rozkazów. Wraz z przydzielaniem rozkazów żetony będą usuwane z karty puli rozkazów i umieszczane na planszy.



WYKORZYSTANE
ROZKAZY



ŻETONY ROZKAZÓW

Podczas rozgrywki gracze będą przydzielać żetony rozkazów jednostkom swojej armii. Dzięki nim jednostki będą mogły wykonywać różnorodne akcje, takie jak: ruch, atak, warta czy wykorzystanie zdolności specjalnej.

KOŚCI

W zestawie znajduje się osiem specjalnych kości (po dwie w każdym z czterech kolorów), które wykorzystuje się podczas walki. Kości zostały podzielone w następujący sposób:

Czerwone kości: Lekki atak wręcz (walka wręcz)

Żółte kości: Ciężki atak wręcz (walka wręcz)

Zielone kości: Lekki atak dystansowy

Niebieskie kości: Ciężki atak dystansowy

Z zasady ataki wręcz są potężniejsze od ataków dystansowych, są jednak od nich mniej celne. Lekkie ataki są nieco celniejsze od swoich ciężkich odpowiedników, jednak nie zadają tak dużych obrażeń.



ŻETONY RAN

Żetony ran służą do zaznaczania ilości obrażeń, które otrzymały jednostki. Kiedy jednostka zostanie ranna, w szczelinie podstawki figurki umieszcza się odpowiedni żeton, wskazujący ilość otrzymanych obrażeń. Jeśli jednostka otrzyma kolejne obrażenia lub zostanie wyleczona z obecnych, żeton ran wymienia się na taki, który będzie wskazywał aktualny stan zdrowia modelu. Jeśli wartość ran będzie równa lub przekroczy Zdrowie jednostki, ta jednostka zostanie zniszczona.



ZNACZNIKI STREF ZWYCIĘSTWA

Strefy Zwycięstwa to, ze strategicznego punktu widzenia, kluczowe obszary pola bitwy, które będą decydować o przebiegu starcia podczas gier turniejowych. Na początku rozgrywki gracze umieszczają losowo siedem takich Stref na zaznaczonych obszarach planszy. Podczas bitwy armia, która będzie kontrolować Strefy Zwycięstwa, otrzyma specjalne efekty i punkty zwycięstwa.

PLANSZA



ZNACZNIK STREFY ZWYCIĘSTWA



DWUSTRONNA ROZKŁADANA PLANSZA

Poniżej znajduje się plansza, na której będą rozgrywane bitwy, a także wyjaśnienie części oznaczeń graficznych, które się na niej znajdują.



Miejsce rozpoczęcia gry jednej z armii.



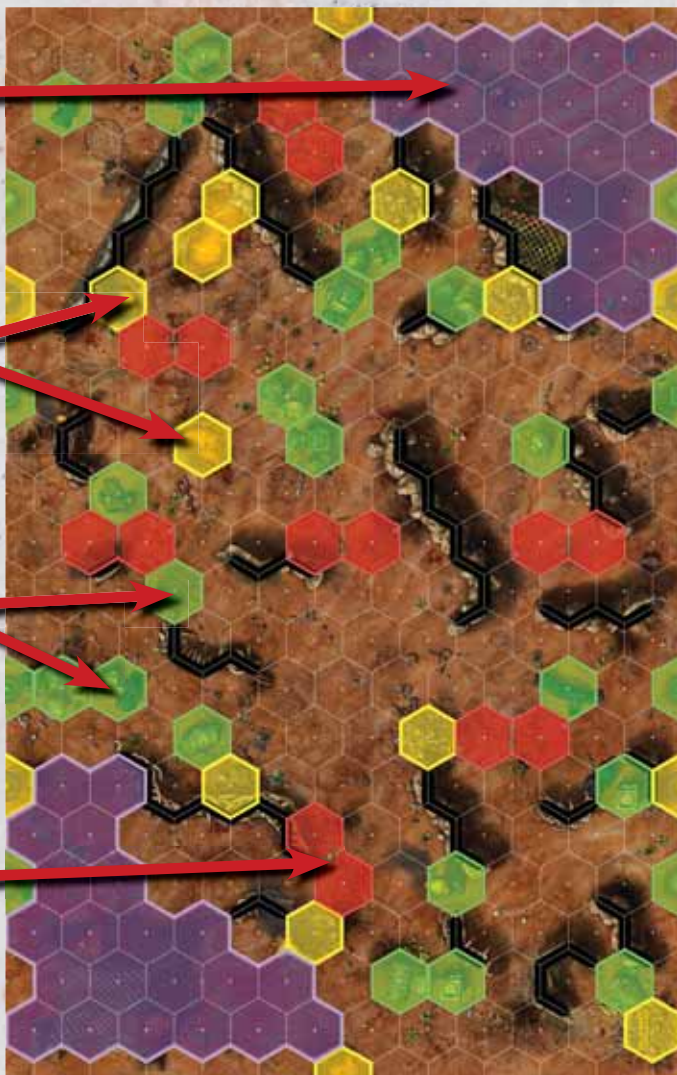
Utrudnia ruch.



Zapewnia ochronę przed atakami.



W grach turniejowych gracze umieszczają tu znaczniki Stref Zwycięstwa.



ŚCIANY

Blokują ruch i zasięg wzroku.



PUNKTY ORIENTACYJNE

Służą do określania zasięgu wzroku.



PRZYGOTOWANIE ARMII



Pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, aby zagrać w *Mutant Chronicles Kolekcjonerską Grę Bitewną*, to złożyć armię. Radzimy, aby podczas swojej pierwszej gry, Potyczki, skorzystać z jednej z dwóch przygotowanych do tego celu armii, które znajdują się w *Zestawie Startowym Mutant Chronicles*. Należy wyciągnąć z pudełka poniższe elementy i podzielić je w następujący sposób:

<u>Algeroth</u>	<u>Capitol</u>
Nekromutant Plugawiciel (Złota jednostka)	Elitarny Ranger (Srebrna jednostka)
Ezoghul (Srebrna jednostka)	Sierżant Marsjańskich Banshee (Srebrna jednostka)
Technomanta (Brązowa jednostka)	Żołnierz Wolnych Marines (Brązowa jednostka)
Żeton Złotego rozkazu	Żeton Złotego rozkazu
Żeton Srebrnego rozkazu	Żeton Złotego rozkazu
Żeton Brązowego rozkazu	Żeton Brązowego rozkazu
Strumień kwasu (Srebrna karta Dowodzenia)	Przynęta i podmiana (Złota karta Dowodzenia)
Wzbudzenie przerażenia (Brązowa karta Dowodzenia)	Przechwycone rozkazy (Srebrna karta Dowodzenia)
Mroczna Aura (Złota karta Dowodzenia)	Strzelac bez rozkazu (Brązowa karta Dowodzenia)

Należy zwrócić uwagę, że w każdej armii znajdują się trzy Złote, trzy Srebrne i trzy Brązowe elementy. Taką strukturę będzie przybierać każda armia złożona na potrzeby rozegrania Potyczki. Kiedy gracze zaczną tworzyć własne armie, będą mogli zmienić liczbę jednostek, żetonów rozkazów i kart Dowodzenia poszczególnych rang, byleby ostatecznie składały się one z trzech Złotych, trzech Srebrnych i trzech Brązowych elementów.

Ludzie i demony to śmiertelni wrogowie. Gracz kontrolujący ludzką frakcję (Bauhaus, Capitol lub Bractwo) nie może włączać do swojej armii jednostek demonów (Algerotha lub Ilian) i odwrotnie, nie może włączać jednostek ludzi do armii demonów.

UNIKALNE JEDNOSTKI

Nazwę niektórych jednostek poprzedza : to wyjątkowi bohaterowie świata Mutant Chronicles. W swojej armii gracz może posiadać tylko jedną kopię danego bohatera i do czterech kopii jednostek zwykłych (takich, które nie posiadają symbolu  w nazwie). Co więcej, w swojej armii gracz może posiadać jedynie bohaterów z jednej frakcji. Na przykład, jeśli w armii znajduje się Arcyinkwizytor Nikodemus z frakcji Bractwa, gracz nie mógłby już do niej dołączyć bohaterów z Bauhausu czy Capitolu.

ROZPOCZĘCIE GRY

Kiedy każdy z graczy wybierze jedną z powyższych armii (lub złoży własną), należy umieścić planszę na równej powierzchni (przed jej rozłożeniem gracze wybierają, na której stronie planszy zamierzają grać).

Następnie, w drodze losowania, należy ustalić, kto zostanie „Pierwszym Graczem”. Pierwszy Gracz jako pierwszy rozmieszcza swoją armię i jako pierwszy podejmuje akcje podczas wszystkich następnych rund - chyba, że w wyniku pewnych efektów gry jego przeciwnik odbierze mu tę inicjatywę.

Pierwszy Gracz wybiera jedną ze stref rozstawienia i w jej ramach, w dowolny sposób, rozmieszcza jednostki swojej armii. Następnie to samo wykonuje jego przeciwnik w ramach drugiej strefy rozstawienia. Obaj gracze umieszczają w pobliżu swoich stref rozstawienia (ale poza planszą) kartę puli rozkazów i kładą na niej swoje żetony rozkazów. Własne karty Dowodzenia gracze umieszczają zakryte obok puli rozkazów tak, aby w dowolnej chwili można było je łatwo przeglądać. Nie wolno oglądać kart przeciwnika dopóki ten ich nie zagra.

Teraz gracze są gotowi do gry!

ZAAWANSOWANE ZASADY (TURNIEJOWE)

Rozgrywka na poziomie Potyczki to najszybszy i najbardziej podstawowy ze sposobów gry w *Mutant Chronicles*. Jest idealna do zapoznania się z głównymi zasadami gry. Kiedy gracze wejdą w posiadanie większej liczby figurek, będą prawdopodobnie chcieli rozegrać dłuższe i bardziej skomplikowane rozgrywki liczniejnymi i bardziej złożonymi armiami. W tym momencie powinni przejść do zasad rozgrywania gry Turniejowej.

SKŁADANIE ARMII

W *Mutant Chronicles* KGB sposób, w jaki gracze złożą swoje armie, będzie miał duży wpływ na sam przebieg rozgrywki. Można grać szybkim, mobilnym oddziałem, który będzie polegał na ruchu i taktyce albo grupą ciężko opancerzonych jednostek, które zmiażdżą wroga. Można też skompletować armię mistycznego Bractwa, które osłoni się na polu bitwy tajemnymi mocami Sztuki. Możliwościom nie ma końca, a każda decyzja należy do gracza.

Armia w trybie Potyczki składała się z 3 Złotych, 3 Srebrnych i 3 Brązowych elementów, natomiast tworząc armię Turniejową gracze korzystają ze struktury 10/10/10, czyli z 10 Złotych, 10 Srebrnych i 10 Brązowych elementów. Podobnie jak w przypadku struktury 3/3/3, także podczas składania armii Turniejowej gracze mogą mieszać ze sobą dowolną liczbę jednostek, żetonów rozkazów i kart Dowodzenia, byleby wykorzystali 10 (i tylko 10) elementów każdej rangi.

W swojej armii gracze mogą posiadać tylko jedną kopię danego bohatera, nie mogą też posiadać bohaterów z różnych frakcji. W skład armii może wejść do 4 kopii jednostek zwykłych i do 3 kopii danej karty Dowodzenia.

Tak jak w przypadku trybu Potyczki, w jednej armii gracz nie może posiadać jednostek z frakcji ludzkich i demonicznych.

PRZYKŁADOWA ARMIA TURNIEJOWA: BRACTWO

ZŁOTE ELEMENTY:

Arcyinkwizytor Nikodemus

Znawca Sztuki x4

Młot zemsty (karta Dowodzenia) x1

Złote żetony rozkazów x4

SREBRNE ELEMENTY:

Inkwizytor Majoris x4

Teleportacja (karta Dowodzenia) x1

Srebrne żetony rozkazów x5

BRĄZOWE ELEMENTY:

Inkwizytor x4

Elitarna Furia x2

Egzorcyzmy ciała (karta Dowodzenia) x2

Litania Stali (karta Dowodzenia) x1

Brązowy żeton rozkazu x1

ZNACZNIKI STREF ZWYCIĘSTWA

Podczas gry w trybie Turniejowym gracze wykorzystują znaczniki Stref Zwycięstwa, które służą do oznaczenia strategicznych miejsc pola bitwy. Po wybraniu strony planszy i ustaleniu Pierwszego Gracza, ten gracz miesza znaczniki Stref Zwycięstwa, po czym losuje siedem z nich i umieszcza je, zakryte, na siedmiu polach planszy oznaczonych jako Strefy Zwycięstwa. Kiedy wszystkie jednostki obu graczy zostaną rozmieszczone w strefach rozstawienia, znaczniki Stref Zwycięstwa należy odwrócić, tak aby ich treść była widoczna dla graczy. Więcej informacji na temat znaczników Stref Zwycięstwa i ich zastosowania można znaleźć na stronie 28.

PRZEBIEG RUNDY

Instrukcja została napisana z myślą o grze dwuosobowej, jednak Mutant Chronicles to również gra wieloosobowa. Zasady i wskazówki dotyczące rozgrywek dla kilku osób można znaleźć na stronie internetowej www.galakta.pl.

Rozgrywka w Mutant Chronicles składa się z serii rund. Podczas każdej rundy gracze na przemian wykonują swoje tury, w trakcie których przydzielają dwa żetony rozkazów dwóm jednostkom swojej armii. Żeton rozkazu, zależnie od rangi, pozwala jednostce na podjęcie od jednej do trzech akcji. Kiedy rozpoczyna się pierwsza runda, pierwszy wykonuje swoją turę Pierwszy Gracz. Musi przydzielić jeden żeton rozkazu dowolnej jednostce należącej do swojej armii i wykonać nią tyle akcji, ile wynika z rangi rozkazu. Następnie w ten sam sposób musi przydzielić drugi żeton rozkazu drugiej jednostce i wykonać nią odpowiednią liczbę akcji. Po wydaniu obu rozkazów tura danego gracza dobiega końca.

Następnie przychodzi tura drugiego gracza, który powtarza powyższe kroki. Po przydzieleniu obu rozkazów tura tego gracza dobiega końca i ponownie przychodzi czas na turę Pierwszego Gracza.

Zasadą jest, że gracz nie może przydzielić żetonu rozkazu jednostce, która otrzymała już taki żeton podczas tej rundy (niektóre jednostki lub karty Dowodzenia mogą łamać tę zasadę). Należy też zwrócić uwagę, że gracz może przydzielać żetony rozkazów tylko tym jednostkom, które znajdują się pod jego kontrolą. Podczas rundy gracze podejmują swoje tury naprzemiennie (za każdym razem przydzielając dwóm jednostkom po żetonie rozkazu) do momentu, w którym nie zaistnieje jedna z dwóch następujących sytuacji: jednemu z graczy skończą się żetony rozkazów lub jednostki, które nie otrzymały jeszcze rozkazów. Kiedy nastąpi jedna z tych rzeczy, taki gracz „**kończy rundę**” i podczas tej rundy nie będzie już podejmował swoich tur.

Kiedy jeden z graczy zakończy swoją rundę, jego przeciwnik może podejmować kolejne tury, dopóki i jemu nie zabraknie żetonów rozkazów lub jednostek do aktywacji. Gdy do tego dojdzie, runda dobiega końca. Na koniec rundy obaj gracze odzyskują swoje wykorzystane żetony rozkazów i odkładają je z powrotem do swoich pul rozkazów, podliczają punkty zwycięstwa (patrz strona 28), aby sprawdzić czy któryś z nich nie wygrał bitwy, a następnie przechodzą do kolejnej rundy. Pierwszy Gracz pozostaje Pierwszym Graczem do końca rozgrywki, chyba, że inicjatywa przejdzie na drugiego gracza za sprawą jakiegoś efektu gry.

TURA GRACZA

Podczas swojej tury gracz przydziela dwa dowolne żetony rozkazów ze swojej puli rozkazów dwóm różnym jednostkom, które należą do jego armii. Liczba akcji, które może wykonać aktywowana jednostka zależy od rangi żetonu rozkazu, który został jej przydzielony:

Złoty żeton rozkazu – Aktywowana jednostka otrzymuje 3 akcje.

Srebrny żeton rozkazu – Aktywowana jednostka otrzymuje 2 akcje.

Braźowy żeton rozkazu – Aktywowana jednostka otrzymuje 1 akcje.

Należy pamiętać, że ranga żetonu rozkazu decyduje jedynie o ilości akcji, które jednostka może wykonać. Gracz **nie musi** dobierać rozkazu o randze równej randze jednostki, którą chce aktywować.

Akcja pozwala aktywowanej jednostce na wykonanie jednej z czterech poniższych czynności:

- **Ruchu**

- **Ataku**

- **Warty**

- **Wykorzystania specjalnej zdolności**

Każdy żeton rozkazu pozwala na wykonanie danej akcji tylko raz. Na przykład, można przydzielić jednostce Żółty rozkaz (który zapewnia trzy akcje), aby poruszyć się, zaatakować i wykorzystać specjalną zdolność. *Nie można* natomiast przydzielić Żółtego rozkazu, aby zaatakować, a następnie poruszyć się dwa razy, albo aby wykorzystać trzy specjalne zdolności. Nie można też przerywać jednej akcji drugą. Na przykład, nie można rozpocząć akcji ruchu, zaatakować, a następnie dokończyć ruchu.

Gracz zawsze może zdecydować się nie wykonywać akcji. Akcja niepodjęta przepada.

RUCH

Aby poruszyć jednostkę o pojedynczej podstawie należy przesunąć ją o liczbę pól równą lub mniejszą jej **szybkości**. **Bazowa szybkość każdej jednostki wynosi 4**. Wartość ta może zostać zmodyfikowana specjalnymi zdolnościami, słowami kluczowymi lub kartami Dowodzenia.

Jednostka może poruszać się przez inne, przyjazne jednostki, nie może natomiast przemieszczać się przez jednostki wroga. Jednostka musi zakończyć swój ruch na niezajętym polu.

BAZOWA SZYBKOŚĆ = 4

Bazowa szybkość większości jednostek w Mutant Chronicles wynosi 4, co oznacza, że jednostka, która podejmuje akcję ruchu, może poruszyć się o maksymalnie 4 pola w dowolnym kierunku.

Ruch jednostkami o podwójnych podstawkach

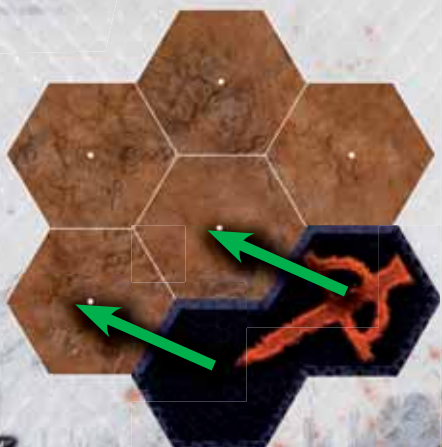
Jednostki o podwójnych podstawkach posiadają, podobnie jak jednostki o pojedynczych podstawkach, bazową szybkość równą 4. Aby ruszyć taką jednostką o jedno pole:

1. Przesuń połowę jednostki (wybierz którą) na pole, które sąsiaduje z tą samą połową jednostki.
2. Przesuń drugą połowę jednostki na pole, które właśnie opuściła pierwsza połowa.



Alternatywny ruch jednostkami o podwójnych podstawkach

Innym sposobem poruszania jednostek o podwójnych podstawkach jest przesunięcie obu połówek jednostki w jednym kierunku, zachowując je przy tym w takiej samej relacji względem siebie. Taki ruch jest niemożliwy, jeśli jednostka porusza się przez inne jednostki lub jeśli któraś z połówek jednostki miałaby podczas ruchu przejść przez ścianę. Taki ruch wykonywany przez jednostkę naziemną (patrz strona 32) zostanie przerwany, jeśli którakolwiek z jej połówek wkroczy na trudny teren lub osłonę.



TEREN

Na planszy do *Mutant Chronicles* można wyróżnić cztery ważne rodzaje terenu: otwarty teren, ściany, trudny teren i osłony.

Otwarty teren: Otwarty teren nie ma wpływu na ruch i nie blokuje ZW.

Trudny teren: Trudny teren nie blokuje ZW, ale wpływa na ruch. Gdy jednostka wkracza na pole z trudnym terenem, musi natychmiast zakończyć swój ruch. Trudny teren został zaznaczony na planszy żółtą obwódką.

Za każdym razem kiedy poruszająca się jednostka wkroczy na pole planszy oznaczone jako trudny teren, jej akcja ruchu natychmiast się kończy.

Ściany: Ściany zaznaczono na planszy grubą, czarną linią, tak jak przedstawiono to na przykładzie po prawej.

Ściany całkowicie blokują ruch i ZW. Jedyne jednostki latające (patrz strona 32) mogą się przez nie poruszać.

Oslony: Teren zawierający osłonę nie blokuje ZW, ale, tak jak trudny teren, przerywa ruch. Dodatkowo, osłony zmniejszają o 1 punkt obrażenia, które byłyby przydzielone jednostce znajdującej się na terenie zawierającym osłonę. Osłony zostały zaznaczone na planszy zieloną obwódką.

Przykład: Alakhai Przebiegły znajduje się na terenie z osłoną. Mitch Hunter atakuje go, wyrzucając dwa symbole obrażeń. Osłona zmniejsza obrażenia o 1, więc Alakhai Przebiegły otrzyma jedynie 1 punkt obrażeń.



ATAK

Aby zaatakować aktywną jednostką, należy w podanej kolejności wykonać poniższe kroki:

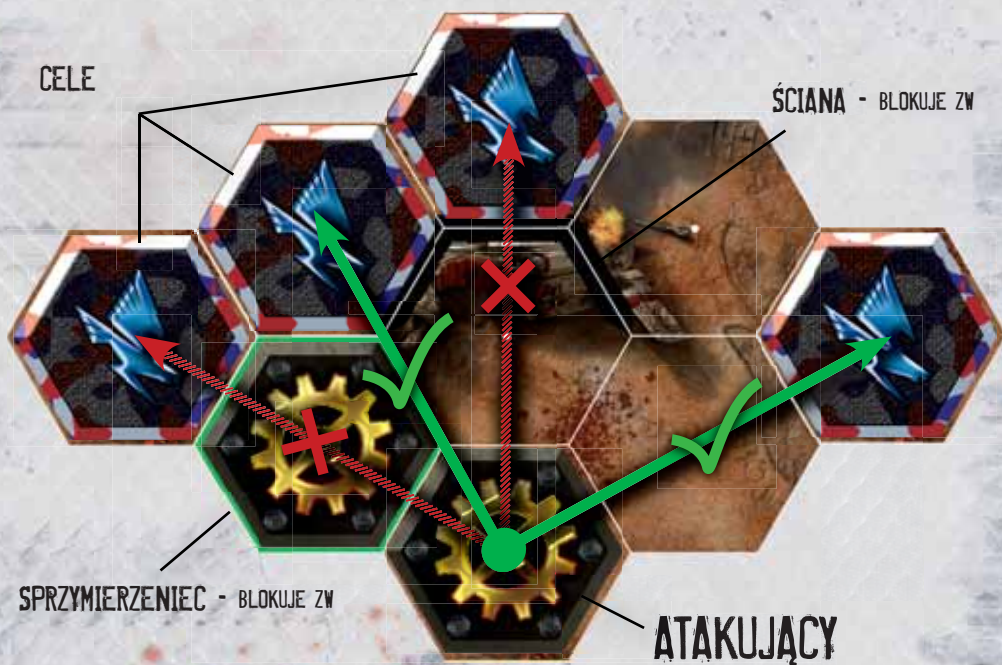
1. Sprawdzić zasięg wzroku (ZW)
2. Obrócić cel
3. Wskazać ewentualne jednostki wspierające
4. Rzucić kośćmi walki
5. Ustalić powodzenie ataku
6. Policzyć obrażenia
7. Przydzielić obrażenia

1. Sprawdzanie zasięgu wzroku

Aby gracz mógł zaatakować wrogą jednostkę, musi się ona znajdować w **zasięgu wzroku (ZW)** od jego jednostki. Na środku każdego pola planszy znajduje się punkt orientacyjny, który ma ułatwić sprawdzenie ZW. Aby **sprawdzić czy cel znajduje się w ZW należy wytyczyć od pola atakującego do pola celu linię prostą. Jeżeli linia przeprowadzona pomiędzy punktami orientacyjnymi tych pól nie jest niczym zablokowana, cel znajduje się w ZW.**

Linia zostaje zablokowana jeżeli przebiega przez którąkolwiek część pola zawierającego ścianę lub zajętego przez inną jednostkę (przyjazną lub wrogą). W takim wypadku atak staje się niemożliwy.

Linie dzielące pola nie blokują ZW, jeśli przebiega on dokładnie po nich.



Jeśli aktywną jednostką gracza jest jednostka o podwójnej podstawie, wróg znajduje się w jej ZW, jeśli można wytyczyć prostą, niczym nie zablokowaną linię pomiędzy środkiem jednego z obu pól, które zajmuje ta jednostka, a środkiem pola zajmowanego przez cel. Podobnie, wroga jednostka o podwójnej podstawie znajduje się w ZW, jeśli można wytyczyć prostą, niczym nie zablokowaną linię pomiędzy środkiem pola, które zajmuje jednostka atakującego gracza, a środkiem jednego z obu pól zajmowanych przez jednostkę obraną za cel. Ustalając celności (patrz strona 19) do i z jednostki o podwójnej podstawie, należy wziąć pod uwagę pole, z którego atak się rozpoczął i to od niego odmierzyć odległość do pola obranego za cel. Podobnie, ustalając czy jednostka znajduje się za osłoną (patrz strona 15), zawsze należy brać pod uwagę typ terenu znajdujący się na polu obranym za cel.

ŚCIANA - BLOKUJE ZW



Cel znajduje się w ZW atakującego o podwójnej podstawie pomimo tego, że jedno z pól, na których znajduje się atakujący, blokuje ścianą. Dopóki chociaż z jednego z pól zajmowanych przez atakującego można wytyczyć czysty ZW, gracz może wykonać atak.

ATAKUJĄCY

Ważne: Kierunek, w którym zwrócona jest jednostka nie ma żadnego wpływu na ZW. Jednostki ogarniają wzrokiem cały otaczający teren.

Zanim gracz wykona akcję ataku jedną ze swoich jednostek, może sprawdzić ZW do dowolnej liczby potencjalnych celów i dopiero wtedy wybrać ten ostateczny.

2. Obieranie celu

Kiedy gracz sprawdzi ZW, po prostu wskazuje na planszy wybraną jednostkę i bier ją za cel swojego ataku. *Za cel swojego ataku gracz nie może obrać przyjaznych jednostek.* Jeśli cel posiada podwójną podstawkę, gracz musi wskazać, które pole obiera za cel. Podobnie, jeśli jednostka, którą wykonuje atak posiada podwójną podstawkę, musi wskazać, z którego pola dokonuje ataku.

Niektóre karty Dowodzenia i specjalne zdolności pozwalają na przydzielanie obrażeń jednostkom innym niż cel. W takich przypadkach te inne jednostki nigdy nie są uważane za cel ataku. Dla potrzeb mechaniki gry „celem” jest jednostka, którą podczas kroku gracz obiera za cel.

Celowanie w pola, a celowanie w jednostki

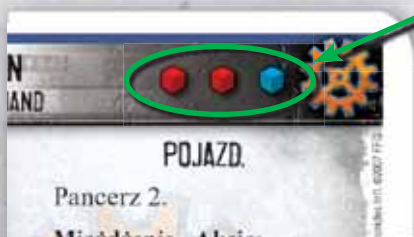
Podczas sprawdzania ZW gracz wytycza linię pomiędzy polami, a nie jednostkami, dlatego kiedy obiera cel ataku, wskazuje właściwie *pole*, a nie jednostkę. Jest to ważne z uwagi na sposób, w jaki działają niektóre ataki obszarowe. Dla potrzeb mechaniki gry sąsiednią jednostką musi zawsze być *inna* jednostka. Jednostka o podwójnej podstawie nie jest uważana za sąsiadującą z samą sobą. Należy też zwrócić uwagę, że celem ataku nigdy nie może być puste pole. **Ważne:** Jednostka sąsiaduje z inną jednostką, jeżeli pola, na których się znajdują, posiadają wspólną krawędź.

3. Wskazywanie jednostek wspierających

Kiedy gracz wykonuje atak, inne, nieaktywowane jednostki (poza aktywną jednostką) mogą przyłączyć się do ataku, oczywiście o ile cel znajduje się w ich ZW. Takie skoncentrowane ataki zostały szczegółowo omówione na stronie 21.

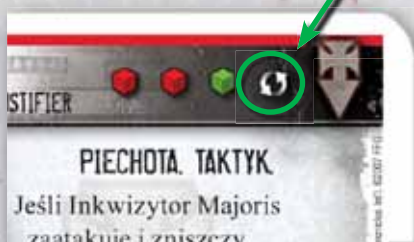
4. Rzucanie kośćmi ataku

W celu określenia wyniku ataku, gracze będą rzucać specjalnymi kośćmi ataku. Liczba i rodzaj kości, które posiada dana jednostka, zostały wskazane na karcie jednostki w następujący sposób:



Symbole wydrukowane na karcie jednostki wskazują jedynie **bazowe** kości ataku danej jednostki. Karty Dowodzenia i specjalne zdolności mogą modyfikować ostateczną liczbę kości, którymi gracz będzie rzucał.

Symbol przerzutu



Niektóre jednostki, oprócz symboli kości ataku, posiadają na swej karcie jeden lub więcej symboli ⚡. Symbol ⚡ oznacza przerzut. Po wykonaniu rzutu, za każdy symbol ⚡, który znajduje się na karcie danej jednostki, gracz może ponowić rzut jedną kością. Na przykład, jeśli gracz posiada dwa symbole ⚡, może ponowić rzut jedną kością, a jeśli nadal nie będzie mu odpowiadał jej wynik, może ją przerzucić jeszcze raz. Alternatywnie, jeśli odpowiada mu wynik po pierwszym przerzucie, drugi przerzut może wykorzystać do ponowienia rzutu inną kością. Jeśli graczowi odpowiadają wszystkie wyniki na kościach, zawsze może zrezygnować z wykonywania jakichkolwiek przerzutów.

Po wykonaniu przerzutu gracz nie może już skorzystać z poprzedniego wyniku.

5. Ustalanie powodzenia ataku

Im dalej cel się znajduje, tym trudniej go trafić. W Mutant Chronicles tę zależność odzwierciedla mechanika **celności**. Celność ataku zależy od wyników wyrzuconych na kościach ataku.

Na każdej ściance kości znajduje się numeryczna wartość celności, a także 0, 1 lub 2 **symbole obrażeń**. Celność ataku jest równa **najwyższej** wyrzuconej **wartości celności** (jeśli na więcej niż jednej ściance wypadł ten sam wynik i tak wykorzystuje się tylko jeden z nich). Należy zwrócić uwagę, że brak symboli obrażeń oznacza, że na kości wypadło 0 obrażeń, a brak wartości celności oznacza, że na kości wypadła celność równa 0.

Atak trafia w cel, jeśli jego celność jest równa lub większa od odległości do celu. Jeśli celność jest mniejsza od odległości do celu, atak się nie powiedzi - pudłuje. Obliczając odległość na potrzeby celności, gracz zawsze liczy pola wzdłuż najkrótszej drogi pomiędzy atakującym, a celem.



Przykład: Za jednostkę Bauhausu gracz rzuca dwoma niebieskimi i jedną żółtą kością. Wypadają wyniki celności 0, 4 i 6. Celność ataku wynosi więc 6, dlatego ten atak mógłby zadać obrażenia celowi oddalonemu o maksymalnie 6 pól.

6. Liczenie wyrzuconych obrażeń

Jeśli atak się nie powiedzie, nie wyrządza obrażeń, a akcja ataku dobiega końca. Jeśli atak trafi w cel, następnym krokiem jest policzenie zadanych obrażeń.

Wyrzucone obrażenia ataku są równe sumie **symboli obrażeń** wyrzuconych na wszystkich kościach.

Na przykład, Kapitan Wenusjańskich Zwiadowców atakuje jednostkę oddaloną o cztery pola. Rzuci dwiema niebieskimi kośćmi, wypadają wartości celności 5 i 3. Dzięki wyrzuconej 5 atak się powodzi. Gracz podlicza następnie symbole obrażeń z obu kości.

Niektóre specjalne zdolności pozwalają graczowi na przydzielanie obrażeń jednostkom innym niż cel. W takiej sytuacji atakujący gracz właśnie w tym momencie oświadcza jak przydzieli wyrzucone obrażenia.

Uwaga: Jeśli gracz wykonuje atak skoncentrowany, tylko jednostki, które trafią w cel (to jest, wyrzucą dostatecznie wysoką wartość celności) dodają swoje symbole obrażeń do tego ataku (patrz strona 21).

7. Przydzielanie ostatecznych obrażeń

W grze występuje wiele efektów, które mogą zwiększyć lub zmniejszyć ilość wyrzuconych obrażeń. Na przykład, słowo kluczowe „Pancerz” (patrz strona 32) zmniejsza wyrzucone obrażenia. Kiedy wszystkie efekty odpowiednio zmodyfikują wyrzucone obrażenia, gracz przydziela celowi **ostateczne obrażenia**.

Przykład: Alakhai Przebiegły atakuje Arcyinkwizytora Nikodemusa, który posiada kluczowe słowo „Pancerz 1”. To oznacza, że wyrzucone obrażenia ataku należy zmniejszyć o 1. Atak Alakhaia powodzi się, a wyrzucone obrażenia wynoszą 3. Ostateczne obrażenia przydzielone Arcyinkwizytorowi Nikodemusowi wynoszą 2.

Kiedy gracz przydziela jednostce obrażenia, w jej podstawkę należy wsunąć żeton ran, który wskazuje liczbę otrzymanych przez tę jednostkę obrażeń. Obrażenia są sumowane, a ich liczba wzrasta wraz z kolejnymi żetonami ran umieszczanymi w podstawce figurki. Jeśli w dowolnym momencie jednostka posiada tyle obrażeń (wyrażonych w żetonach ran) ile punktów Zdrowia, zostaje zniszczona.

Uwaga: Niektóre specjalne zdolności pozwalają graczom przydzielać obrażenia jednostkom innym niż cel. *Gracz nie może przydzielać obrażeń jednostkom należącym do armii, do której należy jednostka atakująca.*

OBRAŻENIA I ZNISZCZENIE

Otrzymaone przez jednostkę ostateczne obrażenia zaznacza się przez umieszczenie w podstawce figurki odpowiedniego żetonu ran. Za każdym razem kiedy karta Dowodzenia lub specjalna zdolność nakazuje graczowi **wyleczyć** jednostce jeden lub więcej punktów Zdrowia, powinien on usunąć z podstawki tej jednostki żetony ran o wartości wskazanej na karcie lub w opisie zdolności, którą wykorzystuje (czasem, aby zaznaczyć liczbę obrażeń, które aktualnie posiada jednostka, gracz będzie musiał wykorzystać kombinację żetonów ran lub zastąpić jeden żeton innym).

Początkowe (i maksymalne) Zdrowie jednostki znajduje się w lewym górnym rogu karty Jednostki. Jeżeli jednostka nie posiada jeszcze żetonów ran, ta wartość to obecne Zdrowie tej jednostki. Jeśli w dowolnym momencie suma obrażeń przydzielonych jednostce jest równa lub przekracza wartość jej Zdrowia, ta jednostka ulega **zniszczeniu**. Zniszczone jednostki ustawia się poza planszą w pobliżu ich właścicieli (te jednostki tworzą „stosy zniszczeń”). Jeśli zniszczona jednostka posiadała przydzielony żeton rozkazu, ten żeton odkłada się do puli wykorzystanych rozkazów.

Za zniszczone jednostki przeciwnika gracz otrzymuje punkty zwycięstwa (patrz strona 28):

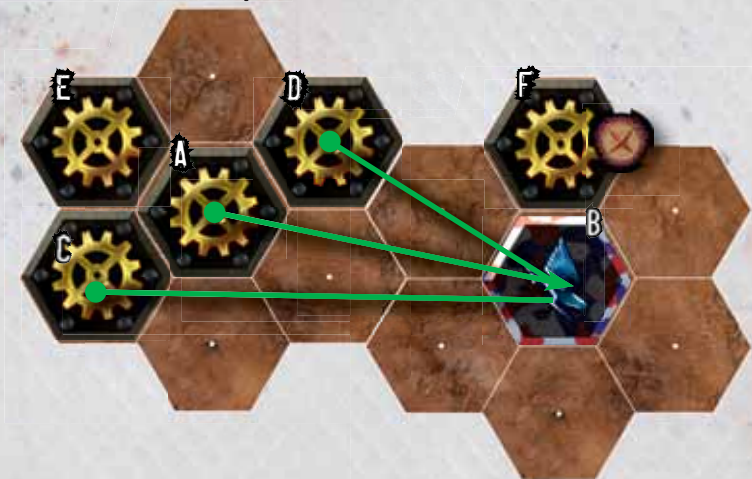
Braźowa jednostka = 1 punkt zwycięstwa

Srebrna jednostka = 2 punkty zwycięstwa

Złota jednostka = 3 punkty zwycięstwa

ATAKI SKONCENTROWANE

Zazwyczaj aktywna jednostka będzie atakować w pojedynkę. Czasem jednak inne, nieaktywne, przyjazne jednostki mogą się przyłączyć do ataku. Taki atak nazywa się **atakami skoncentrowanym**.



Jednostka A atakuje Jednostkę B, a Jednostka C i Jednostka D wspierają atak. Jednostka E nie może wspierać ataku, ponieważ nie posiada celu w ZW, a jednostka F nie może wspierać ataku, ponieważ przydzielono jej już w tej rundzie żeton rozkazu.

Jednostki wspierające

Aby jednostka mogła się przyłączyć do ataku, musi posiadać cel w ZW i nie może mieć już przydzielonego rozkazu.

Podczas kroku „wskazywania ewentualnych jednostek wspierających” (krok 3) gracz oświadcza, które z jednostek przyłączą się do ataku. Te jednostki będą wspierać atak. Jednostkom, które wspierają atak gracz musi przydzielić po żetonie rozkazu (pobranym z puli dostępnych żetonów rozkazów). Dla potrzeb kart Dowodzenia i specjalnych zdolności jednostki przyłączające się do

skoncentrowanego ataku uważa się za wykonujące akcję ataku. Jeśli gracz nie może lub nie chce przydzielać jednostkom wspierającym żetonów rozkazów, te jednostki nie będą mogły wziąć udziału w ataku.

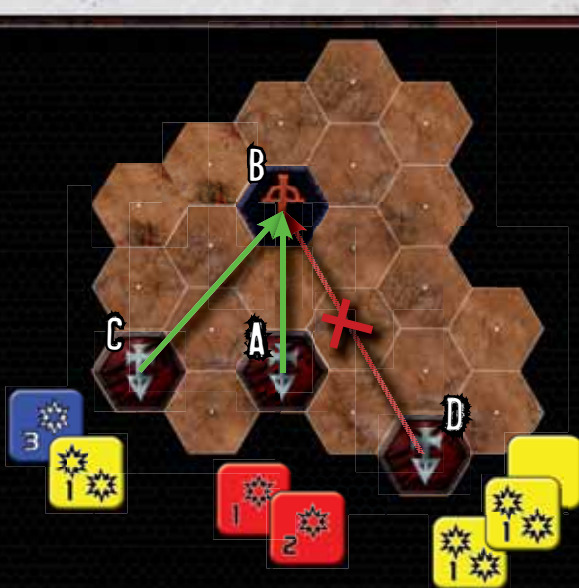
Jednostki wspierające, które przyłączają się do skoncentrowanego ataku, nie mogą korzystać z żadnych zdolności (patrz strona 25), natomiast aktywna jednostka może z nich korzystać w normalny sposób.

Strategiczna wskazówka: Jednostki, które przyłączają się do ataku, nie mogą wykonywać żadnych dodatkowych akcji z przydzielonych im rozkazów, dlatego najlepiej jest przydzielać im Brązowe rozkazy. Gracz nadal może wykorzystać do tego celu rozkazy Srebrne lub Złote, ale dodatkowe akcje, które te rozkazy normalnie zapewniają, przepadną.

Ustalanie powodzenia ataku i sumowanie obrażeń

Podczas kroku „rzucania kośćmi ataku” (krok 4) gracz najpierw rzuca kości za aktywną jednostkę, a później, oddzielnie, za każdą jednostkę wspierającą, tak jakby każda z nich wykonywała samodzielny atak.

Każdy atak, który trafi (tzn. wyrzuci dostatecznie wysoką celność) dodaje symbole obrażeń do wyrzuconych obrażeń ataku skoncentrowanego. Jednostki, które spudłowały



Jednostka A atakuje Jednostkę B, a Jednostka C i Jednostka D wspierają atak. Pomiędzy Jednostką A, a celem znajdują się 2 pola. Jednostka A rzuca kośćmi ataku, uzyskując celność 2 (tak więc jej atak trafia) i 2 symbole obrażeń. Pomiędzy Jednostką C, a celem znajdują się 3 pola. Jednostka C rzuca kośćmi, uzyskując celność 3 (tak więc jej atak trafia), a także 3 symbole obrażeń. Wreszcie, pomiędzy Jednostką D, a celem znajdują się 4 pola. Jednostka C rzuca kośćmi, uzyskując celność 1 - jej atak pudłuje. Chociaż Jednostka D wyrzuciła na swoich kościach 4 symbole obrażeń, nie dodaje się ich do obrażeń z ataku skoncentrowanego. Sumując symbole obrażeń z dwóch ataków, które trafiły, uzyskuje się wyrzucone obrażenia ataku skoncentrowanego, równe w tym wypadku 5.

(ponieważ wyrzuciły zbyt niską wartość celności) nie dodają swoich symboli obrażeń do wyrzuconych obrażeń tego ataku.

Nawet jeśli jednostka, która przewodzi atakowi spudłuje, obrażenia zadane przez jednostki wspierające, których ataki się powiodły, dodaje się do obrażeń z ataku skoncentrowanego.

Należy zwrócić uwagę, że wyrzucone obrażenia z ataku skoncentrowanego sumuje się przed zastosowaniem efektów, które zmniejszają obrażenia. To może się okazać bardzo ważne podczas rozgrywki.

ROZKAZ WARTY

Kiedy gracz przydziela jednostce rozkaz, może wykorzystać jedną akcję z tego rozkazu, aby postawić jednostkę **na warcie**. W celu zaznaczenia, że jednostka znajduje się na warcie, gracz kładzie obok jej podstawki rozkaz zwrócony stroną z wartą do góry. Od tej chwili ta jednostka znajduje się **na warcie**.



Kiedy gracz przydziela jednostce Złoty lub Srebrny rozkaz, może najpierw wykonać inne akcje, takie jak ruch lub atak, a dopiero późniejszą akcją postawić jednostkę na warcie. Kiedy jednak postawi już jednostkę na warcie, podczas tej aktywacji nie może wykonywać nią już jakichkolwiek innych akcji.

Efekty rozkazu warty

Za każdym razem, kiedy aktywna jednostka wroga wkroczy na pole, które znajduje się w ZW jednostki na warcie, ta jednostka może zaatakować

poruszającą się jednostkę wroga. Generalnie, stanie na warcie pozwala jednostce atakować w środku tury przeciwnika.

Kiedy jednostka na warcie atakuje, gracz podejmuje wszystkie kroki normalnego ataku, z wyjątkiem „wskazywania jednostek wspierających” - jednostka na warcie zawsze atakuje w pojedynkę. Jednostki na warcie nie mogą przyłączać się do ataków skoncentrowanych innych jednostek, a inne jednostki nie mogą przyłączać się do ataku wykonywanego przez jednostkę na warcie. Dla potrzeb specjalnych zdolności i innych celów gry atak wykonywany podczas stania na warcie uważa się za akcję ataku, ale nie za przydzielenie rozkazu.



Aby wykonać swój atak, jednostka na warcie może w dowolnym momencie przerwać ruch wrogiej jednostki. W tym momencie należy wstrzymać przesuwanie jednostki i ustalić czy znajduje się ona w ZW jednostki na warcie. Jeśli tak jest, jednostka na warcie może wykonać atak. Jeśli nie, jednostka wroga kontynuuje ruch, dopóki nie zostanie on ponownie przerwany lub nie zostanie zakończony.

Kiedy jednostka na warcie wykona już swój rzut ataku, żeton warty zostaje z powrotem odwrócony na drugą stronę, a jednostka przestaje stać na warcie.

Warta, a koniec rundy

Pod koniec rundy, kiedy gracze zbierają swoje przydzielone rozkazy z planszy, każdy z nich może się zdecydować na pozostawienie części lub wszystkich rozkazów warty na swoich jednostkach. W ten sposób jednostki graczy będą nadal stać na warcie na początku kolejnej rundy.

Decyzję o pozostawieniu lub zebraniu rozkazów warty jako pierwszy podejmuje gracz, który pierwszy wykona swoją turę w następnej rundzie.

Podczas następnej rundy gracze nie będą mogli przydzielać nowych rozkazów jednostkom stojącym na warcie, bowiem posiadają już one przydzielone rozkazy.

Trwa tura Marka, który przydziela swojej jednostce Bauhausu Żółty rozkaz. Jego przeciwnik, Filip, postawił wcześniej swoją jednostką Algerotha na warcie. Swoją pierwszą akcją Marek przesuwa jednostkę Bauhausu o dwa pola, tak jak pokazuje to rysunek po prawej. To pole znajduje się w ZW jednostki Algerotha. Filip mógłby wykonać swój atak z warty teraz, ale decyduje się tego nie robić.

Marek kontynuuje swój ruch, przesuając swoją jednostkę Bauhausu o jedno pole w kierunku jednostki Algerotha.

Filip decyduje, że to już wystarczająco blisko i ogłasza, że wykona swój atak z warty. Jeśli jednostka Bauhausu nie zostanie przez ten atak zniszczona, Marek będzie mógł zakończyć jej ruch i wykonać pozostałe dwie akcje ze Żółtego rozkazu, który do niej przydzielił.



SPECJALNE ZDOLNOŚCI

W tekstach kart Jednostek pojawiają się trzy różne rodzaje efektów. Kiedy gracze rozegrają bitwy z wykorzystaniem różnych jednostek przekonają się, że pewne efekty działają lepiej w połączeniu z pewnymi strategiami. Takie złożenie armii, aby spełniała ona oczekiwania gracza i walczyła w taki sposób w jaki będzie sobie tego życzył, to jeden z najprzyjemniejszych aspektów *Mutant Chronicles KGB*.

Najprostszym z efektów jest **słowo kluczowe**, czyli skrót odwołujący się do w miarę typowego efektu gry. „Latanie” i „Pancerz 1” to dwa przykłady słów kluczowych. Pełna lista wszystkich słów kluczowych wraz z opisem ich działania znajduje się na stronie 32.

Drugim z rodzajów efektów jest **zdolność**, czyli wyjątkowa umiejętność, którą posiada dana jednostka. Zdolności zostały wyczerpująco opisane na kartach jednostek. Zdolności opisują kiedy, jak i co robią. Na przykład, Żołnierz Marsjańskich Banshee posiada tekst: „*Nieuchwytny: Żołnierz Marsjańskich Banshee nie otrzymuje obrażeń od zielonych kości (lekki atak dystansowy).*”

Trzecim rodzajem efektu jest **akcja jednostki**. Można ją rozpoznać po pogrubionej nazwie akcji, która znajduje się przed opisem samego efektu. Akcje jednostek zawsze posiadają koszt płacony z żetonu rozkazu, który został wykorzystany do aktywacji danej jednostki. Aby wykorzystać akcję jednostki, gracz musi tę jednostkę aktywować i dodatkowo poświęcić odpowiednią liczbę akcji (z tej aktywacji). Po koszcie akcji jednostki opisano jej efekt, czyli kiedy i w jaki sposób wpływa ona na rozgrywkę.

*Przykład: Najwyższy Technomanta posiada tekst: „**Aura Zepsucia**” - 2 akcje: Zadaj po 1 punkcie obrażeń wszystkim sąsiednim jednostkom wroga.” Jeśli gracz przydzieli Najwyższemu Technomancie Żółty żeton rozkazu i postanowi skorzystać z tej akcji, będzie go to kosztowało 2 z 3 akcji zapewnianych przez ten żeton.*



ZAGRYWANIE KART DOWODZENIA

Tak jak omówiono to na stronie 10, podczas tworzenia swojej armii gracz może włączyć do niej karty Dowodzenia. Takie karty wywołują potężne efekty, które mogą zapewnić graczowi przewagę nad wrogiem w kluczowym momencie bitwy.

Każdy gracz może zagrać po jednej karcie Dowodzenia na turę (bez względu na to, czyja to tura). Na przykład, gracz mógłby zagrać kartę Dowodzenia podczas swojej pierwszej tury, kolejną podczas tury przeciwnika i następną podczas swojej drugiej tury. Ponieważ każdy gracz może zagrać jedną kartę Dowodzenia na turę, może się zdarzyć, że podczas jednej tury obaj gracze zagrają po karcie Dowodzenia.

Każda karta wskazuje dokładny moment tury, w którym może zostać zagrana. Na przykład, na karcie „Mrocznej Aury” jest napisane: „Zagraj, kiedy aktywujesz wybraną jednostkę.”

Karta Dowodzenia objaśnia również swój efekt. Na przykład, na karcie „Mrocznej Aury” jest napisane: „W tej turze wybrana jednostka nie może już wykonać akcji ruchu. Wszystkie sąsiednie jednostki wroga otrzymują po 1 punkcie obrażeń, a ty możesz dodatkowo przesunąć każdą z nich o maks. 2 pola.”

Symbole dowodzenia i „wybrana jednostka”

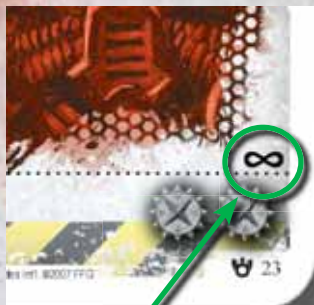
Karty Dowodzenia zawsze zagrywa się za pośrednictwem konkretnej jednostki, którą sama karta nazywa wybraną jednostką. Ujmując rzecz fabularnie, wybrana jednostka wykorzystuje specjalną zdolność opisaną na karcie. Jednostka może zagrać kartę Dowodzenia, jeżeli posiada na swojej karcie dokładnie takie same symbole Dowodzenia co wybrana karta.



Przykład: Karta Dowodzenia „Mroczna Aura” wymaga posiadania przynajmniej 2 symboli Dowodzenia Algerotha. Alakhai Przebiegły posiada 3 symbole Dowodzenia Algerotha, dlatego gracz może go wyznaczyć „wybraną jednostką”, która zagra tę kartę.

Wypuk

Niektóre karty Dowodzenia posiadają koszt wykupu wyrażony w liczbie żetonów rozkazów. Koszt wykupu znajduje się w prawym, dolnym rogu karty, tuż pod symbolem nieskończoności. Aby wykupić kartę posiadającą koszt wykupu, gracz musi natychmiast po jej zagraniu przesunąć wskazaną liczbę żetonów rozkazów odpowiedniej rangi z puli niewykorzystanych rozkazów do puli wykorzystanych rozkazów i umieścić wykupioną kartę Dowodzenia w puli wykorzystanych rozkazów. Pod koniec rundy, kiedy gracze odzyskują wykorzystane rozkazy, odzyskują również wszystkie karty, które znajdują się w ich pulach wykorzystanych rozkazów. Odzyskane karty wracają na rękę gracza. Jeśli gracz zdecyduje się nie płacić kosztu wykupu albo jeśli nie może tego zrobić, dana karta zostaje odłożona na stos wykorzystanych kart Dowodzenia i nie może już zostać wykupiona do końca rozgrywki. Niektóre karty nie podlegają wykupieniu i nie posiadają symbolu wykupu, ani kosztu wykupu.



SYMBOL WYKUPU

Wykorzystane karty Dowodzenia

Po wykorzystaniu karty Dowodzenia (której gracz nie wykupił) należy odłożyć ją na bok. W ten sposób gracze tworzą stos wykorzystanych kart Dowodzenia. Kiedy karta znajdzie się już na tym stosie, nie będzie mogła zostać wykupiona, ani wykorzystana do końca gry, chyba, że zostanie odzyskana za sprawą akcji, zdolności jednostki lub efektu innej karty Dowodzenia.



WYGRANA

Pod koniec każdej rundy, ale przed odzyskaniem żetonów rozkazów, każdy gracz podlicza swoje punkty zwycięstwa, aby sprawdzić, czy nie wygrał gry. Jeśli tylko jeden gracz osiągnął **próg zwycięstwa**, ten gracz zostaje zwycięzcą. Progi zwycięstwa dla kolejnych stopni rozgrywki to:

Tryb Potyczki: 9 punktów zwycięstwa

Tryb Turniejowy: 30 punktów zwycięstwa

Tryb Epicki: 150 punktów zwycięstwa

Jeśli obaj gracze równocześnie osiągnęli próg zwycięstwa, wygrywa ten z nich, który posiada więcej punktów zwycięstwa. Jeśli obaj gracze posiadają tyle samo punktów zwycięstwa, wygrywa gracz, do którego należałaby pierwsza tura podczas następnej rundy (gdymy gra toczyła się dalej).

W grze występują trzy źródła punktów zwycięstwa.

Po pierwsze, gracze otrzymują punkty za każdą zniszczoną jednostkę wroga. Punkty te oblicza się w następujący sposób:

Braźowa jednostka = 1 punkt zwycięstwa

Srebrna jednostka = 2 punkty zwycięstwa

Złota jednostka = 3 punkty zwycięstwa

Jeśli zniszczona jednostka wroga wróci na pole bitwy za sprawą jakiegoś efektu gry, nie zapewnia już graczowi, który ją zniszczył, punktów zwycięstwa (chyba, że ponownie zostanie przez tego gracza zniszczona).

Po drugie, gracze podliczają punkty za każdą Strefę Zwycięstwa, którą **okupują** pod koniec rundy. Przez okupowanie Strefy Zwycięstwa należy rozumieć sytuację, w której jedna z jednostek gracza stacjonuje w całości lub części tej Strefy, a zarazem w żadnej części tej Strefy nie stacjonują jakiegokolwiek jednostki wroga. **Liczba punktów, które zapewnia dana Strefa Zwycięstwa, została zapisana na planszy pod tą strefą.** Prócz punktów zwycięstwa, każdy znacznik Strefy Zwycięstwa zapewnia jednostce, która go okupuje, jakąś przewagę. Te przewagi zostały opisane bezpośrednio na znacznikach. Należy zwrócić uwagę, że podczas Potyczek nie korzysta się ze Stref Zwycięstwa.

Po trzecie, istnieją karty Dowodzenia, które, we właściwych okolicznościach, gracze mogą zagrać, aby zwiększyć liczbę swoich punktów zwycięstwa.



Tę Strefę Zwycięstwa okupuje jednostka Algerotha należąca do Marka. Pod koniec rundy ta strefa zapewni Markowi 1 punkt zwycięstwa.

STREFA ZWYCIĘSTWA

W tej Strefie Zwycięstwa stacjonuje równocześnie jednostka Algerotha należąca do Marka i jednostka Bauhausu należąca do Filipa. Częścią definicji okupowania Strefy jest wymóg, aby nie stacjonowała w niej żadna jednostka wroga. Oznacza to, że żadna z powyższych jednostek nie okupuje tej Strefy, i że pod koniec rundy żaden z graczy nie otrzyma za nią punktów zwycięstwa.



Podsumowując, na sumę punktów zwycięstwa składają się wartości zniszczonych jednostek wroga, punkty zwycięstwa pochodzące z kart Dowodzenia i punkty za okupowanie pod koniec rundy Strefy Zwycięstwa.

ALTERNATYWNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Oprócz gromadzenia punktów zwycięstwa istnieją jeszcze dwie inne drogi do zwycięstwa:

- 1) Poddanie się. Jeśli jeden z graczy się podda, gra się kończy, a drugi z graczy zostaje zwycięzcą.
- 2) Zniszczenie całej armii przeciwnika. Jeśli gracz zniszczy wszystkie jednostki swojego przeciwnika, zostaje zwycięzcą, nawet jeśli nie osiągnął progu zwycięstwa.

POSIŁKI

Może się zdarzyć, że gracz stworzy armię, która na początku rozgrywki nie będzie się całkowicie mieścić w strefie rozstawienia. Jeśli zaistnieje taka sytuacja, gracz powinien zapłacić strefę na tyle na ile to możliwe, a resztę armii ustawić trochę z boku planszy, za swoją strefą rozstawienia. Te dodatkowe siły to **posiłki** gracza. Gdy tylko zwolni się jakieś pole w strefie rozstawienia (czy to przez ruch jednostki czy jej zniszczenie), należy je natychmiast zapłacić jednostką pochodzącą z posiłków. Gracz musi, gdy to tylko możliwe, wprowadzać posiłki na planszę. Jeśli na posiłki składa się kilka figurek, gracz może zdecydować, która z nich ma wejść na planszę.

Umieszczając na planszy posiłki, gracz nie wykorzystuje żetonów rozkazów. Jednostki pochodzące z posiłków mogą otrzymać rozkazy już podczas następnej aktywacji.

TRYB EPICKI

Oprócz trybów Potyczki i Turniejowego, w *Mutant Chronicles* można również grać w trybie Epickim, gdzie armie składają się z 90 Brązowych, 90 Srebrnych i 90 Złotych elementów. Pełne zasady i wskazówki dotyczące prowadzenia rozgrywek Epickich znajdują się na naszej stronie internetowej www.galakta.pl.

INFORMACJE KOLEKCJONERSKIE

Poniżej znajdują się symbole rzadkości, które służą do przedstawienia częstotliwości występowania jednostek w *Mutant Chronicles KGB*. Symbole rzadkości można znaleźć na podstawie każdej figurki: ★ = rzadka, ◆ = niepowszechna, ● = powszechna, i ○ = duża powszechna.



OPRACOWANIE

Wydawca: Christian T. Petersen

Opracowanie gry: Eric M. Lang, Nate French i Christian T. Petersen

Rozwój gry: Nate French

Korekta: Jeff Tidball

Opracowanie graficzne: Kevin Childress i Brian Schomburg

Dodatkowe opracowanie graficzne: Scott Nicely i Wil Springer

Opracowanie opakowania: Ryann Collins i Andrew Navaro

Kierownictwo graficzne: Zoë Robinson, Andrew Navaro i Brian Schomburg

Okladka pudełka: J.P. Targete

Okladka instrukcji: J.P. Targete

Grafika planszy: Henning Ludvigsen

Malowanie figurek (Główne): Bexley Andrajack

Malowanie figurek: Andrew Navaro, Tim Flanders, Dan Grothe i Sam Stewart

Koncepcja i opracowanie figurek: Scott Altmann, Anderson Gaston, Andez Gaston, Andrew Navaro, Scott Schomburg, Jamie Simms i Matias Tapia

Fotografie figurek: Andrew Navaro i Brian Schomburg

Specjalne podziękowania: *Dla Joakima Zetterberga z Paradoksu, za jego uwagi dotyczące każdego aspektu gry i naszych nieustraszonych testerów, za chęć pracy nad grą, która nieustannie zmieniała się w coś nowego.*

Dzięki. Dzięki. Dzięki.



SŁOWA KLUCZOWE

Poniżej znajduje się lista słów kluczowych i opis ich wpływu na rozgrywkę.

Celność: Za słowem kluczowym Celność zawsze znajduje się liczba, np. „Celność +1” lub „Celność +2”. Jeśli jednostka posiada Celność, za każdym razem kiedy atakuje, do wyrzuconej wartości celności dodaje się wartość zapewnianą przez to słowo kluczowe.

Infiltracja: Jednostki posiadające Infiltrację nie mogą zostać obrane za cel przez jednostkę wroga, która znajduje się na warcie.

Latanie: Jednostki posiadające Latanie ignorują podczas ruchu ściany i wrogie jednostki (mogą się poruszać przez ściany i wrogie jednostki), nie muszą też kończyć ruchu, kiedy wkraczają na trudny teren (lub osłone). Latanie nie wpływa na sposób obierania celu i ZW. Latająca jednostka o podwójnej podstawie nie może zakończyć ruchu na szczycie ściany lub na innej jednostce.

Pancerz: Za słowem kluczowym Pancerz zawsze znajduje się liczba, np. „Pancerz 1” lub „Pancerz 2”. Jeśli jednostka posiada Pancerz, należy zmniejszyć wartość otrzymanych przez nią wyrzuconych obrażeń o wartość zapewnianą przez to słowo kluczowe.

Pochwycenie: Każda wroga jednostka, która znajduje się na polu sąsiadującym z jednostką posiadającą Pochwycenie, nie może się ruszać, a jeśli atakuje, może obierać za cel jedynie jednostkę z tym słowem kluczowym (jeśli jednostka sąsiaduje z kilkoma jednostkami wroga posiadającymi Pochwycenie, może wybrać, którą z tych jednostek zaatakować).

Przeciwpancerny: Obrażenia pochodzące z ataków wykonane przez jednostkę posiadającą słowo kluczowe Przeciwpancerny nie zostają zmniejszone o wartość Pancerza.

Szybkość/Powolność: W *Mutant Chronicles* jednostki posiadają bazową szybkość 4. Słowo kluczowe Szybkość zwiększa bazową szybkość jednostki, a słowo kluczowe Powolność zmniejsza jej bazową szybkość. Za każdym słowem kluczowym znajduje się wartość - ta wartość to nowa bazowa szybkość tej jednostki. Na przykład, jednostka posiadająca Szybkość 5 posiada bazową szybkość 5, a jednostka posiadająca Powolność 3 posiada bazową szybkość 3.

Uniki: Za słowem kluczowym Uniki zawsze znajduje się liczba, np. „Uniki 1” lub „Uniki 2”. Jeśli jednostka posiada Uniki, wartość celności potrzebna do trafienia jej atakiem dystansowym (tzn. nie z sąsiedniego pola) wzrasta o wartość zapewnianą przez to słowo kluczowe. Uniki nie wpływają na atak wykonywany przez wroga jednostkę znajdującą się na sąsiednim polu.

Przykład: Żołnierz Marsjańskich Banshee posiada słowo kluczowe „Uniki 1”. Alakhai Przebiegły, który jest oddalony od Żołnierza Marsjańskich Banshee o 3 pola, wykonuje rzut ataku. Słowo kluczowe „Uniki 1” zwiększa wartość potrzebnej do trafienia celności o 1 - aby trafić, Alakhai Przebiegły musi wyrzucić wartość celności 4, a nie 3.

Zwarcie: Jednostki posiadające Zwarcie nie mogą atakować jednostek, które znajdują się od nich dalej niż o jedno pole (tzn. nie sąsiadują z nimi). Co więcej, jednostki posiadające Zwarcie nie mogą brać udziału w atakach skoncentrowanych w charakterze jednostek wspierających.