

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA 3.0

HEX!



LIVRO DE REGRAS

CONTEÚDO:

INTRODUÇÃO	2
COMPONENTES	3
REGRAS.....	4
• Objetivo.....	4
• Preparação.....	4
• Início de Jogo.....	4
• Sequência de Turno.....	4
• Utilização de Fichas.....	5
• Batalhas.....	5
• Fim de Jogo.....	6
• Vitória.....	6
• Descrição do Tabuleiro.....	6
• Dicas para Iniciantes.....	6
• Jogo Mais Estratégico.....	6
Descrição das Fichas.....	7
• Iniciativa.....	7
• Fichas de Unidades.....	7
• Fichas de Ação Instantânea.....	11
PROBLEMAS COMUNS.....	12
MODO MULTIJOGADOR.....	13
DESCRIÇÃO DOS EXÉRCITOS.....	15
• Os Sentinelas.....	15
• Moloch.....	16
• Borgo.....	17
• Hegemonia.....	18
EXEMPLO DE JOGO.....	19
CONTEÚDO EXTRA.....	22
• Hex Puzzles.....	22

INTRODUÇÃO

Neuroshima HEX é um jogo de estratégia onde exércitos travam batalhas contínuas entre si. É baseado no jogo de interpretação Neuroshima RPG, publicado pela Portal em 2001. Apesar de não ser necessário conhecer o jogo de RPG, os jogadores terão mais facilidade para identificar os exércitos se já o tiverem lido ou jogado. O mundo de Neuroshima RPG é pós-apocalíptico, despedaçado pela guerra entre humanos e máquinas. Os humanos sobreviventes se abrigaram nas ruínas de cidades e se organizaram em pequenas comunidades, gangues e exércitos.

Conflitos entre os grupos não são incomuns e as razões são diversas: território, comida ou equipamento. Além disso, as cidades em ruínas são constantemente patrulhadas por máquinas enviadas do norte, onde uma vasta entidade cibernética, chamada MOLOCH surgiu. As extensas terras devastadas que cercam o que restou das grandes cidades são território de outro inimigo - BORGO - um carismático líder que controla um exército macabro de mutantes. Uma das últimas esperanças da humanidade são os SENTINELAS, um exército perfeitamente organizado que trava uma guerrilha contra MOLOCH. Ainda assim, a maior parte das colônias humanas, incluindo a HEGEMONIA, não se importa com a guerra até que ela chegue batendo em suas portas.

Esse é o mundo de Neuroshima.

A CAIXA DE NEUROSHIMA HEX CONTÉM O SEGUINTE:

1 Tabuleiro



35 Fichas do Exército MOLOCH



35 Fichas do Exército SENTINELAS



CONTEÚDO DA CAIXA

35 Fichas do Exército HEGEMONIA



4 Fichas para Reposição (1 para cada Exército)



Este Livro de Regras



35 Fichas do Exército BORG



4 Contadores de Dano de QG



Para montar um contador de dano de QG, use os conectores de plástico para ligar o contador à peça frontal como mostrado abaixo.



24 Marcadores de dano



8 Marcadores de QG



8 Marcadores de Rede



4 Tabelas de Referência



CONTEÚDO EXTRA:

55 Hex Puzzles (mais informações na página 23)



REGRAS DO JOGO

➡ Caso você já conheça as regras de Neuroshima Hex e só quiser checar as atualizações desta nova edição, você poderá ler apenas as seções marcadas com este símbolo: ➡.

As regras a seguir são para dois jogadores. Os ajustes necessários para três e quatro jogadores são apresentados na página 13.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo de cada jogador é atacar o Quartel General inimigo (QG). Cada QG inicia o jogo com 20 pontos de Resistência, ou "vida". Caso, durante o jogo, um QG perca seu último ponto de Resistência, o vigésimo, ele é destruído e removido do jogo.

Caso, ao fim do jogo, (veja a seção FIM DE JOGO na página 06) nenhum dos QGs tenha sido destruído, os jogadores devem comparar os pontos de Resistência de cada um. O jogador com o QG em melhores condições (que tenha recebido menos dano) é o vencedor.

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Distribua as Fichas de cada Exército entre os jogadores. Cada jogador comanda um único exército representado por 35 Fichas. Em seguida, cada jogador separa sua Ficha de QG das demais (podem ser reconhecidas por ter o verso diferente) e embaralha as fichas.



Borgos



Hegemonia



Moloch



Sentinela

➡ Depois de embaralhadas, as fichas devem ser colocadas, viradas para baixo, à frente de cada jogador. Os jogadores também recebem um Contador de Dano de QG para contabilizar o dano sofrido. Antes do início do jogo, o contador deve estar apontando o número 20 (apenas para jogos em dois jogadores, veja as adaptações para o Modo Multijogador na página 13).

Marcadores de QG & Trilha de Dano

➡ Se os jogadores preferirem não utilizar os contadores (ou se houver mais de quatro jogadores), é possível utilizar a Trilha de Dano no tabuleiro - neste caso, cada jogador coloca um Marcador de QG sobre o número 20 da trilha.

INÍCIO DE JOGO

O dono do jogo começa a partida (se torna o primeiro jogador). Ele também pode escolher o jogador inicial ou este pode ser escolhido aleatoriamente.

O primeiro jogador coloca sua Ficha de QG em qualquer lugar do tabuleiro. Depois, o jogador oponente faz o mesmo. As Fichas de QG podem até mesmo ser posicionadas em espaços adjacentes.

Em seguida, o primeiro jogador compra uma ficha de sua pilha e a coloca à sua frente, virada para cima (mas ainda não no tabuleiro!). As fichas sempre são compradas do topo da pilha. Agora o jogador tem as opções de usar a ficha (veja a seção UTILIZAÇÃO de FICHAS na página 05), guardá-la para depois ou simplesmente descartá-la.

O segundo jogador, então, compra duas fichas de sua pilha e as coloca à sua frente, viradas para cima. Da mesma forma as fichas podem ser usadas, guardadas para depois ou descartadas.

Depois, o primeiro jogador compra até três fichas, ou seja, caso ele tenha guardado uma ficha no turno anterior, ele agora compra apenas DUAS. Se, entretanto, ele usou ou descartou sua ficha, ele agora compra três. Depois de posicionar as três fichas à sua frente, o jogador deve escolher uma delas e descartá-la antes de continuar suas ações. Cada uma das fichas remanescentes pode ser usada, guardada para o próximo turno ou descartada.

O segundo jogador segue o mesmo procedimento e o jogo continua como descrito na seção SEQUÊNCIA DE JOGO abaixo.

SEQUÊNCIA DE JOGO

Em seu turno um jogador compra ATÉ três fichas e as posiciona à sua frente, viradas para cima. Sob nenhuma condição um jogador pode ter mais de três fichas à sua frente. Então, depois que as fichas foram compradas, o jogador deve descartar uma delas, normalmente a menos útil, colocando-a na pilha de descartes. Em seguida o jogador escolhe o que fazer com as outras duas fichas: usá-las, guardá-las para os próximos turnos ou descartá-las.

Um jogador pode descartar qualquer número de fichas que comprar. As fichas compradas devem ficar sempre visíveis a todos os jogadores, por isso sempre devem ser colocadas viradas para cima, à frente do jogador que comprou.

Se algum jogador comprar sua última ficha e ainda assim o número de fichas à sua frente for menor que três, nenhuma ficha precisa ser descartada.

Ao completar seu turno (comprar, usar ou descartar as fichas e completar todas as ações desejadas) o jogador informa os demais jogadores.

Compra Desafortunada

➡ Se TODAS as 3 fichas que um jogador comprar forem Fichas de Ação Instantânea, ele pode descartá-las e comprar 3 novas fichas. O jogador pode usar esta regra inúmeras vezes durante o jogo, ainda que no mesmo turno.

* Esta regra não se aplica ao Exército Bailarim.

É absolutamente essencial embaralhar as fichas antes de cada sessão de jogo. Durante o jogo as fichas são descartadas em grupos, como Fichas de Unidade ou Fichas de Ação Instantânea, sendo descartadas em sequência. Não embaralhar as fichas pode levar a uma série de compras de fichas similares no mesmo turno, dificultando a realização de ações estratégicas no tabuleiro.

REGRAS DO JOGO

UTILIZAÇÃO DE FICHAS

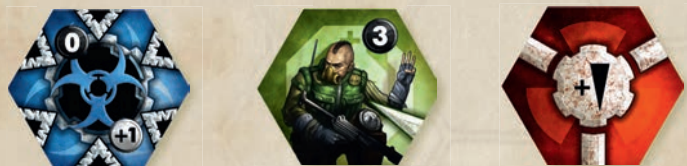
Depois de comprar as fichas, colocá-las viradas para cima e descartar a menos útil, as duas fichas remanescentes podem ser colocadas em jogo.

Existem dois tipos de fichas no jogo: Fichas de Ação Instantânea (veja mais na página 11) e Fichas de Unidade (mais na página 07). Cada ficha é claramente marcada facilitando identificar sua função. Fichas de Ação Instantânea possuem apenas um grande ícone, enquanto Fichas de Unidades possuem mais informações.

Aqui há alguns exemplos dos tipos de fichas:



Exemplos de Fichas de Ação Instantânea



QG

Guerreiro

Módulo

Exemplos de Fichas de Unidade

Cada jogador só pode usar suas fichas durante seu próprio turno. Sob nenhuma condição um jogador pode jogar suas fichas no turno de outro jogador.

Fichas de Ação Instantânea representam ações específicas. Elas não são colocadas no tabuleiro, são apenas mostradas ao oponente e seus efeitos são aplicados ao jogo (veja a seção DESCRIÇÃO DE FICHAS na página 07 para mais detalhes). Após terem seus efeitos aplicados, as fichas são descartadas.

Fichas de Unidade representam seu exército. Cada exército consiste em 3 tipos de unidades: um QG, Guerreiros e Módulos. Para usá-las, o jogador as coloca em um espaço hexagonal desocupado no tabuleiro.

Fichas de Unidade não podem ser posicionadas sobre outras fichas.

Depois de colocada, uma ficha não pode ser movida de nenhuma maneira. Uma vez colocada, a ficha permanece na mesma posição até o fim do jogo ou até que seja destruída e removida do jogo. As únicas exceções a esta regra são ações especiais que permitem mover algumas fichas no tabuleiro. Estas ações são explicadas na seção DESCRIÇÃO DE FICHAS na página 07.

Se o tabuleiro for preenchido e não houver mais nenhum espaço para colocar uma nova ficha, a batalha começa (veja a seção BATALHAS ao lado).

BATALHAS



Em suas pilhas de fichas (dentro as 35 fichas que compõem o exército de um jogador) há várias Fichas de Batalha, que são um tipo especial de Fichas de Ação Instantânea. Assim que uma Ficha de Batalha é jogada, uma batalha se inicia no tabuleiro.

Durante a batalha os jogadores devem checar os efeitos de cada ficha no tabuleiro. Batalhas são divididas em fases, de acordo com os valores de iniciativa apresentados nas fichas. Se o número na ficha for 3, esta ficha é a primeira a agir, seguida daquelas com iniciativa 2, 1 e, finalmente, 0.

Em cada fase da batalha, unidades com o mesmo valor de iniciativa fazem suas ações simultaneamente. Por exemplo, se duas unidades com iniciativa 3 atirarem uma na outra, ambas são atingidas e morrem. Se duas unidades atirarem no mesmo alvo em uma fase, elas atingem o alvo simultaneamente (os dois ataques acertam o alvo e nenhum dos projéteis o atravessa).

Unidades abatidas/destruídas permanecem no tabuleiro até o fim da fase (elas podem ser viradas para baixo). Depois que todas as ações da fase atual foram realizadas, as unidades abatidas/destruídas são removidas e colocadas na pilha de descartes.

Quando uma unidade é ferida, mas não destruída (por ter mais pontos de Resistência disponíveis), coloque um marcador de dano sobre ela para indicar que foi atingida (exceto para o QG que tem o dano marcado no contador).

Módulos e Recários deixam de afetar outras unidades quando são removidos do tabuleiro ao fim da fase e não quando são atingidos.



Marcadores de dano devem ser colocados sobre unidades danificadas/feridas.

Depois de terminada uma fase, outra dá sequência, seguindo em ordem decrescente de iniciativa. Danos nos QGs são calculados no fim da fase.

Fichas de Batalha não podem ser usadas se algum dos jogadores tiver comprado sua última ficha da pilha.

O jogador que iniciar uma Batalha termina seu turno, independentemente do número de fichas que ainda tiver. Assim que a Batalha começa, nenhuma outra ficha pode ser jogada ou mesmo descartada.

Um exemplo de Batalha pode ser encontrado na página 20.



REGRAS DO JOGO

FIM DE JOGO

Se um dos jogadores comprar sua última ficha, ele pode terminar seu turno. Então, o oponente termina seu próprio turno e a Batalha Final se inicia.

Depois que algum dos jogadores compra sua última ficha, Fichas de Batalha não podem ser utilizadas.

Caso um jogador tenha usado sua última ficha e preenchido o último espaço desocupado no tabuleiro, uma Batalha começa. Então, depois da Batalha, o oponente pode jogar suas fichas remanescentes e a Batalha Final se inicia.

VITÓRIA

O jogo termina após a Batalha Final ou quando os Pontos de Resistência de um QG são reduzidos a zero.

Se um dos QGs é destruído, o jogo termina e o jogador cujo QG sobreviveu é o vencedor.

Caso um dos QGs seja destruído durante uma Batalha, a Batalha continua normalmente. Se o outro QG também for destruído, o jogo termina em empate.

Se nenhum dos QGs for destruído, mesmo depois da Batalha Final, o jogador que possuir o QG com mais Pontos de Resistência é o vencedor.

Caso ambos QGs tenham o mesmo número de pontos remanescentes, cada jogador realiza mais um turno como se o jogo prosseguisse da maneira normal (se um jogador não possuir mais fichas para comprar, ele só pode usar as habilidades das fichas no tabuleiro, por exemplo, a Mobilidade de uma unidade). Depois, uma Batalha adicional começa. Se ambos QGs ainda tiverem o mesmo número de pontos depois da Batalha adicional, o jogo termina em empate.

DESCRIÇÃO DO TABULEIRO

O campo de batalha principal é formado por 19 hexágonos verdes no centro do tabuleiro. Além dele, há um círculo de 18 hexágonos adicionais para serem utilizados em jogos com mais de 4 jogadores.

Finalmente, também há uma Trilha de Dano no tabuleiro. Eles podem ser usados para substituir os contadores de dano ou se houver mais de 4 jogadores. Nestes casos, os jogadores também utilizarão seus Marcadores de QG - cada jogador coloca seu Marcador de QG sobre o número 20 e o move sempre que o QG for atingido.

Hexágonos adicionais para jogos de 5 ou 6 jogadores Tabuleiro principal



DICAS PARA INICIANTES

Se depois das primeiras partidas o jogo parecer muito caótico, recomendamos que jogue mais para conhecê-lo melhor. Procure usar a tabela de referência dos exércitos. Ela permite maximizar o aproveitamento de probabilidades e riscos, criando estratégias melhores.

Caso sinta que alguns exércitos são mais fortes e outros mais fracos, recomendamos que jogue muito mais - alguns exércitos apenas são mais simples, outros mais complexos de aprender. Por exemplo, Borgo e Moloch são mais simples, enquanto Hegemonia e Sentinela são mais complexos.

Não se preocupe se comprar apenas Fichas de Ação Instantânea no mesmo turno, lembre-se da regra de Compra Desafortunada. Também não se preocupe se comprar apenas Módulos, eles são muito úteis se posicionados em volta do QG para protegê-lo.

JOGO MAIS ESTRATÉGICO

Início alternativo. No início do jogo: O primeiro jogador compra três fichas de sua pilha. Então, ele deve descartar uma e escolher outra para ser usada, guardada ou descartada. A terceira ficha apenas pode ser guardada ou descartada. Em seguida, começando pelo segundo jogador, os jogadores compram até três fichas, descartam uma e podem usar, guardar ou descartar as outras duas.

Regra de reforços. Caso sinta muita aleatoriedade no jogo e queira reduzi-la, a seguinte regra pode ser utilizada: em seu turno, ao invés de 3, compre até 6 fichas, descarte uma e jogue no máximo duas fichas, as demais podem ser guardadas ou descartadas.

DESCRIÇÃO DAS FICHAS

Existem quatro exércitos no jogo. Cada um é composto de 35 fichas marcadas com o símbolo de cada exército no verso.



Hegemonia



Borgo



Moloch



Sentinelas

Quando usadas, as fichas afetam todos os tipos de fichas de unidades. (A menos que indicado o contrário na descrição da ficha).

INICIATIVA



A maioria das unidades é marcada com um símbolo que indica sua iniciativa no jogo. Quanto maior a iniciativa mais cedo em cada fase da batalha a unidade realiza sua ação.

Os valores de iniciativa variam de 0 a 3. O valor indica em qual fase a unidade pode realizar um ataque (veja a seção BATALHAS na página 05).

Algumas fichas possuem dois valores de iniciativa, o que significa que aquela unidade pode realizar todos os seus ataques duas vezes, em duas fases específicas durante a batalha.

Também há fichas que não possuem valores de iniciativa. As ações destas unidades não são restritas a uma fase durante a batalha. Uma ficha sem símbolo de iniciativa atua assim que colocada no tabuleiro até que seja removida.

EXEMPLOS:



Unidade com iniciativa 1



Unidade com iniciativa 1 e 2



Unidade sem iniciativa indicada



FICHAS DE UNIDADES

Fichas de unidades, ao contrário de Fichas de Ação Instantânea, podem ser colocadas no tabuleiro. Existem três tipos de Fichas de Unidades: Quartéis-Generais (QG), Guerreiros e Módulos.

QUARTÉIS-GERAIS



Moloch



Sentinelas



Hegemonia



Borgo

O QG é a ficha mais importante do exército.

Cada QG pode suportar 20 pontos de dano, que são reduzidos por ataques inimigos bem sucedidos. Se este número chegar a zero, o QG é destruído e seu dono perde o jogo.

O QG de cada exército possui uma habilidade especial diferente que é descrita na tabela de referência de cada exército (e na seção Descrição de Exércitos nas páginas 15-18). Além disso, cada QG pode atacar todas as unidades adjacentes a ele com um Ataque Corpo a Corpo de Força 1. Entretanto, um QG não pode atacar outro QG. Um QG **nunca** pode causar dano a outro QG, ainda que um Mestre de Armas, Oficial ou qualquer outro módulo esteja conectado a ele. Cada QG tem iniciativa 0 e suas habilidades especiais não afetam a ele próprio.

GUERREIROS

A ficha de cada Guerreiro mostra, além de suas imagens, símbolos adicionais que representam os tipos de ações que podem ser realizadas. Existem quatro símbolos principais no jogo:



Ataque corpo a corpo



Ataque à distância



Armadura



Rede

Os símbolos podem ser encontrados em um ou mais lados de uma ficha e representam as direções em que cada ação pode ser realizada. Ações não podem ser declaradas e não funcionam em nenhuma direção além das indicadas pelos símbolos.

Exemplos:



Ataques corpo a corpo em quatro direções



Ataques à distância em duas direções



Armadura protegendo dois lados da unidade



Arremesso de rede em duas direções

DESCRIÇÃO DAS FICHAS

Outros símbolos que indicam habilidades especiais de unidades são:

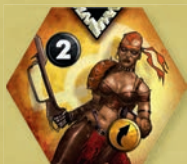


Mobilidade



Resistência

Exemplos de ícones de habilidades especiais nas fichas:



Uma unidade com Mobilidade



Uma unidade com dois pontos de Resistência

DESCRIÇÕES DETALHADAS

Ataque Corpo a Corpo

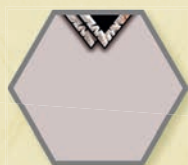
Este símbolo representa um ataque corpo a corpo realizado contra uma unidade inimiga.

O ataque atinge apenas inimigos adjacentes e na direção do símbolo.

Se uma ficha possuir mais de um símbolo de ataque, todos os ataques são realizados simultaneamente durante a batalha.

O símbolo também mostra o quão poderoso o ataque é, ele indica o valor de Força que varia entre 1 e 3.

Ataques são automáticos e os jogadores não podem optar por deixar de atacar.



Um Ataque Corpo a Corpo com Força 2



Um Ataque Corpo a Corpo com Força 3

Ataque à Distância

Ataques à Distância são, de modo simples, projéteis atirados durante a batalha. Eles atingem a primeira unidade inimiga na linha de visão do atacante, independentemente da distância entre eles.

O símbolo na ficha indica a direção do ataque (em linha reta a partir do lado indicado). Se um guerreiro possuir dois símbolos de Ataque à Distância ou mais, ele atira em todas estas direções ao mesmo tempo durante a batalha.

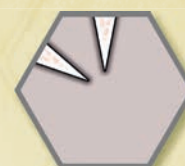
O símbolo também mostra o poder do ataque, com sua força variando entre 1 e 3.

Ataques são automáticos e os jogadores não podem optar por deixar de atacar.

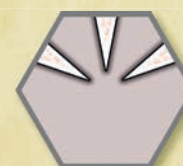
Guerreiros atiram por cima de unidades aliadas, por isso fogo amigo não é considerado, simbolizando a coordenação das tropas durante o combate. Unidades aliadas também não bloqueiam a linha de visão em direção ao inimigo.



Um Ataque à Distância de Força 2



Disparos em 2 direções (com Força 1 cada)



Disparos em 3 direções (com Força 1 cada)

Exemplo de Ataque à Distância

Um dos Guerreiros dos Sentinelas atira na direção das unidades Moloch (as Fichas marcadas com uma borda branca). O projétil não atinge a unidade aliada na linha de visão (um Patrulheiro dos Sentinelas), mas segue diretamente para a unidade Moloch mais próxima. O projétil não atinge o QG Moloch que está mais distante.



DESCRIÇÃO DAS FICHAS

ARMADURA



Armadura reduz a Força de todos os tipos de Ataques à Distância em 1, protegendo a unidade completamente de qualquer Ataque à Distância de Força 1. Entretanto, a Armadura não oferece proteção contra Ataques Corpo a Corpo. É importante observar que um Ataque à Distância, ainda que disparado de um hexágono adjacente, continua sendo um Ataque à Distância e não um Ataque Corpo a Corpo.

O símbolo de Armadura indica qual lado da ficha está protegido. Se uma unidade com Armadura é atacada em um lado diferente do lado indicado como protegido, a Armadura não tem efeito e a unidade é atingida normalmente.

Armadura não oferece proteção contra Fichas de Ação Instantânea, como Atiradores de Elite, Ataques Aéreos ou Granadas.

Armadura previne a unidade de ataques do Canhão de Gauss normalmente, mas o ataque ainda afeta todas as unidades sem armadura na linha de tiro.

Armadura não oferece proteção contra danos infligidos pela explosão de um Palhaço

REDES



Redes incapacitam oponentes adjacentes, fazendo com que não possam realizar nenhuma ação por si próprios, como mover-se, atacar, empurrar, adicionar habilidades extras, etc.

Símbolos de Rede indicam as direções em que a rede é lançada. Apenas as fichas que estejam com um lado adjacente ao símbolo da Rede são incapacitadas.

Redes incapacitam os oponentes assim que são jogadas, não apenas durante a Batalha. Redes podem até mesmo afetar QGs inimigos. (Veja mais detalhes em Utilização de Redes na seção Problemas Comuns na página 12.)

Redes aplicam seu efeito o tempo todo e os jogadores não podem optar por deixar de usá-las enquanto estiverem no tabuleiro.

Para facilitar o reconhecimento de quais unidades estão afetadas por uma Rede, coloque um marcador de rede sobre a unidade. Remova o marcador quando a unidade deixar de ser afetada pela Rede (caso aconteça durante a Batalha, remova o marcador ao fim da Fase de Iniciativa em que a unidade foi libertada).



Rede atirada em 2 direções



Rede atirada em 2 direções



Ficha de Rede

RESISTÊNCIA



Se uma Ficha de Unidade, exceto os QGs, não apresenta um ícone de Resistência, ela é removida ao receber um único ponto de dano.

Cada ícone de Resistência representa um ponto adicional de dano que a unidade pode suportar antes de ser destruída. Portanto, uma unidade com dois ícones de Resistência precisa receber três pontos de dano antes de ser removida do tabuleiro.

Cada ponto de dano infligido em uma unidade é indicado por um marcador de dano colocado sobre ela.



Uma unidade com dois pontos de Resistência

MOBILIDADE



Uma unidade marcada com este símbolo pode se mover um hexágono e/ou girar livremente no tabuleiro. Uma ficha somente pode ser movida para um hexágono livre e todo o movimento é realizado durante o turno do jogador que a controla, não durante Batalhas!

Os jogadores podem mover uma unidade com Mobilidade antes ou depois de colocar suas novas fichas no tabuleiro.



DESCRIÇÃO DAS FICHAS

MÓDULOS

Fichas de Módulos são colocadas no tabuleiro como as outras unidades. Elas permanecem no tabuleiro até que sejam destruídas. Elas não podem ser movidas ou giradas, a menos que alguma ação externa como Mover ou Empurrar seja utilizada.

Elas passam a afetar as unidades assim que conectadas a elas, não somente durante Batalhas. Módulos não podem ser “desligados” nem param de funcionar se um jogador desejar.

Símbolos de Módulos nos lados das fichas indicam em quais lados elas podem ser conectadas às outras unidades. Se um Módulo possuir vários símbolos deste tipo, ele funciona ao mesmo tempo em todas as direções indicadas.

Módulos podem ser destruídos como qualquer outra unidade e alguns deles possuem pontos de Resistência adicionais.

Caso existam diversos Módulos conectados à mesma unidade, seus efeitos são cumulativos.

Módulos também afetam QGs.

Uma vez que Módulos funcionam o tempo todo, eles não possuem ações próprias, portanto usar uma ação adicional (algumas unidades possuem esta habilidade) não beneficia um Módulo de nenhuma maneira. Módulos não afetam unidades inimigas a menos que especificado em sua descrição.



O símbolo de conexão de Módulo

OFICIAL



Módulos de Oficial aumentam a Força de ataque das unidades aliadas (Corpo a Corpo ou à Distância).



Este Módulo aumenta a Força de ataques corpo a corpo em 1 e funciona em 3 direções.



Este Módulo aumenta a Força de ataques à distância em 1 e funciona em 3 direções.

BATEDOR



Módulos de Batedor aumentam a iniciativa de unidades às que estejam conectados.

MÉDICO



Se uma unidade conectada ao Módulo Médico for receber um ou mais pontos de dano (através do ataque de uma unidade inimiga, Atirador de Elite, Ataque Aéreo ou Granada) os danos são ignorados e a ficha de Módulo Médico é descartada. Veja também Médicos na seção Problemas Comuns na página 12.

Sobre Módulos

Qualquer Módulo deve estar diretamente conectado a uma unidade para afetá-la. Módulos não podem afetar unidades através de outras unidades ou módulos.

Se uma unidade de Guerreiro está conectada a um Módulo e outro Módulo está conectado ao primeiro, apenas o bônus do primeiro Módulo se aplica. Para que o segundo Módulo tenha efeito, ele deve estar conectado diretamente a um Guerreiro.



DESCRIÇÃO DAS FICHAS

FICHAS DE AÇÃO INSTANTÂNEA

Além de fichas representando unidades que lutam, cada jogador possui um número de Fichas de Ação Instantânea descritas abaixo.

Estas fichas não podem ser usadas quando uma Batalha se iniciar, apenas em fases onde os jogadores colocam suas unidades no tabuleiro. Fichas de Ação Instantânea não são colocadas no tabuleiro e são descartadas após o uso.

BATALHA



Se um jogador usar esta ficha, uma Batalha se inicia.

Esta ficha não deve ser usada se algum dos jogadores tiver comprado a última ficha de sua pilha. Depois que a Ficha de Batalha é usada, o turno do jogador termina e ele não pode mais realizar nenhuma ação.

EMPURRAR



Esta ficha permite que uma unidade aliada empurre uma unidade inimiga adjacente, criando uma distância de um hexágono entre elas.

A unidade inimiga apenas pode ser empurrada para um hexágono desocupado e apenas um único espaço. Se houver mais de um espaço desocupado, o jogador que controla o inimigo determina onde colocar sua ficha. A unidade empurrada não pode ser girada durante o movimento.

Se não for possível criar uma distância de um hexágono entre as unidades, a Ficha Empurrar não pode ser utilizada.

Um exemplo de Empurrar

Uma das unidades de Moloch (a ficha com a borda branca) está cercada por dois Guerreiros dos Sentinelas: um Patrulheiro (no hexágono superior) e um Lutador (no hexágono inferior à direita). O comandante das forças Moloch decide usar sua Ficha Empurrar. Não é possível empurrar o Patrulheiro, porque os dois hexágonos atrás dele estão ocupados e o único hexágono livre é adjacente à unidade que vai realizar o empurrão. Entretanto, é possível empurrar o Lutador. O jogador que comanda os SENTINELAS pode escolher para qual hexágono sua unidade será movida.



MOVER



Esta ficha permite ao usuário mover uma de suas unidades a um hexágono adjacente e desocupado e/ou girá-la em qualquer direção.

GRANADA



Esta ficha destrói completamente uma unidade inimiga escolhida. Uma Granada somente pode ser jogada em um hexágono adjacente ao QG do usuário.

Granadas não afetam QGs inimigos.

Não é possível lançar granadas a partir de um QG afetado por uma Rede.

ATIRADOR DE ELITE



O Atirador de Elite inflige um ponto de dano em um único inimigo escolhido no tabuleiro. O Atirador de Elite não afeta QGs inimigos.

ATAQUE AÉREO



O Ataque Aéreo inflige um ponto de dano em um hexágono escolhido e em todos os adjacentes a ele. Todos os Guerreiros e Módulos dentro dessa área são atingidos, incluindo unidades aliadas. Os 7 hexágonos são cobertos pelo ataque ao mesmo tempo e o Ataque Aéreo deve ser direcionado de modo que a área de efeito não exceda os limites do tabuleiro. (Todos os 7 hexágonos no tabuleiro devem ser atingidos) - veja a figura.

Ataques Aéreos não afetam QGs.

Ataques Aéreos podem ser direcionados a espaços vazios.

Um exemplo de Ataque Aéreo



PROBLEMAS COMUNS

UTILIZAÇÃO DE REDES

Se um Reciário morre, sua Rede continua afetando unidades inimigas até o fim da fase, no momento em que a ficha do Reciário é removida do tabuleiro. Portanto, na fase em que o Reciário morrer, as fichas afetadas por sua Rede ainda não podem realizar ações. Elas poderão voltar a realizar suas ações na próxima fase, caso a Batalha continue.

Uma unidade incapacitada pela Rede não pode se mover, portanto não pode ser empurrada.

Um Reciário pode ser empurrado por uma unidade inimiga que não esteja afetada por sua Rede.

Um Reciário pode incapacitar outro Reciário, fazendo com que o segundo deixe de afetar quaisquer unidades.

➡ Se dois Reciários inimigos lançarem suas redes na direção um do outro, eles não se afetam. Em outras palavras, duas redes direcionadas uma à outra desabilitam suas funções, por isso nenhum dos Reciários é incapacitado.

➡ Caso três Reciários lancem suas redes um no outro, o primeiro no segundo, o segundo no terceiro e o terceiro no primeiro, nenhum deles sofre o efeito. Suas redes funcionam normalmente em outras direções, eles podem ser movidos, empurrados, etc.

UTILIZAÇÃO DE MÉDICOS

Módulos Médicos, ou simplesmente Médicos, não podem ser “desligados” se estiverem conectados a uma unidade. Seus efeitos se aplicam o tempo todo.

➡ O Médico absorve todos os pontos de dano causados pelo ataque de apenas uma unidade inimiga (apenas um ataque atingindo um dos lados em uma fase de Iniciativa); se vários oponentes atacarem a unidade protegida pelo Módulo Médico, o comandante da unidade decide qual ataque será absorvido.

Se o Médico estiver conectado a mais de uma unidade, e todas forem atingidas, o jogador escolhe uma delas para ser “curada” pelo Módulo.

Caso uma única unidade esteja conectada a dois Módulos Médicos, o jogador que a controla escolhe qual Médico absorverá o dano.

Se um Médico e uma unidade estão conectados e são atingidos simultaneamente, o Médico é destruído primeiro e não pode curar a unidade.

Caso uma unidade esteja conectada a um Médico que esteja conectado a um segundo Médico e este segundo Médico não esteja conectado à unidade, o dano é absorvido pelo segundo médico.

Quando dois Médicos estão interconectados, isto é, ambos têm o ícone de conexão voltado um ao outro, o jogador que os comanda decide qual deles absorve o dano.

MAIS SOBRE INICIATIVA

Nenhuma unidade pode ter sua Iniciativa reduzida à um valor abaixo de 0. Caso algum efeito torne a Iniciativa de uma unidade menor que 0, a unidade permanece sendo tratada como tendo Iniciativa 0.

Não há limite para aumento de Iniciativa.

Uma unidade que pode realizar mais de um ataque e tem sua iniciativa aumentada por um Módulo, tem o bônus aplicado à todos os seus ataques.

Se uma unidade ataca em mais de uma direção, independentemente de os ataques serem do mesmo tipo ou de tipos diferentes, e ataca em fases de Iniciativa diferentes, ela realiza todos os seus ataques em cada fase de Iniciativa. ➡

Uma unidade somente pode realizar ataques durante a fase que corresponde à sua Iniciativa. Por exemplo, um Guerreiro de Iniciativa 3 está incapacitado por uma Rede durante a fase 3; na mesma fase a Rede é destruída e na fase 2 o Guerreiro está livre para agir, entretanto, ele ainda perde sua ação, porque ele apenas poderia realizá-la durante a fase 3, não durante a fase 2.

Situação 1

Uma unidade com Iniciativa 2 recebe um bônus de +1 de um Módulo adjacente, aumentando sua iniciativa para 3, podendo assim realizar seu ataque durante a fase 3. Se durante a mesma fase o Módulo for destruído e a iniciativa voltar a ser 2, a unidade não pode atacar novamente durante a fase 2.

Situação 2

Uma unidade com Iniciativa 3 é afetada por um Sabotador (um Módulo especial dos Sentinelas) e sua iniciativa é reduzida em 1, tendo agora iniciativa 2. A unidade não pode realizar quaisquer ações na fase 3. Durante a mesma fase (fase 3) o Sabotador é destruído e a Iniciativa da unidade volta a ser 3, mas a fase 3 terminou e a fase 2 começou, então a unidade também não pode agir durante esta fase. Falta de sorte!

Situação 3

Uma unidade tem sua Iniciativa original de 2 aumentada por um módulo e recebe +1 de Iniciativa. Infelizmente, o Módulo é incapacitado por uma Rede, por isso deixa de oferecer o bônus. A fase 3 termina, mas a Rede foi destruída, portanto a Iniciativa volta a ser 3. Entretanto, a fase 3 terminou e a fase 2 começou - a unidade pode agir durante a fase 2? Não, ela não pode. Sinto muito.



MODOS MULTIJOGADOR

Esta seção apresenta ajustes necessários para jogar com 3 ou 4 jogadores.

MODOS PARA 3 JOGADORES

1. Morte Súbita

- Início de jogo: o jogador 1 compra uma ficha, o jogador 2 compra duas fichas, o jogador 3 compra três fichas, e então cada jogador compra fichas da maneira padrão, até três.
- A Batalha Final: Quando um dos jogadores comprar sua última ficha da pilha, os outros completam seu turno normalmente e apenas depois disso a Batalha Final se inicia.
- QG destruído: Se um dos jogadores perder seu QG, a ficha é removida do jogo junto com todas suas fichas de unidades. O jogador é eliminado e o jogo continua.

É importante notar que esta variante torna o jogo mais negociável que tático. Recomendamos experimentar a segunda e terceira variantes.

2. Morte Súbita com Pontuação Opcional

- Início de jogo: Os Marcadores de Dano de QG são colocados em 0 antes que o jogo comece. O jogador 1 compra uma ficha, o jogador 2 compra duas fichas, o jogador 3 compra três fichas e então as compras continuam do modo padrão.
- Atacar QGs: Os QGs têm Resistência ilimitada, cada vez que um jogador inflige dano ao QG de um inimigo, os pontos de dano são adicionados ao marcador. O primeiro jogador a obter 20 pontos vence o jogo. Se nenhum dos jogadores alcançar o número de pontos até que a Batalha Final termine, o jogador com o maior número de pontos vence.
- A Batalha Final: Quando um dos jogadores comprar sua última ficha da pilha, os outros completam seus turnos normalmente e então, a Batalha Final se inicia.

3. 1 Jogador contra uma equipe

- O jogador 1, chamado de “solitário”, joga sozinho, enquanto os jogadores 2 e 3 formam uma equipe. O solitário coloca seu Marcador de dano de QG em 20 e cada jogador da equipe o coloca em 13 antes do início do jogo.
- As unidades dos jogadores da equipe são aliadas - as regras para unidades aliadas são descritas abaixo, na variante para quatro jogadores.
- Sequência de turnos: Os jogadores da equipe não têm turnos consecutivos, eles jogam alternadamente com o jogador solitário. A sequência de turno deve ser: Jogador 1, Jogador 2, Jogador 1, Jogador 3.
- Início de jogo: O jogador 1 compra uma ficha, o jogador 2 compra duas, o jogador 3 compra três e o jogo continua da maneira padrão, cada um comprando até três.
- O primeiro lado, solitário ou equipe, que destruir um QG vence o jogo. Se nenhum dos QGs for destruído mesmo depois da Batalha Final, o lado que tiver o maior total de pontos de Resistência remanescentes vence.
- Caso dois QGs de lados diferentes, o QG do solitário e um dos QGs da equipe, sejam destruídos durante uma mesma Batalha, a equipe vence.

4. Equipe contra Equipe (opcional)

Também é possível que 3 jogadores utilizem as regras para partidas de 4 jogadores (descritas abaixo), com um jogador atuando como dois jogadores de uma mesma equipe.

Em outras palavras, um dos jogadores comandará dois exércitos.

MODOS PARA 4 JOGADORES

1. Equipe contra Equipe

Esta é uma partida entre duas equipes de dois jogadores:

- Ao início do jogo cada QG possui 15 pontos de Resistência, ao invés de 20, por isso os contadores de dano são colocados em 15.
- Início de jogo: O primeiro jogador compra uma ficha, o segundo compra duas, o terceiro compra três e o jogo continua da maneira padrão, cada jogador comprando até três fichas.
- A sequência de turno é alternada entre as equipes, o que significa que jogadores da mesma equipe não podem ter turnos consecutivos. Caso os jogadores 1 e 2 formem uma equipe e os jogadores 3 e 4 formem a outra, a sequência de turno deve ser: 1-3-2-4.



MODO MULTIJOGADOR

Para melhor compreensão, nesta seção as unidades de outro jogador da mesma equipe são chamadas de unidades aliadas.

- Bônus de Módulos e QGs também afetam unidades aliadas.
- Fichas de Ação Instantânea de Mover e Empurrar não podem ser usadas em unidades aliadas.
- Unidades aliadas não são atingidas por ataques aliados, tanto à distância quanto corpo a corpo. Unidades aliadas também não bloqueiam o caminho de projéteis ou a linha de visão.
- Reciários não incapacitam unidades aliadas.
- A primeira equipe que destruir um QG inimigo vence o jogo. Se nenhum QG for completamente destruído, a equipe com o maior total de pontos de Resistência vence.
- Se um QG de cada equipe for destruído durante uma Batalha, os QGs sobreviventes são comparados e vence a equipe que possuir mais pontos de Resistência remanescentes.
- A Batalha Final: Quando um dos jogadores comprar a última ficha de sua pilha, os outros jogadores completam seus turnos e então a Batalha Final se inicia.

Moloch em Equipe contra Equipe

Moloch é um exército diferenciado. Suas unidades atingem e causam dano nas unidades aliadas normalmente, enquanto o QG e Módulos oferecem bônus aos aliados. Unidades Moloch também podem usar Módulos e receber bônus do QG aliado. Além disso, as unidades Moloch podem empurrar aliados e ser empurradas por eles, assim como podem incapacitar umas às outras com Redes.

2. Morte Súbita

Aplicam-se as mesmas regras da variante Morte Súbita para 3 jogadores.

3. Morte Súbita com Pontuação Opcional

As regras são as mesmas da variante para 3 jogadores.

Campo de Batalha Expandido

O tabuleiro principal é composto pelos 19 hexágonos no centro. Ao redor dele há um círculo formado por 18 hexágonos adicionais (Veja Descrição do Tabuleiro na página 06). Recomendamos que este círculo adicional seja utilizado em jogos de cinco ou até mesmo seis jogadores. Entretanto, o Campo de Batalha Expandido também pode ser utilizado em jogos de quatro jogadores.

Mesmo em jogos que utilizam o tabuleiro expandido, a Batalha começa assim que o tabuleiro principal é preenchido.



DESCRIÇÃO DOS EXÉRCITOS

SENTINELAS

HISTÓRIA

O último exército regular sobrevivente da humanidade, os Sentinelas, trava uma guerra contra Moloch nas bordas do território inimigo. Depois de vários anos de guerrilha, os humanos desenvolveram numerosos meios de combater as terríveis máquinas. As táticas no estilo “bater e correr” são cruciais ao confrontar um inimigo muito mais poderoso. Os Sentinelas nunca estão no mesmo lugar, sempre em movimento para escapar de emboscadas e armadilhas, atuam como uma cidade móvel. Graças às muitas vitórias contra as forças Moloch, os Sentinelas conquistaram tecnologias modernas e as utilizam contra as próprias máquinas.

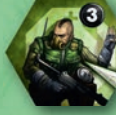
O EXÉRCITO

Mobilidade é a maior vantagem dos Sentinelas. Ele também inclui uma considerável quantidade de Fichas de Batalha, para que o jogador que o comande possa facilmente aproveitar qualquer oportunidade para um ataque rápido. Além disso, sua diversidade de módulos, incluindo alguns que afetam o inimigo, pode mudar o curso de uma batalha em segundos.

A maior desvantagem é o pequeno número de Guerreiros e sua Resistência baixa.

CONSELHO TÁTICO

O melhor ponto inicial para o QG é o centro do tabuleiro, pois permite aos Sentinelas mover o QG com as Fichas Mover para evitar ataques inimigos. Somente quando o tabuleiro estiver quase cheio o QG deve recuar e unidades aliadas devem ser posicionadas ao seu redor para proteção.

QG 1  Unidades adjacentes podem realizar um ataque adicional na fase de Iniciativa seguinte à sua última fase de Iniciativa. Se uma unidade realiza ataques em duas fases diferentes, um terceiro ataque adicional é realizado na fase seguinte às outras duas. Se todos os ataques forem realizados durante a fase 0, o ataque adicional é perdido e não pode ser realizado.	ARMADURA MÓVEL 1  Ataca nas fases de Iniciativa 2 e 3. Ataque à distância, ataque corpo a corpo e Mobilidade.	OPORTUNISTA 1  Enquanto o Oportunista estiver conectado a um módulo inimigo, o módulo oferece seu bônus às unidades de Sentinelas ao invés das unidades inimigas.
LUTADOR 1  Ataque corpo a corpo.	BATEDOR 2  Unidades conectadas recebem +1 de Iniciativa.	
PATRULHEIRO 2  Ataque corpo a corpo e Mobilidade.	SABOTADOR 1  Sabotadores afetam todas as unidades inimigas conectadas e reduz sua iniciativa em 1.	BATALHA 6  Uma Batalha começa. Depois da Batalha, o turno do jogador termina. Esta ficha não pode ser usada se algum jogador tiver comprado sua última ficha.
METRALHADORA PESADA 1  Ataca nas fases de Iniciativa 1 e 2. Ataque à distância.	CENTRO DE RECONHECIMENTO 1  Enquanto o Centro de Reconhecimento estiver no tabuleiro, todas as unidades aliadas usando ações de Mover podem mover-se até dois espaços.	MOVER 7  Mova uma unidade para um espaço adjacente desocupado e/ou a gire em qualquer direção desejada.
COMANDO 5  Ataque à distância.	MÉDICO 2  Uma unidade conectada deve ignorar todos os pontos de dano recebidos de um ataque e o Médico é descartado.	ATIRADOR DE ELITE 1  Inflige um ponto de dano a uma única unidade inimiga. Não pode atacar QGs.
EXTERMINADOR 2  Ataque à distância.	OFICIAL 1  Unidades conectadas recebem +1 de Força para ataques à distância.	X X - número de fichas



DESCRIÇÃO DOS EXÉRCITOS

MOLOCH

HISTÓRIA

Moloch é uma entidade mecatrônica que domina uma área tão vasta que equivale a vários estados. Foi Moloch que causou a queda da humanidade em 2020. Agora, trinta anos depois, ele está ainda maior e mais poderoso. Hordas de máquinas vasculham as terras arrasadas caçando o que restou da humanidade. Todas as ordens são transmitidas por Moloch a partir de seu “corpo” de inúmeros cérebros artificiais interconectados que conspiram planos para a conquista final. Apesar de suas vantagens militares e tecnológicas, as forças de Moloch não possuem a inteligência e flexibilidade naturais dos humanos.

O EXÉRCITO

Entre suas vantagens, a alta resistência das unidades é uma das mais importantes. Graças a isso, permanecem mais unidades Moloch no tabuleiro do que de seus oponentes depois de uma Batalha. Um considerável número de unidades habilidosas em combate à distância e reforçadas por módulos permite que Moloch crie uma linha literalmente inquebrável de máquinas capaz de infligir danos severos ao QG inimigo, enquanto seu próprio é protegido por unidades protetoras altamente eficientes.

Por outro lado, o exército Moloch não tem tanta mobilidade quanto os outros e o baralho têm poucas fichas de Batalha, o que não ajuda o jogador que o controla a decidir em que momento uma Batalha deve começar.

CONSELHO TÁTICO

Uma boa estratégia é colocar o QG em um dos cantos do tabuleiro e cercá-lo com unidades de armadura pesada e, então, cercar o QG inimigo para evitar que este se mova.

Finalmente, unidades de ataque à distância com valores de iniciativa variados devem ser posicionadas em linha para quebrar as defesas inimigas e atingir o QG. Outra oportunidade é colocar uma unidade em um espaço conveniente e utilizar a ação Empurrar.

O próprio QG pode ser muito bem utilizado ofensivamente, graças à sua habilidade de conceder Força bônus (uma boa ideia pode ser colocar o QG próximo ao QG inimigo, caso este não possa escapar facilmente).

QG 1



Unidades adjacentes recebem +1 de Força para ataques à distância.

DEFENSOR 2



Não pode atacar outras unidades. Possui armadura e Resistência.

HÍBRIDO 2



Ataque à distância.

CANHÃO DE GAUSS 1



Pode atingir múltiplos inimigos simultaneamente. Todas as unidades inimigas na linha de tiro recebem 1 ponto de dano. Nenhum bônus de aumento de Força se aplica a esta unidade. Possui Resistência.

JUGGERNAUT 1



Armadura, ataque à distância, ataque corpo a corpo e Resistência.

CAÇADOR 2



Ataque corpo a corpo.

O PALHAÇO 1



Ataque corpo a corpo e Resistência. Ao invés de realizar um ataque, ele pode explodir em sua fase de Iniciativa causando um ponto de dano a cada unidade adjacente a ele (nenhum bônus se aplica ao dano da explosão), afetando unidades inimigas e aliadas. O Palhaço não pode ser reparado de nenhuma maneira e é descartado.

CAÇADOR BLINDADO 2



Armadura e ataque corpo a corpo.

GUARDIÃO BLINDADO 1



Armadura e Ataque à distância.

GUARDIÃO 1



Ataque à distância.

PROTETOR 1



Ataque à distância e Resistência.

VESPA 1



Ataque corpo a corpo.

RECIÁRIO 1



Rede.

TROPA DE ELITE 1



Ataca nas fases de Iniciativa 1 e 2. Ataque à distância e Resistência.

MÓDULO MÃE 1



Unidades adjacentes podem realizar um ataque adicional na fase de Iniciativa seguinte à sua última fase de Iniciativa. Se uma unidade realiza ataques em duas fases diferentes, um terceiro ataque adicional é realizado na fase seguinte às outras duas.

MÉDICO 2



Uma unidade conectada deve ignorar todos os pontos de dano recebidos de um ataque e o Médico é descartado.

O CÉREBRO 1



Aumenta a força do ataque à distância e corpo a corpo de unidades aliadas em 1.

OFICIAL 1



Unidades conectadas recebem +1 de Força para ataques à distância.

BATEDOR 1



Unidades conectadas recebem +1 de Iniciativa.

ATAQUE AÉREO 1



Inflige um ponto de dano a um hexágono escolhido e todos os adjacentes a ele. Não afeta QGs.

BATALHA 4



Uma Batalha começa. Depois da Batalha o turno do jogador termina. Esta ficha não pode ser usada se algum jogador tiver comprado sua última ficha.

MOVER 1



Mova uma unidade para um espaço adjacente desocupado e/ou a gire em qualquer direção desejada.

EMPURRAR 5



Empurre uma unidade adjacente para um hexágono desocupado, criando um espaço de um hexágono entre as unidades. Se houver mais de um hexágono disponível, o oponente escolhe para onde sua ficha é movida.

X - número de fichas

Se todos os ataques forem realizados durante a fase 0, o ataque adicional é perdido e não pode ser realizado.



DESCRIÇÃO DOS EXÉRCITOS

BORG

HISTÓRIA

Desde o início da guerra Moloch criou numerosas gerações de mutantes, mais ou menos efetivas no campo de batalha. Aumento da taxa de crescimento, engenharia genética e habilidades de combate aumentadas são a essência das forças mutantes. Suas variadas raças percorrem as terras arrasadas e lutam por cada centímetro de território, frequentemente uns contra os outros. Os grupos espalhados finalmente foram unidos pelo carismático mutante-cibernético Borgo, que lidera sua horda contra a humanidade sob o corrompido estandarte da Ameaça Biológica.

O EXÉRCITO

Agilidade é a principal vantagem do exército Borgo, graças a seus altos níveis de Iniciativa e numerosos Batedores. Além disso, o exército conta com muitos Guerreiros e módulos que concedem Bônus a eles.

A maior desvantagem é a pequena quantidade de unidades com ataque à distância, o que força o exército Borgo a se engajar no combate corpo a corpo.

CONSELHO TÁTICO

Por causa de sua habilidade especial, o QG Borgo é mais efetivo quando posicionado no centro do tabuleiro e cercado por unidades aliadas. Outra boa estratégia é espalhar os Guerreiros para que possam atacar os inimigos de várias direções e limpar o campo de batalha.

QG 1



Unidades adjacentes recebem +1 de Iniciativa.

MUTANTE 6



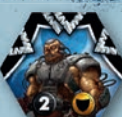
Ataque corpo a corpo.

RETALHADOR 4



Ataque corpo a corpo.

SUPER MUTANTE 1



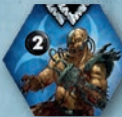
Armadura, ataque corpo a corpo e Resistência.

RECIÁRIO 2



Reciários Borgo, além de incapacitar inimigos, podem realizar ataques que infligem 3 pontos de dano. O ataque é realizado durante a Batalha na fase de iniciativa do Reciário. A Rede funciona normalmente (conforme a seção REDES na página 09). Em outras palavras, Reciários podem atacar os inimigos que incapacitam.

LUTADOR 2



Ataque corpo a corpo.

ASSASSINO 2



Ataque à distância e Mobilidade.

MÉDICO 1



Uma unidade conectada deve ignorar todos os pontos de dano recebidos de um ataque e o Médico é descartado.

OFICIAL 2



Unidades conectadas recebem +1 de Força para ataques corpo a corpo.

SUPER OFICIAL 1



Unidades conectadas recebem +1 de Força para ataques corpo a corpo. Possui Resistência.

BATEDOR 2



Unidades conectadas recebem +1 de Iniciativa.

BATALHA 6



Uma Batalha começa. Depois da Batalha o turno do jogador termina. Esta ficha não pode ser usada se algum jogador tiver comprado sua última ficha.

MOVER 4



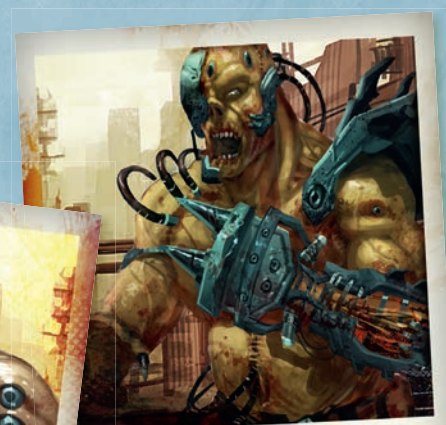
Mova uma unidade para um espaço adjacente desocupado e/ou a gire em qualquer direção desejada.

GRANADA 1



Destrói 1 unidade inimiga escolhida que esteja adjacente ao seu QG. Não afeta QGs inimigos. Não pode ser usado se o QG Borgo estiver incapacitado por uma Rede.

X - número de fichas



DESCRIÇÃO DOS EXÉRCITOS

HEGEMONIA

HISTÓRIA

A Hegemonia é uma terra dominada por gangues que travam uma luta constante por domínio. Estas gangues saem para pilhar e matar espalhando terror muito além das bordas de seu território. Força e proeza física são altamente valorizadas pelos criminosos, sendo que seu passatempo favorito são violentos jogos gladiatórios.

O EXÉRCITO

Sua maior vantagem é o alto número de Reciários, que podem ser usados para despedaçar as mais ousadas táticas inimigas.

Além disso, seu baralho inclui um número balanceado de fichas Batalha, Mover e Empurrar, o que o garante bastante mobilidade.

Entretanto, seus poucos atiradores tornam o exército mais orientado ao combate corpo a corpo.

CONSELHO TÁTICO

Reciários devem ser muito bem posicionados, para incapacitar o máximo de unidades inimigas, incluindo seu QG, ou para proteger o QG Hegemonia de unidades inimigas que se aproximem. Por causa de seu bônus especial de Força, o próprio QG pode ser bem utilizado para atacar o inimigo (uma boa ideia é posicionar o QG próximo ao QG inimigo, desde que este não possa fugir com muita facilidade).

QG 1



Todas as unidades aliadas adjacentes recebem +1 de Força para ataques corpo a corpo.

PATRULHEIRO 3



Ataque corpo a corpo e Mobilidade.

CAPANGA 1



Ataque corpo a corpo.

CAPATAZ 4



Ataque corpo a corpo.

GLADIADOR 1



Armadura, ataque corpo a corpo e Resistência.

RECIÁRIO 2



Rede.

RECIÁRIO-MESTRE 1



Além de incapacitar inimigos, também pode realizar ataques corpo a corpo. Os ataques são realizados durante sua fase de Iniciativa. A Rede funciona normalmente.

GUARDA 1



Ataque corpo a corpo e Resistência.

SOLDADO UNIVERSAL 3



Esta unidade realiza seus ataques corpo a corpo e à distância simultaneamente, podendo causar dois pontos de dano a um oponente adjacente.

O CHEFE 1



Unidades conectadas recebem +1 de Força para ataques corpo a corpo e +1 de Iniciativa.

OFICIAL I 2



Unidades conectadas recebem +1 de Força para ataques corpo a corpo.

OFICIAL II 1



Unidades conectadas recebem +1 de Força para ataques corpo a corpo.

BATEDOR 1



Unidades conectadas recebem +1 de Iniciativa.

TRANSPORTE 1



Em seu turno, cada unidade conectada pode realizar uma ação adicional de Mover e girar como se tivesse Mobilidade. Unidades conectadas podem se mover para longe do Transporte imediatamente após serem colocadas no tabuleiro. O Transporte não pode se mover.

MESTRE DE ARMAS 1



Unidades conectadas podem converter 1 ataque corpo a corpo em ataque à distância e vice-versa. Se a unidade conectada puder atacar em mais de uma fase de iniciativa e/ou direção, o jogador deve escolher apenas 1 destes ataques para receber o efeito. O efeito é opcional. Se a unidade conectada também estiver conectada a outros módulos, todos os bônus se aplicam.

BATALHA 5



Uma Batalha começa. Depois da Batalha o turno do jogador termina. Esta ficha não pode ser usada se algum jogador tiver comprado sua última ficha.

MOVER 3



Mova uma unidade para um espaço adjacente desocupado e/ou a gire em qualquer direção desejada.

ATIRADOR DE ELITE 1



Inflige um ponto de dano a uma única unidade inimiga. Não pode atacar QGs.

EMPURRAR 2



Empurre uma unidade adjacente para um hexágono desocupado, criando um espaço de um hexágono entre as unidades. Se houver mais de um hexágono disponível, o oponente escolhe para onde sua ficha é movida.

X

X - número de fichas



EXEMPLO DE JOGO

HEGEMONIA X SENTINELAS

Turno 1 (Colocando QGs)

O jogador controlando os Sentinelas inicia, decidindo colocar seu QG no centro do tabuleiro para aproveitar a mobilidade oferecida pelas numerosas fichas de Mover em seu deck.

O jogador controlando Hegemonia coloca seu QG em um dos cantos do tabuleiro para melhor defesa.



Turno 2 (Sentinelas)

O jogador compra uma ficha Médico (por ser o início do jogo, o primeiro jogador compra uma ficha e não precisa descartar nenhuma).

O jogador coloca o Médico adjacente ao seu QG, impedindo que o outro jogador coloque uma ficha entre os dois QGs.



Turno 3 (Hegemonia)

O jogador compra as fichas Mover e Oficial (por ser o início do jogo, o segundo jogador compra duas fichas e não precisa descartar nenhuma).

O jogador usa sua ação Mover para mudar o QG de posição e conseguir uma oportunidade de ataque melhor. Além disso, ele coloca o Oficial ao lado do QG, criando um espaço perfeito para um Guerreiro que poderia receber os bônus de ambos, Oficial e QG, e atacar o QG inimigo. Ao mesmo tempo, o Oficial proporciona uma boa proteção ao QG.



Turno 4 (Sentinelas)

O jogador compra Mover, Lutador e Exterminador.

Uma das fichas deve ser descartada e o jogador decide descartar Mover.

O Lutador é colocado no espaço adjacente ao seu QG e ao QG inimigo, para que possa atacar o QG inimigo duas vezes durante a Batalha utilizando o bônus de seu próprio QG.

O Exterminador é colocado ao lado do QG inimigo. Uma tática arriscada, mas que impede o QG Hegemonia de se mover.



Turno 5 (Hegemonia)

Fichas compradas: Batalha, Reciário e Patrulheiro.

O jogador descarta Batalha (a situação não parece favorável para iniciar uma Batalha).

O Reciário é colocado para incapacitar o Lutador e o Patrulheiro para representar uma ameaça ao QG inimigo.



Turno 6 (Sentinelas)

Fichas compradas: Mover, Batalha e Metralhadora Pesada.

Uma ficha deve ser descartada e o jogador decide descartar Batalha, julgando ser muito cedo para iniciar uma.

A ficha Mover é usada para mudar a posição do QG e afastá-lo da possível ameaça. A Metralhadora Pesada é colocada para atacar o QG Hegemonia à distância.



EXEMPLO DE JOGO

Turno 7 (Hegemonia)

Fichas compradas: Soldado Universal, Capataz e Reciário.

O jogador decide descartar o Capataz.

O Soldado Universal é posicionado para atacar o Exterminador. Graças ao alto nível de iniciativa do Soldado Universal, ele será capaz de matar o Exterminador antes que este ataque o QG.

O Reciário é colocado para incapacitar o QG inimigo, impedindo que este se mova, ao mesmo tempo protegendo o outro Reciário.

Finalmente, o Patrulheiro usando sua habilidade Mobilidade, se move para ameaçar o QG inimigo.



Turno 8 (Sentinelas)

Fichas compradas: Comando, Batedor e Médico.

O jogador decide descartar o Médico.

O Comando é colocado para atacar um dos Reciários e o Batedor para aumentar sua Iniciativa. Assim, o Comando será capaz de eliminar o Reciário a tempo para o Lutador atacar o QG inimigo.



Turno 9 (Hegemonia)

Fichas compradas: Capataz, O Chefe e Patrulheiro.

O jogador decide descartar o Patrulheiro.

O Capanga é colocado para apunhalar a Metralhadora Pesada e oferecer proteção ao Soldado Universal.

O Chefe é colocado para aumentar a Iniciativa e Força de ataque do Patrulheiro.



Turno 10 (Sentinelas)

Fichas compradas: Atirador de Elite, Mover e Batalha.

O jogador decide descartar a ficha Mover.

O Atirador de Elite elimina o Reciário que estava incapacitando o QG. Se o jogador usasse a ficha Mover agora, ele poderia deixar o QG fora do alcance do Patrulheiro, mas parece mais apropriado assegurar a linha de tiro para o Comando. Além disso, o QG oferece um bônus para o Lutador que está em uma boa posição para atacar o QG inimigo.

A última ficha a ser jogada é Batalha e o momento parece bom para usá-la, antes que Hegemonia compre outra ficha Reciário ou Atirador de Elite. O jogador decide usar a ficha e a Batalha começa.



SEQUÊNCIA DE BATALHA:

Fase de Iniciativa 4

A Iniciativa mais alta no tabuleiro é 4, portanto a Batalha começa com unidades com este nível de iniciativa. Por ser o único com nível de Iniciativa 4, somente o Comando pode agir nesta fase, assim ele atira no Reciário inimigo e o mata instantaneamente.

O Reciário é removido do tabuleiro.



Fase de Iniciativa 3

Todas as unidades de Iniciativa 3 agem simultaneamente. O Patrulheiro (Hegemonia), com o bônus recebido do Módulo O Chefe, ataca o QG dos Sentinelas causando 2 pontos de dano. A Resistência do QG cai para 18.

O Lutador (Sentinelas) ataca o QG Hegemonia, causando 2 pontos de dano e fazendo com que a Resistência deste QG também caia para 18.

Em seguida, o Capataz (Hegemonia) ataca a Metralhadora Pesada, mas ao invés de destruí-lo, o Médico é destruído (veja as regras Médico). O Soldado Universal ataca o Exterminador e o mata instantaneamente.



EXEMPLO DE JOGO

As fichas Médico e Exterminador são removidas do tabuleiro.

Fase de Iniciativa 2

Todas as unidades com Iniciativa 2 agem simultaneamente. O Lutador, graças ao bônus recebido do QG pode realizar outro ataque, então ele causa mais 2 pontos de dano ao QG inimigo, que agora tem sua Resistência reduzida a 16.

A Metralhadora Pesada atira no QG Hegemonia causando 1 ponto de dano. A Resistência do QG cai para 15.



Fase de Iniciativa 1

Somente a Metralhadora Pesada possui Iniciativa 1, então ela é a única a agir. A Metralhadora Pesada atira no QG inimigo causando mais um ponto de dano. A Resistência do QG agora é 14.



Fase de Iniciativa 0

Apenas os QGs têm nível de Iniciativa 0.

O QG Hegemonia ataca o Lutador e o mata.

O QG Sentinela ataca e mata o Patrulheiro.

As fichas Patrulheiro e Lutador são removidas do tabuleiro.



A CONCLUSÃO DO COMBATE

A Batalha está terminada e o jogo volta ao modo tático, onde as fichas são compradas e colocadas no tabuleiro.

O turno II começa, é a vez de Hegemonia.



CONTEÚDO EXTRA



HEX PUZZLES

Junto com o jogo, a caixa contém um baralho com 55 cartas Hex Puzzles.

Um Hex Puzzle é um jogo solo no mundo de Neuroshima Hex.

Use suas habilidades estratégicas para liderar suas tropas à vitória.

Se não tiver outros jogadores no momento ou se desejar tentar o desafio, os Hex Puzzles foram feitos para você!

Cada Puzzle requer que você utilize um número de fichas descritas para vencer a batalha. No verso da carta você pode ver a solução para o Puzzle.



GAME DESIGN: Michał Oracz

DESENVOLVIMENTO: Portal Publishing

VERSÃO EM PORTUGUÊS: FunBox Jogos

MANUAL DO JOGO: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

ARTE DA CAIXA: Piotr Cie li ski

ARTE DAS FICHAS: Piotr Foksowicz, Łukasz Lalko, Mateusz Bielski

LOGO DO JOGO & MARCADORES DE DANO: Jakub Jabło ski

DESIGN DOS PUZZLES: Michał "Michallus" Herda

(Eu dedico estes puzzles à minha amada Nina. Sem ela, eu nunca teria voltado ao Hex).

DESIGN DA CAIXA, CONTADORES, MANUAL,
CARTAS DE PUZZLE E TABELAS DE REFERÊNCIA: Maciej Mutwil

DESIGN DO TABULEIRO & FICHAS: Michał Oracz

TRADUÇÃO: Jansen Trassatti

REVISÃO: Rafael Barreiro Colmanetti - Yada³ Traduções

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Łukasz Piechaczek, Tomasz Stchlerowski,
Rafał Szyma, Maciej Mutwil, Ignacy Trzewiczek, Michał Herda,

© 2013 Portal Games

Versão em português:

© 2014 FunBox Jogos

Rua Galvão Bueno 412 cj 68

São Paulo - SP

Brasil

www.funboxjogos.com

contato@funboxjogos.com

Made in Brazil

Muitas pessoas colaboraram para que Neuroshima HEX se tornasse um jogo tão bom. Muitas pessoas que nos ajudaram a criar, promover e desenvolver o jogo mesmo após sua estreia. Muitas pessoas que colocaram o coração no jogo. Elas criaram novos exércitos, novas regras, novos puzzles, artwork e um monte de outras coisas. Organizaram torneios e demonstrações por toda a Polônia. Gostaríamos de agradecer a todos vocês, e dizer: Wielkie dzi ki za wsparcie, które dali cie Neuroshimie. Bez was HEX by nie istniał. Também houve três caras que ajudaram a divulgar a criação de NS HEX. Eles são Piotr K tnik, Artur Jedli ski e Giles Pritchard.

Obrigado. Muito, muito obrigado.

Neuroshima Hex™ & FunBox Jogos (Editora), todos os direitos reservados. A reprodução de qualquer parte deste trabalho de qualquer forma sem a prévia permissão por escrito da editora é expressamente proibida.

IGNACY TRZEWICZEK

IMPERIAL SETTLERS

A ASCENSÃO DE UM IMPÉRIO



O JOGO DE CARTAS
QUE VAI TE TORNAR UM
LÍDER DE CIVILIZAÇÕES



www.funboxjogos.com
facebook.com/funboxjogos