

SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

Kwestia Transportu

Jeden Moduł Transportu w żaden sposób nie może poruszyć dwukrotnie tej samej jednostki w turze.

Kwestia Elektrosieciarza

W grze może się zdarzyć sytuacja, w której sieciarz przeciwnika [A] sieciuje Generator [B] zasilający Elektrosieciarza [C], a ten znów sieciuje sieciarza przeciwnika [A]. W takim przypadku sieciarz przeciwnika [A] sieciuje Generator [B] i tym samym wyłącza Elektrosieciarza [C].

Kwestia Vegas

Agitatorzy i Sztab Vegas zapewniają automatycznie Zasilanie przejętym jednostkom.

Kwestia Zasilania

Skoper Posterunku pozbawia Zasilania Moduły, z którymi jest połączony.

Jeżeli jednostka wymaga Zasilania i zostanie do niego podłączona w trakcie Bitwy, to uzyskuje ona swoją funkcjonalność dopiero od najbliższego segmentu Bitwy. Jeżeli uzyska Zasilanie w późniejszym segmencie Inicjatywy niż ten, w którym wykonuje ona swój atak, to już nie atakuje.

Kwestia Wyburzacza

Atak Wyburzacza nie następuje z żadnego konkretnego kierunku, a z góry i nie chroni przed nim Pancerz ani Odbicie Stalowej Policji.

Przykład ataku Wyburzacza



Kwestia Odpadów

W przypadku znaczników Jadu Odpady również dają 1 ranę więcej za każdy znacznik Jadu znajdujący się na podłączonej jednostce.

Zawartość pudełka:

35 żetonów Uranopolis, 2 znaczniki Uranopolis, 12 znaczników Braku Zasilania, 4 znaczniki Sieci, zapasowy żeton, instrukcja.

UWAGA!

ZAJRZYJCIE NA NASZĄ STRONĘ
WWW.PORTALGAMES.PL,
BY POBRAĆ ZESTAW HEXOGLÓWEK
ZWIĄZANYCH Z URANOPOLIS.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA
STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM
EGZEMPLARZU ZDARZYŁ SIĘ JAKIEŚ BRAKI –
SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRAZAMY. PROSIMY,
POINFORMUJ NAS O TYM:
portal@portalgames.pl.

AUTOR: Korneliusz Ligenza
ROZWÓJ ARMII: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz, Łukasz Piechaczek
ILUSTRACJE: Witold Trzcionka
SKŁAD INSTRUKCJI
I PUDEŁKO: Maciej Mutwil
ŻETONY: Maciej Mutwil, Michał Oracz



PORTAL GAMES
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: Zedd, Michallus, Midaga, Mar_cus, Antoni Płoszczyniec, Michał Orzechowski, Tomasz Stchlerowski, Robert Ciombor, Tyler Rose, Marek Glegoła, Grzegorz Polewka, Wiedźmin, Wojciech Kozok.



Sharrash



Missisipi



Neodżungla



Nowy Jork



Smart



Vegas

ZBIERZ JE WSZYSTKIE!



URANOPOLIS



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ, ZOBACZ KRÓTKI FILM INSTRUKTAŻOWY I DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ URANOPOLIS.

www.portalgames.pl

OPIS FABULARNY

Przedwojenne kopalnie uranu z ukrytym pod ziemią sprzętem i załogami zdołały przetrwać apokalipsę i do dziś wydobywają cenny uran. W ciągu kolejnych dekad wiele z ciężkich, górniczych maszyn przekształcono w narzędzia zagłady i skierowano do obrony podziemnych twierdz. Tak powstało Uranopolis, potężne górnicze miasto, skutecznie pilnujące swoich skarbów przed zakusami sąsiadów.

OPIS ARMII

Główną zaletą armii jest duża liczba jednostek o ogromnej sile ataku, a także ich duża wytrzymałość, dzięki czemu po Bitwie zostaje ich na planszy więcej niż jednostek wroga.

Wadą armii jest wyjątkowa cecha większości jednostek, która sprawia, że do aktywności wymagają one Zasilania.

RADA TAKTYCZNA

Jednostki walczące należy wystawiać tak, by zapewnić im jak najwięcej możliwości do podłączenia Zasilania. Najlepszym źródłem Zasilania jest Sztab, który najlepiej wystawić w obrębie środka planszy (z wyjątkiem rozgrywek przeciwko Borgo). Należy szczególnie bronić Sztabu przed wrogimi sieciarzami, by nie pozbawili Uranopolis głównego źródła Zasilania.

Rada dla przeciwnika: Większość walczących jednostek Uranopolis wymaga Zasilania, a więc potrzebuje minimum dwóch pól na dwa połączone żetony. Dlatego dobrą taktyką przeciw Uranopolis jest pozostawianie luk na planszy w postaci pojedynczych niezajętych pól. Należy też pamiętać, że często łatwiejsze będzie unicestwienie Modułu zasilającego niż wytrzymałej jednostki.

NOWE REGUŁY

Zasilanie

Większość walczących jednostek Uranopolis wymaga Zasilania, aby normalnie funkcjonować. Jednostki te oznaczone są ikoną wtyczki:

Wystawiając taki żeton na planszę, należy położyć na nim znacznik Braku Zasilania:

Dopóki na jednostce leży znacznik Braku Zasilania, traktowana jest ona dokładnie tak, jak jednostka zasieciowana (tzn. nie może ona atakować, poruszać się, odpychać, dodawać bonusów, itd.).

Gdy tylko jednostka zostanie podłączona do Zasilania, zyskuje pełną funkcjonalność i należy zdjąć z niej znacznik Braku Zasilania. Źródło Zasilania oznaczone jest symbolem gniazdka:

Analogicznie – jeśli tylko jednostka zostanie pozbawiona potrzebnego jej Zasilania, natychmiast należy położyć na niej znacznik Braku Zasilania i traktować jak zasieciowaną.

Jednostka jest podłączona do Zasilania, jeśli sąsiaduje ze Sztabem Uranopolis, z odpowiednią ścianką Mechanika lub jest podłączona do Modułu zasilającego.

W armii Uranopolis znajdują się następujące jednostki zapewniające zasilanie: Sztab, Mechanik oraz wybrane Moduły (Generator Bojowy, Generator Przyspieszający i Transport).



Hammerhead otrzymuje Zasilanie od podłączonego Generatora Przyspieszającego (oba żetony zaznaczone niebieską obwódką). Świder z kolei nie ma dostępu do Zasilania, co zaznaczone zostało żetonem Braku Zasilania.

SZTAB 1



Zapewnia Zasilanie każdej własnej sąsiadującej jednostce.

STRAŻNIK 2



Wymaga Zasilania. Atak strzelecki.

GENERATOR PRZYSPIESZAJĄCY 1



Zapewnia Zasilanie własnym podłączonym jednostkom. Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

TRANSFORMATOR GAUSSA 1



Własna jednostka połączona z Transformatorem Gaussa może zamienić jeden ze strzałów w strzał Gaussa o tej samej sile (lub odwrotnie). Jeśli jednostka otrzymuje bonusy do strzału, wtedy również liczą się one do siły strzału Gaussa. Transformator Gaussa może w każdej turze działać na inny kierunek strzału podłączonej jednostki. Gracz sam decyduje, czy Transformator Gaussa działa na sąsiednią jednostkę, czy nie. Jeśli jednostka posiada kilka segmentów Inicjatywy, działanie Transformatora Gaussa obejmie tylko jeden z nich.

RUCH 1



Przesuń dowolną własną jednostkę o jedno pole i/lub dowolnie ją obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

ELEKTROSIECIARZ 2



Wymaga Zasilania. Sieć w dwóch kierunkach aktywna jest tylko wtedy, gdy Elektrosieciarz jest podpięty do Zasilania.

ŚWIDER 1



Wymaga Zasilania. Pancerny. Atak strzelecki w inicjatywie 3, 2 i 1.

GENERATOR BOJOWY 2



Zapewnia Zasilanie własnym podłączonym jednostkom. Zwiększa o 1 siłę strzału własnych połączonych jednostek. Wytrzymałość.

MECHANIK 3



Zapewnia Zasilanie w dwóch kierunkach (dwóm sąsiadującym jednostkom). Zasilanie nie jest zależne od inicjatywy i działa cały czas. Atak wręcz, Mobilność.

HAMMERHEAD 1



Wymaga Zasilania. Wytrzymałość. Atak wręcz w inicjatywie 1 i 0.

MEDYK 1



Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

ODEPCHNIĘCIE 3



Jedna z własnych jednostek odpycha sąsiadującą z nią jednostkę wroga o 1 pole. Jeśli do wyboru jest kilka pustych pól, na jakie wróg może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie przesunięty.

INFERNO 4



Wymaga Zasilania. Wytrzymałość. Atak strzelecki.

WYBURZACZ 1



Wymaga Zasilania. Wyburzenie – specjalny rodzaj ataku: na dwóch sąsiednich polach w kierunku ataku oraz na trzecim przylegającym do nich każda jednostka (zarówno własna, jak i wroga, w tym również Sztaby) otrzymuje 1 ranę.

PODWAJACZ 1



Połączona z Podwajaczem jednostka wykonuje jeszcze raz swój atak w Inicjatywie o 1 niżej. Jeśli jednostka sama wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie Inicjatywy. Jeśli jednostka wykonała swój normalny atak w Inicjatywie 0, nie może już wykonać dodatkowego ataku.

TRANSPORT 2



Zapewnia Zasilanie własnej podłączonej jednostce. Własna jednostka połączona z Transportem może wykonać dodatkowy ruch i/lub obrót w identyczny sposób, jakby miała cechę Mobilność. Jednostka może się poruszyć od razu, w momencie połączenia z Transportem. Jednostka może wykonać nawet taki ruch, po którym już nie będzie sąsiadowała z Transportem. Obrót – raz na turę możesz dowolnie obrócić Transport.

PROMIEŃ 1



Wszystkie jednostki (zarówno własne, jak i wrogie, z wyjątkiem Sztabów) stojące w jednej, wybranej przez ciebie linii planszy otrzymują po 1 ranę.

BULDOŻER 1



Wymaga Zasilania. Wytrzymałość, Atak wręcz. Odepchnięcie – w każdej swojej turze (również w turze, w której został zagrany na planszę) może za darmo odepchnąć jedną jednostkę przeciwnika.

NAJEMNIK 1



Atak wręcz.

ODPADY 1



Działa na sąsiadujące wrogie jednostki: każdy połączony przeciwnik (w tym Sztab) otrzymuje o 1 ranę więcej z każdego ataku lub innego źródła. Wytrzymałość.

Przykład działania Promienia



- żeton Braku Zasilania