



Zawartość pudełka:

35 żetonów Vegas, 2 znaczniki Vegas, 4 znaczniki Kontroli, 5 znaczników Ran, zapasowy żeton i znaczniki, instrukcja.



UWAGA!

ZAJRZYJ NA NASZĄ STRONĘ WWW.PORTALGAMES.PL,
BY POBRAĆ ZESTAW HEXOGŁÓWEK ZWIĄZANYCH Z VEGAS.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU
ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, POINFORMUJ NAS O TYM:
PORTAL@PORTALGAMES.PL.

AUTOR: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz
ILUSTRACJE: Sławomir Maniak
SKŁAD INSTRUKCJI I PUDEŁKO: Maciej Mutwil



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

www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: Rafał Szyma, Piotr Pleban, Michał Herda, Ignacy Trzewiczek, Łukasz Piechaczek, Maciej Mutwil



Sharrash



Missisipi



Neodżungla



Nowy Jork



Smart



Vegas

ZBIERZ JE WSZYSTKIE!



STRAŻNIK



OCHRONIARZ



STRZELEC



NAJEMNIK

VEGAS



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ, ZOBACZ KRÓTKI FILM INSTRUKTAŻOWY I DOWIEDZ SIĘ, JAK GRAĆ VEGAS.
www.portalgames.pl

OPIS FABULARNY

Vegas odczuło skutki wojny znacznie mniej niż większość miast USA i jest jednym z niewielu ocalałych ośrodków cywilizacji, gdzie można żyć na nieco wyższym poziomie niż w większości obszarów zniszczonego kontynentu. Od lat tłumy ciągną do miasta w poszukiwaniu rozrywki i pozorów normalnego życia. Z czasem Vegas stało się także mekką dla wszelkich typów spod ciemnej gwiazdy, którzy zawęszyli tu możliwość wzbogacenia się. Dziś każdy wie, że w Vegas może dostać wszystko, czego tylko zapagnie, jeśli tylko odpowiednio zapłaci. Siła Vegas nie leży w silnej armii czy ciężkiej broni, ale w bogactwie, umiejętnościach programowania maszyn i manipulowania ludźmi.

OPIS ARMII

Zaletą Vegas są szerokie możliwości krzyżowania planów przeciwnika i wykorzystywania jego własnych sił przeciwko niemu – za pomocą cechy Sztabu oraz Agitatorów. Dodatkową zaletą jest znaczna mobilność armii.

Wadą jest mała liczba i niska Inicjatywa własnych Wojowników.

RADA TAKTYCZNA

Opłacalną strategią jest przybliżenie się własnym Sztabem do Sztabu przeciwnika, by móc przejmować wrogie jednostki, które bronią dostępu do swojego Sztabu.

Porada taktyczna dla przeciwnika: Uważaj, gdzie stawiasz swoje jednostki. W każdej chwili mogą zostać przejęte przez wroga i dowolnie zmienić swój kierunek ataku.

NOWE REGUŁY

Żetony Podłoża

Żetony Podłoża to nowy rodzaj żetonów, jakie mogą zawierać armie.

Żeton Podłoża można położyć tylko na wolne pole. Na Żeton Podłoża może zostać w normalny sposób postawiona (lub przesunięta za pomocą Ruchu, itp.) dowolna jednostka, zarówno własna, jak i wroga. Żetony Podłoża nie są traktowane jak jednostki i nie da się ich przesunąć, odpychać, sieciować, przejmować, ranić, itd. Mogą zostać zniszczone tylko przez atak za pomocą Żetonów Natychmiastowych (Snajper, Bomba, Granat, Mała bomba). Żetony Podłoża nie blokują linii strzału – można w normalny sposób strzelać ponad nimi. Żeton Podłoża nie liczy się przy sprawdzaniu wypełnienia planszy (dotyczy to Bitew wywołanych automatycznie przez wypełnienie planszy).

SZTAB 1



Przejęcie Kontroli.

NAJEMNIK 2



Atak strzelecki.

OCHRONIARZ 2



Atak wręcz.

STRAŻNIK 2



Pancerz i Wytrzymałość.

STRZELEC 2



Atak strzelecki.

MEDYK 1



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

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

AGITATOR 3



Moduł ten posiada cechę Przejęcia Kontroli.

DYWERSANT 1



Działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich Inicjatywę o 1.

SNAJPER 1



Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika.

ÓBRÓT 3



Zagranie tego żetonu pozwala dowolnie obrócić jeden własny żeton. Nie można go zagrać na jednostkę zasieciowaną.

ODEPCHNIĘCIE 3



Jedna z własnych jednostek odpycha jedną sąsiadującą z nią jednostkę wroga tak, by odległość pomiędzy nimi zwiększyła się o 1 pole. Wróg może zostać odepchnięty tylko na wolne pole. Jeśli do wyboru jest kilka możliwych pól, na jakie wróg może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie przesunięty.

ROSZADA 2



Dwie sąsiadujące ze sobą własne jednostki (także Sztab) mogą zamienić się miejscami, lecz nie mogą się przy tym obrócić. Zasieciowana jednostka nie może wykonać Roszady.

BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

RUCH 3



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

MINA 2



Żeton Podłoża. Jeśli jakkolwiek własna lub wroga jednostka (oprócz Sztabu) znajdzie się na polu z Miną, zarówno ona, jak i Mina, automatycznie zostają zniszczone i usunięte z planszy. Medyk może w normalny sposób przejąć obrażenia zadawane przez Minę. Jeśli na polu z Miną znajdzie się Sztab, Mina zostaje automatycznie zniszczona, nie czyniąc Sztabowi żadnej szkody.

SPECJALNA ZASADA

Gracz kontrolujący Vegas jest zawsze ostatnim graczem.



Przejęcie Kontroli

Wroga jednostka, która jest połączona z Agitatorem lub Sztabem Vegas (należy zwrócić uwagę, że Sztab Vegas posiada jeden kierunek działania cechy specjalnej) zostaje automatycznie przejęta i pod każdym względem traktowana jest jak własna.

Ponadto w momencie przejmowania gracz dowodzący armią Vegas może dowolnie obrócić przejmowaną właśnie jednostkę.

Jednostka jest przejęta dopóty, dopóki jest przyłączona do Agitatora / Sztabu Vegas.

Na przejętej jednostce należy położyć jeden ze znaczników Kontroli.

Nie można przejąć wrogiego Sztabu.



- znacznik kontroli

SYTUACJE SZCZEGÓLNE

Przejęcie Kontroli jest silniejsze od Sieci, tzn. jeśli Sieciarz i Agitator (lub Sztab Vegas) skierują na siebie nawzajem swoje działania, wtedy to Sieciarz zostaje przejęty, a Agitator nie zostaje zasieciowany.

Przejęcie Kontroli jest silniejsze od działania Skopera z armii Posterunku, tzn. jeśli Skoper i Agitator skierują na siebie nawzajem swoje działania, wtedy Agitator przejmuje Skopera.

W powyższych przypadkach, o ile nie mają miejsca w czasie Bitwy, przejęta jednostka może być natychmiast obrócona i użyta.

Jeśli Skoper będzie połączony z Agitatorem, zaś Agitator jest zwrócony w inną stronę niż Skoper, wtedy w normalny sposób działanie Skopera wpływa na Agitatora i Agitator przejmuje jednostki na rzecz Posterunku.

Fakt, że jednostka uwolniła się spod kontroli Agitatora / Sztabu Vegas, nie oznacza, że obraca się ona automatycznie w poprzednim kierunku.

Jeśli Agitator (lub Sztab Vegas) przejmie kontrolę nad wrogą jednostką w trakcie Bitwy, może ją obrócić natychmiast po zakończeniu Bitwy. Ta jednostka może być jednak normalnie użyta, jeśli obecny kierunek jej działania zezwala na akcję zgodną z regułami.

Po przejęciu zranionej jednostki, rany pozostają na jednostce. Podobnie po uwolnieniu się spod Kontroli, jeśli w tym czasie jednostka została zraniona.

X - liczba żetonów