

STRAŻNICY XOBOS



INSTRUKCJA
wersja 1.2

1. Elementy Gry.



dwustronna Plansza gry



4 Plansze Graczy



wersja podstawowa

wersja dodatek „Starcie Klanów” (strona z kaflami zdolności)



16 Strażników XOBOS, po 1 zestawie na gracza



16 plastikowych podstawek

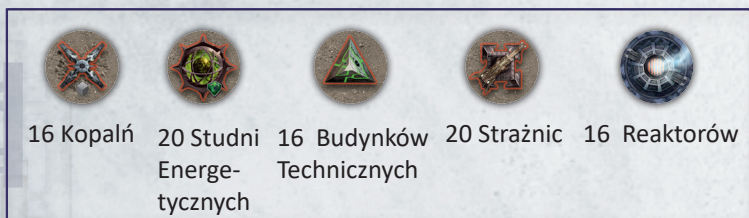


36 Kafli Technologii



4 Zastonki Graczy

Żetony Budynków:



16 Kopalń 20 Studni Energetycznych 16 Budynków Technicznych 20 Strażnic 16 Reaktorów



12 Żetonów Ataku 8 Żetonów Ulepszeń 16 Żetonów Połączeń 4 Żetony Lidera 16 Żetonów Budowy



45 pomarańczowych znaczników (11 na gracza, 1 Znacznik Rund)



36 znaczników Quarków (9 na gracza)



4 Plansze Produkcji



Znacznik Pierwszego Gracza



50 Zasobów Budulca



70 Kryształów Energii (60 x zielony -1pkt), (10 x fioletowy - 5pkt)

2. Cel gry.

Zadaniem graczy jest pozyskanie jak największej liczby punktów w postaci **Kryształów Energii** pomnożonych przez liczby wybudowanych w bazie **Reaktorów**. W trakcie gry, gracze będą mogli pozyskać je z Budynku Studni Energetycznej, za pomocą Technologii „pobór Kryształów ze Źródła” lub w drodze walki. Zwycięzcą zostanie osoba, która na koniec gry (15 runda) będzie miała najwięcej punktów.

3. Przygotowanie gry dla 4 graczy.

Przed pierwszą rozgrywką, włóżcie Strażników Xobos w plastikowe podstawki



A Połóżcie Planszę na stole stroną oznaczoną:



(gra dla 2 lub 4 graczy) (rozgrywka dla 3 graczy).

B Pogrupujcie Kafle Technologii rodzajami i połóżcie je obok Planszy

C 70 Kryształów Energii połóżcie obok Planszy

D 50 Zasobów Budulca połóżcie obok Planszy

E Umieście Znacznik Rund na pierwszym polu Toru Rund (Faza Ruchu) znajdującym się na Planszy

F Żetony Połączeń połóżcie w zasięgu graczy

G Żetony Ataku połóżcie w zasięgu graczy

H Żetony Lidera połóżcie w zasięgu graczy

I Żetony Budowy połóżcie w zasięgu graczy

J Pogrupujcie Żetony Budynków wg rodzajów i połóżcie obok Planszy

K Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 Zasobami Budulca

B

C

D

F

G

H

I

J

A

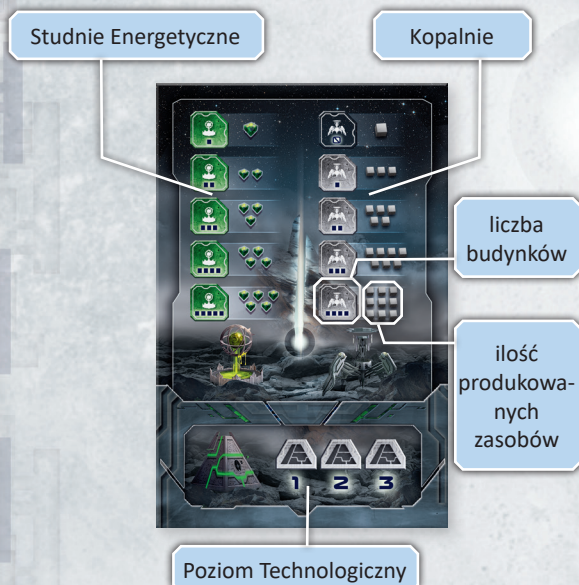
E

Początkowe rozłożenie pionów - dwóch Strażników w Bazie, dwóch na polach przyległych do bazy. Dwa Quarki na wyjściowym polu bazy. Kolejność Strażników jest dowolna.

Opis Planszy Gracza



Plansza produkcji



Każdy z graczy posiada Planszę, na której zaznaczać będzie liczbę wybudowanych Studni Energetycznych, Kopalń i Budynków Technicznych. Gdy gracz wybuduje jakiś Budynek, zaznacza to na odpowiednim torze przesuwając znacznik na kolejną cyfrę. Wskaźniki te ukazują ile zasobów gracz będzie otrzymywał co rundę i które Technologie są dla niego dostępne. W dalszej części instrukcji te wskaźniki nazywane będą **Produkcją**.

Opis Planszy Gry



4. Przebieg rozgrywki

Każda z 15 rund gry składa się z dwóch faz:

Fazy Ruchu oraz **Fazy Rozwoju**.

Wybór lidera

Na początku gry, przed rozegranie pierwszej rundy, każdy z graczy w tajemnicy wybiera jednego ze swoich **Strażników** na Lidera. Gracze robią to kładąc Żeton Lidera w wybranej **ćwiartce Planszy Strażników**. Lider rozpoczyna grę z Mocą 2 zamiast 1. Oprócz tego, jako jedyny Strażnik może leczyć siebie samego.



Ustalenie pierwszego gracza

Na początku gry Znacznik Pierwszego Gracza przydzielany jest losowo. W kolejnych rundach aktualny pierwszy gracz przekazuje znacznik graczowi po lewej.



Znacznik
Pierwszego
Gracza



Faza Ruchu

W tej fazie, każdy z graczy ma możliwość wykonania ruchu i zadeklarowania ataku wszystkimi swoimi

jednostkami. Najpierw pierwszy gracz wykonuje wszystkie swoje ruchy, następnie swoją turę rozgrywa osoba siedząca na lewo od niego itd. Ruchy można wykonywać tylko i wyłącznie pomiędzy polami połączonymi ze sobą korytarzami. Kiedy wszyscy rozegrają jedną turę ruchów, przechodzimy do etapu **rozpatrywania ataków**, o ile jakieś zostały zadeklarowane.

Ruch Jednostek

Każdy z graczy dysponuje dwoma rodzajami jednostek: **Strażnikami** i **Quarkami**.

Strażnik może poruszyć się o **1 pole**. Na jednym polu może znajdować się tylko **jeden** Strażnik.

Quark może poruszyć się o maksymalnie 2 pola. Na jednym polu mogą znajdować się maksymalnie **3 Quarki**. Quarki mogą przebywać na polu ze Strażnikiem tego samego gracza.

Jednostki nie mogą wejść na pole, na którym znajdują się jednostki przeciwnika.

Niszczenie i przejmowanie Budynków

Jeśli **Strażnik** wejdzie na pole z Budynkiem przeciwnika, niszczy go. Nagrodą za zniszczenie Budynku są **2 Kryształy Energii**. Przeciwnik zdejmuje zniszczony Budynek z Planszy i aktualizuje swoją **Produkcję**, jeśli zachodzi taka potrzeba.

Jeśli gracz posiada odpowiednią Technologię, zamiast niszczyć Budynek może go przejąć. Nagrodą za przejęcie Budynku są **3 Kryształy Energii**. Przeciwnik zdejmuje zniszczony Budynek z Planszy, a gracz aktywny stawia w tym miejscu własny bez ponoszenia żadnych kosztów. Obaj gracze aktualizują swój **Poziom Produkcji**.

Strażnica jest specjalnym Budynkiem, którego **nie można przejąć** - może być natomiast zniszczona na normalnych zasadach.

Deklarowanie ataków

Po wykonaniu wszystkich ruchów gracz może zadeklarować dowolną liczbę ataków. Zaznacza to kładąc Żeton ataku na korytarzu łączącym dwa pola w taki sposób, aby strzałka wskazywała atakowane pole. Gracze muszą pamiętać, że:

atakujący musi posiadać na polu, z którego atakuje przynajmniej jedną jednostkę nie można zaatako-

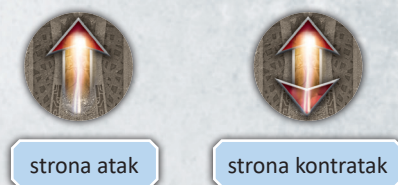
wać pola, na którym nie ma jednostek przeciwnika z jednego pola można zadeklarować tylko jeden atak na jedno pole można zadeklarować wiele ataków z kilku różnych kierunków

Wszystkie ataki są rozpatrywane dopiero na końcu fazy ruchu, kiedy każdy z graczy rozegrał całą turę.



Kontratak

Natychmiast po zadeklarowaniu ataku, gracz który jest jego celem może zadeklarować kontratak. Jeśli to zrobi odwraca Żeton ataku leżący na Planszy.



Na końcu **fazy ruchu** na polach oznaczonych kontratakiem zamiast zwykłego ataku rozpatrzona będzie **bitwa**.

Gracze muszą pamiętać, że:

Zawsze można zrezygnować z deklarowania kontrataku nadal obowiązuje ograniczenie jednego ataku z jednego pola. Oznacza to, że jeśli gracz jest atakowany z kilku stron, może odpowiedzieć tylko na jeden atak.

Jeśli gracz deklaruje kontratak przed swoją turą ruchów, w swojej turze nie może poruszyć jednostki z tego pola.

Unikanie ataków i ucieczka

Jeśli wcześniej w tej samej rundzie inny gracz zadeklarował przeciwko graczowi aktywnemu atak, ten ma szansę się wycofać. W swojej turze można na normalnych zasadach poruszać się jednostkami, przeciwko którym został zadeklarowany atak.

Jeśli gracz poruszy się jednostkami zagrożonymi atakiem, atakujący może natychmiast zająć zwolnione pole, jeżeli w swojej turze nie poruszył jednostkami, którymi atakował. Porusza na nie wszystkie jednostki atakujące i **zdejmuje z Planszy Żeton ataku**.



Faza Rozwoju

Produkcja

Na początku **fazy rozwoju** gracze pobierają z puli tyle zasobów ile wskazują ich znaczniki na Planszach Produkcji.

Baza gracza dostarcza **1 Zasób Budulca**, każda Kopalnia 2 kolejne.

Każda Studnia Energetyczna produkuje 1 Kryształ Energii. Pozyskane Kryształy Energii przechowujemy za Zastólką Gracza - ich ilość jest tajna.

Faza rozwoju jest rozgrywana przez wszystkich graczy jednocześnie. Rozpoczyna się ona od pobrania Zasobów, a następnie gracze mogą wykonywać poniższe akcje w dowolnej kolejności i według uznania. W przypadku wątpliwości lub sporu, gracze mogą rozpatrywać swoje akcje zgodnie z kolejnością rozgrywki.

Łączenie Strażników

Tę akcję wykonuje się w ukryciu przed innymi graczami za Zastólką.

Strażników można łączyć ze sobą w celu zwiększenia Mocy jednego z nich (Wzmocnienie) lub uniknięcia obrażeń w walce (Leczenie). Połączenia oznacza się poprzez wykładanie na Planszę Strażników odpowiednich Żetonów.



Strażnicy muszą stać na sąsiadujących polach

Wzmocnienie

Wzmocnienie oznacza się za pomocą dwustronnych Żetonów Łączenia (strona niebieska).

- 1 Umieść Żeton w ćwiartce Strażnika Wzmacniającego.
- 2 Ustaw Żeton w taki sposób, aby wskazywał Strażnika Wzmacnianego.
- 3 Przesuń Moc wzmacniającego Strażnika w górę (lub w dół – zależnie od tego na której ćwiartce zmieniasz oznaczenie).
- 4 Zwiększ Moc Wzmacnianego Strażnika o wartość Mocy Wzmacniającego.



Gracze muszą pamiętać, że:

Wzmacniający Strażnik nie może atakować, chyba że dobrowolnie **zerwie** połączenie.

Jeśli złączeni Strażnicy poruszają się, po ruchu nadal muszą ze sobą sąsiadować. W przeciwnym wypadku połączenie zostaje **zerwane**.

Kilku Strażników może Wzmacniać jednego Strażnika.

Jeden Strażnik nie może być jednocześnie Wzmacnianym i Wzmacniającym.

Moc Strażnika nigdy nie może przekroczyć 8, nadwyżka z połączenia jest ignorowana.

Strażnik nie może łączyć się z innym Strażnikiem, jeśli którykolwiek z nich stoi na **napromieniowanym polu**. Jeśli w trakcie ruchu połączonych Strażników jeden z nich wejdzie na takie pole, połączenie zostaje zerwane.

Napromieniowane Pole



Leczenie

Leczenie oznacza się za pomocą czerwonych Żetonów na takich samych zasadach jak Wzmocnienie. Leczenie jest brane pod uwagę dopiero na etapie **rozpatrywania ataku lub bitwy**. Służy do zmniejszania zadawanych obrażeń lub odzyskiwania utraconych Punktów Życia. **Lider jest jedynym Strażnikiem, który może leczyć sam siebie.**

W przeciwieństwie do Wzmocniania jeden Strażnik może być jednocześnie Leczonym i Leczącym.

Zerwanie Wzmocnienia - usuń Żeton Łączenia z Planszy Strażników. Odejmij Wzmocnianemu Strażnikowi tyle Mocy, ile posiada Wzmacniający. Przesuń Moc wzmacniającego Strażnika w dół lub w górę (w zależności, na której ćwiartce zmieniasz oznaczenie). **Zerwanie Leczenia** - usuń Żeton Łączenia z Planszy Strażników. Brak dodatkowych efektów.

Budowa Budynku

Każdy Strażnik, który nie posiada Żetonu Łączenia może zbudować na swoim polu Budynek. Rozpoczęcie budowy kosztuje 1 Zasób Budulca i oznacza się je w następujący sposób:

- 1 Umieść Żeton Budynku w miejscu na Żeton Łączenia wybranego Strażnika na Planszy Strażników w taki sposób, aby przeciwnicy go nie widzieli.
- 2 Umieść pod tym samym Strażnikiem na Planszy Żeton budowy. Przeciwnicy wiedzą gdzie powstaje Budynek, ale nie wiedzą jaki.
- 3 Umieść 1 Zasób Budulca ze swoich zbiorów na Żetonie nieukończonego Budynku.



Aby **ukończyć Budynek** należy w kolejnej turze umieścić na nim drugi Zasób Budulca (a w przypadku Kopalni - trzeci w trzeciej z kolei rundzie). Następnie należy zdjąć z Planszy Żeton budowy i położyć w jego miejscu Żeton ukończonego Budynku. Jeśli wymagane jest zaktualizowanie Produkcji, należy to zrobić od razu.

Gracze muszą pamiętać o tym, że:

Budowa Budynku może trwać dłużej, niż jest to wymagane, jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby Zasobów Budulca lub nie chce ich wydawać.

Strażnik, który buduje Budynek **nie może** się poruszać.

Budowy **nie można** przerwać.

Na polu napromieniowanym nie można zbudować żadnego Budynku.

Reaktor to jedyny Budynek, który można zbudować na polu Bazy (i tylko tam) za 5 Zasobów Budulca. Budowę wykonuje się w ciągu **jednej rundy, bez użycia Strażnika**.

Strażnica to specjalny Budynek, który można zbudować za 1 Zasób Budulca w ciągu jednej rundy.

Budowa jednostek

Wybudowane jednostki (po opłaceniu kosztów) wystawiane są na dowolnych, niezajętych przez Reaktor, polach w Bazie gracza.

Wyhodowanie **Quarka** kosztuje **1 Kryształ Energii**. Na jednym polu mogą znajdować się maksymalnie 3 Quarki.

Odbudowanie zniszczonego **Strażnika** kosztuje **5 Zasobów Budulca**. Odbudowany Strażnik może być wystawiony również w Budynku Technicznym. Na jednym polu może znajdować się 1 Strażnik.



Żeton
Budowy

Zakup Technologii

Aby zakupić Technologię gracz musi posiadać na Planszy przynajmniej jeden Budynek Techniczny. Jeden Budynek Techniczny umożliwia zakup Technologii poziomu I, dwa udostępniają Technologie poziomu II a trzy: poziomu III.

Gracz może kupić **tylko jedną** Technologię na rundę.

Kupując Technologię, należy poinformować o tym innych graczy i wydać 2 Zasoby Budulca ze swoich zapasów. Po zakupie, gracz bierze odpowiedni żeton ze stosów Technologii i kładzie go obok swojej planszy gracza.

Ulepszenie Strażnika

Jeśli gracz posiada odpowiednią Technologię (kafel Moc/Leczenie +1 lub +2) może zakupić ulepszenie dla dowolnego Strażnika, który w **Fazie rozwoju** znajduje się na Budynku Technicznym. Ulepszenie reprezentuje dwustronny Żeton Ulepszenia, który umieszcza się na Planszy gracza, obok Strażnika, którego ono dotyczy.

Koszt jednego Żetonu Ulepszenia wynosi **1 Kryształ Energii**.

Gracze muszą pamiętać, że:

Można zwiększyć Moc Strażnika (strona niebieska).

Można zwiększyć zdolność Leczenia (strona czerwona).

Nie można mieszać ulepszeń (np. jeden Żeton zwiększający moc, a drugi leczenie).

Maksymalnie można posiadać **2 ulepszenia** (jeśli gracz posiada dwa Kafle Technologii do ulepszeń Strażnika).



Żeton Ulepszenia
Mocy



Żeton Ulepszenia
Leczenia

Uzbrojenie Strażnicy

Strażnicę można załadować Kryształami Energii, aby atakowała jednostki przeciwnika. Załadowane Kryształy mogą także absorbować ataki przeciwnika. 1 Kryształ niweluje 1 moc Strażnika wroga lub unicestwia jednego Quarka.

Strażnica załadowana
3 Kryształami Energii



5. Koniec Gry.

Gra kończy się w **15 Rundzie**, kiedy wszyscy gracze zakończą **Fazę Rozwoju**.



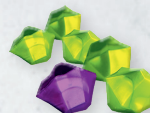
Faza Rozwoju w 15 Rundzie.

Na koniec gry gracze **sumują liczbę posiadanych Kryształów Energii i swoich Strażników stojących na planszy**. Następnie gracze mnożą tę sumę przez liczbę **wybudowanych Reaktorów**. Otrzymany wynik to Punkty Zwycięstwa.

Do punktacji wliczane są tylko Kryształy Energii załadowane na Planszy Gracza. Kryształy Energii, którymi załadowane są Strażnice **nie są uwzględniane**.

Gracz, który zgromadził najwięcej Punktów Zwycięstwa zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający większą liczbę Kafli Technologii. Jeśli nadal jest remis - gracze dzielą się wygraną.

Przykład liczenia punktów:



Gracz Niebieski zgromadził Kryształy Energii o wartości 10.



Postało na planszy 3 Strażników Gracza Niebieskiego.



Gracz Niebieski wybudował 3 Reaktory.

Kryształy Energii Strażnicy Reaktory Punkty Zwycięstwa

$$(10 + 3) \times 3 = 39 \text{ PZ}$$

6. Kąfle Technologii.

Opis Kąfli:



Technologia umożliwia zakupienie Żetonu Ulepszenia za 1 Kryształ Energii dla Strażnika, który znajduje się aktualnie na polu z Budynkiem Technicznym.

I Poziom Tech.



Technologia pozwala na atak Źródła, gdy Strażnik znajduje się na polu napromieniowanym. Za każdą taką akcję otrzymuje się 1 Kryształ Energii.

I Poziom Tech.



Strażnica może być załadowana sześcioma Kryształami Energii, co zwiększa jej moc zadawania obrażeń (lub absorpcji obrażeń w przypadku ataku).

II Poziom Tech.

Elementy Kąfła:

Ikona informuje czy technologia może być rozwijana:



nierozwijana



rozwijana



Opis Technologii

Ikona informuje czy technologia wpływa na jednego Strażnika, czy grupę.



wpływa na 1 Strażnika



wpływa na wszystkich Strażników

Poziom Techniczny wskazuje ile wybudowanych Budynków Technicznych wymaga dana technologia.



wymaga 1 Budynku



wymaga 2 Budynków



wymaga 3 Budynków



Technologia obniża koszt odbudowy zniszczonego Strażnika. Odbudowy dokonuje się w Bazie lub w Budynku Technicznym.

I Poziom Tech.



Technologia sprawia, że Quarki poruszają się szybciej – ich zasięg zwiększa się do 3 pól w jednym ruchu.

II Poziom Tech.



III Poziom
Tech.

Strażnicy posiadają ochronę, która niweluje 1 punkt obrażeń z ataku skierowanego w ich stronę (używana jednorazowo w przeliczeniu danej walki).



II Poziom
Tech.

Technologia niweluje 1 punkt leczenia przeciwnika w trakcie walki (używana jednorazowo w przeliczeniu danej walki).



III Poziom
Tech.

Technologia pozwala przejąć Budynek przeciwnika gdy Strażnik wejdzie na pole, na którym owy Budynek się znajduje. Gracze nanoszą zmiany na swoich Planszach Produkcji. Nie dotyczy Strażnicy.



III Poziom
Tech.

Technologia pozwala zwiększyć ilość ulepszeń Strażnika do 2 Żetonów. Gracz może także zakupić na raz 2 Żetony Ulepszeń dla Strażnika, który wcześniej nie posiadał ulepszeń.

7. Opis Budynków.

Kopalnia Zasobów Budulca

KOSZT - 3



Kopalnia Zasobów Budulca produkuje 2 co rundę.

Studnia Energetyczna

KOSZT - 2



Studnia Energetyczna produkuje 1 co rundę.

Budynek Techniczny



KOSZT - 2

Budynek Techniczny umożliwia zakup Kafli Technologii w Fazie Rozwoju. Koszt zakupu Kafli Technologii wynosi 2

Liczba wybudowanych Budynków Technicznych określa poziom Kafli Technologii, dostępnych do zakupu:

- 1 Budynek - umożliwia zakup Kafli Technologii z poziomu Tech I - 2 Budynki - umożliwiają zakup Kafli Technologii z poziomu Tech I i II
- 3 Budynki - umożliwiają zakup Kafli Technologii z poziomu Tech I, II i III

Pamiętaj: w trakcie jednej rundy możesz zakupić tylko 1 kafel!

Budynek Techniczny umożliwia leczenie Strażnika. Leczony Strażnik musi znajdować się na polu z Budynkiem Technicznym. Gracz płaci 2 Zasoby Budulca i przesuwa znacznik na torze Punktów Życia na maksymalną możliwą wartość.

Budynek Techniczny umożliwia zakup ulepszenia dla Strażnika znajdującego się na polu z Budynkiem Technicznym. (akcja wymaga posiadania Kafli Technologii Moc/Leczenie). Koszt zakupu ulepszenia wynosi 1

Budynek Techniczny umożliwia odbudowę zniszczonych w walce Strażników. Koszt odbudowy wynosi 5

Odbudowany Strażnik pojawia się w bazie, albo na Żetonie Budynku Technicznego.

Korzystanie z funkcji Budynków Technicznych odbywa się w Fazie Rozwoju.

Strażnica



KOSZT -1

Strażnica pozwala na oddawanie strzałów we wrogie jednostki podczas Fazy Ruchu.

Załadowanie Strażnicy

Strażnica może zostać załadowana w dowolnym momencie Fazy Rozwoju. By to zrobić należy umieścić co najmniej 1 (maksymalnie 3) na Planszy przy Strażnicy.

Gracz w dowolnym momencie **Fazy ruchu** może oddać strzał do wrogiej jednostki, o ile jest ona w zasięgu Strażnicy. Każdy to 1 Punkt Obrażeń. Użyte do strzału Kryształły Energii należy usunąć z Planszy.

Pamiętaj: W przypadku ataku Strażnikiem z pola, na którym znajduje się załadowana Strażnica – atak taki zużywa całą Energię Strażnicy, która sumuje się z Mocą Obrażeń atakującego Strażnika. Nie można rozdzielać kierunku ataku, ani ilości zużytej Energii.

Reaktor



KOSZT - 5 – Budynek musi zostać wybudowany w ciągu 1 rundy.

Budynek umożliwia zamianę Kryształów Energii na Punkty Zwycięstwa (Mnożnik). Reaktor buduje się w Bazie bez udziału Strażnika. Można zbudować tylko 1 Reaktor na rundę.

8. Walka.

Moc jednostek

W walce gracze będą porównywać Moc swoich jednostek.

Każdy **Quark** ma 1 punkt Mocy, ale po ataku jest **zawsze niszczone**. Może jednak służyć do pochłaniania obrażeń przeznaczonych dla znajdującego się na tym samym polu Strażnika.

Każdy **Strażnik** ma tyle Mocy, ile obecnie wskazuje znacznik na jego części Planszy Strażników.

Strażnik posiada bazowo 1 punkt Mocy, którą można zwiększyć poprzez łączenie Strażników lub ich ulepszanie po wykupieniu odpowiedniej Technologii.

Lider jest jedynym Strażnikiem, którego bazowa Moc wynosi 2.

Kryształ umieszczony w **Strażnicy** ma 1 punkt Mocy

Moc Strażnika, jego ulepszenia i Wzmocnienia są przez cały czas ukryte przed przeciwnikami za Zasłonką. W trakcie walki gracz atakujący będzie deklarował ile wynosi ta wartość, ale Plansza Strażników nadal zostanie ukryta. Gracze nie mogą kłamać i podawać wartości innych niż faktyczne.

Rozpatrywanie bitwy

Na końcu **fazy ruchu** gracze muszą rozpatrzyć wszystkie zadeklarowane ataki. Jeśli na Planszy toczy się więcej niż jedna bitwa, rozpatrywane są one po kolei w kolejności rozgrywki. Najpierw pierwszy gracz rozpatruje wszystkie bitwy, w których bierze udział, następnie robi to kolejny gracz itd.

Schemat rozpatrywania bitwy:

1. **Starcie Quarków** - jeśli po obu stronach bitwy znajdują się Quarki, atakują się i wzajemnie eliminują w stosunku 1-1.
2. **Pierwszy atak** - wykonuje go gracz, na którego polu znajduje się w sumie mniej Quarków i Kryształów.
3. **Drugi atak** - wykonuje go gracz, który w bitwie jeszcze nie atakował

Rozpatrywanie ataku

Po rozpatrzeniu wszystkich bitew gracze, w kolejności rozgrywki, rozpatrują wszystkie zadeklarowane ataki.

Schemat rozpatrywania ataku:

1. Deklaracja Mocy - atakujący deklaruje na głos łączną Moc Ataku. Następnie niszczy wszystkie atakujące Quarki i Kryształy. Jeśli gracz atakuje jedno pole z kilku różnych kierunków, sumuje Moc ze wszystkich tych pól.

2. Deklaracja Obrażeń:

a. Obrońca w pierwszej kolejności niszczy własne Quarki i Kryształy znajdujące się na atakowanym polu. Każdy zniszczony w ten sposób znacznik obniża Moc ataku o 1.

b. Pozostałe obrażenia są zadawane Strażnikowi. Można obniżyć je za pomocą Leczenia. Każde Leczenie zapobiega jednemu obrażeniu (po Ulepszeniu Strażnika leczącego dzięki jednej z Technologii - nawet dwóm lub trzem). Lider może leczyć sam siebie.

c. Obrońca deklaruje na głos ile obrażeń otrzymał jego Strażnik i o tyle obniża na Planszy Strażników jego Punkty Życia. Jeśli Punkty Życia Strażnika spadnie do 0 jest on zniszczony i należy go zdjąć z Planszy.

d. Jeśli suma Leczenia była wyższa niż Moc ataku, nadmiar podnosi Punkty Życia zaatakowanego Strażnika. Punkty Życia Strażnika nie mogą przekroczyć wartości 6.

3. Natarcie - jeśli po rozpatrzeniu ataku na polu obrońcy nie ma żadnych jednostek, atakujący może przesunąć na nie dowolne jednostki, które w tej rundzie jeszcze się nie poruszały i deklarowały atak na to pole (zamiana ataku na ruch).

4. Zdjęcie Żetonu ataku z Planszy.



9. Przykłady Walki.

Walka - Atak jednostronny.

Gracz deklaruje Moc obrażeń wychodzących z pola (Moc ataku Strażnika plus ewentualne dodatki w postaci Quarków i/lub załadowanej Strażnicy).



Gracz Niebieski deklaruje atak z **Mocą 1**

Gracz Żółty deklaruje, że przyjął **1 Obrażenie** i w tajemnicy przesuwa znacznik na Torze Punktów Życia o 1 Pole.

Walka - Kontratak.

W przypadku walki występującej pomiędzy dwoma polami (tzw. przeliczenie wspólne) jako pierwszy moc zadanych obrażeń deklaruje gracz, który posiada mniej dodatków na swoim polu (w postaci Quarków i/lub załadowanej Strażnicy). Quarki i Moc Strażnicy Eliminują w pierwszej kolejności Quarki/Kryształki Strażnicy przeciwnika w stosunku 1 do 1 – w kolejności: Quark, następnie Energia Strażnicy.

Gdy ataki z pół nie posiadają dodatków (Quarków lub Mocy załadowanej Strażnicy) – kolejność deklaracji obrażeń nie ma znaczenia.



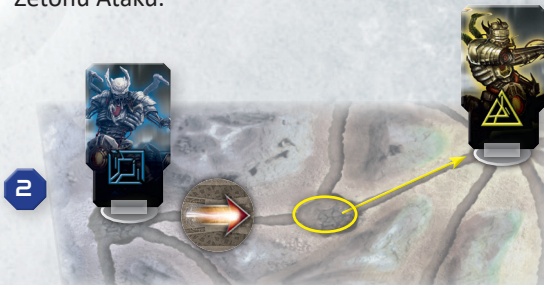
Walka - Ucieczka.

Gracz w swojej **fazie ruchu** może zrezygnować z walki i poruszyć jednostkę/jednostki z zaatakowanego pola. Zwolnione w ten sposób pole może być zajęte przez gracza, który deklarował atak pod warunkiem, że jego jednostki nie były ruszane w jego fazie ruchu. Gracz wówczas zdejmuje Żeton ataku i przesuwa swoje jednostki na zwolnione pole – po tej akcji nie może zadeklarować nowego ataku (jednakże może kontratakować w przypadku, gdy jest atakowany!) Gracz zaatakowany może podjąć walkę i odpowiedzieć na atak. W tym celu musi odwrócić

Żeton Ataku – w ten sposób strzałki na Żetonie będą wskazywały pola, pomiędzy którymi dochodzi do walki.



Gracz Niebieski deklaruje atak używając do tej akcji Żetonu Ataku.



Gracz Żółty w swojej fazie ruchu wycofuje się z pola.



Gracz Niebieski usuwa Żeton Ataku z planszy i może zająć zwolnione pole. Po tej akcji nie może zadeklarować ponownie ataku, może natomiast odpowiedzieć na atak (kontratak).

10. Warianty rozgrywki.

Tryb Normalny (Fog Of War)

W tym trybie wszystkie akcje związane z Planszą Gracza pozostaną ukryte za Zastłonką.

Tryb Sprawdzania

W tym trybie wszystkie akcje związane z Planszą Gracza będą ukryte za Zastłonką do czasu oznaczenia ataków w danej rundzie. Po oznaczeniu ataków gracze biorący udział w pojedynku odsłaniają Zastłonki, aby ujawnić stan faktyczny na swojej Planszy (połączenia i moc obrażeń Strażników). Dochodzi do deklaracji ataków i wykonania przeliczeń.

Na koniec rundy, gracze zasłaniają z powrotem swoje Plansze i **mogą, bez ponoszenia kosztów**, zmienić Lidera (jeśli uznają taką akcję za konieczną).

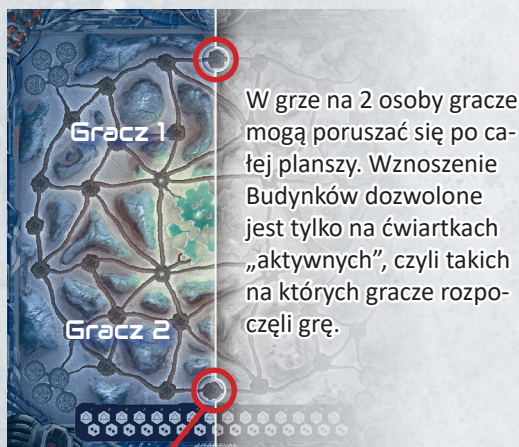
Tryb Szkoleniowy

Gra odbywa się bez Zastłonek. Wszystkie połączenia, ulepszenia i stany faktyczne Strażników są widoczne dla graczy.

GRA 2-OSOBOWA

Plansza składa się z 4 części, z której każda przypada na początku gry dla jednego gracza. W grze dwu-osobowej zmienia się sposób korzystania z planszy.

W grze na **2 osoby** gracze zajmują sąsiadujące ćwiartki:



W grze na 2 osoby gracze mogą poruszać się po całej planszy. Wznoszenie Budynków dozwolone jest tylko na ćwiartkach „aktywnych”, czyli takich na których gracze rozpoczęli grę.

Pola znajdujące się po na przecięciu ćwiartek są „aktywne”, co oznacza że na skrajnych polach można także wznosić budowle.

GRA 3-OSOBOWA

Gra 3-osobowa rozgrywana jest na rewersie planszy. Na stronie z nazwą **MUENARA**.



(gra dla 2 lub 4 graczy)



(rozgrywka dla 3 graczy).



11. Dodatek- Starcie Klanów.

Okiełznanie Energii Xobos umożliwiło Strażnikom rozwój na niespotykaną dotąd skalę. Strażnicy nie byli już bezmyślnymi maszynami eksterminującymi wszystko na swojej drodze, ale stali się także twórcami nowych Technologii. Na początku powołali do życia Quarki, które okazały się przydatne, ale niestabilne. Następnie Strażnicy zaczęli przetwarzać budulec z planety i rozwijali Technologię. Natura nowych mieszkańców sprawiła, że każda z tych Technologii służyła destrukcji, a klany prędko zorientowały się z posiadanego potencjału.

Jednak, gdy źródła Xobos zaczęły wygasać, najpotężniejsze klany zapragnęły przejąć kontrolę nad pozostałą Energią, aby zużyć jej moc do ostatecznej bitwy. Gdy walka dobiegła końca, przetrwało zaledwie kilka klanów, które przybyły z odległych zakątków planety do ostatniego bijącego Źródła. Każdy z nich posiadał wówczas swoją broń ostateczną, którą zamierzał zaskoczyć przeciwników.

W tym mini-dodatku gracze prowadzą klany posiadające indywidualne cechy. W grze używa się Planszy Gracza ustawionej rewersem do góry. Widnieje tam

nazwa klanu oraz ilustracja pokazująca zdolność początkową, której gracz może używać natychmiast po rozpoczęciu gry.

Każdy klan posiada też dodatkową, indywidualną Technologię – gracz może ją zdobyć, gdy posiada wybudowane 2 Budynki Techniczne.

WAŻNE: Technologie Dodatkowe klanu kosztują 1 Zasób Budulca!



Klan Kubadi (kolor czerwony)

Zdolność: Kokon Quarków

Ten klan potrafi tworzyć budowlę, w której może hodować Quarki z dala od swoich baz.

Aby zbudować Kokon Quarków, należy położyć na Planszy, pod Strażnikiem, Żeton Budowy i dołożyć 1 Zasób ze swojej puli. Żeton oraz Zasób pozostają na Planszy do końca rozgrywki (lub utraty Budynku w wyniku ataku). Tego Budynku nie można przejść.



Technologia dodatkowa: Działo Orbitalne

Można atakować dowolne pole na Planszy. Aby użyć Działa, trzeba je załadować, kładąc Kryształy Energii na Kafel Technologii w Fazie Rozwoju. Maksymalny załadunek = 2 Kryształy Energii

Atak z Działa Orbitalnego może być zsumowany z atakiem Strażnika, Quarków i/ lub Strażnicy.



Klan Rheita (kolor żółty)

Zdolność: Szybkie Quarki

Quarki hodowane przez ten klan są znacznie szybsze od innych! Mogą poruszać się o 3 pola (zamiast standardowych dwóch), a wraz z Technologią Zasięg Quarków nawet 4 pola w trakcie jednego ruchu.



Technologia dodatkowa: Tunel Energii

Dzięki tej Technologii tworzy się tunel do Źródła. Z tego tytułu gracz co rundę otrzymuje 2 Kryształy Energii.



Klan Quatune (kolor zielony)

Zdolność: Piec Fuzyjny

W Fазie Rozwoju można przetopić 3 Zasoby Budulca na 2 Kryształę Energii.



Technologia dodatkowa: Chmęra Quarków

Quarki tego klanu sę bardziej stabilne niż inne, dlatego mogą przebywać w większej grupie. Ta Technologia pozwala na trzymanie 5 Quarków na jednym polu (zamiast standardowych 3).



Klan Xenth (kolor niebieski)

Zdolność: Lider Alpha

Strażnik wybrany na Lidera tego klanu jest potężniejszy, jego podstawowa moc wynosi 3. W tym przypadku Lider nie może leczyć się samodzielnie jak inni Liderzy (może być leczony przez inne jednostki).



Technologia dodatkowa: Teleport

W Fазie Ruchu, można przenieść jednego Strażnika na dowolne, wolne pole na Planszy (lub na swój Budynek). Aby móc użyć teleportu, trzeba go załadować w Fазie Rozwoju 3 Kryształami Energii. Teleportowany Strażnik traci wszelkie akcje w tej rundzie (nie może atakować lub przejąć Budynek).

FAQ

Budowa

Q: Czy mogę odbudować zabitego Strażnika?

A: Tak! Możesz to zrobić na polu bazy lub na polu z Budynkiem Technicznym, w fazie Rozwoju. Koszt akcji wynosi 5 Zasobów Budulca (lub 3, jeśli posiadasz odpowiednią Technologię).

Q: Straciłem Strażnika, który był w trakcie wznoszenia Budynku. Co teraz?

A: Nie tylko tracisz Strażnika, ale także rozpoczętą budowę i zużyte na nią Zasoby Budulca.

Q: Czy do budowy Reaktora potrzebuję Strażnika?

A: Nie. Reaktor budujesz w bazie za 5 Zasobów Budulca. Do tej akcji nie jest wymagany Strażnik.

Q: Ile mogę prowadzić budów jednocześnie?

A: 4 budowy. Każdy Strażnik jest budowniczym, więc maksymalnie możesz budować cztery Budynki w tym samym czasie.

Q: Rozpocząłem więcej budów, niż posiadam przychodu Zasobów Budulca na rundę. Co teraz?

A: Wybierasz, którą budowę kontynuujesz, a którą przystopujesz.

Q: Czy mogę zniszczyć swój Budynek?

A: Tak. Akcja wymaga 2 Kryształów Energii. Możesz tego dokonać w fazie Rozwoju.

Q: Wybudowałem 4 Reaktory w bazie. Czy mogę w niej wyhodować Quarki lub zbudować Strażnika?

A: Nie. Baza jest w pełni zabudowana i nie ma w niej wolnych pól do wykonania akcji.

Technologie

Q: Mój Budynek Techniczny został zniszczony. Czy tracę Technologię, którą wykupiłem?

A: Nie – Kafle Technologii są Twoje i nie tracisz ich.

Q: Jeśli posiadam kafel Technologii Moc/Leczenie +1, to mogę dołożyć Żeton ulepszenia?

A: Tak, ale musisz spełnić dwa warunki: 1) Strażnik musi znajdować się na polu z Budynkiem Technicznym. 2) Musisz zakupić Żeton ulepszenia za 1 Kryształ dla tego Strażnika.

Q: Czy mogę zmienić ulepszenie Strażnika np. z Moc na Leczenie?

A: Nie. Akcja ulepszenia Strażnika jest permanentna. Jeśli wybrałeś dla niego Moc, to nie możesz tego zmienić.

Q: Czy mogę wyleczyć Strażnika?

A: Tak. Możesz to zrobić w Budynku Technicznym. Koszt akcji wynosi 2 Zasoby Budulca – odzyskujesz pełen stan punktów życia.

Q: Czy Lider leczy się o więcej w trakcie walki, jeśli posiada ulepszenie na Leczenie?

A: Tak. Ulepszenie działa w ten sam sposób na Lidera jak na inne jednostki.

Połączenia

Q: Czy mogę zrobić połączenie Strażników „na zapas”? Chcę stworzyć połączenie, ale jednostki nie znajdują się na polach połączonych korytarzem, lecz będą tam w kolejnej turze.

A: Nie. Połączenie budujesz na podstawie obrazu rzeczywistego i jeśli jednostki nie znajdują się na polach, które łączy korytarz, to nie możesz stworzyć połączenia jednostek.

Q: Czy mogę wyleczyć Strażnika w walce, w czasie fazy ruchu?

A: Tak, ale pod warunkiem, że obrażenia dochodzące do Twojego Strażnika są mniejsze niż suma leczenia tegoż Strażnika.

Q: Mój Strażnik buduje Budynek. Czy mogę go połączyć z innym Strażnikiem?

A: Nie. Miejsce na Żeton rozkaz-połączenie jest zajęte przez Żeton Budynku.

Q: Czy mogę przekazać Moc z jednego Strażnika na drugiego, a następnie z drugiego na trzeciego?

A: Nie. Tworzenie „łańcuszków” przekazania mocy jest niemożliwe.

Walka / Ruch

Q: Czy mogę zamienić Strażników miejscami w fazie ruchu?

A: Tak. Akcja ta jest traktowana jak ruch jednostką.

Q: Czy muszę wykonywać ruchy jednostkami w fazie ruchu?

A: Nie. Jeśli uważasz, że Twoje jednostki mogą lub powinny pozostać na swoich miejscach, możesz zrezygnować z ruchu i czekać na rozwój wydarzeń.

Q: Czy wrogie Strażnice, sąsiadujące na polach połączonych korytarzem muszą walczyć?

A: Nie. Do czasu aż nie będzie deklaracji ataku, Strażnice stoją bez walki.

Q: Czy mogę zaatakować Strażnika znajdującego się na polu bazy przeciwnika?

A: Nie. Strażnik ten również nie zaatakuje Twoich jednostek.

Q: Jeśli stracę Strażnika w walce, w której deklaruję kontratak, to czy nic nie mogę już zrobić tym Strażnikiem i mój kontratak nie wyjdzie?

A: Zawsze wyjdzie. Zanim usuniesz jednostkę z Plan-szy, deklarujesz zadane obrażenia. Może być tak, że zniszczysz jednostkę przeciwnika (a nie tylko stracisz swoją).

Q: Czy jeśli stracę wszystkich Strażników i Budynki, a przeciwnik zajmie pola obok bazy, to mogę nadal grać?

A: Niestety, w tej sytuacji jesteś przegranym i odpadasz z gry.

Q: Czy mogę atakować jednym Strażnikiem kilka jednostek przeciwnika na raz?

A: Nie. Zawsze deklarujesz atak na jedno pole z jednostkami przeciwnika.

Q: Właśnie przeciwnik zadeklarował wiele ataków z różnych pól na mojego Strażnika. Czy mogę walczyć ze wszystkimi?

A: Nie. Wybierasz pole, na które przeprowadzisz kontratak. Po jego wykonaniu, przeciwnik deklaruje sumę wszystkich obrażeń z pozostałych ataków i Ty nic już nie zrobisz.

Strażnica

Q: Czy mogę rozładować Strażnicę z załadowanych Kryształów?

A: Nie. Taka akcja nie jest dostępna.

Q: Czy Kryształy w załadowanej Strażnicy wliczają się do punktów końcowych?

A: Nie. Tylko Kryształy zgromadzone w Twojej puli są wliczane do wyniku końcowego.

Q: Czy mogę wykorzystać do strzału tylko 1 Kryształ z mojej Strażnicy?

A: Tak, ale tylko wówczas, gdy na polu z Budynkiem Strażnicy nie znajduje się Strażnik!

Punktacja

Q: Nie wybudowałem żadnego Reaktora do ostatniej rundy. Czy moje punkty są ważne?

A: Nie. Reaktor jest mnożnikiem punktów.

STRAŻNICY XOBOS FIGURKI

Zyskaj maksimum klimatu
w grze! Dokup 16 bogatych
w detale figurek Strażników
o wysokości 55 mm!



Autor: Jarosław Biliński

Oprawa graficzna: Radostaw Jaszczyk

Skład: Radostaw Jaszczyk

Redakcja instrukcji: Michał „Windziarz” Szewczyk, Maciej „Ciuniek” Poleszak



tel: +48 734 464 952

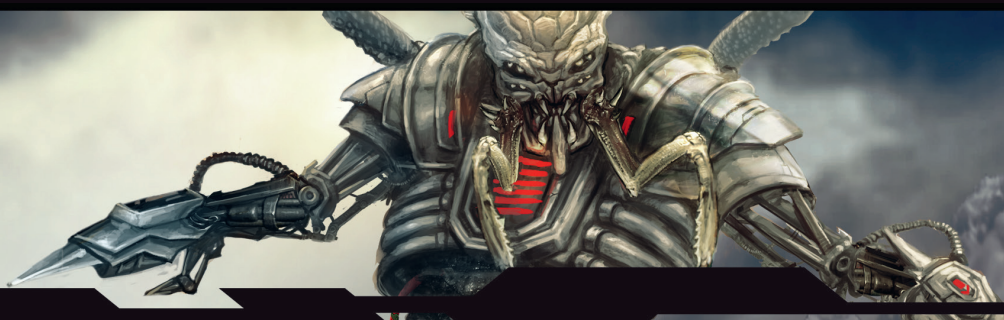
e-mail: office@imaginerealm.com

Imagine Realm Sp. z o.o.

45-449 Opole

ul. Wschodnia 25 p.4

<http://imaginerealm.com>



Producent:
Imagine Realm Sp. z o.o.
45-449 Opole, ul. Wschodnia 25 p4
NIP: 754-31-31-997
www.imaginerealm.com