ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА 2
ВМІСТ ГРИ 3
ПРАВИЛА ГРИ 4
- МЕТА ГРИ 4
- ПРИГОТУВАННЯ 4

ПЕРЕБІГ ГРИ 5-7
- ПОЧАТОК ГРИ 5
- УЗЯТТЯ ЖЕТОНІВ 5
- ВИКОРИСТАННЯ ЖЕТОНІВ 5
- БИТВА 6
- КІНЕЦЬ ГРИ 6
- ПЕРЕМОГА 6
- ОГЛЯД ПОЛЯ 7

ОПИС ЖЕТОНІВ 8-13
- ІНІЦІАТИВА 8
- ЖЕТОНИ ЗАГОНІВ 9
- ДОКЛАДНИЙ ОПИС 10-11
- МОДУЛІ 12
- ЖЕТОНИ МИТТЄВОЇ ДІЇ 13

ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ 14-15
- ВИКОРИСТАННЯ СІТОК 14
- ВИКОРИСТАННЯ МЕДИКІВ 14
- ДОКЛАДНІШЕ ПРО ІНІЦІАТИВУ 15

ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ 16-19
- ГРА ДЛЯ 3–4 ГРАВЦІВ 16-17
- ВАРІАНТИ ГРИ 17-19

NEUROSHIMA HEX
ПРАВИЛА

«Neuroshima Hex» *— це тактична настільна гра, у якій армії гравців ведуть запеклі битви одна проти одної. Гра відбувається у світі рольової гри «Neuroshima», виданої «Portal Games» у 2001 році. Система рольової гри «Neuroshima» була (і досі залишається) однією з найважливіших рольових систем у Польщі: на ній виросло не одне покоління гравців.*
Рольова гра «Neuroshima» стала революційною не тільки для спільноти ґіків — з неї почався шлях «Portal Games», одного з найбільших видавців настільних ігор у Польщі, визнаного в усьому світі.

ПЕРЕДМОВА

«Neuroshima Hex» *— це жорстока й брутальна гра. Армії головорізів — людей і механічних створінь — воюють на обмеженому полі битви, жорстоко знищуючи одне одного. Вони не беруть полонених, не ведуть перемовин, не рятують поранених. Гравці, які розміщують на полі жетони із зображенням стрільців, бійців із сітками або гарматою Ґаусса, готові відправити своїх воїнів на неминучу смерть.*

Однак у мене гра ***«Neuroshima Hex»*** *асоціюється з яскравим сонцем, морським бризом і дитячим сміхом. Колись дуже давно я проводив літні канікули на узбережжі Балтійського моря з великою групою друзів та їхніх дітей. Крім відпочинку на пляжі, застіль і читання, однією з найяскравіших подій тих канікул були настільні ігри. Поки діти від п'яти до п'ятнадцяти років займалася своїми дитячими справами, ми, дорослі, розставляли столи на вулиці й розкладали наші ігри. Саме там Ігнацій Тшевічек показав нам щойно видану гру* ***«Neuroshima Hex»*** *від Міхала Орача.*

І саме там — під соснами, блакитним небом і теплим сонцем, під шум моря, щебетання птахів і радісний галас грайливих дітей — я вперше зіграв в одну з найжорстокіших настільних ігор, у які мені доводилося грати. Це було найперше видання ***«Neuroshima Hex»*** *з простим оформленням, нерівно вирізаними жетонами й правилами, які не завжди були до кінця зрозумілими. Утім, цього було цілком достатньо, щоб захопити нас. Після безлічі партій у* ***«Neuroshima Hex»*** *ми годинами обговорювали баланс між різними арміями або проблеми нейтралізованих бійців із сітками. Звісно, ми обговорювали й поразки: «Знаєш, якби я вчасно взяв жетон битви, я б тебе повністю знищив!»*

Другий спогад про гру ***«Neuroshima Hex»****, який зберігся в моїй пам'яті — це Ігнацій на виставці в Ессені, який стоїть серед купи коробок зі щойно надрукованим англомовним виданням гри біля крихітного стенду «Portal Games». Це були перші кроки з розроблення власних настільних ігор у Польщі. На ринку було лише кілька видавців. Дуже рідко хтось із них їздив в Ессен — і то зазвичай для того, щоб розібратися, як працює індустрія настільних ігор... і, можливо, купити ліцензії на локалізації європейських бестселерів.*

Однак одна людина — а саме цей божевільний Ігнацій — вирішила, що замість імпортувати ігри буде продавати власні. Це був неймовірний ризик — він і гадки не мав, скільки коробок друкувати: скільки він зможе продати, а скільки повезе назад у Польщу. Вартість стенду, навіть крихітного та ледь обставленого, була надто високою для невеликого польського видавництва. Багато годин за кермом, тягання коробок, а потім довгі дні на виставці, протягом яких треба постійно пояснювати правила англійською (не маючи такого досвіду до цього). Чи буде це успіхом, чи все закінчиться фінансовою катастрофою? Це був перший крок Ігнація, Міхала, «Portal Games» і всієї польської індустрії настільних ігор. Але це був великий крок, який допоміг маленькій польській компанії стати міжнародним видавництвом з багатьма ґітами, а її авторам — шанованими й відомими персонами у світовій настільній індустрії.

Ще один спогад з Ессена... Це було вже через багато років: величезний стенд «Portal Games» у головній залі, оточений натовпом людей... Я не можу навіть докричатися до Ігнація чи Міхала, бо хтось постійно підходить і просить сфотографуватися або дати автограф. Коробки з ***«Neuroshima Hex»*** *більше не лежать стосами на підлозі — тепер ця гра з новою шикарною ілюстрацією на коробці гордо стоїть на полицях, оточена коробками з доповненнями та промками. Гра подорослішала — так само, як і діти з тих канікул біля моря.*

Що зробило гру ***«Neuroshima Hex»*** *такою захопливою для мене та гравців по всьому світі? Сотні оглядів і тисячі публікацій в інтернеті уже відповіли на це запитання, тож, мабуть, я не скажу нічого нового. Найважливіше в грі* ***«Neuroshima Hex»*** *— це постійна напруга через брак часу та місця на полі й атаки противника. Це ідеальна змагальна гра. Ви не витрачаєте час на розподіл ресурсів, щоб прогодувати свою армію. Вам не треба поступово поліпшувати свої загони. Ви не будуєте довгих ланцюгів постачання, не комбінуєте механіки, не продумуєте дії на сім ходів наперед. Вам не доведеться грати три години — зазвичай партія закінчується менше ніж за годину. Ви просто б'єтеся з противником. Ви розміщуєте шестикутний загін на невеликому полі, де постійно бракує місця. Ви чекаєте на атаку, яка може статися в будь-яку мить та з будь-якого напрямку. Щойно загін знищено, він зникає назавжди.*

Міхал Орач винайшов унікальну бойову систему — настільки оригінальну, що її ніхто ніколи не копіював, бо це відразу було б дуже помітно. Також кожне наступне доповнення давало фанатам нові армії, які можна вивчати як логічні головокрутки. Кожне нове видання ***«Neuroshima Hex»*** *ставало все досконалішим: краща робота художників, якісніші жетони та інші компоненти. Однак основа гри залишалася незмінною — брак часу й місця на полі, постійна напруга. Навіть утомлений бігун не матиме перепочинку. Жодної безпечної клітинки для відновлення виснаженого супермутанта. Жодної майстерні для ремонту підстріленого клоуна. Ані часу, ані місця на полі, ані перепочинку. Ви відчуваєте напругу, навіть коли сидите під блакитним польським небом, а вас заспокоює шум моря і келих вишуканого напою в руці.*

За будь-яких умов ***«Neuroshima Hex»*** *— це жорстока й брутальна гра.*

Томаш Колодзейчак — любитель настільних ігор, письменник-фантаст, видавець коміксів, колумніст. Лауреат премії Януша А. Зайделя. На основі його циклу «Остання республіка» зараз розробляється мультимедійний проєкт: https://nanokadabra.pl/

>> ПЕРЕДМОВА

ВМІСТ ГРИ

35 ЖЕТОНІВ АРМІЇ БОРҐО

35 ЖЕТОНІВ АРМІЇ ГЕГЕМОНІЇ

35 ЖЕТОНІВ АРМІЇ МОЛОХА

35 ЖЕТОНІВ АРМІЇ АВАНПОСТУ

4 ЖЕТОНИ НА ЗАМІНУ
(ПО 1 ДЛЯ КОЖНОЇ АРМІЇ)

8 МАРКЕРІВ ШТАБІВ
(ПО 2 ДЛЯ КОЖНОЇ АРМІЇ)

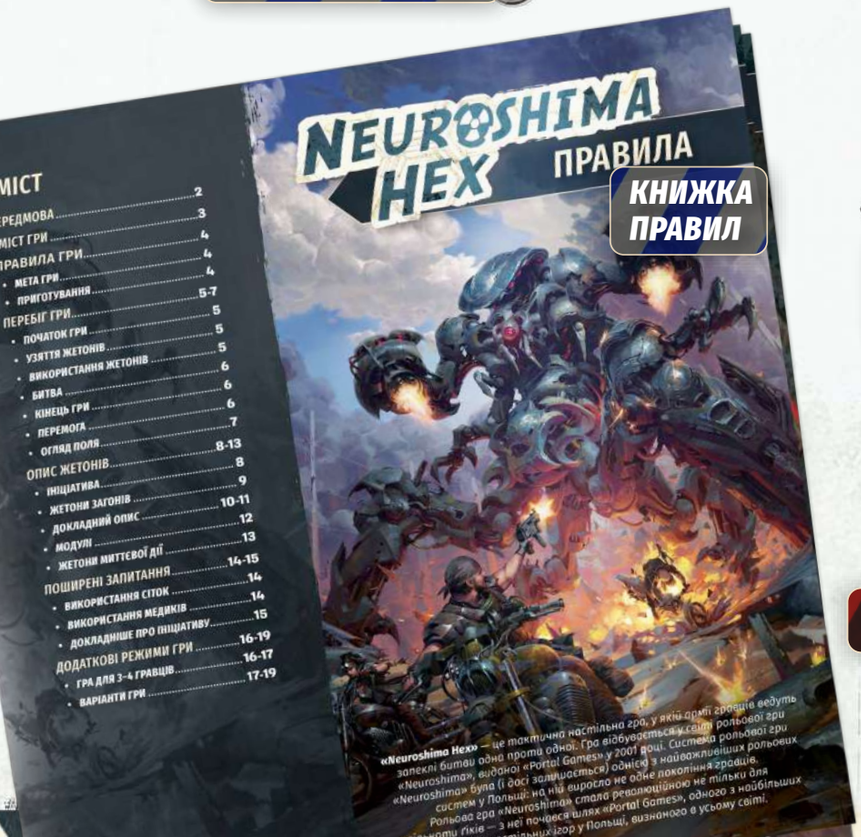
24 ЖЕТОНИ ПОШКОДЖЕНЬ

6 ЖЕТОНІВ СІТКИ

1 ДВОШАРОВЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ

4 ПАМ'ЯТКИ АРМІЙ
(ПО 1 ДЛЯ КОЖНОЇ АРМІЇ)

36 ЖЕТОНІВ ІНІЦІАТИВИ



КНИЖКА ПРАВИЛ

8 ЖЕТОНІВ КОНСТРУКЦІЙ
(ПО 2 ДЛЯ КОЖНОЇ АРМІЇ)

8 КАРТ ЛІДЕРІВ

1 АТЛАС БИТВ

ПРАВИЛА ГРИ

МЕТА ГРИ

Мета кожного гравця — знищити штаб противника. На початку гри кожен штаб має 20 очок здоров'я. Якщо в будь-який момент гри штаб гравця втрачає останнє очко здоров'я, то цей штаб знищено, а гравець зазнає поразки.

Якщо наприкінці гри (докладніше див. на с. 6) жоден штаб не був знищений, то гравці порівнюють свої поточні кількості очок здоров'я. Гравець із найбільшою кількістю очок здоров'я перемагає в грі.

*Якщо ви вже знайомі з правилами гри «Neuroshima Hex» і хочете ознайомитися зі змінами в цьому новому виданні, тоді читайте тільки розділи, виділені **жовтим** кольором і позначені відповідним символом ⚠.*

Ці правила призначені для звичайної гри вдвох. Усі зміни для гри втрьох або вчотирьох, а також додаткові режими гри описані на с. 16-19.

ПРИГОТУВАННЯ

Покладіть поле на центр стола в межах досяжності всіх гравців 1. Кожен гравець вибирає армію і бере відповідні 35 жетонів 2. Позосталі жетони покладіть у коробку, у цій партії вони не знадобляться.

Потім кожен гравець відкладає свій жетон штабу 3 (він має відповідне зображення з обох боків) і ретельно перемішує позосталі жетони.

Потім покладіть жетони пошкоджень, сітки й ініціативи біля поля 4.

***Примітка.** Обов'язково перемішуйте жетони перед кожною партією. Під час гри жетони скидають наборами. Якщо їх не перемішувати, то у свій хід можна взяти кілька однакових жетонів, а це обмежить вас під час вибору варіантів дій.*

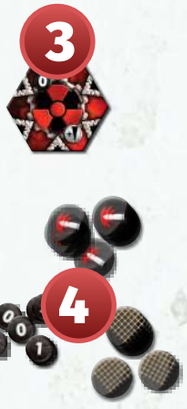
ЗВОРОТИ ЖЕТОНІВ АРМІЙ

Борґо

Гегемонія

Молох

Аванпост



Перемішавши свої жетони, кожен гравець кладе їх перед собою стосом долілиць. ⚠ Потім кожен гравець кладе один зі своїх маркерів штабу на поділку «20» на треку здоров'я, що зображений у нижній частині поля 5. Ці маркери використовують для відстеження кількості очок здоров'я штабів гравців. Кожен гравець повертає свій другий маркер штабу в коробку.

ОПИС СТОСІВ АРМІЙ, ПОРАДИ ТА СТРАТЕГІЇ ДЛЯ ГРИ ВИ ЗНАЙДЕТЕ ЗА ПОСИЛАННЯМ:

ПОЧАТОК ГРИ

У будь-який зручний спосіб виберіть першого гравця.

Починаючи з першого гравця, кожен гравець розміщує свій жетон штабу на будь-якій вільній клітинці поля. Жетони штабів можуть бути суміжними. Далі перший гравець бере 1 жетон зі свого стосу й кладе його горілиць перед собою (не на поле!). Жетони завжди беруть з верху стосу. Тепер перший гравець може використати цей жетон (див. «Використання жетонів»), зберегти його на потім або скинути.

Потім другий гравець бере 2 жетони зі свого стосу й кладе їх горілиць перед собою. Він може використати кожен із цих жетонів, зберегти на потім або скинути.

Далі перший гравець бере до 3 жетонів. Якщо минулого ходу він зберіг на потім 1 жетон, то бере тільки 2 жетони, щоб у нього було загалом 3 жетони. Якщо минулого ходу він використав або скинув 1 жетон, то бере 3 жетони.

Тепер, коли перший гравець має 3 жетони, він повинен вибрати 1 із них і скинути. Кожен з 2 позосталих жетонів він може використати, зберегти на потім або скинути як завжди.

Другий гравець виконує ті самі кроки. Далі гра триває, як описано нижче.

ПЕРЕБІГ ГРИ

УЗЯТТЯ ЖЕТОНІВ

У свій хід гравець бере до 3 жетонів і кладе їх горілиць перед собою. Перед гравцем під час його ходу може бути щонайбільше 3 жетони.

Після взяття жетонів гравець повинен скинути 1 із 3 узятих жетонів. Потім гравець вирішує, що робити із 2 позосталими жетонами — використати, скинути або зберегти на потім.

Гравець може скинути будь-яку кількість узятих жетонів. Усі взяті жетони повинні завжди лежати горілиць. Кожен гравець повинен бачити взяті суперником жетони. Якщо наприкінці гри будь-який гравець бере свій останній жетон, а перед ним менше ніж 3 жетони, то він не зобов'язаний скидати жетон.

Коли гравець закінчує свій хід — бере, використовує, зберігає на потім або скидає жетон, а також виконує всі вибрані дії, — то повідомляє про це й передає хід наступному гравцю.

НЕВДАЛЕ ВЗЯТТЯ ЖЕТОНІВ

Якщо всі взяті гравцем жетони — це жетони миттєвої дії (навіть 1 або 2 жетони на початку гри), то гравець може скинути їх усі й узяти нові. Гравець може використовувати це правило кілька разів протягом гри і навіть протягом одного ходу (див. «Жетони миттєвої дії» на с. 13).

ВИКОРИСТАННЯ ЖЕТОНІВ

Після взяття жетонів, їх викладання горілиць і скидання 1 із них (того, який потрібен найменше) 2 позосталі жетони можна використати в грі.

У грі є два типи жетонів: жетони миттєвої дії та жетони загонів. Кожен жетон має позначення, за яким легко з'ясувати його тип. На жетонах миттєвої дії зображений великий темний символ. Жетони загонів містять більше інформації.

Ось кілька прикладів двох типів жетонів:

Жетони обох типів гравець може використовувати тільки у свій хід. Заборонено використовувати свої жетони під час ходу іншого гравця.

Жетони миттєвої дії — це особливі дії. Їх не розміщують на полі, а тільки показують супернику для застосування ефекту (див. «Жетони миттєвої дії» на с. 13). Потім використаний жетон миттєвої дії скидають.

Жетони загонів — це загони вашої армії. Кожна армія складається із 3 типів загонів: штаб, воїни та модулі.

Жетони загонів не можна розміщувати зверху будь-яких інших жетонів на полі (на кожній клітинці може бути розміщений тільки 1 загін). Після розміщення жетон не можна переміщувати або розвертати. Виняток — це особливі дії, які дозволяють переміщувати деякі жетони по полю (див. с. 11 та 13). Розміщений жетон залишають на відповідній клітинці до кінця гри або доки його не буде знищено й вилучено з поля.

Якщо в будь-який момент гри поле заповнене, тобто немає жодної вільної клітинки для розміщення жетона — починається битва (див. наступну сторінку).

БИТВА

У стосі жетонів (серед 35 жетонів) кожного гравця є кілька жетонів битви — це жетони миттєвої дії.

⚠ Щойно такий жетон зіграно, хід гравця відразу закінчується і починається битва.

Жетон битви не можна використати, якщо один з гравців узяв останній жетон зі свого стосу.

Під час битви гравці застосовують ефекти кожного жетона на полі. Битви поділяються на фази ініціативи згідно зі значеннями ініціативи на жетонах загонів. Першими активують жетони з найбільшим значенням (зазвичай це 3), потім з наступним меншим значенням і так далі за зменшенням ініціативи. Останньою розігрують фазу ініціативи 0. Якщо на полі немає жетонів з певним значенням ініціативи, цю фазу ініціативи пропускають.

Протягом однієї битви можна розіграти навіть 5 або більше фаз ініціативи. Під час кожної фази битви загони гравців з однаковою ініціативою активують одночасно. Наприклад, 2 загони з ініціативою 3 атакують один одного: обидва зазнають пошкоджень і гинуть. Або 2 загони з ініціативою 3 атакують один загін: ціль зазнає всіх пошкоджень і гине. Вона не зазнає 1 зайвого пошкодження, яке вже ніяк не впливає не неї.

Знищені загони залишають на полі до кінця фази ініціативи, у якій вони були знищені (переверніть їх долілиць, щоб не забути). Після виконання всіх дій у фазі ініціативи знищені загони вилучають і кладуть у скид відповідного гравця.

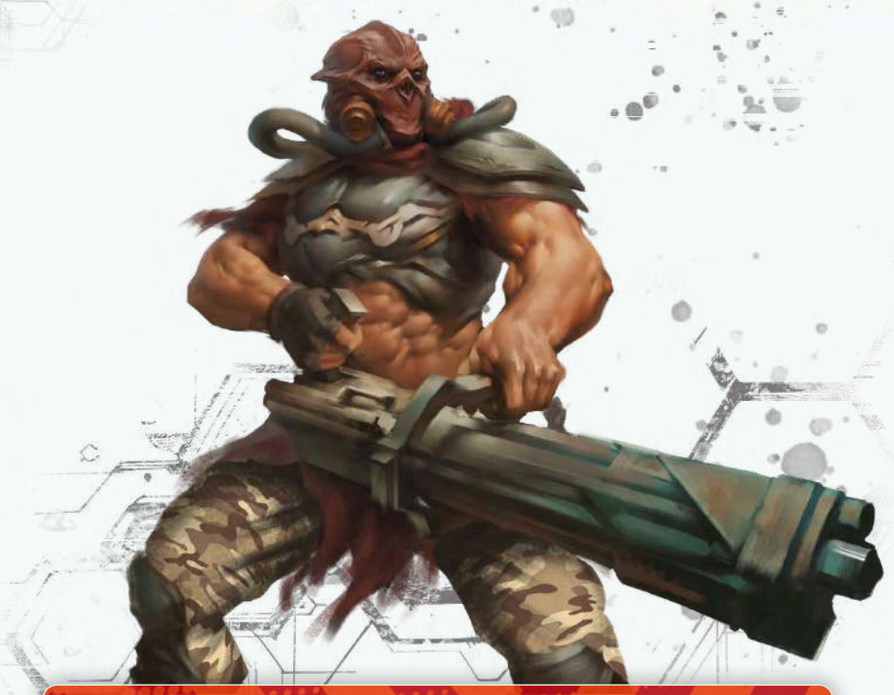
Примітка. *Ефекти знищених загонів діють, доки ці загони не будуть вилучені з поля наприкінці фази ініціативи, у якій вони були знищені.*

Якщо загін зазнав пошкоджень, але не був знищений (бо мав додаткові очки міцності), покладіть на нього жетон пошкодження як нагадування. Коли атакують штаб і він зазнає пошкоджень, перемістіть маркер штабу на відповідну кількість поділок треку здоров'я наприкінці фази ініціативи.

На пошкоджені загони кладуть жетони пошкоджень.

Коли починається битва — внаслідок використання жетона битви або заповнення поля — хід поточного гравця закінчується ⚠ (битва — не частина ходу гравця). Щойно починається битва, інші жетони не можна використати чи навіть скинути.

Якщо після закінчення битви поле досі заповнене, розігруйте наступні битви, доки на полі не з'являться вільні клітинки або не закінчиться гра.



КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо один з гравців бере останній жетон зі свого стосу, він закінчує свій хід. Потім суперник закінчує свій хід і починається фінальна битва.

⚠ **Примітка.** Якщо гравець узяв свій останній жетон, битва може початися тільки внаслідок заповнення поля.

Якщо битва починається внаслідок заповнення поля після взяття одним з гравців останнього жетона, то гра триває, як описано вище. Коли ця битва закінчується, починається фінальна битва. Може так статися, що фінальна битва почнеться відразу після розіграшу битви через заповнення поля.

ПЕРЕМОГА

Гра завершується після фінальної битви або коли кількість очок здоров'я одного зі штабів зменшилася до нуля.

Якщо один зі штабів знищено, то гра завершується перемогою гравця, чий штаб уцілів.

Примітка. *Якщо під час фінальної битви один зі штабів знищено, то битва триває за звичайними правилами. Якщо інший штаб також знищено, то гра завершується нічиєю.*

Якщо фінальна битва відбулася, а жоден зі штабів не був знищений, то перемагає гравець, чий штаб має більшу кількість очок здоров'я.

Якщо обидва штаби мають однакову кількість очок здоров'я, то кожен гравець виконує ще один хід так, ніби гра триває за звичайними правилами (якщо стос жетонів гравця вичерпався, то гравець може лише використовувати здібності жетонів на полі, наприклад, мобільність загону тощо). Потім починається додаткова битва. Якщо після цієї додаткової битви обидва штаби все ще мають однакову кількість очок здоров'я, то гра завершується нічиєю.

ОГЛЯД ПОЛЯ

Основне поле битви складається з 19 шестикутних клітинок, розташованих у центрі. Навколо поля розташоване кільце з 18 додаткових клітинок — їх використовують для додаткових режимів гри або для деяких армій з доповнень.

Також на полі зображено трек здоров'я, по якому гравці переміщують свої маркери штабів, щоб відстежувати поточну кількість очок здоров'я.

ПОРАДИ ДЛЯ НОВАЧКІВ

Якщо гра здається надто непередбачуваною, рекомендуємо вам зіграти кілька партій однією армією, щоб краще зрозуміти її особливості. Завдяки переліку загонів у пам'ятках армій ви зможете легко відстежувати, які жетони ще є в стосі. Це зробить вашу гру більш тактичною. Не засмучуйтеся, якщо маєте відчуття, що одна армія слабша за іншу. Армії тестувалися протягом тисяч ігор, вони добре збалансовані. Просто деякі армії простіші (Борґо, Молох), а інші складніші (Аванпост, Гегемонія) для вивчення.

Нічого страшного, якщо за один хід ви взяли тільки жетони миттєвої дії — пам'ятайте про правило невдалого взяття жетонів. Також, якщо ви взяли тільки жетони модулів, їх завжди можна розмістити навколо штабу або одного з воїнів для посилення.

ЗБІЛЬШЕНЕ ПОЛЕ БИТВИ

У грі вчотирьох гравці можуть домовитися використовувати збільшене поле битви, яке складається з 37 клітинок.

У грі на збільшеному полі битва все одно починається, коли заповнюється основне поле битви.

ОПИС ЖЕТОНІВ

Базова гра містить чотири армії. Кожна армія складається з двостороннього жетона штабу та 34 інших жетонів. На звороті кожного жетона зображено символ відповідної армії.

ІНІЦІАТИВА

0 1 2 3

На більшості жетонів загонів зображено символ зі значенням ініціативи цього загону в грі. Що більша ініціатива, то раніше загін атакує під час битви. Значення ініціативи може бути від 0 до 4. Воно вказує, у якій фазі загін виконує атаку (докладніше див. на с. 6).

На деяких жетонах зображено кілька символів ініціативи. Це означає, що під час битви загін може виконати свої атаки кілька разів — у кожній указаній фазі.

У жодному разі під час гри ініціатива загону не може бути меншою за 0.

Також є жетони без символів ініціативи. Дії цих загонів не залежать від певної фази під час битви. Жетон без символу ініціативи активний з моменту розміщення його на полі й до моменту вилучення.

Приклади

Загін з ініціативою 1

Загін з ініціативою 2 та 1

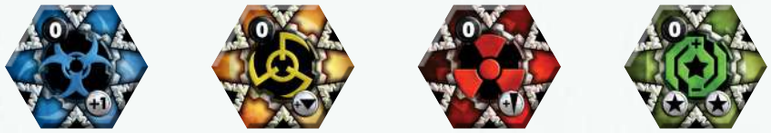
Загін без ініціативи

Багато ігрових ефектів змінюють значення ініціативи загону. Під час перших партій відстежувати ці зміни може бути складно, тому ми радимо накривати символи ініціативи жетонами ініціативи з відповідними значеннями. Це необов'язкове правило, яке ми дуже радимо використовувати новачкам. Якщо у вас закінчилися жетони ініціативи, використовуйте будь-що на заміну.

ЖЕТОНИ ЗАГОНІВ

На відміну від жетонів миттєвої дії, жетони загонів розміщують на полі. Є 3 типи жетонів загонів: штаби, воїни та модулі.

ШТАБИ



Борґо **Гегемонія** **Молох** **Аванпост**

Штаб — це найважливіший жетон армії.
Кожен штаб має 20 очок здоров'я. Успішні влучання ворога зменшують кількість очок здоров'я. Якщо кількість очок здоров'я зменшується до 0 — штаб знищено.
Штаб кожної армії має особливі здібності. Вони описані в пам'ятці кожної армії.
Крім того, кожен штаб може завдавати пошкоджень усім суміжним ворожим загонам ближньою атакою із силою 1. Однак штаб ніколи не може атакувати інший штаб, байдуже, приєднаний він до модулів чи ні.
Особлива здібність штабу не впливає на нього самого.

ІНШІ СИМВОЛИ ОСОБЛИВИХ ЗДІБНОСТЕЙ

Мобільність **Міцність**

Приклади символів особливих здібностей, зображених на жетонах

Воїн з мобільністю **Модуль з міцністю**

ВОЇНИ

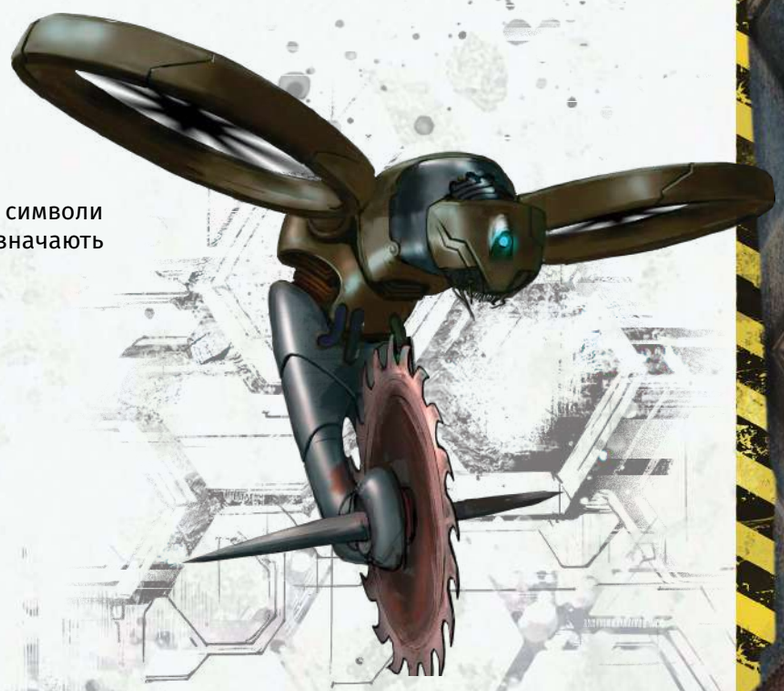
На лицьовій стороні жетона кожного воїна зображено відповідний малюнок і додаткові символи. Це типи дій, які може виконувати воїн. У грі є 4 основні символи:

Ближня атака **Дальня атака** **Броня** **Сітка**

Ці символи зображені на одному або кількох (або навіть на всіх) краях жетона. Деякі символи вказують на дію, яку можна виконати тільки в певному напрямку, і цей напрямок визначають за краєм жетона із цим символом.

Приклади

Ближня атака в 4 напрямках **Дальня атака у 2 напрямках** **Броня захищає дві сторони загону** **Сітка накинута у 2 напрямках**



ДОКЛАДНИЙ ОПИС

БЛИЖНЯ АТАКА

Під час битви ближня атака завдає пошкоджень ворожому загону, який перебуває на суміжній із нападником клітинці. Край жетона, на якому зображено символ ближньої атаки, указує напрямок, у якому завдають пошкодження.

Якщо на жетоні більше ніж 1 символ атаки, то під час битви всі атаки відбуваються одночасно. Символ також позначає силу атаки.

Атаки відбуваються автоматично. Гравці не можуть відмовитися атакувати.

Ближня атака із силою 2 в 1 напрямку

Ближня атака із силою 1 у 6 напрямках

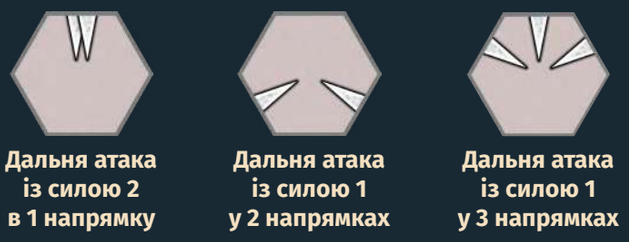
ДАЛЬНЯ АТАКА

Дальні атаки завдають 1 пошкодження першому ворожому загону на лінії атаки, незалежно від відстані, на якій він перебуває.

Символ на жетоні вказує напрямок атаки (по прямій лінії від краю жетона). Якщо на жетоні зображено більше ніж 1 символ атаки, то під час битви всі атаки відбуваються одночасно.

Символ також позначає силу атаки. Атаки відбуваються автоматично. Гравці не можуть відмовитися атакувати.

Воїни стріляють через свої дружні загони. Якщо на лінії атаки перебувають ворожі загони, то дружні загони не заважають стрільбі (вважайте, що атаки проходять повз них або над ними!).



Дальня атака із силою 2 в 1 напрямку

Дальня атака із силою 1 у 2 напрямках

Дальня атака із силою 1 у 3 напрямках

Приклад дальньої атаки

Воїн Аванпосту стріляє в загони Молоха (жетони, обведені голубим кольором). Постріл не завдає пошкоджень дружньому загону на лінії атаки (жетон, обведений зеленим кольором), а проходить повз і завдає пошкодження найближчому загону Молоха. Куля не досягає розташованого далі штабу Молоха.

ДОКЛАДНИЙ ОПИС

БРОНЯ

Броня зменшує силу всіх дальніх атак противника на 1 і повністю захищає від усіх дальніх атак із силою 1. Однак вона не захищає від ближніх атак. Сітка не впливає на броню.

Зауважте, що дальню атаку із суміжної клітинки все одно вважають дальньою, а не ближньою.

Символ броні на жетоні вказує, яка його сторона захищена. Якщо броньований загін атакований зі сторони без символу броні, то атака завдає пошкоджень.

Броня не захищає від пошкоджень, завданих іншим способом, наприклад, від ефектів жетонів миттєвої дії (снайпер, авіаудар, граната тощо) або особливих здібностей загону (як-от здібність клоуна).

Броня захищає загін від атак гарматою Ґаусса, але ця атака все одно завдає пошкоджень усім іншим загонам на лінії атаки (докладніше див. у пам'ятці армії Молоха).

СІТКИ

Сітки нейтралізують загони, на які вони накинуті — ці загони не можуть атакувати, переміщуватися, відштовхувати, посилювати інші загони або виконувати інші дії.

Сітки не впливають на броню і міцність.

Сітки нейтралізують ворожі загони з моменту розміщення на полі, а не тільки під час битви. Сітки також впливають на ворожі штаби.

Сітки діють постійно. Гравці не можуть відмовитися використовувати сітки, якщо вони розміщені на полі.

Ви можете покласти жетон сітки на нейтралізований загін як нагадування. Вилучіть жетон, коли на цей загін перестане діяти сітка (якщо це відбулося під час битви, то вилучіть жетон наприкінці фази ініціативи, протягом якої цей загін звільнився від сітки).

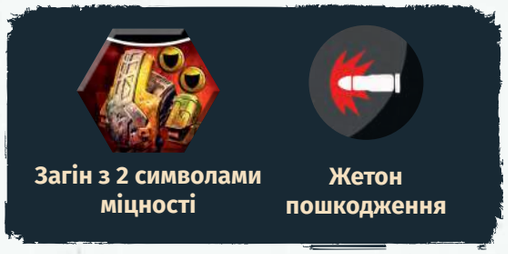
МІЦНІСТЬ

Якщо на жетоні загону (крім штабу) немає символу міцності, то загін вилучають після зазнавання 1 пошкодження.

Кожен символ міцності позначає додаткове пошкодження, яке може витримати загін перед знищенням. Тобто загін з 1 символом міцності повинен зазнати 2 пошкоджень, перш ніж буде вилучений з поля, а загін з 2 символами міцності — 3 пошкоджень.

Кожне завдане загону пошкодження позначають жетоном пошкодження, поклавши його зверху на жетон загону.

Сітка не впливає на міцність. Нейтралізований сіткою загін із символом міцності все ще може витримати додаткове пошкодження перед знищенням.



МОБІЛЬНІСТЬ

Загін може переміщуватися на 1 клітинку та/або розвертатися під час свого ходу (навіть після використання обох жетонів). Загін можна переміщувати тільки на вільну клітинку.

Гравець може перемістити мобільний загін до або після розміщення своїх нових жетонів на полі. Битву не вважають частиною ходу гравця. Щойно почалася битва, до жодного жетона вже не можна застосувати мобільність.

МОДУЛІ

Жетони модулів розміщують на полі так само, як інші загони. Вони залишаються на полі до кінця гри або доки не будуть знищені. Модулі не можуть переміщуватися або розвертатися. Виняток — використання жетона переміщення, відштовхування тощо.

Модулі починають впливати на суміжні загони (приєднані до модулів) відразу — не тільки під час битви. Модулі завжди активні й ніколи не можуть бути деактивовані.

Зображений на краю жетона символ модуля вказує напрямок, у якому модуль може бути приєднаний до іншого загону. Якщо модуль має кілька таких символів, то він завжди впливає на загони в усіх указаних напрямках.

Модулі можуть бути знищені, як будь-які інші загони. Деякі модулі також мають додаткові очки міцності або броню.

Якщо до 1 загону приєднано кілька модулів, то їхні ефекти додаються.

⚠ Виняток — модулі транспорту, чиї ефекти не додаються і впливають на загони окремо.

Також модулі впливають на штаби.

Ефект модуля не вважають дією. Його не можна поліпшити жетоном, який дає додаткову дію (наприклад, штаб Аванпосту, материнський модуль зі стосу Молоха).

Модулі не впливають на ворожі загони (якщо в описі не вказано інакше).

Символ приєднання модуля.

Примітка. *Щоб впливати на загін, модуль повинен бути безпосередньо приєднаний до нього. Модулі не можуть впливати на загони через інші загони або модулі.*

Приклад використання модулів

⚠ *Воїн Аванпосту посилений модулем, який збільшує його значення ініціативи (обведений жовтим кольором). Суміжний модуль також збільшує значення ініціативи (обведений червоним кольором), але він не впливає на цього воїна.*

ОФІЦЕР

Модуль офіцера збільшує силу атак (ближніх або дальніх) дружніх загонів.

Цей модуль збільшує силу ближніх атак на 1 та діє у 2 напрямках.

Цей модуль збільшує силу дальніх атак на 1 та діє в 3 напрямках.

РОЗВІДНИК

Модуль розвідника збільшує значення ініціативи загонів, до яких він приєднаний.

Модуль збільшує значення ініціативи на 1 та діє в 3 напрямках.

МЕДИК

Якщо модуль медика приєднано до загону, який зазнає одного або більшої кількості пошкоджень від атаки 1 ворожого загону (або снайпера, гранати чи будь-якого іншого жетона миттєвої дії), то ці пошкодження ігнорують, а жетон медика скидають.

Модуль медика діє в 3 напрямках.

ЖЕТОНИ МИТТЄВОЇ ДІЇ

Крім жетонів загонів, кожен гравець має певну кількість особливих жетонів миттєвої дії. Усі вони описані нижче. Ці жетони не можна використати, коли починається битва. Їх використовують тільки тоді, коли гравець розміщує свої загони на полі. Жетони миттєвої дії не розміщують на полі, а скидають після використання.

БИТВА

Якщо гравець використав цей жетон, починається битва (див. с. 6).

Цей жетон не можна використати, якщо один із гравців узяв останній жетон зі свого стосу. Після використання жетона битви хід гравця закінчується. Він більше не може виконати жодної іншої дії.

ВІДШТОВХУВАННЯ

Цей жетон дає змогу одному з дружніх загонів відштовхнути суміжний ворожий загін, створивши між цими загонами проміжок в 1 клітинку. Ворожий загін можна відштовхнути тільки на вільну клітинку й тільки на відстань однієї клітинки. Якщо вільних клітинок більше ніж одна, то власник ворожого загону сам вирішує, на яку клітинку перемістити жетон свого загону.

Відштовхнутий загін **не можна** розвертати під час відштовхування.

Якщо неможливо створити проміжок в 1 клітинку між загонами, то жетон відштовхування не можна використати. Загони, нейтралізовані сіткою, не можуть відштовхувати або бути відштовхнутими.

Приклад відштовхування

Один із загонів Молоха (обведений білим) оточений 2 воїнами Аванпосту (обведені зеленим і голубим). Гравець за Молоха вирішує використати свій жетон відштовхування. Обведеного зеленим воїна відштовхнути не можна, бо обидві клітинки за ним зайняті, а єдина вільна клітинка суміжна із загоном, який виконує відштовхування. Однак можна відштовхнути воїна, обведеного голубим. Крім того, гравець за Аванпост може вибрати, на яку клітинку перемістити свій загін.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Цей жетон дає змогу гравцеві перемістити дружній загін на суміжну вільну клітинку та/або розвернути його будь-якою стороною.

ГРАНАТА

Цей жетон повністю знищує один вибраний ворожий загін. Гранату можна кинути тільки на суміжну з вашим штабом клітинку. Граната не впливає на ворожі штаби. Гранату не можна кинути, якщо ваш штаб нейтралізовано сіткою.

СНАЙПЕР

Снайпер завдає одного пошкодження одному вибраному ворожому загону на полі. Снайпер не може завдати пошкодження ворожому штабу.

АВІАУДАР

Використавши цей жетон, гравець завдає одного пошкодження цілі та всім суміжним жетонам (і **дружнім**, і **ворожим**, крім штабів). Авіаудар впливає на зону із 7 клітинок.

Авіаудар можна завдати, вибравши ціллю будь-яку клітинку (навіть вільну), якщо зона авіаудару не вийде за межі поля.

Приклад авіаудару

ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

ВИКОРИСТАННЯ СІТОК

Якщо бійця із сіткою знищено, то його сітка нейтралізовує інші загони до кінця фази ініціативи, доки жетон бійця з сіткою не буде вилучений з поля. Нейтралізовані сіткою жетони не можуть виконувати свої дії до кінця фази ініціативи, у якій знищено бійця із сіткою. Звільнені жетони почнуть виконувати дії тільки в наступній фазі (якщо можливо).

Нейтралізований загін не можна переміщувати, тому його не можна відштовхнути.

Бійця із сіткою можна відштовхнути ворожим загоном, який не нейтралізований його сіткою (тобто не тим загоном, який він сам нейтралізував).

Боєць із сіткою може нейтралізувати іншого бійця із сіткою — нейтралізований боєць із сіткою не може нейтралізовувати будь-які інші загони.

Якщо два бійці із сітками накидають сітки один на одного, то вони не нейтралізовують один одного. Іншими словами, дві направлені одна на одну сітки не мають ефекту — обидва бійці із сітками не стають нейтралізованими (наприклад, вони можуть переміщуватися за допомогою жетона переміщення як зазвичай).

Якщо три або більше бійців накидають сітки один на одного (перший на другого, другий на третього, а третій на першого), то сітки також не мають ефекту. Їхні сітки в інших напрямках працюють як завжди, а бійців із сітками можна переміщувати, відштовхувати тощо.

ВИКОРИСТАННЯ МЕДИКІВ

Ефект медика діє постійно. Його не можна деактивувати.

Медик поглинає всі пошкодження, завдані атакою тільки 1 ворожого загону (атака з одного краю жетона під час однієї фази ініціативи). Якщо кілька ворогів завдали пошкоджень загону з приєднаним модулем медика, то власник цього загону вирішує, яка атака буде поглинута.

Якщо медик приєднаний до кількох загонів, і всі ці загони зазнають пошкоджень, то гравець вибирає, який загін «вилікувати» модулем медика.

Якщо до одного загону приєднано 2 або більше модулів медика, то власник цих модулів вибирає, який з них поглине завдане пошкодження.

Якщо медик і приєднаний загін зазнають пошкоджень одночасно, то медика знищують першим, тому він не може «вилікувати» загін.

Якщо загін приєднаний до модуля медика, а до нього приєднаний інший медик (але модулі не приєднані обопільно), то завдані загону пошкодження поглинає останній медик.

Якщо 2 медики приєднані один до одного (символи приєднання направлені один на одного), то власник цих модулів вибирає, який із них поглине пошкодження.

ДОКЛАДНІШЕ ПРО ІНІЦІАТИВУ

Ініціатива жодного загону не може бути нижчою за 0. Якщо значення ініціативи будь-якого загону повинне зменшитися до від'ємного, вважайте, що ініціатива дорівнює 0.

Під час збільшення значення ініціативи обмежень немає.

Якщо на жетоні загону зображено кілька символів ініціативи, а до нього приєднаний модуль, який збільшує значення ініціативи, то це поліпшення впливає на всі символи ініціативи цього загону.

Якщо загін, атакуючи в кількох напрямках (байдуже, однаковий це тип атак чи різний), може виконати свої атаки під час більше ніж однієї фази ініціативи, то він виконує ці атаки у відповідні фази ініціативи.

Загін може виконати атаку тільки під час фази, що відповідає його поточній ініціативі. Наприклад, воїна зі значенням ініціативи 3 нейтралізували сіткою під час фази 3 — у цій фазі сітку знищують. Під час фази 2 воїн уже звільнений, але він не може виконувати дії, бо його ініціатива 3, а ця фаза вже завершилася.

Загін не може виконувати кілька атак під час однієї битви, якщо змінилося значення його ініціативи.

Стрілець (обведений голубим) зі значенням ініціативи 2 отримує +1 до ініціативи завдяки приєднаному модулю (значення ініціативи збільшується до 3) — він може виконати атаку під час фази 3. Якщо в цій фазі модуль знищують, а ініціатива загону знову знижується до 2, то стрілець не може виконати ще одну атаку під час фази 2.

Диверсант (особливий модуль Аванпосту) впливає на стрільця (обведений голубим) зі значенням ініціативи 3 й зменшує її на 1 (тепер вона зменшується до 2). Він не може атакувати під час фази ініціативи 3. Під час фази ініціативи 3 диверсанта знищують. Загін відновлює своє початкове значення ініціативи — 3, але починається фаза ініціативи 2. Цей загін не може атакувати до кінця битви.

Стрільця зі значенням ініціативи 2 посилили суміжним модулем. Він отримує +1 до ініціативи. Однак модуль тимчасово нейтралізували сіткою (значення ініціативи стрільця знову 2). Фаза ініціативи 3 завершується. Під час цієї фази бійця із сіткою знищено — значення ініціативи стрільця знову стає 3. Утім, фаза 3 завершилася, тому цей загін не може атакувати до кінця битви.

ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ

На наступних сторінках докладно описані додаткові режими гри. Після кількох партій у звичайному режимі ми радимо вам спробувати свої сили в одному з додаткових режимів гри. Це абсолютно нові випробування, які розкриють гру «Neuroshima Hex» з іншої сторони.

ГРА ДЛЯ 3–4 ГРАВЦІВ

3 ГРАВЦІ

1. СМЕРТЕЛЬНА БИТВА

У грі втрьох або вчотирьох більшість правил не змінюються, крім описаних нижче.

ПОЧАТОК ГРИ. Гравець 1 бере один жетон, гравець 2 бере два жетони, гравець 3 бере три жетони, далі кожен гравець бере жетони як завжди (до трьох).

ФІНАЛЬНА БИТВА. Якщо будь-який гравець бере останній жетон зі свого стосу, то решта гравців закінчують свої ходи як завжди — тільки потім починається фінальна битва.

ШТАБ ЗНИЩЕНО. Якщо штаб будь-якого гравця знищено, то наприкінці битви його жетон вилучають із поля разом з усіма жетонами загонів. Гравець вибуває, а гра продовжується.

НІЧИЯ. У разі нічиєї в грі втрьох або вчотирьох гравці, що програли, вилучають свої маркери штабів з треку здоров'я, але їхні жетони армій залишаються на полі. Під час битви вони виконують дії та атакують як завжди. Потім кожен з претендентів на перемогу виконує додатковий хід. Починають із наступного гравця після гравця, який завершив гру, і продовжують у порядку ходів. Після того як кожен гравець виконав свій хід, починається додаткова битва. Якщо досі нічия — гравці ділять між собою перемогу.

Примітка. *У цьому режимі гри більше перемовин, ніж тактики. Ми рекомендуємо вам спробувати другий і третій режими, описані нижче.*

2. СМЕРТЕЛЬНА БИТВА З ДОДАТКОВИМ ПРАВИЛОМ ПІДРАХУНКУ ОЧОК

У цьому режимі змінюється правило завдавання пошкоджень штабам, тому гра стає ще захопливішою.

ПОЧАТОК ГРИ. Перед початком гри розмістіть маркери штабів на поділці «0» треку здоров'я. Гравець 1 бере один жетон, гравець 2 бере два жетони, гравець 3 бере три жетони, а потім кожен гравець бере жетони як завжди (до трьох).

АТАКА ШТАБУ. Штаби мають необмежену кількість міцності. Щоразу коли загін гравця завдає пошкодження штабу суперника, то завдані пошкодження рахують як очки й просувають маркер штабу **цього гравця** по треку здоров'я відповідно. Перший гравець, який здобуває 20 очок, перемагає в грі. Гравці не можуть здобути більше ніж 20 очок. Якщо під час однієї битви більше ніж 1 гравець здобуває 20 очок, то ці гравці ділять перемогу. Якщо жоден гравець не здобув потрібної кількості очок, а фінальна битва закінчилася, то перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

ФІНАЛЬНА БИТВА. Якщо один з гравців бере останній жетон зі свого стосу, то решта гравців закінчують свої ходи як завжди. Тільки після цього починається фінальна битва.

3. 1 ГРАВЕЦЬ ПРОТИ КОМАНДИ

Гравець 1 (одинак) грає сам, а гравці 2 і 3 грають у команді. Перед початком гри одинак розміщує свій маркер штабу на поділці «20» треку здоров'я, а кожен гравець команди — на «13».

Загони гравців команди називають дружніми. Правила дружніх загонів описані нижче в режимі командної битви для 4 гравців.

ПОРЯДОК ХОДІВ. Гравці команди ходять не поспіль, а по черзі з одинаком. Порядок ходів такий: гравець 1, гравець 2, гравець 1, гравець 3...

ПОЧАТОК ГРИ. Гравець 1 бере один жетон, гравець 2 бере два жетони, гравець 1 бере три жетони, далі кожен гравець бере жетони як завжди (до трьох).

Перший (гравець-одинак або команда), хто знищить ворожий штаб, перемагає в грі. Якщо жоден штаб не знищено, то перемагає сторона з найбільшою сумарною кількістю міцності (тобто чий штаб зазнав меншої кількості пошкоджень).

Якщо обидва штаби суперників знищені під час однієї битви, то перемагає команда.

4 ГРАВЦІ

1. СМЕРТЕЛЬНА БИТВА

Дотримуйтеся правил для гри втрьох у режимі смертельної битви.

2. КОМАНДНА БИТВА

Цей режим використовують для двох команд по два гравці в кожній. Далі описані всі зміни в правилах і додаткові приготування.

⚠ На початку гри кожен штаб має 20 очок здоров'я.

ПОЧАТОК ГРИ. Гравець 1 бере один жетон, гравець 2 бере два жетони, гравець 3 бере три жетони, після цього кожен гравець бере жетони як завжди (до трьох).

ПОРЯДОК ХОДІВ. Гравці різних команд чергують порядок ходів. Тобто, гравці однієї команди не можуть ходити поспіль. Якщо гравці А1 та А2 в одній команді, а гравці Б1 та Б2 в іншій, то порядок ходів повинен бути таким: А1–Б1–А2–Б2.

ФІНАЛЬНА БИТВА. Якщо один гравець бере останній жетон зі свого стосу, то інші гравці закінчують свої ходи як завжди. Тільки після цього починається фінальна битва.

Для кращого розуміння в наступному розділі загони однієї команди будуть називатися дружніми загонами.

Поліпшення від модуля і штабу також впливають на дружні загони. Так само модулі, які впливають на ворожі загони (наприклад, гакер), впливають на всіх ворогів і не впливають на дружні загони.

⚠ Це також стосується модулів, які впливають на все поле, наприклад, розвідцентр.

Жетони миттєвої дії не можна застосувати до дружніх загонів.

Дружні загони не можуть зазнати пошкоджень від атак товариша по команді. Постріли проходять повз них. Бійці із сіткою не нейтралізують дружні загони.

Перемагає команда, яка першою знищить будь-який ворожий штаб. Якщо жоден штаб не знищено, то перемагає команда з найбільшою сумарною кількістю позосталої міцності (команда, чиї штаби зазнали меншої кількості пошкоджень).

Якщо в одній битві знищено по одному ворожому штабу, то порівнюють кількість очок здоров'я двох позосталих штабів. У грі перемагає той, у кого залишилося більше очок здоров'я.

Армія Молоха в командній битві.

Молох — особлива армія в грі. Загони цієї армії завдають пошкоджень дружнім загонам як завжди (звісно, штаб не завдає пошкоджень іншому штабу), але модулі та штаб дають їм поліпшення. Армія Молоха також може отримувати поліпшення від модулів і штабу дружньої армії. Крім того, союзники Молоха можуть відштовхувати й бути відштовхнуті ним, а також завжди нейтралізують один одного сіткою.

Це правило — необов'язкове, його можна ігнорувати (за попередньою згодою гравців). Воно основане на зв'язку між механіками та світом «Neuroshima», у якому Молох не укладав постійних союзів з жодною іншою фракцією.

3. СМЕРТЕЛЬНА БИТВА З ДОДАТКОВИМ ПРАВИЛОМ ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Дотримуйтеся правил для гри втрьох у режимі смертельної битви з додатковим правилом підрахунку очок.

ВАРІАНТИ ГРИ

АЛЬТЕРНАТИВНИЙ ПОЧАТОК

На початку гри гравець 1 бере три жетони зі свого стосу. Потім він повинен скинути один, а з двох позосталих вибрати один жетон, який використає. За бажанням гравець 1 також може зберегти на потім або скинути цей жетон. Інший жетон можна тільки зберегти на потім або скинути. Далі, починаючи з гравця 2, гравці беруть до трьох жетонів, вибирають, який один жетон скинути, а потім можуть використати, зберегти на потім або скинути два позосталі жетони.

ПІДКРІПЛЕННЯ

Якщо гра здається вам занадто випадковою, а ви хочете більшого контролю, то можете грати з таким правилом: у свій хід візьміть до 6 жетонів замість 3, скиньте один і використайте щонайбільше 2 жетони. Усі позосталі жетони ви повинні зберегти на потім.

Зверніть увагу, що в режимі «Підкріплення» також змінюються кілька правил. Правило невдалого взяття жетонів можна використати тільки за умови, що після взяття жетонів гравець має 6 жетонів миттєвої дії.

Гра закінчується як завжди, коли взято останній жетон. Тобто після фінальної битви перед гравцем може бути викладено 3 невикористані жетони.

ВАРІАНТИ ГРИ

КОНСТРУКЦІЇ

ВМІСТ. 8 двосторонніх жетонів (по 2 для кожної армії).

Дотримуйтеся звичайних правил гри, але з такими змінами:

- Перед початком гри кожен гравець бере 2 жетони конструкцій своєї армії.
- Протягом гри, після взяття жетонів, гравець може скинути **три** жетони, що лежать перед ним, а потім розмістити конструкцію на полі (жетони конструкцій можна розміщувати будь-якою стороною догори).
- Конструкцію не можна розмістити, якщо будь-який гравець узяв свій останній жетон.

Конструкції — це особливі воїни, що складаються з двох жетонів, які ніколи не можна розділяти. Для всіх ефектів їх вважають звичайним загоном, який складається з 1 жетона — зображені на одному жетоні здібності застосовують до всього загону; жетон сітки на ворожому жетоні нейтралізує всю конструкцію; модулі, приєднані до одного із жетонів, впливають на всю конструкцію тощо.

Якщо будь-який жетон знищено, усю конструкцію вилучають з поля.

ПЕРЕМІЩЕННЯ КОНСТРУКЦІЇ. Якщо конструкцію переміщують (завдяки власній здібності, суміжному модулю або внаслідок використання жетона миттєвої дії), то можна перемістити тільки один з її жетонів. Якщо суперник відштовхує конструкцію, то він відштовхує тільки один з її жетонів. Це стосується і будь-якого ефекту, який переміщує конструкцію.

Жетон, який є частиною конструкції, можна перемістити тільки за умови, що таке переміщення не розділить конструкцію.

НОВІ ЗДІБНОСТІ. На деяких жетонах конструкцій зображені символи, яких не було на жетонах базової гри.

Розвертання — один раз за хід будь-який жетон конструкції можна вільно розвернути.

Абордаж — розмістивши конструкцію з цією здібністю, гравець може відразу розпочати битву. Хід гравця негайно закінчується.

Примітка. *Конструкцію розміщують на полі перед розіграшем будь-яких здібностей уже розміщених на полі загонів. У свій хід, якщо ви розміщуєте конструкцію зі здібністю абордажу, то не можете виконувати жодної іншої дії.*

Важкий — жоден гравець не може перемістити загін з цією здібністю ніяким способом (переміщенням, відштовхуванням тощо).

Влучний стрілець — воїн з цією здібністю може вибрати, якому ворожому загону на лінії атаки він завдасть пошкоджень (це не обов'язково має бути перший ворожий загін на лінії атаки). Броня захищає вибраний ворожий загін як завжди.

Використання конструкцій в інших режимах гри

Конструкції можна використовувати в грі вдвох, утрьох і вчотирьох.

***Не рекомендуємо** використовувати конструкції в грі з **лідерами** або на **атласі битв**.*

ЛІДЕРИ

ВМІСТ. 8 двосторонніх карт лідерів.

Дотримуйтеся звичайних правил гри, але з такими змінами:

- Перед розміщенням штабів на полі кожен гравець бере 3 випадкові карти лідерів і таємно вибирає 1 карту лідера. Потім гравці одночасно розкривають вибрані карти й кладуть їх перед собою горілиць. Решту карт лідерів повертають у коробку — вони не знадобляться в цій партії.
- Кожна карта лідера має особливу здібність. На карті вказано, коли гравець може застосувати цю здібність. Після першого застосування переверніть карту на іншу сторону. Після другого застосування покладіть карту в коробку.
- Кожну карту лідера можна застосувати лише один раз за хід гравця.

Використання лідерів в інших режимах гри.

Лідерів можна використовувати в грі вдвох або в командній грі вчотирьох (союзники ділять одного лідера).

***Не рекомендуємо** використовувати лідерів у грі з **конструкціями** або на **атласі битв**.*

АТЛАС БИТВ

ВМІСТ. 1 атлас битв з 8 сценаріями.

Дотримуйтеся звичайних правил гри, але з такими змінами:

- Замість звичайного поля відкрийте атлас битв на вибраній сторінці й використовуйте її як ігрове поле.
- Кожен сценарій має особливі правила, описані біля відповідного поля.
- Якщо битва відбувається внаслідок заповнення поля, а в кінці битви жоден загін не вилучено з поля, то гра завжди завершується негайною нічиєю.

*Зверніть увагу, що в кожному сценарії вказана потрібна кількість гравців, а також потрібні армії. Сценарії **не можна** грати іншою кількістю гравців або арміями, які не відповідають указаним.*

АВТОР ГРИ: **Міхал Орач**
ПРАВИЛА ГРИ: **Міхал Орач, Ігнацій Тшевічек**
РЕДАГУВАННЯ: **Томаш Колодзейчак, Ян Маурицій, Тайлер Браун**
ХУДОЖНИК ОБКЛАДИНКИ: **Міхал Штука**
ХУДОЖНИКИ ЖЕТОНІВ: **Мацей Янік, Єрбол Булентаєв**
ДИЗАЙН ЖЕТОНІВ ПОШКОДЖЕНЬ: **Якуб Яблонський**
ДИЗАЙН ЖЕТОНІВ: **Міхал Орач, Мацей Мутвіл**
ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ ГРИ: **Ян Маурицій, Ігнацій Тшевічек**
ДОДАТКОВІ ЗОБРАЖЕННЯ І ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: **Матеуш Копач, Рафал Шима**
АТЛАС БИТВ І ДОДАТКОВІ ІЛЮСТРАЦІЇ: **Ганна Куїк, Мацей Сімінський**
ВИРОБНИЦТВО: **Даміан Мазур, Ґжеґож Полевка**
ОСОБЛИВА ПОДЯКА ЛЮДЯМ, ЯКІ БРАЛИ УЧАСТЬ У СТВОРЕННІ НОВОГО ВИДАННЯ ГРИ: **Рафалу Шимі, Радославу та Юліану Закшевським, Рафалу Бьялону, Марціну Хростовському, Якубу Чекерді, Вікторії Цеслак, Ґжеґожу Філіповському, Павелу Ґайді, Якубу Ґжеґорчику, Матеушу Янішевському, Маріушу Кульчицькому, Ґжеґожу Левіньському, Анджею Мазуру, Войцеху Школіку, Юстині Снєжек, Алісі Свєнціцькій, Томашу Жаку**

Portal Games
ul. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Poland
www.portalgames.pl
portal@portalgames.pl

Neuroshima Hex & Portal Games. Усі права застережено. Жодна частина гри «Neuroshima Hex!» не може бути скопійована або відтворена в будь-який механічний, хімічний або електронний спосіб без дозволу видавця.
©2025 Portal Games sp. z o.o.

За останні 20 років ми випустили багато промоматеріалів і доповнень, які додають нові правила та покращують компоненти гри. Список усіх доповнень можна знайти за посиланням:
https://shop.portalgames.pl/collections/neuroshima-hex

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА: **Олександр Ручка**
КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: **Володимир Рибаков**
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: **Олена Науменко**
ПЕРЕКЛАДАЧ: **Філіпп Головнін**
РЕДАКТОР: **Сергій Лисенко**
ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: **Артур Патрихалко**

Українське видання
© 2025 Geekach LLC
Україна, 03124, Київ,
бул. Вацлава Гавела, буд. 4.
www.geekach.com.ua
info@geekach.com.ua

КОРИСНІ ПОСИЛАННЯ

https://discord.gg/aWrFcUjJbb
Неофіційний, але дуже активний сервер Discord, присвячений грі. Тут ви знайдете десятки гравців (переважно з Польщі, але також є розділ для гравців з інших країн), багато змістовних дискусій, фанатські доповнення, запрошення на події та іншу корисну інформацію.

https://boardgamegeek.com/boardgame/21241/neuroshima-hex-30
Сторінка гри на найбільшому сайті про настільні ігри. Тут ви знайдете форум і дуже великий розділ з файлами, завантаженими фанатами протягом багатьох років. На відповідних сторінках ви також знайдете список доповнень і промоматеріалів, виданих для гри «Neuroshima Hex».

https://nshex.enclavegames.com/counter/
Неофіційний застосунок і сайт для відстеження жетонів під час гри.

https://store.steampowered.com/app/2324150/Neuroshima_Hex/
Офіційний комп'ютерний застосунок «Neuroshima Hex!» для гри в режимах PVP і PVE.

Офіційний мобільний застосунок, доступний у GOOGLE PLAY.

Офіційний мобільний застосунок, доступний в APPSTORE.