



>>> KAMPFGRUPPE 03

POGROMCY SMOKÓW



**Zabezpieczacie misję Kampfgruppe 01.
Stawką jest los ludzkości.
Nie pozwólcie im przejść.**

> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII



Żywiołem *Kampfgruppe 03* jest walka. Frakcja dysponuje potężnym arsenałem i wieloma kartami walki. Dobrze rozstawiony *Freischütz* pomaga *eliminować* jednostki wroga oraz jest strategicznym wsparciem podczas *podboju*. *Ulepszony Marduk* zwiększa mobilność wszystkich jednostek. Jeżeli obrona przeciwnika jest zbyt silna, zawsze możesz zbudować atomówkę.

> JEDNOSTKI I ULEPSZANIE

Aby *ulepszyć* jednostkę, należy opłacić koszt widniejący na planszecie, a następnie zamienić jednostkę z planszy na odpowiednią *ulepszoną* wersję jednostki z rezerwy. Jeżeli *ulepszona* jednostka zostanie zniszczona, produkowana jest od wersji podstawowej.





Drachentöter oraz Ulepszony Drachentöter

W *fazie czerwonej* może wykonać darmową  *akcję walki* w obszarze, w którym się znajduje. Akcja ta może być przeprowadzona, nawet jeśli fazy czerwonej nie ma na karcie akcji lub faza czerwona nie przewiduje . Wszystkie twoje jednostki z tego obszaru mogą uczestniczyć w ataku. Wykorzystując ten atak, nie można zagrać karty walki *Strzał Snajperski*, a *Erzengel* nie może wykorzystać *Rakiety Kasetowej* na sąsiednim obszarze.



Marduk oraz Ulepszony Marduk

Marduk jest jednostką *latającą*.

Po *ulepszeniu* pozwala wszystkim jednostkom wykonać do 2  *ruchów*, nawet jeśli karta akcji pozwala na mniej. Bonus ten jest aktywny tylko w *fazie czerwonej*. Jeżeli akcja uwzględnia więcej niż 2 *ruchy*, *Ulepszony Marduk* nie wprowadza żadnych zmian, natomiast jeżeli karta akcji nie ma *ruchu* w fazie czerwonej lub karta akcji nie posiada fazy czerwonej, możesz wykonać 2  każdą swoją jednostką.

Pamiętaj, że zasięg ruchu jednostek *masywnych* jest ograniczony do 1 obszaru *na fazę*.

Beowulf oraz Ulepszony Beowulf

Jeżeli wybierzesz  *efekt wzmocnienia* jako kontratak, wartość jego  *punktów wytrzymałości* wzrośnie o **25** zamiast o 15.

Ulepszony Beowulf jest dodatkowo odporny na *radioaktywność*, staje się jednak jednostką *masywną* i nie może wykonywać ruchu o zasięgu większym niż 1 obszar *na fazę*.




Erzengel


Posiada cechę *latanie* i jest odporny na *radioaktywność*. Jest jedyną jednostką, która może korzystać z *rakiet*. Jednorazowo może być wyposażony w *maksymalnie 3 rakiet*.






Rakiety

Rakiety mogą być używane *tylko* przez jednostkę *Erzengel* po zagranie jednej z kart walki: *Anihilacja*, *Pościg* lub *Ragnarök*. *Rakiety* muszą być najpierw wyprodukowane za odpowiednią liczbę  *punktów produkcji*, a po użyciu przenoszone są do rezerwy. *Rakiety* mogą być produkowane tylko wtedy, gdy *Erzengel* jest na planszy, po jego *eliminacji* wszystkie *rakiety* zostają zniszczone (przeniesione do rezerwy) i trzeba je ponownie wyprodukować.





Rakietka Kasetowa – zwiększa o **+25**  obrażenia zadawane przez *Erzengela* lub samodzielnie *eliminuje* jednostki na przyległym obszarze.

Drugie zastosowanie wymaga wykorzystania 1  *akcji walki* (karta walki nie jest wymagana). Atak ten zadaje **25**  *punktów obrażeń*. Obronca przydziela obrażenia, ale nie może wybrać kontrataku.



Koszt produkcji tej *rakiety* to 1 .




Rakietka Manewrująca – zwiększa siłę ataku *Erzengela* o **+40**  *punktów obrażeń*.

Koszt produkcji tej *rakiety* to 1 .



Rakietka Ragnarök – zwiększa siłę ataku *Erzengela* o **+80**  *punktów obrażeń* i czyni obszar  *radioaktywnym*. Jej użycie wymaga zagrania karty walki *Ragnarök*.

Koszt produkcji tej *rakiety* to 2 .

> USTAWIENIE BAZY

Bazę możesz ustawić przy krawędzi planszy lub w miejscu dowolnego już położonego kafelka obszaru, chyba że inna *frakcja* umieściła tam już swój znacznik terytorium lub swoją bazę. Kafelki obszaru, na który położysz bazę, wraca do rezerwy.

Bazy nie można umieścić na obszarze Księżyca.

> WYDARZENIA FRAKCJI

Komentarz do wybranych wydarzeń frakcji.

Odkazanie

Tymczasowa odporność na *radioaktywność* jest utrzymana do końca rundy i nie może być anulowana przez inne efekty, na przykład przez kontratak *Awaria pancerza*.

Taktyka

Przesuń swój żeton inicjatywy o dokładnie 2 miejsca w górę bądź w dół. Jeżeli nie możesz przesunąć się o 2 miejsca, możesz przesunąć się o 1 miejsce.

Uświęcony cel

Jeżeli w tej rundzie uda ci się zrealizować *cel frakcji*, otrzymasz 1 PZ więcej. Jeżeli cel zostanie zrealizowany przed zagranie tej karty, ale w tej samej rundzie, w której została zagrana karta *Uświęcony cel*, wówczas dodatkowy 1 PZ jest również naliczany.

Wielkie polowanie

Akcji walki możesz użyć tylko w trakcie swojej fazy czerwonej, niekoniecznie w rundzie, w której zagrałeś tę kartę wydarzeń. Możesz użyć *akcji walki*, nawet jeżeli na karcie akcji nie ma fazy czerwonej. *Akcja walki* podlega standardowym zasadom i musi być zagrana po *akcji ruchu*.

> TRYB DLA DWÓCH GRACZY

Komentarz do wybranych zadań.

Potęga atomu

Każde wykorzystanie *Rakiety Ragnarök* musi prowadzić do *wyeliminowania* przynajmniej 1 jednostki przeciwnika.

Rycerskie oddanie

Wykorzystaj znaczniki terytorium ONI do zliczania *wyeliminowanych* jednostek ONI.

> CEL FRAKCJI: OCALIĆ ZIEMIĘ



ONI mogą być *eliminowani* w kilku fazach tej samej rundy. Do zliczania *wyeliminowanych* ONI można użyć ich znaczników terytorium.

> TRYB GRY Z MASKOTKAMI




Podczas roztawiania jednostek startowych wystaw *Odyna*. Po jego utracie nie możesz go już wyprodukować. Otrzymujesz 1 PZ, jeżeli *Odyn* przetrwa do końca gry.

> KARTY WALKI


Komentarz do wybranych kart walki.

Anihilacja/Przejęcie

Jeżeli *Freischütz* znajduje się na obszarze przyległym do tego, na którym toczy się walka (BLOKADY nie mają znaczenia), może on zadać dodatkowych 20  punktów obrażeń.


Jeżeli na obszarze, na którym została zagrana karta walki, znajduje się *Erzengel*, może on dodatkowo użyć *Rakiet Kasetowych* lub *Manewrujących*, jeżeli jest w nie wyposażony. *Rakieta Kasetowa* musi być użyta na tym obszarze.

Krucjata

Kampfgruppe 03 podbija obszar niezależnie od liczby posiadanych punktów podboju. Ignorując BLOKADY, *Freischütz* może zadać 20  punktów obrażeń.




Pościg

Tej karty możesz użyć tylko raz na rundę.

Pościg jest podobny do karty *Anihilacja* z tą różnicą, że obrońca ma do dyspozycji tylko jeden kontratak  efekt wzmocnienia.

Ragnarök

Tej karty walki można użyć tylko na obszarze z *Erzengelem*, jeżeli *Erzengel* jest wyposażony w *Rakiety Ragnarök*.

Zsumuj punkty obrażeń swoich jednostek w tym obszarze z 80  punktami obrażeń *Rakiety Ragnarök*, ewentualnymi  punktami obrażeń *Rakiet Kasetowej* i *Manewrującej* oraz, jeśli *Freischütz* znajduje się na obszarze przyległym, dodaj 20 .

Wykorzystane *rakiety* przenieś do rezerwy. Następnie oznacz obszar znacznikiem cechy *radioaktywności*.

Strzał Snajperski

Tej karty możesz użyć tylko raz na rundę.

Atak może zostać wykonany tylko przez *Freischütza*. Oddając strzał, można ignorować BLOKADY. Obrońca nie wybiera kontrataków. Atakujący przydziela obrażenia.


> KONTRATAKI

Komentarz do wybranych kontrataków.

Awaria pancerza

Jeżeli *Erzengel* będzie znajdował się na obszarze *radioaktywnym* na koniec rundy, zostanie zniszczony. Ten kontratak działa do końca bieżącej rundy.


Konserwacja

Przenieś odrzuconą kartę do rezerwy. Staje się ona niedostępna dla gracza, póki nie zapłaci 1  punktu produkcji, wówczas wraca ona do puli kart walki *Kampfgruppe 03* i może być ponownie zagrywana. *Punkty produkcji* mogą pochodzić z dowolnego źródła.


W sytuacji odrzucenia właśnie rozpatrywanej karty należy rozpatrzyć ją do końca, a następnie przenieść ją do rezerwy.

Protest

Ten kontratak nie może być wybrany przez ONI.

Po wykonaniu tej akcji walki obrońca może wykorzystać 1  punkt produkcji zgodnie z regułami produkcji swojej *frakcji*. Ten *punkt produkcji* nie może być łączony z *punktami produkcji* pozyskanymi z innych źródeł (np. *Żarłoczny Rój: Hodowca*).

Przeciążenie reaktora

Obrońca może wybrać i zniszczyć 1 dowolną jednostkę *Kampfgruppe 03* z tego obszaru niezależnie od tego, ile posiada ona  punktów wytrzymałości.

Zawartość:

- 14 kart
- 1 baza
- 22 znaczniki terytorium
- 9 jednostek
- 5 żetonów *rakiet*
- 1 znacznik inicjatywy
- 1 maskotka
- 1 planszетка frakcji

Frakcja KAMPFGRUPPE 03

Do gry wymagana jest podstawowa wersja gry Tsukuyumi.

www.whatthefrog.pl biuro@whatthefrog.pl

© Tsukuyumi – wersja polska – WhatTheFrog 2021

© Tsukuyumi – Full Moon Down Felix Mertikat 2021

