



>>> KAMPFGRUPPE 03

POGROMCY SMOKÓW



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

>>> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Żywiołem *Kampfgruppe 03* jest bitwa. 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

Ulepszenia zwiększają statystyki jednostek oraz dają im dodatkowe cechy specjalne. 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, odbudowywana jest ona od wersji podstawowej.



Drachentöter / Ulepszony Drachentöter

W *fazie czerwonej* może wykonać darmową akcję walki w obszarze, w którym się znajduje. Akcja ta może być przeprowadzona, nawet jeśli *faza czerwona* 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 / Ulepszony Marduk

Marduk jest jednostką latającą i może ignorować BLOKADY.

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 uwzględnia ruchu w *fazie czerwonej* lub twoja karta akcji nie posiada tej fazy, możesz wykonać 2 każdą swoją jednostką.

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

Beowulf / 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*. Może przenosić maksymalnie 3 *rakiety*, które zagrywa, wykorzystując karty walki *Anihilacja*, *Pościg* lub *Ragnarök*.



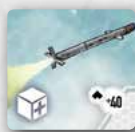
Rakiety

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.



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. Obrońca przydziela obrażenia, ale nie może wybrać kontrataku. Koszt produkcji tej rakietki to 1 .



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

Koszt produkcji tej rakietki 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 rakietki to aż 2 .

Cel frakcji: Ocalić Ziemię



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

>>> BAZA I OBSZARY STARTOWE

Bazę możesz ustawić w dowolnym miejscu na planszy, za wyjątkiem obszarów Księżycy, obszarów ze znacznikami terytorium lub baz innych frakcji. Jeżeli w planowanym miejscu bazy znajduje się kafelek obszaru należy go usunąć i odłożyć do rezerwy.

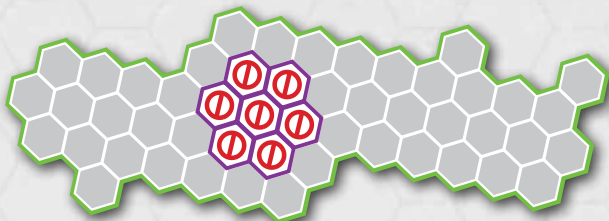
Następnie oznacz 3 obszary startowe według standardowych zasad. Pamiętaj! Obszar Księżycy nie może być obszarem startowym.



Księżyc – pozycje niedozwolone dla bazy *Kampfgruppe 03*



możliwe pozycje dla bazy *Kampfgruppe 03*



>>> KARTY WALKI

Komentarz do wybranych kart walki.

Anihilacja/Przejęcie

Ignorując BLOKADY, *Freischütz* może zadać dodatkowych **20** ♠ punktów obrażeń, jeśli znajduje się na obszarze przyległym do tego, na którym toczy się walka.


Jeżeli na obszarze, na który została zagrana karta walki, znajduje się *Erzengel*, może on dodatkowo użyć *Rakiet Kasetowych* lub *Manewrujących*, które wcześniej zostały wyprodukowane.

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 może użyć tylko *Erzengel*, który 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 *Freischütz*. Oddając strzał, można ignorować BLOKADY. Obrońca nie może kontratakować, a atakujący przydziela obrażenia.


>>> KONTRATAKI

Komentarz do wybranych kontrataków.

Awaria pancerza

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


Konserwacja

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

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

>>> 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 dokładnie o 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 1PZ jest również naliczany.

Wielkie polowanie

Akcję 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.

>>> DODATKOWE INFORMACJE

Tryb gry dla dwóch graczy

Frakcja zgodna z trybem gry dla dwóch graczy.

Tryb gry z maskotkami

Podczas rostawiania jednostek startowych wystaw *Odina*. Po jego utracie nie możesz go już wyprodukować. Otrzymujesz 1 PZ, jeżeli *Odin* przetrwa do końca gry.



Zawartość:

13 kart
26 znaczników
1 baza Landemodul
1 planszka frakcji
10 jednostek

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

what
the
frog

