

>>> SENTINELS WIECZNI OBROŃCY



TSUKUYUMI
FULL MOON DOWN

Frakcja dodatkowa do gry
Tsukuyumi Full Moon Down



*ONI wrócili, my również.
Dobądźmy broni i zmierzmy się ze starym wrogiem.
To jest nasze miejsce, walka jest naszym życiem,
a zwycięstwo naszym przeznaczeniem.*

> WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE STRATEGII

Sentinels nie podbijają obszarów, zdobywają Punkty Zwycięstwa za *eliminację* ONI.

Wygrwasz grę natychmiast, gdy z planszy zniknie ostatni sługa *Tsukuyumi*.

Strategicznie rozstawione *Portale* pozwalają pandom na szybką zmianę pozycji i błyskawiczną egzekucję. Korzystaj ze zdolności *maskowania*, dzięki której możesz ukryć swoje jednostki w sytuacji zagrożenia. Wrodzona odporność na radioaktywność ułatwia przetrwanie w niebezpiecznym terenie.

Obecność *Sentinels* znacząco zmienia dynamikę gry.

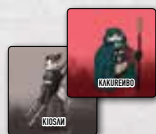
> ZAWARTOŚĆ



5 Portali



1 znacznik inicjatywy



7 znaczników maskowania (dwustronne)



5 kart



22 żetony zwycięstwa



6 jednostek
1 maskotka

> JEDNOSTKI

Kakurenbo

Posiada dwa znaczniki *maskowania*, dzięki czemu może użyć *maskowania* dwa razy na rundę.

Kiosan

Tak długo, jak *Kiosan* jest na planszy, nie musisz wykonywać akcji *wystaw ONI* oraz *walki ONI* z twoich kart akcji.

Okubaru

Podobnie jak jednostki *latające*, *Okubaru* ignoruje BLOKADY, jednakże nie jest traktowany jak jednostka *latająca*.



Sentinels - frakcja dodatkowa do gry Tsukuyumi Full Moon Down.

W zestawie brak plastikowych podstawek pod jednostki (12 szt.).
Użyj nadmiarowych podstawek z podstawowej wersji gry.

Podstawki dostępne również na whatthefrog.pl/sklep

© Tsukuyumi – wersja polska – WhatTheFrog 2021

© Tsukuyumi – Full Moon Down Felix Mertikat 2021



www.whatthefrog.pl
biuro@whatthefrog.pl
Wyprodukowano w Polsce.



> USTAWIENIA STARTOWE

Sentinels nie posiadają bazy i nie oznaczają obszarów startowych.

Wystaw *Portale* w liczbie: 3 dla gry 3-osobowej, 4 dla gry 4-osobowej, 5 dla gry 5–6-osobowej. Pozostałe *Portale* usuń z gry, nie będą już potrzebne.

Portale wystaw w dowolnych obszarach (baza nie jest obszarem), które nie są Księżycem i nie sąsiadują z Księżycem. *Portale* możesz wystawiać na obszarach okupowanych lub kontrolowanych przez innych graczy.

Wystaw jednostkę *Kiosan* na obszarze z *Portalem*.

Aktywuj wszystkie znaczniki *maskowania* (odwróć na stronę aktywną, czyli kolorową).

> MASKOWANIE

Każda jednostka *Sentinels* posiada znacznik *maskowania*, który jest aktywny (obrócony na kolorową stronę) od początku rozgrywki.

Tylko aktywne znaczniki *maskowania* mogą służyć do *maskowania*.

Maskowanie jednostek

Jako obrońca po zadeklarowaniu walki, a przed zagranie karty walki atakującego, możesz zamienić dowolną liczbę swoich jednostek z tego obszaru na aktywne znaczniki *maskowania*.


Zamaskowani *Sentinels* nie mogą być atakowani i nie mogą wybierać kontrataków.

Ujawnienie jednostek

Na początku każdej tury *Sentinels* w każdej fazie (białej, zielonej, niebieskiej, czerwonej) następuje *ujawnienie* jednostek. Wymień wszystkie znaczniki *maskowania* z planszy na odpowiadające im jednostki. Zdjęte znaczniki *maskowania* obróć na stronę wyczerpaną (szarą).

Znaczniki *maskowania* traktujemy jako znaczniki *frakcji*. Jeśli zostają usunięte lub zneutralizowane, należy *ujawnić* zamaskowane jednostki.

Aktywacja znaczników maskowania

Aktywacja polega na odwróceniu na kolorową stronę wszystkich znaczników *maskowania* znajdujących się poza planszą. Aktywacji dokonuje się podczas rozpatrywania  *efektu frakcji*.

Efekt frakcji a aktywacja znaczników maskowania


Rozpatrując *efekt frakcji*, aktywujesz wszystkie znaczniki *maskowania* poza planszą.

Uwaga! Znaczniki *maskowania* użyte podczas fazy białej bieżącej rundy mogą zostać aktywowane dopiero w następnej rundzie.

> PORTALE


Traktuj *Portale* jak znaczniki *frakcji*.

Ruch przez Portale

Przed wykonaniem  *ruchu* jednostka *Sentinels* może za darmo przemieścić się na dowolny obszar z *Portalem*, skąd rozpoczyna swój *ruch*.

Tylko jednostki *Sentinels* mogą korzystać z *Portali*. Nawet jeśli przejmujesz kontrolę nad wrogimi jednostkami, nie mogą one korzystać z *Portali*.

Produkcja i wystawianie Portali

Maksymalna liczba *Portali* na planszy została określona w ustawieniach startowych. *Portal* możesz utracić na przykład w wyniku kontrataku. Aby odbudować *Portal*, należy go wyprodukować w trakcie akcji produkcji za 1  *punkt produkcji*. *Portal* wystaw w dowolnym obszarze, który nie jest Księżycem i nie przylega do Księżyca. Obszar ten może być kontrolowany lub okupowany przez inną frakcję.

Efekt frakcji a ruch Portali

Rozpatrując *efekt frakcji* możesz przesunąć do dwóch *Portali* na sąsiednie obszary, z wyjątkiem obszarów Księżyca. Należy uwzględnić BLOKADY. Podczas ruchu *Portale* nie mogą korzystać z innych *Portali*.

> WYSTAWIENIE JEDNOSTEK

Nowe jednostki są wystawiane na obszarze z *Portalem*.

Jeśli na planszy nie ma żadnego *Portalu*, najpierw należy go wyprodukować.


> KARTY WALKI

Komentarz do wybranych kart walki.

Rytualna Walka

Jeśli kilku ONI zostanie *wyeliminowanych* podczas ataku, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdą *wyeliminowaną* jednostkę ONI.

Atak z Zaskoczenia

Wykonaj 1  *ruch* jednostką *Sentinels*.


Następnie zadaj obrażenia tylko tą jednostką, nawet jeśli na obszarze znajdują się inne jednostki *Sentinels*.

W przypadku rozpatrywania kontrataków uwzględnia się wszystkie jednostki *Sentinels* w obszarze.

> KONTRATAKI

Komentarz do wybranych kontrataków.

W imię większego dobra

Jeśli gracz wybiera ten kontratak, decydując za ONI, może wykorzystać 1  *punkt produkcji dla swojej frakcji* natychmiast po zakończeniu bieżącej akcji walki.

Utrata honoru

Odrzucasz jeden żeton zwycięstwa. Jeżeli nie masz żadnego, nic się nie dzieje.

> MISJA: HONOROWA ŚMIERĆ

Gracz zrealizuje tę misję, jeżeli jednostki ONI *wyeliminują* co najmniej jedną jego jednostkę.

> CEL FRAKCJI: ZNISZCZ ONI

Natychmiast **wygrywasz grę**, kiedy z planszy zostanie usunięty ostatni ONI. Nie ma znaczenia, czy ONI zostanie usunięty w walce, czy na skutek innego efektu.

Jeśli warunek natychmiastowego zwycięstwa nie zostanie spełniony, a gra zakończy się, wciąż możesz wygrać, posiadając najwięcej Punktów Zwycięstwa.

Punkty Zwycięstwa otrzymujesz między innymi za *eliminację* ONI w ataku, w którym użyłeś karty walki *Rytualna Walka*.

Użyj żetonów zwycięstwa do oznaczania zdobytych Punktów Zwycięstwa.



> DODATKOWE INFORMACJE

Wydarzenia frakcji

Frakcja nie dysponuje wydarzeniami *frakcji*.

Sugerujemy, aby wszyscy gracze usunęli z gry karty wydarzeń *frakcji* podczas rozgrywki z *Sentinels*.

Tryb gry dla dwóch graczy

Frakcja nie jest zgodna z trybem gry dla dwóch graczy.

> MASKOTKA: JADE DRAGON

Podczas rozstawiania jednostek startowych wystaw *Jade Dragon* na jednym z obszarów z *Portalem*. Po jego utracie nie możesz go już wyprodukować.

Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa, jeżeli *Jade Dragon* przetrwa do końca gry.

