

Подробнее о Подрывнике

Медик не компенсирует урон, нанесённый взрывом.

Медик не лечит Подрывника.

Если Подрывник не взорвался в начале битвы (например, был захвачен сетью), то он не может взорваться позже, в ходе боя (например, после освобождения из сети).

Если Подрывник ни на кого не направлен, то он не взрывается.

Если он направлен на базу врага, то взрывается, но не наносит ей урона.

В игре против проекта «Танцор», Подрывник наносит урон в 1 пункт.

Подрывник может быть захвачен сетью или подкуплен агитатором, отсёнён и т.д.

Свойство Отражение армии Стальная полиция отражает взрыв.

Модули снижения инициативы не влияют на Подрывника.

Подробнее о Дыре

Дыра может притянуть юнит противника в ход, во время которого была выставлена на доску.

Дыра не наносит урона союзным юнитам, стоящим на ней.

В игре против проекта «Танцор», Дыра наносит им 1 пункт урона.

Медик не может компенсировать ущерб, наносимый Дырой.

Подробнее о модуле Подземелье

Захватчик Аванпоста захватывает этот модуль в обычном порядке.

Подробнее о Параличе

Если База Борго парализована, то она не может применять гранату в это время.

Парализованный клоун не может использовать свойство бомбы.



NIĘ MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!
WEJDŹ NA NASZĄ STRONĘ, ZOBACZ KRÓTKI FILM INSTRUKTAŻOWY I DOWIEDZ SIĘ JAK GRAĆ SHARRASH.
www.wydawnictwoportal.pl

SHARRASH

Sharrash - таинственное и хорошо организованное сообщество мутантов, надежных нечеловеческим интеллектом крыс. Они живут под землей в туннелях и каналах разрушенных городов, вместе со служащими им людьми и мутантами. Не подпуская к себе чужаков, они отчаянно защищают свои гнезда, и их воины, не колеблясь отдают свою жизнь за группу. Крысы Sharrash не звери, а мутанты, умнее, чем люди, и очень непредсказуемы.

ОПИСАНИЕ АРМИИ

Основными преимуществами армии являются: мобильность базы, возможности взрывать даже самые активные войска противника и парализовать их, а также возможность преодоления обороны противника при помощи миномётов. Еще одним преимуществом Sharrash является Дыра которая способна уничтожать вражеские отряды, и при этом сама трудноустранима. Недостатки - низкая боеспособность юнитов, по сравнению с другими армиями, недостаточная подвижность, низкие прочность и инициатива, а также полное отсутствие брони.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

В зависимости от противника, база Sharrash должна размещаться либо в центре поля (например, в сражении с Молох и Аванпостом), или обороняться сна краю доски (например, в сражении с Гегемонией и Борго). У Отверстия два варианта возможного применения: расположенная недалеко от базы Sharrash, она будет отвлекать нападающих, находясь рядом с вражеской базой оттянет на себя врага для обороны его базы.

НОВЫЕ ПРАВИЛА



Миномет - Стрелок с миномётом поражает на своей линии огня единственное поле через одно от себя, независимо от того, чей юнит находится на линии его стрельбы. Броня защищает от выстрела Миномёта.

Пример стрельбы из миномёта: Пример показывает три ситуации минометного выстрела. Первый миномёт не поразил противника (выстрел пролетел над Outpost Commando и попал на пустое поле). Второй миномёт уничтожает Ликвидатора. Третий Миномёт наносит один пункт урона базе Outpost (выстрел пролетел над Commando Outpost, стоящим перед ним).



Подземный — данное свойство юнита обозначает лишь то, что, при необходимости он может участвовать в подземной рокировке.

**UWAGA! ZAJRZYCIE NA NASZĄ STRONĘ www.wydawnictwoportal.pl
BY POBRAĆ WIĘCEJ MATERIAŁÓW ZWIĄZANYCH Z SHARRASH.**

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁ SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY. PROSIMY, POINFORMUJ NAS O TYM: wsparcie@wydawnictwoportal.pl.

AUTOR: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz
ILUSTRACJE: Mateusz Bielski
SKŁAD INSTRUKCJI
I PUDEŁKO: Maciej Mutwil



WYDAWNICTWO PORTAL
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@wydawnictwoportal.pl
www.wydawnictwoportal.pl

PODZIĘKOWANIA:

Tomasz Stchlerowski, mJoy i cały Kobel Team, Robert Ciombor, Hubert Bartos, Marcin Karbowski, Marek Glegoła, Mariusz Kulczycki, Michał Walczak, Łukasz Piechaczek, Maciej Mutwil, Rafał Szyma oraz Marek Szumny za eHECK. Armię „Sharrash” dedykuję Michallusowi (i wzywam na pojedynek Mephisto!).



Паралич - Если юнит со свойством Паралич нанес вражескому юниту (или базе) урон (дальней или ближней атаками), последний, в дополнение к полученному урону парализуется. Парализованный юнит отмечается соответствующим маркером и с этого момента до конца текущей битвы, он не может атаковать. Остальные функции парализованных юнитов остаются неизменными (функции модулей, сети, прочность, броня и т.д. продолжают нормально работать). После окончания битвы Паралич перестает действовать (маркер Паралича снимается с юнита).



- маркер Паралича

Гексы основы

Гексы основы — гексы, которыми обладают некоторые армии. Основные гексы могут быть размещены только на пустых гексах. Когда они установлены, то любой гекс поля (дружественный или враг) может быть установлен или перемещен на поверх неё в обычном порядке. Такие гексы не считаются отрядами и они не могут быть перемещены, оттолкнуты, схвачены сетью и др. Они могут быть уничтожены только повреждениями плиток мгновенного действия (снайпер, гранаты, воздушный удар, мины бомба). Они не блокируют линии огня: огонь ведётся над ними.

Так как основные гексы не юниты, то бой не начинается если все поля заняты, но есть поля с, кпримеру, минами или корнями, на такле поля необходимо поставить гексы поля, произвести соответствующие действия (взрыв на мине, например) и продолжить выкладывать гексы поля.



Дыра (Основной гекс) - если на Дыре нет размещённого юнита, игрок может в свой ход, установить на него любой соседний юнит противника (включая базу), не вращая его при этом. Юнит противника, стоящий на Дыре помечается маркером. Находясь на Дыре, противник может нормально выполнять все свои функции (перемещение, атака и т.д.). В конце каждого боя, после инициативы 0, стоящий на Дыре юнит автоматически уничтожается. Дыра не причиняет вред базе.

1



База

Особенность: Подземная рокировка. В свой ход, игрок может поменять местами находящиеся рядом юнит со способностью Подземный и Базу. Гексы при этом не вращаются. Гексы, меняющиеся местами не должны быть захвачены сетью.

2



Чума

1



Зверь

3



Мутант

3



Крысы

4



Подрывник

В самом начале боя (до фаз инициативы), враг, находящийся со стороны, обозначенной отметкой, уничтожается в результате взрыва. Взрыв также уничтожает и самого подрывника (оба юнита снимаются с доски). Подрывник не наносит урон базам.

1



Паралич

Парализует любой вражеский юнит, находящийся на доске (на юнит устанавливается соответствующий маркер). Парализованный юнит может нормально двигаться и выполнять любые действия, кроме атак. Юнит остается парализованным до конца следующего боя.

2



Перемещение

1



Дыра

3



Миномёт

5



Сражение

2



Транспорт

2



Медик

1



Подземелье

Все союзные юниты, находящиеся вокруг подземелья, получают свойство Подземная рокировка.

1



Свалка

Модуль даёт свойство Паралич связанным с ним юнитам.

1



Материнский модуль

1



Офицер

1



Разведчик

NEUROSHIMA HEX!

NEUROSHIMA HEX!