

## Rozpoczęcie

Pytanie do zasad dla 3-4 graczy. Rozpoczynając grę wszyscy kolejno wystawiają sztaby. Następnie pierwszy gracz bierze 1 żeton, drugi gracz bierze 2 żetony, trzeci i czwarty gracz bierze 3 żetony. Czy gracze, którzy wzięli w pierwszej kolejce po 3 żetony muszą odrzucić 1 z nich czy tylko mogą jeżeli chcą?

Gracze, którzy w pierwszej kolejce ciągną trzy żetony, muszą odrzucić jeden z nich.

## Moloch Mózg

Do Szturmowca Molocha doczepiony jest moduł Mózg. Szturmowiec działa w dwóch segmentach zadając w każdym jeden strzał, a Mózg dodaje jeden strzał i jeden cios. Pytanie: czy to oznacza, że Szturmowiec dostaje w sumie bonus o sile 4? Tzn. w pierwszym segmencie ma jeden zwykły strzał, jeden bonusowy i jeden cios i potem znów to samo w drugim? W takim wypadku razem siła ataku takiego delikwenta wynosi w sumie 6, a więc mamy naprawdę niezłe combo.

Mózg nie dodaje ciosu i strzału, a jedynie +1 do siły ciosu i +1 do siły strzału.

Aby otrzymać bonus do siły strzału, jednostka musi sama posiadać strzał. Analogicznie aby otrzymać bonus do siły ciosu, jednostka sama musi posiadać cios.

Jeśli żeton nie ma danego typu ataku - ciosu lub strzału - Mózg mu go nie zapewni. Innymi słowy Mózg jedynie ulepsza dany typ ataku (z siły 1 robi siłę 2), a nie dodaje żetonowi ikonki.

Jeśli jednostka nie posiada ciosu, a jedynie strzał (jak np. Szturmowiec), Mózg doda jej tylko +1 do siły strzału.

Bonus ten dotyczy każdego segmentu.

Czyli Szturmowiec połączony z Mózgiem w segmencie inicjatywy 2 odda strzał o sile 2, a następnie w segmencie inicjatywy 1 odda drugi strzał o sile 2. Za to w ogóle nie zada ciosu.

**Cytat: Sztab Molocha: +1 do siły strzału dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.**

**Cytat: Sztab Hegemonii: +1 do siły ciosu dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.**

**Nie wiem jak dla was, ale dla mnie "wszystkie" oznacza także te, które nie mają tego rodzaju ataku, a przecież ikonki z plusami są zrobione na tej samej zasadzie...**

Bonusy do siły ciosu mogą otrzymać TYLKO jednostki, które same posiadają ikonę ciosu.

Analogicznie bonusy do siły strzału mogą otrzymać TYLKO jednostki, które same posiadają ikonę strzału.

## Odpychanie

**Czy Sztab może odpychać?**

**Czy Moduły mogą odpychać?**

**Czy mogą to tylko robić "jednostki bojowe"?**

Każdy Żeton Planszy może odpychać (w tym również Sztab i Moduły), o ile jest to w danej sytuacji możliwe.

## Hegemonia Kwatermistrz

Żeton Planszy armii Hegemonia pt. "Kwatermistrz" ma narysowane, że działa na tylko jedną jednostkę, natomiast w opisie żetonu czytamy:

**Cytat: Kwatermistrz może w każdej turze działać na inną sąsiadującą jednostkę i inny kierunek ciosu.**

**Znaczy to, że na żetonie jest błąd i powinien mieć połączenia ze wszystkich stron, czy może chodzi o to, że może w każdej turze działać na kolejną jednostkę, która weszła na pole na które on działa?**

Kwatermistrz może w każdej turze działać na kolejną jednostkę, która weszła na pole jego działania. Czyli inaczej mówiąc, nie zmienia ikony ciosu w ikonę strzału NA STAŁE, a jedynie na czas jednej tury (a dokładniej, jednego segmentu).

**Ja za obszar działania Kwatermistrza uważam wszystkie sąsiadujące hekсы, ale Kwatermistrz dowolnie wybiera jeden z nich (czyli deklaruję, na jakiego sąsiada w danej turze działa i dowolnie go obracam). Ja tak rozumiem opis Kwatermistrza z instrukcji. Czy to właściwe podejście?**

Niestety, Kwatermistrz może działać tylko na jedno pole – to, które wskazuje ikona jego działania.