

GEARS OF WAR

GRA PLANSZOWA

ERRATA

- Na kartę Przygotowania Misji dla scenariusza „Barykady Dróg” wkrađ się błąd – na 3. poziomie zamiast pomieszczenia „3A” powinno być pomieszczenie „12A”.
- Lista elementów gry zawiera kilka błędnych informacji na temat niektórych komponentów. Prawidłowa liczba wskazanych elementów to:
 - 22 znaczniki obrażeń/upuszczonej broni
 - 14 żetonów granatów
 - 44 żetony amunicji

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

BRONIE

P: W jaki sposób „Szatkwonica” działa na zdolność reakcji „Podążanie”?

O: Szatkwonika spowalnia ruch gracza tylko w trakcie jego tury. COG może normalnie korzystać ze zdolności Podążania.

P: Które obszary są uznawane za sąsiadujące w odniesieniu do specjalnej zdolności Moździerza?

O: Ta zdolność działa na obszary, które są oddzielone od obszaru będącego celem ataku postrzępioną linią albo niebieską linią oznaczającą uniesienie.

P: Czy gracz może skorzystać ze zdolności reakcji „Warta” i użyć Łuku Torque, nawet jeśli poruszył się w tej samej turze?

O: Nie.

P: Czy gracz może aktywować specjalną zdolność Szatkwonicy nawet jeśli nie ma na danej broni żadnych żetonów amunicji?

O: Nie.

P: Czy gracz może używać Granatów Bolo kiedy korzysta z Boomtarczy?

O: Nie.

P: Jeśli karta (taka jak karta Rozkazu „Grzebanie w ruinach”) wyraźnie odnosi się do żetonów amunicji, to czy odnosi się także do żetonów granatów?

O: Nie.



ROZKAZY

P: Czy gracz może skorzystać z „Grzebania w ruinach” aby umieścić żeton amunicji na Młocie Świtu?

O: Tak.

P: Czy gracz może użyć karty „Zasadzka” nawet jeśli atakuje przy pomocy broni, na której nie ma żadnych żetonów amunicji?

O: Nie.

P: Czy wolno mi użyć Młota Świtu (na którym znajduje się żeton amunicji) w wyniku zagrania karty „Zasadzka” i nie zużyć wówczas żetonu amunicji?

O: Tak.

P: Gracz 1 zagrywa na gracza 2 kartę „Praca zespołowa”. Czy gracze pomijają fazę aktywacji Szarańczy jeśli gracz 2 użyje karty „Nie ruszaj się”?

O: Tak.

P: Czy figurka Szarańczy chowa się za ostonę, po tym jak figurka Szarańczy została poruszona w wyniku zagrania karty Rozkazu, takiej jak „Nie ruszaj się” albo „Zasadzka”?

O: Tak, postępując zgodnie z normalnymi zasadami dotyczącymi chowania się Szarańczy za ostonę.

P: Czy gracz może użyć karty Rozkazu „Zasadzka” nawet jeśli nie będzie w stanie zaatakować przeciwnika?

O: Tak. Gracz nadal musi być w stanie wyznaczyć linię pola widzenia do przeciwnika aby móc go zaatakować.



SZARAŃCZA I AI

P: Treść karty AI „Wymiana ognia” brzmi „Następnie każda figurka Szarańczy, która nie atakowała, porusza się o 2 obszary (...).” Czy to polecenie odnosi się do WSZYSTKICH figurek Szarańczy obecnych w grze, czy tylko tych wymienionych na karcie?

O: To polecenie odnosi się do wszystkich figurek Szarańczy będących w grze (nie tylko tych wymienionych na karcie).

P: Jeśli figurka Szarańczy porusza się, a następnie atakuje, za ostonę chowa się przed czy po wykonaniu ataku?

O: Figurka Szarańczy chowa się za ostonę przed przeprowadzeniem ataku. Jej zasięg jest mierzony z pola ostony, a figurka nie atakuje, jeśli cel już nie znajduje się w jej polu widzenia.

P: Jeśli Ścierwojad wyrzuci Omen podczas ataku i rozstawi nowego Ścierwojada, to czy ten nowy Ścierwojad nadal zostaje aktywowany podczas obecnej fazy aktywacji Szarańczy?

O: Tak.

P: Jaki jest zasięg broni Szarańczy?

O: Wszystkie figurki Szarańczy mogą atakować COG-ów w dowolnym zasięgu bez żadnych kar, chyba, że na karcie AI zaznaczono inaczej. Tematycznie, jeśli figurka Szarańczy nie posiada broni dystansowej, jej karta AI pozwoli jej zaatakować jedynie wrogów na jej obszarze.

P: Jeśli Szarańcza atakuje COG-a, który już znajduje się na jej obszarze, to czy przed wykonaniem ataku wychodzi zza ostony?

O: Nie.

P: Czy karta AI Ścierwojada nr 11 powoduje rozstawienie innych figurek Szarańczy jeśli wymagana liczba figurek Ścierwojadów nie jest dostępna?

O: Tak. Zgodnie z normalnymi zasadami rozstawienia za każdego brakującego Ścierwojada (nieдоступnego w związku z ograniczoną liczbą elementów) rozstawiana jest inna figurka.

BERSERKERKA



P: Czy gracz może użyć karty Rozkazu do zaatakowania niczego (obszaru) tylko po to, aby Berserkerka poruszyła się w jego stronę?

O: Nie.

P: Czy COG może zaatakować niezranioną Berserkerkę przy pomocy innej broni niż Młot Świtu?

O: Tak, jednak taki atak nie zada Berserkerce żadnych obrażeń, jeśli nie została ona wcześniej zraniona.

P: Co się dzieje jeśli COG skorzysta ze zdolności reakcji „Warta” przeciwko Berserkerce, która ma zaatakować COG-a na jego obszarze?

O: Berserkerka nie porusza się w stronę atakującego, jeśli w danym momencie jest poruszana w wyniku działania karty AI. Jest to wyjątek od zasady ogólnej. Berserkerka nadal normalnie porusza się w odpowiedzi na wszystkie pozostałe „Warty” i normalne ataki.



RÓŻNE

P: Jeśli figurka Szarańczy się leczy, co dzieje się z jej znacznikiem obrażeń?

O: Znacznik zostaje wmieszany z powrotem do stosu niewykorzystanych znaczników obrażeń.

P: Czy obszary po przekątnej sąsiadują ze sobą?

O: Jeśli dwa obszary dzieli poszarpana linia, dane obszary ze sobą sąsiadują. Odnosi się to także do narożników, które dzielą ze sobą. Podczas wyznaczania zasięgu na sąsiednie pola zasada ta odnosi się także do niebieskich granic. Pola oston często uniemożliwiają sąsiedowanie obszarów i, jeśli w innym miejscu nie ma granicy łączącej obszary, figurka nie może przejść nad ostoną.

Na przykład, pomiędzy ułożonymi po przekątnej obszarami na kafelku mapy 4B nie można się poruszać, ponieważ nie łączy ich wspólna granica.

P: Kto wygrywa jeśli COG-owie zrealizują cel misji, ale wszyscy COG-owie będą się wykrwawiać? (Na przykład gracz rzuca granat na swój obszar i wysadza na nim wszystkich, łącznie ze sobą).

O: Jeśli wszyscy COG-owie się wykrwawiają, to przegrywają grę (niezależnie od tego czy udało im się spełnić warunek zwycięstwa).

P: Czy COG może użyć CKM Trojka aby zaatakować kilku wrogów w jednej turze? Czy zadaje jakieś obrażenia w przypadku wyrzucenia Omenu?

O: Przy pomocy tego ataku można zaatakować tylko jedną figurkę Szarańczy i wolno to zrobić tylko raz na turę. Wyrzucenie Omenu nie ma żadnego efektu podczas tego ataku.

P: Czy zdolność reakcji „Warta” może zostać wykorzystana w momencie kiedy figurka Szarańczy wchodzi na obszar, ale zanim schowa się za ostoną?

O: Tak.

P: Czy Dominic Santiago może dwa razy skorzystać ze swojej specjalnej zdolności jeśli zagra w swojej turze kartę Rozkazu „Aktywne przeladowanie”?

O: Nie.