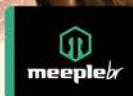




**NEUROSHIMA
HEX**

BATTLE

POLÍCIA DE AÇO VS FERAS



LIVRO DE REGRAS



ÍNDICE

INTRODUÇÃO	2	Guerreiros	11
COMPONENTES	3	Outros ícones representando habilidades especiais.	12
OBJETIVO DO JOGO	4	Descrições detalhadas.	12
PREPARAÇÃO	4	Fichas de Ação Instantânea	18
Verso das fichas de Exército.	5	DÚVIDAS FREQUENTES	20
INICIANDO A PARTIDA.	5	Usando as Redes	20
COMPRANDO FICHAS	6	Usando os Médicos	20
UTILIZAÇÃO DE FICHAS.	6	Mais sobre a Iniciativa	23
BATALHA	7	FERAS	25
FIM DE JOGO.	8	POLÍCIA DE AÇO	26
VITÓRIA	8	EXEMPLO DE JOGO	27
DESCRIÇÃO DO TABULEIRO.	9	SEQUÊNCIA DE BATALHA.	30
INICIATIVA	10	CRÉDITOS.	32
AGONIA	10		
FICHAS DE UNIDADE	11		
Os QGs.	11		

OBSERVAÇÃO: AINDA QUE ESTE SEJA UM JOGO NOVO, ELE É TOTALMENTE COMPATÍVEL COM TODOS OS EXÉRCITOS QUE JÁ FORAM LANÇADOS, TANTO NAS EXPANSÕES QUANTO NO JOGO BASE.

INTRODUÇÃO

5 de Setembro de 2020. O dia que o mundo que conhecíamos deixou de existir. As máquinas se viraram contra seus mestres. Nações foram dizimadas e, quando a humanidade finalmente percebeu o que estava acontecendo, já era tarde demais.

O norte dos Estados Unidos viu o nascimento de Moloch, uma monstruosidade advinda das fábricas e máquinas, uma fortaleza de aço que produz ondas infinitas de robôs assassinos.

O que restou da humanidade se dividiu, lutando pelos últimos recursos disponíveis. As terras áridas são controladas pelo caos e o derramamento de sangue é a nova norma.

O último bastião da ordem é a Polícia de Aço: guerreiros com uma armadura poderosa e armamentos inovadores, seguindo um código inquebrável e fanáticos pela sua própria lei.

Mas as Feras estão em seu caminho. Essas mutações bizarras, resultado dos experimentos de Moloch, caminham com animais de estimação que se tornaram predadores selvagens.

Quem sairá no topo? Serão as presas e garras capazes de rasgar os escudos balísticos e quebrar os bastões de choque?

COMPONENTES DO JOGO



1 campo de batalha



4 marcadores de QG
(2 para cada Exército)



14 marcadores de dano



5 marcadores de Rede



1 marcador de Rede de Aço



36 Fichas de Exército das FERAS



35 Fichas de Exército da POLÍCIA DE AÇO



2 Folhas de Referência de Exército



1 Ficha para reposição da POLÍCIA DE AÇO



1 Livro de Regras

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo dos jogadores é destruir o Quartel General (QG) do seu adversário. No começo da partida todos os QGs possuem 20 de vida. A qualquer momento quando o QG de algum jogador perder seu último ponto de vida, o QG é destruído e esse jogador acabou de perder.

Se ao final da partida (confira na página 8) nenhum QG tiver sido destruído, os jogadores comparam seus pontos de vida e quem tiver mais, vence.

PREPARAÇÃO

Coloque o campo de batalha no centro da área de jogo para que todos os jogadores tenham fácil alcance. O jogador que controla a Polícia de Aço pega as 35 fichas do seu Exército, deixa o QG por perto (facilmente identificável pela ilustração no verso) e embaralha as fichas restantes. O jogador que controla as Feras pega suas 36 fichas, deixa por perto seu QG e a ficha de Cérbero (as duas possuem uma ilustração no verso) e embaralha as fichas restantes. Os marcadores de dano, Rede e Rede de Aço são mantidos próximos ao campo de batalha.



OBSERVAÇÃO: é absolutamente crucial que as fichas sejam muito bem embaralhadas antes da partida. Durante a partida, as fichas serão descartadas em grupos. Se elas não forem bem embaralhadas, pode acontecer de várias fichas iguais serem compradas a cada turno, dificultando que você faça uma ação planejada no campo de batalha.

VERSO DAS FICHAS DE EXÉRCITO



FERAS



POLÍCIA DE AÇO

Depois de bem embaralhadas, as fichas devem ser empilhadas e viradas para baixo.

Cada jogador coloca um dos seus marcadores de QG no espaço 20 da trilha à direita do campo de batalha. Esta é a quantidade de pontos de vida de seus QGs. O segundo marcador de QG deve ser mantido na caixa do jogo pois não será utilizado nesta partida.

INICIANDO A PARTIDA

Os jogadores determinam quem será o primeiro jogador da forma que acharem melhor.

Começando pelo primeiro jogador, coloque sua ficha de QG em qualquer espaço vazio do campo de batalha (os QGs podem até ser colocados adjacentes um ao outro).

Quando o jogador que controla as Feras for colocar seu QG, ele coloca também a ficha de Cérbero em um hexágono vazio e adjacente ao seu QG.

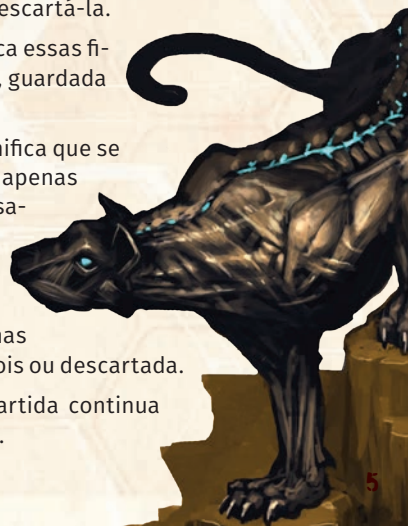
Depois, o primeiro jogador compra **1** ficha da sua pilha e a posiciona virada para cima à sua frente (a ficha ainda não vai para o campo de batalha). Você sempre compra uma ficha do topo da sua pilha. O primeiro jogador agora pode usar a ficha (como explicado na seção **USANDO AS FICHAS** na página 6), guardá-la para depois ou descartá-la.

O segundo jogador agora compra **2** fichas da sua pilha e coloca essas fichas na frente dele. Cada uma dessas fichas pode ser usada, guardada para depois ou descartada.

Depois, o primeiro jogador compra até ter **3** fichas, o que significa que se ele tiver guardado 1 ficha de um turno anterior, ele compra apenas **2** fichas para ter um total de **3** fichas. Se, contudo, ele tiver usado ou descartado sua ficha no turno anterior, ele compra 3 fichas agora.

Agora que o primeiro jogador tem 3 fichas em sua frente, ele deve escolher 1 dessas para descartar. Cada uma das 2 fichas restantes pode, como sempre, ser usada, guardada para depois ou descartada.

O segundo jogador segue os mesmos passos e assim a partida continua como descrito na **SEQUÊNCIA DE JOGO** nas próximas páginas.



COMPRANDO FICHAS

Os jogadores compram até terem 3 fichas em seu turno e as colocam viradas para cima à sua frente. Um jogador nunca terá mais do que 3 fichas em sua frente no seu turno.

Depois que as fichas forem compradas, o jogador deve escolher 1 das 3 fichas para descartar. Então, ele decide usar, descartar ou guardar as outras 2 fichas.

O jogador pode descartar quantas fichas quiser. Todas as fichas compradas devem ser colocadas viradas para cima e em um local visível para todos os jogadores.

Se ao se aproximar do fim da partida, algum jogador comprar sua última ficha mas ainda tiver menos de 3 fichas em sua frente, ele não precisa descartar uma ficha.

Depois que um jogador concluir seu turno: comprar, usar, guardar ou descartar fichas, e depois de concluir todas as ações escolhidas, o jogador anuncia que seu turno acabou para que o outro jogador comece o turno dele.

COMPRA DESAFORTUNADA

Após a compra, se **todas** as fichas que um jogador tiver à sua frente forem Fichas de Ação Instantânea (mesmo se for só 1 ou 2 fichas no início da partida), ele pode descartar todas elas e comprar novas fichas. O jogador pode usar esta regra várias vezes durante a partida, inclusive em um mesmo turno.

UTILIZAÇÃO DE FICHAS

Após comprar as fichas, colocá-las viradas para cima e descartar 1 (preferencialmente a menos útil delas), as outras 2 podem ser colocadas em jogo.

Existem dois tipos de fichas: Fichas de Ação Instantânea (detalhadas na pág. 18) e Fichas de Unidade (detalhadas na pág. 11). Elas são facilmente identificáveis. As fichas de Ação Instantânea exibem apenas um ícone escuro, já as fichas de Unidade possuem mais informações.

Aqui estão alguns exemplos dos dois tipos de fichas:

FICHAS DE AÇÃO INSTANTÂNEA

FICHAS DE UNIDADE



Ambos os tipos só podem ser utilizados durante o turno do próprio jogador. Não há nenhuma maneira que permita que uma ficha seja jogada durante o turno do outro jogador.

As Fichas de Ação Instantânea representam ações específicas. Elas não são colocadas no campo de batalha, sendo simplesmente mostradas ao adversário e resolvidas imediatamente (veja DESCRIÇÕES DAS FICHAS na pág. 18). Elas são descartadas logo após serem resolvidas.

As Fichas de Unidade representam as unidades do seu Exército. Cada Exército possui 3 tipos de Unidade: um QG, os Guerreiros e os Módulos. Para utilizá-los, o jogador precisa posicioná-los em um espaço hexagonal livre no campo de batalha.

As Fichas de Unidade não podem ser posicionadas em cima de outras fichas (suas ou de outros jogadores) no campo de batalha (cada espaço só pode conter uma única unidade).

Após uma ficha ser posicionada, ela não pode mais ser movida pelo campo de batalha nem girada em seu eixo a menos que alguma ação especial permita isso (veja nas páginas 16, 18 e 19). Depois de posicionada, uma ficha continua na sua posição até o final da partida ou até ser destruída e removida do campo de batalha.

Se a qualquer momento da partida o campo de batalha estiver totalmente preenchido, sem nenhum espaço vazio para que uma ficha possa ser posicionada, uma batalha é iniciada imediatamente (explicada abaixo).

BATALHA



Ficha de
Batalha

Na pilha de fichas de cada jogador (as 35 ou 36 fichas que configuram seu Exército) existem várias Fichas de Ação Instantânea de batalha.

Quando esta ficha for jogada, o turno do jogador termina imediatamente e uma batalha tem início.

Uma Ficha de Ação Instantânea de batalha não pode ser utilizada se algum dos jogadores tiver comprado a última ficha de sua pilha.

Durante uma batalha, os jogadores resolvem os efeitos de cada ficha no campo de batalha.

As batalhas são divididas em fases de Iniciativa, respeitando a Iniciativa das unidades. As unidades com o maior valor (normalmente 3) agem primeiro, depois as unidades com o segundo maior valor e assim por diante, até que a fase de Iniciativa 0 termine. Se não houver unidades no campo de batalha com uma certa Iniciativa, esta fase de Iniciativa é pulada.

É possível resolver 5 ou até mais fases durante uma única batalha.

Em cada fase da batalha as unidades com a mesma Iniciativa agem ao mesmo tempo.

Por exemplo: 2 unidades com 3 de Iniciativa se atacam e se destroem. Ou então, 2 unidades com 3 de Iniciativa atacam uma única unidade. Essa unidade alvo sofre todos os danos e é destruída, mesmo que apenas 1 dano já fosse o suficiente para destruí-la.

Unidades destruídas continuam no campo de batalha até o final da fase de Iniciativa na qual elas foram destruídas (para te ajudar a gerenciar o turno, você pode virá-las para baixo). Depois que todas ações em uma fase de Iniciativa forem resolvidas, as unidades destruídas são removidas e colocadas no descarte do dono da unidade.

Quando uma unidade for danificada mas não destruída (por ter pontos extra de Resistência), coloque um marcador de dano indicando que ela já foi atingida. Quando o QG for atacado e danificado, mova o marcador do QG na trilha de pontos de vida ao final da fase de Iniciativa.



Marcadores de dano são colocados nas unidades danificadas.

Quando uma batalha começa, seja jogando uma Ficha de batalha ou pelo campo de batalha estar lotado, o turno atual termina (a batalha nunca é parte do turno). Nenhuma ficha pode ser usada ou descartada durante uma batalha.

Se o campo de batalha ainda estiver lotado após o final da batalha, resolva novas batalhas até que o campo de batalha não esteja mais lotado ou o até a partida terminar.

Nós exemplificamos uma sequência completa de batalha nas páginas 30 e 31 deste livro de regras.

OBSERVAÇÃO: Os efeitos das unidades destruídas continuam ativos até que essas unidades sejam removidas ao final da fase de Iniciativa na qual elas foram destruídas.

FIM DE JOGO

Após um jogador comprar a última ficha da sua pilha ele finaliza seu turno normalmente. Depois, o adversário também joga um turno normalmente e, em seguida, a batalha final se inicia.

Observação: depois que um jogador compra sua última ficha, uma batalha só pode acontecer antes da batalha final se o campo de batalha ficar lotado.

Se uma batalha for iniciada pelo preenchimento do campo de batalha após um dos jogadores comprar sua última ficha, a partida continua como explicado acima até que a batalha final se inicie. Pode ser que a batalha final comece imediatamente após resolver uma batalha ativada pelo preenchimento do campo de batalha.

VITÓRIA

A partida termina após a batalha final ou quando um QG tiver zero pontos de vida.

Se um dos QGs for destruído, a partida termina e o jogador cujo QG sobreviveu vence.

Observação: se um QG for destruído durante a batalha, a batalha continua. Se o outro QG também for destruído, a partida termina empatada.

Se nenhum QG for destruído e a batalha final tiver sido finalizada, o jogador cujo QG tem mais pontos de vida sobrando é o vencedor.

Se ambos QGs tiverem a mesma quantidade de pontos de vida restantes, cada jogador joga mais um turno como se a partida fosse continuar normalmente (se alguém não tiver mais fichas para comprar, ele poderá apenas usar as habilidades das fichas que já estão no campo de batalha, como usar a habilidade Mobilidade de uma unidade por exemplo). Depois, inicia-se mais uma batalha. Se ambos os QGs ainda tiverem a mesma quantidade de pontos de vida restantes após essa batalha extra, a partida termina empatada.



DESCRIÇÃO DO TABULEIRO

O campo de batalha possui 19 hexágonos. O campo de batalha também tem uma trilha, na qual os jogadores movem seus marcadores de QG para registrar seus pontos de vida.



EXÉRCITOS

O jogo possui dois exércitos. Cada Exército é representado por um Quartel General dupla-face e 34-35 outras fichas. O verso de cada ficha exibe o ícone do Exército ao qual ela pertence.

DICAS PARA INICIANTES

Caso você ache o jogo meio caótico, recomendamos jogar algumas vezes com o mesmo Exército para entender melhor como suas unidades funcionam. Colocamos uma lista de unidades nas cartas de referência para lhe ajudar a entender quais unidades ainda estão na pilha de compra, a fim de lhe permitir uma experiência mais tática.

Não fique triste caso um exército pareça ser mais fraco que o outro. Esses exércitos foram testados em milhares de partidas para garantir o balanceamento entre eles. Alguns são mais fáceis de entender, enquanto outros possuem interações mais complexas.

Lembre-se da regra da Compra Desafortunada caso compre apenas Fichas de Ação Instantânea.

Lembre-se também que, se você comprar apenas Módulos, sempre é bom colocá-los ao redor do QG ou de um único Guerreiro para fortalecê-los.

INICIATIVA



A maioria das Fichas de Unidade são marcadas com um ícone que indica sua Iniciativa na partida. Quanto mais alta for a Iniciativa, mais cedo ela atacará na batalha. Os valores de Iniciativa variam entre 0 e 4 e indicam em qual fase a unidade atacará (mais nas pág. 23 e 24).

Algumas fichas possuem vários ícones de Iniciativa, indicando que essa unidade ataca várias vezes durante a batalha, realizando seus ataques em cada uma das fases indicadas.

Também existem fichas que não possuem um ícone de Iniciativa. As ações dessas unidades não estão restritas a uma fase durante a batalha. Uma ficha sem ícone de Iniciativa age assim que ela é colocada no campo de batalha e continua agindo até ser removida.

Exemplos:



*Uma unidade com
1 de Iniciativa*



*Uma unidade com
0 e 1 de Iniciativa*



*Uma unidade
sem Iniciativa*

AGONIA



Alguns Guerreiros das Feras possuem uma Iniciativa especial chamada Agonia. Ela é resolvida quando um Guerreiro tiver danos suficientes para ser removido. Se a Agonia for ativada durante a mesma Iniciativa na qual o Guerreiro atacaria normalmente, ele ataca só uma vez (as Iniciativas não são cumulativas, então a Iniciativa da Agonia é ignorada neste caso). A Iniciativa da Agonia só é ativada se o Guerreiro for removido em batalha durante uma fase de Iniciativa. Ela não ativa antes nem depois de uma fase de Iniciativa. Se for removida por outra maneira que não seja em batalha (por uma Ação Instantânea por exemplo), ela não ativa. Existe a chance de uma Iniciativa da Agonia ativar a Iniciativa da Agonia de outro Guerreiro, causando uma cadeia de Iniciativas da Agonia a serem resolvidas.

Se uma unidade com Agonia já tiver atacado em sua fase de Iniciativa, e depois disso ela tiver sua Iniciativa reduzida para a fase de Iniciativa na qual ela foi removida, a Agonia é ativada.

FICHAS DE UNIDADE

As Fichas de Unidade, diferente das Fichas de Ação Instantânea são as que podem ser colocadas no campo de batalha. Existem 3 tipos de Fichas de Unidade: QGs, Guerreiros e Módulos.

OS QGS



QG das Feras



QG da Polícia de Aço

O QG é sua ficha mais importante.

Todos os QGs possuem 20 pontos de vida e eles são reduzidos a cada ataque inimigo bem-sucedido. Se os pontos de vida forem reduzidos para 0, o QG é destruído.

O QG de cada Exército tem uma habilidade especial diferente que é descrita na folha de referência do Exército em questão.

Além disso, os QGs realizam um ataque Corpo a Corpo com 1 de Força contra todas as unidades inimigas adjacentes. Mas um QG **nunca** causa dano a um QG, independente de quais Módulos estejam conectados a ele.

A habilidade especial de um QG não afeta a ele mesmo.

GUERREIROS

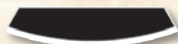
Cada Guerreiro tem uma imagem e ícones adicionais representando os tipos de ações que ele pode fazer. Existem cinco ícones principais no jogo:



Ataque Corpo a Corpo



Ataque à Distância



Armadura



Ricochete



Rede

Os ícones estão exibidos em ao menos uma borda da ficha, podendo até estar em todas as bordas. Um ícone específico indica uma ação que pode apenas ser realizada na direção indicada pela borda da ficha com o ícone.

Por exemplo:



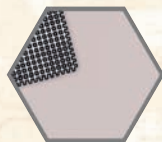
Ataques Corpo a Corpo em quatro direções



Ataques à Distância em duas direções



Armadura protegendo dois lados de uma unidade



Rede lançada em uma direção

OUTROS ÍCONES DE HABILIDADES ESPECIAIS



Executar



Voar



Covil



Mobilidade



Empurrar



Realocar



Rotacionar



Vasculhar



Resistência



Lançar Rede de Aço

Por exemplo:



Um Guerreiro com Empurrar



Um Módulo com Rotacionar e Resistência

DESCRIÇÕES DETALHADAS

ATAQUE CORPO A CORPO



Durante a batalha, um ataque Corpo a Corpo causa danos a uma unidade diretamente adjacente à unidade atacante. A posição do ícone de ataque Corpo a Corpo determina a direção na qual o dano será aplicado.

Se uma ficha tiver mais do que um ícone de ataque, todos os ataques são realizados ao mesmo tempo na batalha.

O ícone também mostra a força desse ataque.



Um ataque Corpo a Corpo com 1 de Força



Um ataque Corpo a Corpo com 2 de Força



Um ataque com Fogo Amigo e com 1 de Força em cinco direções.

Os ataques são automáticos e obrigatórios.

A maioria das unidades no Exército das Feras possuem um ataque especial chamado Fogo Amigo. Guerreiros com Fogo Amigo atingem as unidades adjacentes como um ataque Corpo a Corpo. A diferença é que uma unidade com Fogo Amigo ataca os inimigos **e também** os aliados. As unidades com Fogo Amigo não são consideradas unidades inimigas.

ATAQUE À DISTÂNCIA

Um ataque à distância causa 1 dano ao primeiro inimigo que estiver em sua linha de tiro, independente da distância com relação à unidade atacante.

O ícone na ficha indica a direção do ataque (uma linha reta a partir da borda da ficha). Se uma ficha tiver mais do que um ícone de ataque, todos os ataques são realizados ao mesmo tempo na batalha.

O ícone também mostra a força desse ataque.



Um ataque à distância com 2 de Força



Um ataque à distância com 1 de Força em 2 direções

Os ataques são automáticos e obrigatórios.

Os Guerreiros atiram através das unidades aliadas. Unidades aliadas não bloqueiam a linha de visão para as unidades inimigas (os ataques passam por cima ou pelo lado deles!).

Exemplo de ataque à distância



O Cuspácido ataca na direção das unidades da Polícia de Aço (marcadas com um contorno azul). Seu ataque não fere a unidade aliada (marcada com um contorno verde) e fere o Cão de Defesa, que é a primeira unidade inimiga em sua linha de tiro. O ataque não chega ao QG da Polícia de Aço, pois ele estava protegido pelo Cão de Defesa.



ARMADURA

A Armadura diminui a Força de todos os ataques à distância dos inimigos em 1 (e protege de todos os ataques à distância de Força 1). Contudo, a armadura não protege contra ataques Corpo a Corpo. A Rede não desabilita a Armadura.

Veja que um ataque à Distância de uma unidade adjacente ainda é um ataque à Distância, não um ataque Corpo a Corpo.

O ícone de Armadura na ficha indica qual lado está protegido. Se uma unidade com Armadura for atacada por um lado diferente daquele que está protegido, a Armadura não tem efeito e o ataque é bem sucedido.

A Armadura não protege contra danos causados de outra maneira, como uma Ficha de Ação Instantânea ou pelo resultado da habilidade de uma unidade (Executar, por exemplo).

RICOCHETE

Ricochete protege a unidade de todos os ataques vindos do lado marcado com o ícone de ricochete. Um ataque desses ricocheteia para a direção oposta por um hexágono e fere uma ficha inimiga (Guerreiro, QG ou Módulo) que esteja em um hexágono adjacente dentro da linha de fogo. Um ataque ricocheteado não fere as unidades da Polícia de Aço.

Exemplo de ricochete:



O Cuspácido das Feras (marcado com um contorno verde) ataca na direção do Juiz da Polícia de Aço. O Juiz ricocheteia este ataque à Distância e fere o QG das Feras, já que ele está na linha do ricochete adjacente ao Juiz.

O Cuspácido (marcado com um contorno vermelho) ataca na direção do Juiz, que ricocheteia o ataque mas não fere nenhuma unidade, já que não há nenhum inimigo no hexágono adjacente a ele na linha do ricochete.

Ricochete protege contra todos os tipos de ataque: Distância, Corpo a Corpo, etc. A Força e Iniciativa do ataque ricocheteado não mudam de maneira nenhuma, pois são resolvidas imediatamente após o ricochete, ganhando todos os bônus (dos Módulos adjacentes por exemplo) que fortaleceram o ataque inimigo. Somente a habilidade Ataque à Distância é perdida, já que o ataque ricocheteado atinge somente uma unidade que estiver adjacente à unidade que foi originalmente atacada.

O ataque ricocheteado não pode ser fortalecido pelos bônus do jogador da Polícia de Aço (pelos seus Módulos adjacentes, por exemplo).

O ricochete não protege das Redes. Se a unidade com a habilidade ricochete for desativada por uma Rede, o ricochete não funciona.

Se a unidade com ricochete ricochetear o ataque do QG inimigo, o ataque ricocheteado não fere o QG do inimigo (por causa da regra que diz que os QGs não ferem QGs).

REDES



A Rede desabilita completamente a unidade para a qual ela está apontada: ela não poderá atacar, mover, empurrar, adicionar bônus ou fazer qualquer ação.

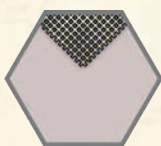
Armadura e Resistência sempre funcionam, mesmo se a unidade estiver presa por uma Rede.

Os ícones de Rede indicam a direção para qual a Rede foi lançada. Somente as fichas cujas bordas estiverem adjacentes ao ícone da Rede são desabilitadas.

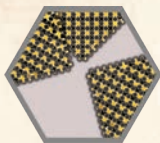
As Redes desabilitam as unidades inimigas assim que são colocadas no campo de batalha, não apenas durante uma batalha. As Redes também afetam os QGs inimigos.

As Redes estão sempre ativas e seus efeitos são obrigatórios.

Coloque um marcador de Rede na unidade afetada por uma Rede. Remova o marcador quando ela não estiver mais sendo afetada pela Rede (se isso acontecer durante uma batalha, remova o marcador ao final da fase de Iniciativa na qual a unidade foi liberada).



Rede lançada em 1 direção



Teia de Aranha lançada em 3 direções



Marcador de Rede

O Aracnídeo das Feras possui uma Rede modificada chamada Teia de Aranha, que aprisiona as unidades inimigas e aliadas.

RESISTÊNCIA



Se uma unidade (exceto os QGs) não tiver um ícone de Resistência, ela é removida após receber um dano.

Cada ícone de Resistência representa um dano adicional que a unidade pode receber antes de ser destruída. Portanto, uma unidade com um ícone de Resistência tem que receber 2 danos antes de ser destruída do campo de batalha, e uma com dois ícones de Resistência tem que receber 3 danos.

Cada dano causado em uma unidade é registrado com um marcador de dano colocado em sua ficha.

A Rede não desabilita a Resistência: uma unidade com Resistência que esteja aprisionada por uma Rede ainda precisa de um dano adicional para ser destruída.



Uma unidade com um ícone de Resistência



Marcador de dano

MOBILIDADE



A unidade pode se mover em 1 espaço e/ou girar no seu turno (mesmo após as fichas serem jogadas). Ela só pode se mover para um hexágono vazio.

Um jogador pode mover uma unidade com Mobilidade antes ou depois de colocar suas novas fichas no campo de batalha. A batalha não faz parte do turno, portanto uma unidade não pode usar a habilidade Mobilidade em uma batalha.

ROTACIONAR



Uma vez por turno, uma unidade com Rotacionar pode ser girada em qualquer direção. Ela não pode ser movimentada para um espaço adjacente.

EMPURRAR



Uma vez por turno, uma unidade com Empurrar pode empurrar 1 unidade inimiga adjacente (veja EMPURRAR na página 18).

As características restantes estão descritas nas folhas de Referência.

MÓDULOS

Os Módulos são colocados no campo de batalha como as outras unidades. Elas ficam no campo até o final da partida ou até serem destruídas. Elas não se movem nem giram, a menos que uma ficha de Mover seja jogada nelas ou uma unidade inimiga as empurre, etc.

Os Módulos afetam as unidades adjacentes (conectadas ao Módulo) imediatamente, não apenas durante a batalha. Os Módulos são resolvidos automaticamente e o jogador não pode optar por não resolver seu efeito.

Os ícones impressos nas bordas dos módulos mostram aonde eles podem ser conectados à outra unidade. Se houver vários ícones desses, o Módulo funciona em todas as direções.

Os Módulos podem ser destruídos como qualquer outra unidade, mas alguns deles também possuem Resistência ou Armadura.

Se vários Módulos estiverem conectados a 1 unidade, seus efeitos são cumulativos.

Os Módulos também afetam os QGs.

O efeito de um Módulo não é uma ação e não pode ser multiplicado com uma ficha que lhe forneça uma ação adicional (o Sargento da Polícia de Aço, por exemplo).

Módulos não afetam as unidades inimigas (a menos que explicitamente dito de outra forma).



O ícone de conexão do Módulo

Exemplo da utilização de módulos:



O Guerreiro da Polícia de Aço está sendo reforçado por um Módulo que aumenta seu valor de Iniciativa (marcado com um contorno amarelo). Um outro Módulo adjacente também aumenta a Iniciativa (marcado com um contorno vermelho), mas ele não está afetando este Guerreiro.

OFICIAL

O Oficial aumenta a Força dos ataques das unidades aliadas (Corpo a Corpo ou à Distância).



Este Módulo aumenta a Força dos ataques Corpo a Corpo em 1 e funciona em 1 direção.



Este Módulo aumenta a Força dos ataques à Distância em 1 e funciona em 3 direções.

BATEDOR

O Batedor aumenta os valores de Iniciativa das unidades conectadas.



Este Módulo aumenta a Iniciativa em 1 e funciona em 3 direções.

MÉDICO



Se uma unidade aliada conectada for sofrer danos devido ao ataque de uma unidade inimiga (ou por uma ficha de Ação Instantânea), o dano é absorvido pelo Médico que acaba sendo destruído.

OBSERVAÇÃO: um módulo tem que estar diretamente conectado a uma unidade para que possa afetá-la. Os Módulo não podem afetar unidades através de outras unidades ou outros Módulos.

FICHAS DE AÇÃO INSTANTÂNEA

Além das fichas representando unidades, os jogadores também possuem uma quantidade de Fichas de Ação Instantânea especiais descritas abaixo.

Essas fichas só podem ser utilizadas nas fases em que os jogadores colocam suas unidades no campo de batalha, não quando uma batalha começar.

A Ação Instantânea não é colocada no campo de batalha e é descartada após sua utilização.

BATALHA



Quando esta ficha for jogada, uma batalha se inicia (veja BATALHA na pág. 7).

Esta ficha não pode ser utilizada se algum jogador já comprou a última ficha de sua pilha. Após utilizar a batalha, o turno do jogador termina e ele não pode fazer mais nenhuma ação.

EMPURRAR



Esta ficha permite que uma unidade aliada empurre uma unidade inimiga adjacente, criando uma distância de um hexágono entre elas.

A unidade inimiga só pode ser empurrada para um hexágono livre e somente por um espaço de distância. Se houver mais do que um espaço disponível, o jogador controlando a unidade inimiga decide para onde ela irá.

A unidade empurrada **não pode** ser girada após ser empurrada.

Se não for possível criar um espaço de 1 hexágono entre as unidades, você não poderá empurrar.

Unidades aprisionadas por uma Rede não podem empurrar nem ser empurradas.

Exemplo de Empurrar:



Uma das unidades da Polícia de Aço (marcada com um contorno branco) está cercada por 2 Guerreiros das Feras (marcadas com contorno verde e azul). O comandante da Polícia de Aço decide usar a ficha de empurrar. Não é possível empurrar o Guerreiro marcado com um contorno verde, pois ambos os hexágonos atrás dele estão ocupados e ele não poderia ser empurrado para o outro hexágono adjacente a quem está lhe empurrando. Porém, é possível empurrar o Guerreiro marcado com um contorno azul. Além disso, o jogador que está comandando as Feras pode escolher o hexágono para qual sua unidade se moverá.

AGARRAR



Esta ficha permite que alguma unidade aliada (inclusive o QG) agarre uma unidade inimiga que esteja há 1 espaço da unidade que está agarrando, movendo-a para um hexágono adjacente à quem estiver agarrando.

A unidade agarrada só pode mover 1 espaço. Se houver mais de 1 espaço disponível adjacente à quem estiver agarrando, o controlador da unidade agarrada decide. O controlador da unidade agarrada **pode** girá-la durante este movimento. Unidades aprisionadas por redes não podem agarrar nem ser agarradas.

Exemplo de Agarrar:

O jogador das Feras joga uma ficha de agarrar em sua unidade (marcada com um contorno verde). Ele pode agarrar um dos dois Guerreiros da Polícia de Aço (marcados com contorno amarelo e azul). Ele escolhe o Cão de Defesa (marcado com contorno em amarelo). O jogador da Polícia de Aço só tem um lugar para onde pode mover a unidade, mas ele pode girá-la como parte deste movimento.

MOVER



Esta ficha permite que seu usuário mova uma unidade aliada para um hexágono adjacente livre e/ou gire-a livremente para qualquer direção.

TERROR



Usar esta ficha impede que seu adversário coloque alguma unidade no campo de batalha no próximo turno dele (contudo, ele ainda pode usar Fichas de Ação Instantânea, mover unidades, etc.).

CAÇAR



Esta ficha lhe permite escolher uma unidade aliada. Mova essa unidade e ataque com uma de suas bordas.

Tanto o movimento quanto o ataque são opcionais, mas você não pode alterar a ordem deles. Ou seja, se quiser mover, você precisa mover antes de atacar.

DÚVIDAS FREQUENTES

USANDO AS REDES

Se uma unidade de Rede for destruída, sua Rede afeta as outras unidades até o fim da fase de Iniciativa em questão, quando sua ficha for removida do campo de batalha. Durante a fase de Iniciativa na qual a unidade da Rede for destruída, as fichas afetadas não podem fazer suas ações. Essas fichas só poderão ativar nas fases seguintes (se possível).

Uma unidade desabilitada não pode se mover, portanto ela não pode ser empurrada.

Uma unidade de Rede pode ser empurrada, mas não pela unidade aprisionada por sua Rede.

Uma unidade de Rede pode desabilitar outra Unidade de Rede. Uma unidade de Rede desabilitada não afeta outras unidades.

Se duas unidades de Rede adversárias jogarem suas redes entre si, elas não se desabilitam. Em outras palavras, duas Redes apontadas uma para a outra anulam a função da adversária e as duas unidades passam a ser tratadas como sem rede (por exemplo, elas podem ser movidas normalmente com uma ficha de mover).



USANDO MÉDICOS

Médicos estão sempre ativos e você não pode optar por não usar sua habilidade.

O Médico absorve todos os danos causados pelo ataque de apenas 1 unidade inimiga (um ataque de uma borda em uma fase de Iniciativa); se várias unidades inimigas danificarem o alvo que está com o Módulo de Medico, seu controlador decide qual ataque ele absorverá.



DÚVIDAS FREQUENTES

Se o Médico estiver conectado a mais do que uma unidade e todas as unidades forem danificadas, seu controlador escolhe qual delas será salva pelo Médico.



Se uma única unidade estiver conectada a ao menos 2 Médicos, seu controlador escolhe qual Médico absorverá o dano quando ela for atacada.



Se tanto o Médico quanto sua unidade conectada forem atingidas ao mesmo tempo, o Médico é destruído primeiro e não consegue salvar a unidade.



DÚVIDAS FREQUENTES

Se uma unidade estiver conectada a um Médico, que por sua vez tem outro Médico conectado a ele (sem os dois médicos estarem interconectados), quando a unidade for atacada, o dano é absorvido pelo segundo Médico citado.



Se 2 Médicos estiverem interconectados (cada um deles com um ícone de conexão virado para o outro), o seu controlador decide qual deles absorverá os danos.



MAIS SOBRE A INICIATIVA

Nenhuma unidade pode ter sua Iniciativa reduzida abaixo de 0. Se alguma unidade tiver sua iniciativa reduzida abaixo de 0, sua Iniciativa continua sendo considerada como se fosse 0.

Não há limite para o máximo que uma Iniciativa pode alcançar.

Se uma unidade tiver vários ícones de Iniciativa, um Módulo que modifica a Iniciativa ajusta o valor de todos eles.



Se uma unidade atacar em mais do que uma direção (independente de os ataques serem do mesmo tipo ou diferentes) e ela puder atacar em mais do que uma fase de Iniciativa, ela faz todos os seus ataques em cada Iniciativa.



Uma unidade só pode atacar na fase correspondente à sua Iniciativa atual. Por exemplo, um Guerreiro com valor de Iniciativa 3 está desabilitado por uma Rede na fase de Iniciativa 3, mas nessa fase a rede é destruída. Na fase 2 o Guerreiro está liberado, mas ele não pode agir pois a fase de sua iniciativa (3) já acabou.

Uma unidade não pode fazer vários ataques durante uma única batalha por causa de mudanças no valor de sua Iniciativa.

Exemplos de Iniciativa alteradas:



O Cuspácido com Iniciativa 2 recebeu um bônus de +1 na Iniciativa pelo Módulo adjacente (agora sua Iniciativa é 3), permitindo que ele ataque na fase de Iniciativa 3. Se, na fase 3, o módulo que forneceu o bônus for destruído fazendo com que a unidade retorne à sua iniciativa original de 2, ela não atacará novamente quando chegar na fase de iniciativa 2.



Um Cuspácido com 2 de Iniciativa sofreu a redução de um Sabotador (um Módulo especial da Polícia de Aço), fazendo com que sua iniciativa agora seja 1 e impedindo que ela ataque durante a fase de Iniciativa 2. O Sabotador é destruído ao final da fase de Iniciativa 2. O Cuspácido agora tem 2 de Iniciativa, mas a fase de Iniciativa 1 já começou, o que significa que ele não atacará nesta batalha.



O Cuspácido com 2 de Iniciativa recebe um bônus de +1 Iniciativa graças a um Módulo adjacente, mas este Módulo foi aprisionado por uma rede e está temporariamente desabilitado (Cuspácido está com 2 de iniciativa de novo). A fase de Iniciativa 3 acontece e, durante essa fase, o Pacificador é destruído, fazendo com que o Cuspácido recupere seu bônus de Iniciativa (novamente com Iniciativa 3 agora). O Cuspácido não atacará durante o resto da batalha.

FERAS



CONTEXTO HISTÓRICO

As belezas naturais não existem mais. Apenas aqueles que aprenderam a se adaptar conseguiram sobreviver às tormentas da fome e do inverno nuclear. Os experimentos irresponsáveis dos Laboratórios de Moloch causaram novas mutações e eventualmente originaram as feras. Essas criaturas perversas circulavam pelo que restou da civilização e reivindicaram territórios com uma brutalidade inimaginável. Agora que elas controlam o território, as feras prendem e dilaceram todos que ousam se aproximar delas, sejam amigos ou inimigos.

O EXÉRCITO

O Exército das Feras é muito agressivo, focado em controlar vários espaços do campo de batalha. O problema é que seus ataques podem danificar suas próprias unidades. Você precisa ter mais cuidado do que o normal ao alocar suas unidades porque se o campo de batalha ficar muito apertado, as Feras começarão a se atacar. As Feras também possuem a maior Iniciativa entre todas as outras Facções, com seus Guerreiros tendo 4 de Iniciativa e seu QG tendo 1 de Iniciativa. Outro aspecto importante das Feras são os Módulos que as permitem se adaptar ao lutar contra unidades rápidas ou resistentes.

CONSELHO TÁTICO

Na preparação, se você colocar seu QG em um canto e deixar o Cérbero adjacente a ele, você deixa só 2 lados do seu QG desprotegidos. Se for o segundo a colocar seu QG, você pode fazer isso de uma forma que lhe permita colocar o Cérbero em uma posição onde ele possa atacar o QG inimigo desde o começo. A habilidade Fogo Amigo lhe permite criar uma cadeia com unidades que possuem a Iniciativa de Agonia para poder eliminar alvos distantes rapidamente.

DICAS AOS ADVERSÁRIOS

A chave para se defender das Feras é forçá-las a causar danos nas próprias unidades. Posicione seus Guerreiros e seu QG de forma que as Feras não consigam focar seus ataques somente em você. Cresça para dominar o campo de batalha enquanto protege suas unidades da destruição, além de evitar o início de uma batalha cedo demais.

Se possível, tente eliminar as unidades principais das Feras: o Cérbero, o Alpha e os Abutres. A perda dessas unidades enfraquecerá significativamente o Exército delas.

Se você estiver jogando com um exército focado na defesa, lembre-se de proteger seu QG para que ele não seja puxado para o centro do campo de batalha.





POLÍCIA DE AÇO

CONTEXTO HISTÓRICO

A Polícia de Aço é uma brigada nômade de fanáticos pela lei e pela ordem, trajados com uma armadura experimental de antes da guerra. Com produtos químicos incluídos na armadura e melhorias cibernéticas que ampliam as habilidades do organismo em troca da psique, os oficiais da Polícia de Aço automaticamente responderão a tudo que o programa identificar como ameaça ou crime. Eles aparecem subitamente e pacificam a área em meio a tiros e explosões. A legalidade imaculada que essas máquinas automatizadas forçam na região, rapidamente faz o povo das áreas recuperadas ansiarem pelo caos e anarquia de outrora.

DESCRIÇÃO DO EXÉRCITO

A vantagem do Exército é seu grande potencial para formar fortes posições de ataques (Módulos que aumentam a força e multiplicam os ataques) e suas unidades móveis capazes de ricocheteiar os ataques inimigos. Além disso, a habilidade de seu QG facilmente protege contra os ataques mais perigosos.

A desvantagem do Exército é que sua Iniciativa não é muito alta e ele possui apenas uma Ficha de Ação Instantânea de Movimento.

CONSELHO TÁTICO

O QG da Polícia de Aço não é muito útil no campo aberto, então é melhor colocá-lo em um canto, para ter uma forte parede de unidades cercando-o. A Rede de Aço deve ser lançada em fichas de inimigo que serão eliminadas na próxima batalha, para que a Rede de Aço possa ser devolvida rapidamente ao jogador. Veja também que o Exército não possui nenhuma Ficha de Ação Instantânea que te livre de uma situação difícil (como uma ficha de Sniper ou de Ataque Aéreo). Este seria o papel do Executor, que pode ser colocado diretamente em cima de um inimigo.

DICAS AOS ADVERSÁRIOS

A Polícia de Aço tem poucas unidades, mas não é fácil destruí-las. Sua responsabilidade deve ser controlar o campo de batalha. Foque principalmente em eliminar os Juizes. Embora seja difícil, a remoção deles enfraquece a Polícia de Aço consideravelmente.

Não permita que a Polícia de Aço crie linhas de unidades protegidas atrás de outras. Tenha em mente que seus módulos tipicamente possuem duas conexões, fazendo com que seja mais fácil para você ocupar os espaços que eles tentam fortalecer. Lembre-se, a Polícia de Aço tem dois Sabotadores, capazes de reduzir a velocidade dos seus guerreiros mais rápidos.



EXEMPLO DE JOGO

COLOCANDO OS QGS



Renato controla as Feras e joga primeiro. Ele decide colocar seu **QG** no centro do campo de batalha. Imediatamente ele também coloca o **Cérbero** adjacente a ele.

João, controlando a Polícia de Aço, coloca o **QG** em um canto para fazer com que seja mais fácil defendê-lo no futuro.

TURNO 1: FERAS



COMPRA:

Batedor .

(o jogador inicial compra apenas 1 ficha e não precisa descartar nada).

JOGANDO AS FICHAS:

Renato move o **Cérbero** em 1 hexágono e depois coloca o **Batedor** adjacente ao **Cérbero**, criando uma unidade rápida e móvel perto do seu **QG**, que é útil para a defesa.

TURNO 2: POLÍCIA DE AÇO



COMPRA:

Cão de Guerra  e **Oficial** .

(o segundo jogador compra duas fichas e não tem que descartar nada).

JOGANDO AS FICHAS:

João coloca o **Cão de Guerra** perto do seu **QG**, ocupando uma posição chave e apontado na direção do **Cérbero**. Ele também joga o **Oficial**, fortalecendo o **Cão de Guerra** e criando um ótimo espaço no canto para uma unidade à distância. Seu **Oficial** será destruído pelo **QG** das Feras, mas fortalecerá as unidades da Polícia de Aço até lá.

TURNO 6: POLÍCIA DE AÇO



COMPRA:

Predador , **Oficial**  e **Sargento** . João descarta o **Oficial**.

JOGANDO AS FICHAS:

Agora ele coloca o **Predador** e o **Sargento** em posições estratégicas para lançar um ataque poderoso no **QG** das Feras, pressionando as defesas de Renato e colocando o **QG** dele em perigo iminente.

TURNO 7: FERAS



COMPRA:

Batalha , **Agarrar**  e **Mover** .

Renato comprou 3 Fichas de Ação Instantânea e decide se beneficiar da regra da Compra Desafortunada. Ele descarta todas as 3 fichas e compra outras. Agora, ele compra uma ficha **Alpha**  e 2 fichas de **Enxame** .

JOGANDO AS FICHAS:

Renato descarta 1 **Enxame** e fica com as outras para este turno. Ele joga o **Alpha** e coloca o **Predador** em sua mira.

TURNO 8: POLÍCIA DE AÇO

COMPRA:

Executor , **Juiz**  e **Batalha** .

João precisa descartar 1 ficha, então ele descarta o **Juiz**.

JOGANDO AS FICHAS:

João reduz 1 ponto de vida do seu **QG** para usar a habilidade especial do **Executor**. Ele se coloca em cima do **Alpha**, destruindo e removendo essa ficha do campo de batalha.

A terceira ficha comprada foi a **Batalha** e agora a situação está favorável para ele. Esperar para um momento mais propício pode ser arriscado. João joga a ficha de **Batalha**. Seu turno termina e a **Batalha** tem início!

SEQUÊNCIA DE BATALHA

FASE DE INICIATIVA 3



A única unidade no campo de batalha com Iniciativa 3 é o **Cérebro** (marcado com um contorno vermelho). Ele ataca o **Juiz** e seu próprio **Batedor** (marcado com um contorno azul).

O **Juiz** (marcado com um contorno amarelo) ricocheteia o ataque do **Cérebro** e por isso o **Cérebro** e o **Batedor** recebem 2 danos e são destruídos.



FASE DE INICIATIVA 2

Todas as unidades com Iniciativa 2 (marcadas com um contorno em vermelho) atacam ao mesmo tempo:

Cão de Guerra destrói o **Inseto** (sua Agonia não é ativada porque o **Inseto** está aprisionado por uma Rede).

Predador ataca o **QG** das Feras e causa 2 danos.

Cuspácido (marcado com um contorno verde) não ataca, pois também está sob os efeitos de uma Rede.



FASE DE INICIATIVA 1

Todas as unidades com Iniciativa 1 (marcadas com um contorno vermelho) atacam ao mesmo tempo:

Abutre ataca e destrói o **Juiz**.

Executor ataca e destrói o **Buscador**.

Predador tem uma Iniciativa adicional concedida pelo **Sargento** e causa 2 danos ao **QG** das Feras.

O **QG** das Feras ataca e destrói o **Sargento** e o **Oficial**.

FASE DE INICIATIVA 0



Apenas o **QG** da Polícia de Aço tem Iniciativa 0, mas como não há nenhuma unidade inimiga adjacente ele não ataca.

CONSEQUÊNCIA



Após a batalha, Renato pode mover o **Abutre** para um espaço vazio. Ele decide movê-lo a um hexágono adjacente ao **QG** da Polícia de Aço.

Neste momento, a Polícia de Aço domina o campo de batalha e seu QG tem mais pontos de vida (18 a 16). Mas ainda tem muito jogo pela frente e Renato terá muitas oportunidades para virar a maré desta batalha.

Agora é a hora do turno do Renato.



CRÉDITOS

AUTOR DA POLÍCIA DE AÇO: Michał Oracz

AUTOR DA FERAS: Joanna Kijanka

LIVRO DE REGRAS: Jan Maurycy, Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

EDIÇÃO: Tyler Brown

ILUSTRAÇÕES: Mateusz Bielski

DESIGN DA FICHA DE DANO: Jakub Jabłoński

DESIGN DA FICHA E DO TABULEIRO: Michał Oracz

APOIO DA ARTE E DESIGN GRÁFICO: Radosław Dawid, Mateusz Kopacz

GERENTE DO PROJETO: Jan Maurycy

PRODUÇÃO: Damian Mazur, Grzegorz Polewka

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Michał Walczak, Rafał Szyma

Edição brasileira MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradução: João José Gois

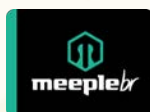
Revisão: Romir G. E. Paulino,

Dayana E. Moreira

Diagramação: Rodrigo Suemitsu

PORTAL GAMES.

Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów, Polónia
portal@portalgames.pl
<https://portalgames.pl/en/>



Glyp Games LTDA.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

SAC: atendimento@meeplebr.com

meeplebr.com

©2025 Portal Games Sp. z o.o. Neuroshima Hex & Portal Games. Todos os direitos reservados. Nenhum trecho do jogo Neuroshima Hex pode ser copiado ou reproduzido de maneira nenhuma, seja mecânica, química ou eletrônica, sem a permissão da publicadora.

Caro cliente, nossos jogos são montados com muito cuidado. Contudo, ainda é possível que sua cópia esteja faltando algo. Se este for o seu caso, sentimos muito. Entre em contato com nosso atendimento pelo email: atendimento@meeplebr.com

Nós sempre damos suporte aos nossos jogos mesmo depois de seu lançamento inicial. Ainda que nossos editores e colaboradores revisem e verifiquem com muito esmero cada material, é capaz que mesmo após meses ou anos após o lançamento surja a necessidade de fazermos alguma alteração, correção ou melhoria. Realizaremos as alterações necessárias aos materiais do jogo de acordo com as opiniões da comunidade do jogo e a experiência dos autores. O manual mais atualizado e alguns possíveis materiais adicionais (como mini expansões, promos, FAQ e etc.) podem ser encontrados em nosso site: <https://meeplebr.com/product/neuroshima-hex-battle>



LINKS ÚTEIS

<https://discord.gg/aWrFcUjbb>

Um servidor não oficial mas muito ativo dedicado ao jogo. Você encontrará dezenas de jogadores (a maioria Polonesa, mas há uma seção internacional), muitas ideias discutidas, expansões criadas pelos jogadores, convites para eventos e muitas outras informações.



Versão
digital oficial
disponível na
PLAY Store.



Versão digital
oficial para os
computadores
na **STEAM.**



Versão
digital oficial
disponível
na **APPSTORE.**