Micro Monsters rEwolucja

Rozszerzone zasady zdolności specjalnych do gry Micro Monsters.
Autorzy: Marco Maggi + Francesco Nepitello
Tłumaczenie: Bard Centrum Gier

Ciężko w to uwierzyć, ale są na świecie gracze, którzy traktują rozgrywkę w pchełki bardzo poważnie... Micro Monsters: rEwolucja to zestaw zasad dedykowanych tej garstce wybrańców: profesjonalnym zbijaczom, pchełkowym generałom, wojownikom pchełkowego pola bitwy!

Zdolności specjalne

Grając z wykorzystaniem zasad Micro Monsters: rEwolucja należy zignorować zasady dotyczące zdolności specjalnych z instrukcji do podstawowej wersji gry, a zamiast tego skorzystać z zasad opisanych poniżej.

Wrota

Znaczniki energii nie są wykorzystywane dla wrót. Jeżeli przeciwnik trafi bramę gracza, należy odwrócić ją na uszkodzoną stronę. Dwa trafienia oznaczają eliminację rasy z gry i przegraną!

Znaczniki Energii

Każdy z graczy rozpoczyna grę z trzema znacznikami energii. Na początku tury znacznik można wydać aby wezwać posiłki:

• Gracz może ożywić jednego ze swoich wyeliminowanych stworów i umieścić go obok swoich wrót. Następnie gracz rzuca kostką i normalnie rozgrywa turę.

Ważne! Niektóre mikro stwory potrzebują znaczników energii, aby użyć zdolności specjalnych. Warto dobrze przemyśleć moment użycia znacznika!

Rezultat rzutu kostką

Rezultaty rzutu kostką są trochę inne niż w podstawowej wersji gry:

• Po wyrzuceniu stwora na kostce, gracz sprawdza jego zdolność specjalną i co może za jej pomocą zrobić.

• Po wyrzuceniu symbolu zdolności specjalnej, gracz może poruszyć wybranego przez siebie stwora!

• Jeżeli gracz wyrzuci symbol stwora, a nie ma takiego stwora w grze, może poruszyć dowolnego stwora, ale nie uruchamia jego zdolności specjalnej.

BARD CENTRUM GIER

AUTOGATORY!

Motto: „Jedziesz! Jedziesz!"

Zielonoskóre podobne do gadów (a może to krokodyle mutanty!?) stwory na kółkach, łączą w sobie zimne instynkty gadów z uzależnieniem od prędkości godnym kierowcy rajdowego. Strzeżcie się niepozornego Żyrokajmana! Dwukołowego Krokościgacza!
I równie wielkiego co niebezpiecznego sześciokołowego Cykloteriona!

Żyrokajmany

Raz je widać, a raz nie! Żyrokajmany są małe, szybkie i lubią towarzystwo:

- **Jeżeli gracz wyrzuci symbol Żyrokajmana na kostce rusza go, po czym rzuca ponownie, a następnie rusza potwora, którego symbol wypadł (ignorując zdolność specjalną). Jeżeli w drugim rzucie wypadnie symbol zdolności specjalnej, gracz ma pecha i nie może się ruszyć drugim stworem!**

Krokościgacze

Niestabilne i niezgrabne, Krokościgacze jeżdżą po polu bitwy zygzakiem, jak pijane dinozaury. Jednak wszystko się zmienia kiedy są głodne!

- **Jeżeli w swoim ruchu Krokościgacz zbije wrogiego stwora, może poruszyć się jeszcze raz!**

Cykloteriony

Cykloteriony są jak wielkie zielone wieloryby na kółkach, nie jest łatwo przebić ich grubą skórę. Zdarza się nawet, że przeciwnik odbije się od jednego z tych zielonych kolosów:

- **Kiedy wrogi stwór zbije Cykloteriona, gracz Autogatorów rzuca kostką: jeżeli wypadł Cykloterion lub zdolność specjalna, Cykloterion nie ginie ponieważ przeciwnik się odbił (wrogi stwór wraca pod swoje wrota)!**

WIELKOMISIE!

Motto: „Stój Pan!"

Zakute w mosiężne pancerze ciśnieniowe Wielkomisie stanowią jedną z zagadek kosmosu: czy są to istoty żywe czy mechaniczne? Albo co gorsza, czy może są jakimiś konstruktami, armią wypchanych cyborgów? Uwaga na błyskające Oślepomisie! Braterskie Egzoplusze! Kto zdoła powstrzymać bezlitosne Pluszonatory!?

Oślepomisie

Bardziej irytujące niż sygnalizacja świetlna w godzinach szczytu, Oślepomisie mogą oszołomić przeciwników błyskami czerwonego światła!

- **Jeżeli na kostce wypadnie Oślepomiś, gracz rusza go, a następnie umieszcza żeton pułapki na wybranym stworze przeciwnika. Jeżeli przeciwnik wyrzuci na kostce tego stwora traci turę!**

Egzoplusze

Kolosalne kadłuby ze złotego metalu skrywają w środku miękkie pluszaki ze słabą samooceną... na szczęście Egzoplusze mogą liczyć na siebie nawzajem.

- **Jeżeli gracz poruszając Egzoplusza zbije stwora przeciwnika, natychmiast może poruszyć innego Ezgoplusza!**

Pluszonatory

Zbudowane z najlepszego brązu jaki misie mogą zdobyć, Pluszonatory wzbudzają strach, swoją odpornością na wrogie ataki.

- **Kiedy przeciwnik zbije Pluszonatora, gracz może odrzucić znacznik energii. Jeżeli to zrobi Pluszonator nie jest zbijany, a wrogi stwór wraca pod swoje wrota.**