

MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA 3.0 HEX! FAQ

v. 17.11b

Errata

Zniszczony Sztab jest zdejmowany na koniec segmentu inicjatywy, w której został zniszczony.

Jak któremukolwiek z graczy skończą się żetony do dobierania, powinno być: „Nie można wywoływać Bitwy w inny sposób niż poprzez zapełnienie planszy” zamiast: „Nie można zagrywać żetonów Bitwy”.

Bitwa nie należy do tury gracza, który ją wywołał.

W trybie drużynowym nie należy zmieniać wytrzymałości Sztabów. Zasada zmniejszająca wytrzymałość do 15 zostaje usunięta.

Przebieg rozgrywki

Czy można grać dwoma takimi samymi armiami przeciw sobie?

Nie, zasady tego nie przewidują, ale jeśli ktoś chce tak grać, to musi sam wyjaśnić wątpliwości, które powstaną.

Czy gracz ma prawo do wglądu do instrukcji podczas gry, w szczególności do opisu armii biorących udział w rozgrywce?

Tak.

Czy gracz ma prawo do wglądu do stosów żetonów odrzuconych swojego, jak i przeciwnika?

Tak.

Posiłki – Czy można grać z posiłkami bez Alternatywnego rozpoczęcia? Jeśli tak to czy wtedy w pierwszych dwóch turach gry dobieramy normalnie 1 i 2 żetony, 4 i 5 (o trzy więcej) czy po 6?

Można, dobieramy wtedy odpowiednio 4 i 5 (o trzy więcej).

Posiłki – Czy zmienia się zasada działania Tańca „odrzuć wszystkie posiadane żetony”, jeśli gramy z Posiłkami?

Tak, powinna brzmieć: „odrzuca trzy żetony, jeśli ma mniej od trzech, to odrzuca wszystkie”.

Posiłki – Czy na koniec gry, jeśli dobraliśmy już ostatni żeton, a mamy dobrane od 3 do 5 żetonów, to czy musimy odrzucić jeden z nich?

Nie.

Czy **rozmieszczanie Sztabów** jest traktowane jako tura gracza i czy wtedy można używać zdolności specjalnych sztabów? Czy w szczególności Missisipi może wtedy odepchnąć Sztab/Obiekt przeciwnika, Stałowa Policja zasieciować Obiekt, a Vegas przejąć i obrócić Obiekt?

Nie jest i nie można wtedy jeszcze z nich korzystać. Vegas przejmuje automatycznie, ewentualny obrót przejętej jednostki jest wykonywany na koniec rozmieszczania Sztabów.

Czy można skorzystać ze zdolności jednostki dopełniającej planszę lub innej po zapełnieniu planszy?

Nie można.

Bitwa – Czy Bitwa wywołana przez jakiegoś z graczy należy do jego tury?

Nie.

Bitwa – Jaka jest kolejność deklaracji podczas Bitwy w jednym segmencie inicjatywy: Klaun, Medyk, Wyrzutnia raket, Strzał snajperski, Kwatermistrz, Transformator Gaussa itp.?

Gracz, który wywołał Bitwę, decyduje o kolejności.

Ostatnia Bitwa – Kto wywołuje Ostatnią Bitwę? Gracz, któremu skończyły się jako pierwszemu żetony, rozpoczął sekwencje końca gry, czy gracz, który ostatni miał swoją turę?

Gracz, któremu skończyły się żetony, bo Ostatnia Bitwa jest integralną częścią sekwencji końca gry. Panowanie nad liczbą posiadanych żetonów jest częścią gry.

Bitwa Dogrywkowa – Kto wywołuje Bitwę Dogrywkową (Bitwa, którą się przeprowadza w razie remisu po Ostatniej Bitwie)?

Gracz, który jako ostatni miał swoją turę przed Ostatnią Bitwą.

Bitwa – Co, jeśli po Bitwie z zapełnienia giną tylko jednostki przeciwnika Death Breath, a na ich miejsce zostaną ożywione nowe, zapełniając plansze ponownie?

Rozgrywana jest kolejna Bitwa, zgodnie z zasadą Zapełnionej planszy, aż do momentu zwolnienia co najmniej jednego pola planszy, a w przypadku braku zadanych obrażeń w któreś z Bitew gra się kończy zaraz po niej.

Bitwa – Kto wywołuje kolejną Bitwę, którą spowodowało dostawienie po Bitwie jednostek Death Breath? Ten, co wywołał pierwszą Bitwę, wstawienie jest skutkiem poprzedniej Bitwy, czy gracz kierujący Death Breath, bo dzieje się to już po poprzedniej Bitwie i jest opcjonalne.

Gracz, który kieruje Death Braeth.

Ostatnia Bitwa – Co dzieje się, gdy po tym, jak jeden z graczy pociągnie ostatni żeton i wykona swoją turę, a następny gracz zapełni planszę i wywoła Bitwę, to czy zostaną rozegrane dwie Bitwy (z zapełnienia planszy oraz Ostatnia bitwa), czy tylko jedna?

Dwie.

Ostatnia Bitwa – Czy przed Ostatnią Bitwą można zachować żetony na ręce (maks. dwa), tak żeby je później wykorzystać w trakcie dodatkowej tury po remisie?

Tak.

Sekwencja końca gry – Czy powracający Bio-droid może przerwać rozpoczętą sekwencję końca gry?

Nie.

Czy zniszczony Sztab może wykonywać ataki oraz wspomagać sojusznice jednostki do końca Bitwy, w której został zniszczony?

Nie, Sztab jak każdą inną jednostkę należy zdjąć na koniec segmentu inicjatywy, w którym został zniszczony.

Ogólne

Inicjatywa – Czy liczba symboli inicjatywy na jednostkach oznacza liczbę ataków danej jednostki, czy tylko inicjatywy, w których może wykonać atak (jeśli jej nie straci)?

Tylko inicjatywy, w których może atakować.

Inicjatywa – Strefa – Czy jednostka podłączona do Strefy posiadająca sama z siebie więcej niż jedną inicjatywę wykona tylko jeden atak w zerze? Czy, skoro nie można obniżyć inicjatywy ataku poniżej zera, to najniższa inicjatywa spada do zera (pozostałe ataki są odpowiednio wyższych inicjatywach (co z jednostkami, które nie mają kolejnych inicjatyw, tylko np. 2 i 0)), a może wykonuje kilka ataków w zerze?

Tak, wykona tylko jeden atak w zerze.

Inicjatywa – Strefa + Szarża – Czy jeśli jednostka z cechą Szarża i co najmniej dwiema własnymi inicjatywami ataku, po udanym ataku wykona szarżę i znajdzie się w zasięgu Strefy, to czy wykona kolejny atak w zerowej inicjatywie (jeśli jakiś jej pozostał), czy skoro już co najmniej raz zaatakowała, to takowy traci?

Nie wykona.

Inicjatywa – Czy jednostka posiadająca dwa swoje ataki w 1 i 0 (Sędzia, Plaga) traci drugi atak po przyłączeniu do niego wrogiego modułu dającego -1 do inicjatywy?

Tak, wykona tylko jeden atak.

Inicjatywa – Dodatkowa inicjatywa – Czy dodatkowy atak (Sztab Posterunku, Matka itp.) następuje w kolejnej inicjatywie po zaistnieniu pierwotnego ataku, czy o jeden niższej od obecnego poziomu inicjatywy tego ataku?

O jeden niższej od obecnego.

Inicjatywa – Matka – Czy dwie Matki podpięte do jednej jednostki dodają dwie kolejne inicjatywy, czy tylko jedną?

Dwie, jeśli jest taka możliwość. W razie utraty jednej z nich traktuje się, że została utracona, ta co działa później.

Inicjatywa – Matka (Sierżant, Sztab Posterunku itp.) – Co z jednostkami posiadającymi swoje ataki nie w kolejnych inicjatywach, tylko np. 2 i 0 czy 3 i 1, czy wtedy dodatkową inicjatywę otrzymuje po swoich inicjatywach, czy też pomiędzy nimi? Co, jeśli do takiej jednostki podłączone są dwa moduły dodające kolejną inicjatywę?

Otrzymuje w pierwszej wolnej inicjatywie niższej od swojej najwyższej inicjatywy, drugi otrzymuje w kolejnej wolnej. W przypadku utraty jednego z bonusów traktuje się, że został stracony, ten co działa później.

Nieskończone combo DDM – Czy jeśli wpada atak o sile 1, to w wyniku niego powstaje nieskończenie wiele ataków o sile 1 czy jeden atak o sile nieskończonej?

Nieskończenie wiele ataków o sile 1, pancierz chroni przed każdym z nich.

Czy jednostka może wykonać więcej niż jeden atak z jednej ścianki w jednym segmencie inicjatywy? Skoro nieskończone combo DDM tak działa, a Roztrajacz i jednostki przekierowujące nie wykonują ataku – nie można ich sparaliżować.

Nie.

Więcej niż jeden atak w jednej inicjatywie z jednej ścianki a Medyk – czy Medyk może wchłonąć wszystkie ataki, czy tylko jeden z nich? Jest to wiele ataków, a pochłania tylko jeden, ale pochodzą one z jednej ścianki w jednej inicjatywie.

Tylko jeden z nich.

Czy śmierć jednego z Obiektów jest równoznaczna z wynikiem 0 dla Dancera?

Tak.

Czy jeśli w pojedynku Missisipi kontra Dancer w jednej Bitwie zginą jeden albo dwa z Obiektów oraz Sztab Missisipi, to czy taki remis jest traktowany jako 0:0 i Missisipi go wygrywa?

Tak.

Ruch – Czy można wykonać Obrót a dopiero po nim wykonać Ruch?

Zagrywając żeton Ruchu albo korzystając z Mobilności, czy modułu Ruchu wykonujemy: Ruch, Obrót albo jednocześnie Ruch z Obrotem. Nie można obrócić np. Agitatora i przejąc nim i obrócić jednostkę a dopiero potem wykonać Ruch.

Ruch, Obrót – Czy Obrót jest skokowy, czy ciągły? Np. czy można obrócić sieciarza, którego sieć jest skierowana na inną sieć i się znoszą o więcej niż jedną ściankę, czy od razu po minięciu się sieci zostanie zasieciowana.

Skokowo, więc można dowolnie obrócić.

Czy jednostka utrzymywana przy życiu przez Moduł (lub Sztab Nowego Jorku) dający wytrzymałość podczas ruchu (Ruch, Odepchnięcie, Roszada) ginie w trakcie ruchu czy dopiero jak przejdzie na nowe pole i zdąży np. zdetonować Minę?

Ginie po wejściu na pole, zdąży zdetonować Minę.

Czy można żetonem natychmiastowym **Paraliż** (Sharrash), sparaliżować żeton podłoża?

Nie można.

Czy **Promień** (Uranopolis) może niszczyć żetony podłoża?

Tak.

Czy można wystawić żeton podłoża, kiedy któryś z innych graczy zagrał **Terror**?

Nie można.

Czy można za cel działania żetonu natychmiastowego zadającego obrażenia (np. Bomba, Mała bomba, Promień) wybrać Sztab (któremu nie może zadać obrażeń) zamiast żetonu podłoża, na którym stoi?

Tak.

Odbicie – Kto wykonuje atak, jednostka rzeczywiście atakująca czy jednostka odbijająca? Dla kogo liczą się obrażenia w grze na punkty?

Jednostka wykonująca atak, Odbicie nie jest wykonaniem ataku.

Odbicie – Skoro Odbicie nie chroni przed odłamkami Klauna, to także nie chroni przed: Mad Bomberem, Pułapką, Toksyczną Bombą, Kwasomiotem, Fanatykiem?

Tak.

Czy odłamki Klauna, Mad Bombera, Pułapki, Kwasomiotu, Toksycznej Bomby, Fanatyka są atakiem?

Nie.

Czy można dopakować odłamki jadem z Bojlera?

Nie.

Czy odłamki powodują eksplozję Pułapki i Mad Bombera?

Tak.

Czy Klaun, Mad Bomber, Pułapka, Kwasomiot, Fanatyk mogą eksplodować, będąc sparaliżowane?

Nie. W przypadku Kwasomiotu Paraliż musi działać na jednostkę, która ma eksplodować, a nie na Inkubator.

Odbicie – Czy skoro odbity atak traci zdolności dystansowe, to czy Pancerz przestaje zmniejszać siłę tego ataku?

Nie.

Odbicie – Czy Paraliż wpływa na zdolność odbijania ataków?

Nie.

Czy **Egzekutor** może dokonać egzekucji na polu, na którym będzie sparaliżowany lub sieciowany?

Tak.

Zdolność **Szpieg** – Czy zasieciowana jednostka ze zdolnością Szpieg nadal korzysta z cudzych modułów?

Nie korzysta.

Zdolność **Szpieg** – Czy jednostka ze zdolnością szpieg musi stykać się z modulem działającym na całej planszy, aby korzystać z jego zdolności, a może w ogóle nie może z takich korzystać?

Musi się stykać.

Zdolność **Szpieg** – Czy jednostka ze zdolnością szpieg musi stykać się z modulem dalekiego zasięgu, czy wystarczy, że będzie w jego zasięgu?

Musi się stykać.

Zdolność **Szpieg** – Jak działa zdolność szpieg w przypadku negatywnych (karzących przeciwników) modułów (z rozróżnieniem, jeśli jest istotne na Agitatora i inne)? Działają one czy nie działają one na taką jednostkę?

Szpieg nie ma z nimi nic wspólnego, on korzysta tylko z tych dających bonusy.

Czy Skoper pozbawia Moduły cech ruchowych (Ruchu, Obrótu, Odepchnięcia), skoro w „normalny” sposób pozbawia cechy Podziemny?

Nie.

Czy Skoper pozbawia moduły cechy wytrzymałość, skoro w „normalny” sposób pozbawia cechy Podziemny?

Nie.

Czy zeskoperowane Pnące oddziałuje na całą Macierz?

Tak.

Czy w jednej inicjatywie Medyk może uratować dwie jednostki, jeśli sam jest podpięty do innego Medyka?

Tak.

Czy jednostka podłączona do dwóch Modułów dających Mobilność może wykonać ruch o dwa pola, jeśli po pierwszym ruchu straci kontakt z oboma Modułami?

Tak.

Czy jednostka wykonująca podwójny (albo większy) ruch otrzymany jako całość, to korzystając z Centrum Rozpoznania, otrzymuje jeden dodatkowy Ruch, czy jeden za każdy standardowy, który posiadała?

Jeden za każdy, który ma.

Czy jednostka wykonująca podwójny (albo większy) ruch otrzymany jako całość (Centrum Rozpoznania albo z dwóch Modułów dających Mobilność, jeśli można) może po wykonaniu części przysługującej jej ruchów wykonać akcję, a następnie dalej się poruszać, jak czyni to Nocny Łowca? W szczególności czy Agitator może przejąć jednostkę podczas takiego ruchu?

Tak, może, przerwać Ruch inną akcją danej jednostki (np. przejściem i obrotem jednostki Agitatorem) a później wznowić Ruch, ale nie można wykonać akcji inną jednostką.

Czy Sztab Sharrash może podczas ruchu o dwa pola zacząć albo pomiędzy nimi zrobić Podziemną roszadę?

Nie.

Centrum Rozpoznania – Czy korzystając z **Centrum Rozpoznania**, można podczas ruchu wykonać dwa obroty?

Tak.

Znaczniki jadu – „W przypadku sojuszu z armią, która posiada własne znaczniki Jadu (np. Neodżungla) pula znaczników Jadu jest wspólna.” a co w przypadku gdy Missisipi lub Neodżungla jest w sojuszu z inną armią, to czy pula znaczników Jadu jest wspólna, a Bojler daje jej bonus?

Tak.

Znaczniki jadu – Skoro pozostałe armie poza Missisipi i Neodżunglą posiadają zerowy limit znaczników jadu, to czy mogą po przejściu/zeskoperowaniu jednostki jednej z tych dwóch armii kłaść znaczniki jadu? I czy może jest różnica, bo zeskoperowany Bojler jest nadal Missisipi a przejęta przez Agitatora jednostka już nie?.

Nie.

Znaczniki paraliżu – Czy istnieje limit znaczników paraliżu?

Tak.

Znaczniki paraliżu – Co z armiami, które nie mają swoich znaczników, a przejmą lub zeskoperują moduły dające taką możliwość albo przejmą wojownika z taką zdolnością, to czy mogą korzystać ze znaczników Paraliżu? Czy jest różnica, czy zostały przejęte, czy zeskoperowane?

Nie.

Stalowa sieć – Czy Stalowa sieć może sieciować żetony podłoża?

Nie.

Stalowa sieć – Co dzieje się ze znacznikiem Stalowej sieci, gdy wraca do nas jednostka po przejściu, która została wcześniej przez nas zasieciowana?

Znacznik Stalowej sieci jest zdejmowany.

Macki – Co dzieje się za znacznikiem Macek (do naszej tury, bo wtedy możemy go zdjąć/przełożyć), gdy wraca do nas jednostka po przejściu, która została wcześniej przez nas zasieciowana?

Znacznik Macek jest zdejmowany.

Znaczniki jadu – Co dzieje się ze znacznikami jadu, gdy wraca do nas jednostka po przejściu, która została wcześniej przez nas zatruta?

Nie. Jednostka dalej jest zatruta.

Macki – Czy **Macki** również pozostają na jednostce, na której leżały wcześniej, jeśli ginie jednostka, która je rzuciła, a druga jednostka ze zdolnością macek nie mogłaby ich samodzielnie rzucić? Macki drugiej jednostki są skierowane na sieć sieciarza.

Tak.

Macki – Czy **Macki** spadają z Obiektu podczas tańca, jeśli dany Obiekt tańczył, czy jakkolwiek z Obiektów wykonał taniec?

Tylko jeśli dany Obiekt tańczył.

Macki – Czy **Macki** spadają po zagranie żetonu Ruchu na Obiekt?

Tak, jest to analogicznie, jak w przypadku Stalowej sieci.

Macki – Czy **Macki** może rzucić sparaliżowana jednostka?

Tak.

Sztab Vegas (pole A) przejął sieciarza (pole B) skierowanego na pole C sąsiadujące ze sztabem Vegas. Przeciwnik postawił na polu C sieciarza skierowanego na pole A. (Przy założeniu, że sieciarze są ze sobą sprzymierzeni (z jednej frakcji lub sojuszu)) Czy sztab Vegas będzie zasieciowany?

Tak.

Sieciarz sieciuje moduł Paszczy dający dodatkowe kierunki ataków sztabowi Mephisto, przy czym stoi obok ścianki, która otrzymuje właśnie atak, dodatkowo jest aktywny Wszczep dający Mephisto zdolność sieciowania we wszystkich kierunkach, w których atakuje. Czy sieciarz będzie zasieciowany?

Nie.

Sieciarz sieciuje **Inkubator** z żetonem dającym sieciowanie, przy czym stoi obok ścianki, Sztabu Mephisto, która posiada atak. Czy sieciarz będzie zasieciowany?

Nie.

Dwa sztaby Uranopolis i Vegas stoją koło siebie, a po obu stronach sąsiadując do obu stoją elektrosieciarze, z których każdy kieruje sieć na inny sztab, a na tego kierującego na sztab Uranopolis jest skierowane przejście. ALBO Dwóch elektrosieciarzy stoi koło siebie, po obu stronach sąsiadując do obu stoją sztaby Uranopolis i Vegas, sieciarze kierują swoje sieci na sztaby w taki sposób, aby na każdy ze sztabów była skierowana, chociażby jedna sieć oraz każdy z sieciarzy kieruje sieć na co najmniej jeden ze sztabów, a przejście jest skierowane na sieciarza, który na sieć skierowaną na sztab Uranopolis. w obu przykładach można zastąpić sztaby Agitatorem i jednostką ze zdolnością zasilania.

Żadna z tych jednostek nie będzie zasieciowana.

Co dzieje się, gdy na jedną jednostkę skierowani są dwaj Agitatorzy w tym jeden zeskoperowany? A co jeśli trzech w tym jeden zeskoperowany?

Dwie kontrole skierowane na tę samą jednostkę znoszą się wzajemnie (jednostka nie jest w tym przypadku kontrolowana przez żadnego Agitatora). Oczywiście, w przypadku trzech Agitatorów skierowanych na tę samą jednostkę dwie kontrole się zniosą, trzecia zadziała.

Czy można odpychać jednostki Uranopolis pozbawione zasilania? Czy należy je traktować pod każdym względem jak zasieciowane?

Nie można. Należy traktować je jakby były zasieciowane.

Czy **Ładunek wybuchowy** może niszczyć żetony podłoża?

Nie.

Czy **Ładunek wybuchowy** jest atakiem?

Tak.

Jeśli **Ładunek wybuchowy** jest atakiem, to czy można jego atak dopakować Bojlerem lub Śmietnikiem?

Tak.

Zatrucie – Czy powoduje detonację: **Pułapki, Mad Bombera**? I czy ma na to wpływ limit znaczników Jadu, jeśli nie mam wolnego znacznika Jadu, to czy był atak, czy nie?

Nie. Nie.

Sztab Vegas atakuje w 5 czy 6 kierunkach? Skoro Paszcza nie daje mu efektu (dodania w brakującego kierunku ataku) oraz w przypadku Mephista jest informacja, iż atakuje jedynie w 3 kierunkach, czego nie ma w przypadku Vegas.

Pięciu, nie atakuje ścianką z przejściem.

Czy jeśli jednostka poprzez Odepchnięcie zmienia Agitatorów, to może zostać powtórnie obrócona?

Tak.

Czy jeśli poprzez **Rosządę** zamieni się miejscami Agitatorów, tak że przejmują te same jednostki, które były przejęte przez nich wcześniej, to czy można obrócić ponownie przejęte jednostki?

Tak.

Czy jeśli zostanie obrócony **Agitator** o 360 stopni (np. poprzez moduł), to czy można obrócić powtórnie przejętą jednostkę.

Nie.

Uwolnienie – Jeśli na przejęty Obiekt skierowana jest sieć sieciarza Vegas, to ile ran otrzymuje Obiekt w razie wykonania tańca albo ruchu?

1, bo swoich jednostek sieciarz nie sieciuje.

Uwolnienie – Jeśli na przejęty obiekt skierowana jest druga Agitator, to ile ran otrzymuje Obiekt w razie wykonania tańca albo ruchu?

1, bo swoich jednostek Agitator nie przejmuje.

Uwolnienie – Czy można uwolnić się z sieci Dancer albo Obiekt spod sieci poprzez zagranie żetonu Odepchnięcie?

Tak.

Uwolnienie – Czy można uwolnić się z sieci Dancer poprzez zagranie Roszady z przeciwnikiem?

Tak.

Uwolnienie – Czy można uwolnić się z sieci Dancer poprzez użycie zdolności sztabu np. Odepchnięcie?

Nie.

Uwolnienie – Czy można uwolnić się z sieci Dancer poprzez użycie zdolności Sztabu np. Obrót, Ruch w celu poruszenia własnej jednostki, aby sieciowała Żółty Obiekt?

Nie.

Uwolnienie – Czy można uwolnić się z sieci Dancer poprzez użycie Świdra (Mephisto)?

Nie.

Uwolnienie – Czy można uwolnić się z sieci Dancer poprzez użycie Mglistych bagien?

Nie.

Uwolnienie – Czy można uwolnić się z sieci Dancer poprzez wykorzystanie Podziemnej roszady?

Nie.

Uwolnienie – Czy można uwolnić się z sieci Dancer poprzez wykorzystanie Modułu ruchu?

Nie.

Uwolnienie – Czy Obiekt żółty może uwolnić się poprzez dokonanie obrotu po zagraniu żetonu Ruchu w taki sposób, aby kierować swoją sieć na sieciarza, który go sieciuje?

Tak.

Uwolnienie – Czy można obrócić Obiekt przy pomocy żetonu Ruchu, kiedy jest zasieciowany, skoro można tego dokonać przy pomocy Tańca?

Tak.

Uwolnienie – Czy można zagrać na przeciwnika Odepchnięcie, Przyciągnięcie, Zasłonę dymną albo Roszadę z przeciwnikiem, kiedy jest pod siecią Dancer albo na Obiekt, który jest sieciowany?

Nie.

Przejęcie – Jeśli jednostka zapełniająca planszę jest kładzona na polu, na którym jest przejmowana, to czy na zakończenie Bitwy jest ona obracana, zgodnie z wolą właściciela Agitatora, zgodnie z zasadą, że jeśli Przejęcie nastąpi w czasie Bitwy, to na jej koniec można obrócić? Analogicznie, jeśli to Agitator zapełni planszę i ścianką z przejęciem będzie zwrócony na jednostkę, którą może przejąć, to obróci ją na koniec Bitwy?

Tak.

Ożywianie a Przejęcie – Co następuje najpierw Ożywianie jednostek czy obrócenie jednostek Przejętych podczas Bitwy, bo w obu przypadkach jest napisane „natychmiast po zakończeniu bitwy”? Co z nowo dostawanymi jednostkami (na polach, na których są przejmowane), bo one pojawiły się już po Bitwie?

Najpierw Vegas ma możliwość obrócić przejęte jednostki podczas Bitwy, potem Death Breath dostawia jednostki, następnie, jeśli dostawienie jednostek nie wywołało kolejnej Bitwy, Vegas może obrócić przejęte właśnie jednostki.

Terror a Ożywianie – Czy zagrany Terror blokuje możliwość wystawiania jednostek z cechy Sztabu Ożywianie?

Nie.

Ożywianie – Czy wykładanie znaczników ran na pola zabitych przez Death Breath przeciwników jest zdolnością Sztabu, czy cechą armii? Czy jeśli sztab Death Breath jest zasieciowany, to czy wyklada się znaczniki ran na polach, na których jednostki Death Breath zabiły przeciwnika?

Jest to cecha armii. Wyklada się.

Odbicie a Ożywianie – Czy gdy jednostka Death Breath zabije siebie samą (albo sojusznicą) poprzez Odbicie, to kładziemy na jej miejsce znacznik rany?

Tak.

Atak dystansowy Death Breath – Czy po zabiciu jednostki przeciwnika takim atakiem jest kładziony żeton rany?

Tak.

Atak dystansowy Death Breath + **Pożarcie** (Death Breath) – Czy jednostka zabita z takiego ataku może zostać Pożarta?

Tak.

Odbicie – Czy Mephisto sam się rani poprzez Odbicie?

Tak.

Świder (Mephisto) – Czy przenoszona jednostka może się obrócić, jeśli tak to czy robi to przed przeniesieniem, po przeniesieniu, czy może w jego trakcie?

Nie.

Czy Mephisto może użyć **Szczęk** (wywołać Bitwę) po tym, jak któryś którykolwiek gracz pociągnął ostatni żeton?

Nie.

Kolec – Czy jeśli jednostka z Kolcem jest atakowana również bezpośrednio przez Sztab Mephisto, to czy można wybrać, aby otrzymała zamiast normalnego ataku ze ścianki, atak z Kolca?

Tak, właściciel wybiera który z ataków zostanie wykony.

Kolec – Czy znacznik Kolca spada z jednostki na koniec Bitwy, jeśli Mephisto nie wykona podczas tej Bitwy ataku?

Tak.

Inkubator – Czy po aktywowaniu go dodaje daną zdolność wszystkim jednostkom danej armii, czy tylko Sztabowi?

Wszystkim jednostkom z wyjątkiem tych żetonów, przy których w opisie jest wprost napisane, że daje tylko sztabowi.

Inkubator + sieć + Ożywianie – Co następuje najpierw zdjęcie znacznika sieci z Inkubatora czy Ożywianie?

Zdjęcie znacznika sieci z Inkubatora.

Inkubator + sieć + Vegas – Czy zdolność sieciowania działa na sztaby przeciwnika, skoro sztaby nie mogą się wzajemnie atakować, z drugiej strony sieć nie jest atakiem?

Tak.

Czy można zagrać żeton Podmiana po tym, jak ktoś zagrał **Terror**?

Tak.

Czy można wykorzystać zdolność żetonów ze znakiem zapytania np. **Transporter** (Smart) czy **Pacyfikator** (Stalowa Policja), jeśli został zagrany **Terror**?

Tak.

Odpady – Czy dają dodatkowe obrażenia do każdego ataku (jak jest w instrukcji w tym np. strzał o sile 1 i pancerz; Zatrucie; itp.), czy tylko takiego ataku, który zadaje danej jednostce jakiegokolwiek obrażenia? Jeśli tak, to czy wówczas podpięty Bojler pod jednostkę z Zatruciem, doda kolejny znacznik jadu? Czy wtedy taki atak zostaje w całości wchłonięty przez medyka (np. Zatrucie)?

Do takiego, który zadaje sam jakiegokolwiek obrażenia.

Transformator Gaussa – Czy transformator Gaussa może w jednej Bitwie zmienić atak dwóm podłączonym jednostkom, czy tylko jednej?

Dwóm.

Transformator Gaussa / Kwatermistrz – Ograniczenie zamiany jednego kierunku i inicjatywy ataku na Bitwę jest dla danej jednostki czy kierunku działania modułu?

Dla jednostki.

Mutacja (sztab NY) – czy coś się dzieje, jeśli jednostka ze znacznikiem rany zostanie poruszona (Ruch, Odepchnięcie, Przyciągnięcie, Świder) z pola sąsiadującego z modulem dającym jej Wytrzymałość na sąsiednie pole z innym modulem dającym jej Wytrzymałość albo na inne pole z tym samym modulem, czy nic?

Nic, bo tu i tu ma dodatkową wytrzymałość.

Mutacja (sztab NY) – czy coś się dzieje, jeśli jednostka dająca wytrzymałość innym zostanie poruszona na inne pole sąsiednie z jednostką, która tylko dzięki niej pozostaje na planszy, w taki sposób, że będzie do niej nadal podłączona, czy nic?

Nic, bo nadal ma dodatkową wytrzymałość.

Czy moduły (oraz inne jednostki bądź kafle) zwiększające wytrzymałość jednostek działają na obiekty Dancer?

Nie.

Żetony podłoża – Czy można postawić żeton podłoża na innym żetonie podłoża?

Nie.

Zdolność Szpieg – Czy jednostka ze zdolnością Szpieg może korzystać z nie-modułowych zdolności sztabów: Obrót (DDM, Mephisto)?

Nie.

Zdolność Szpieg – Czy jednostka ze zdolnością Szpieg może korzystać z nie-modułowych zdolności sztabów: Odepchnięcie (Missisipi)?

Nie.

Zdolność Szpieg – Czy jednostka ze zdolnością szpieg może korzystać ze zdolności Podziemna roszada (Sharrash) (jeśli druga jednostka z cechą Szpieg uzyskała cechę podziemny lub moduł Podziemia został zeskoperowany przez sojusznika)?

Nie.

Przejęcie + Skoper – Co się dzieje, gdy dwóch Agitatorów kieruje na siebie przejęcie, a jeden z nich jest zeskoperowany przez Posterunek?

Zeskoperowany Agitator przejmuje drugiego Agitatora, bo ten drugi nie może przejąć swojej jednostki.

Czy wystrzelona rakietą z **Wyrzutni Rakiet** może wystrzelić na pole, a następnie zawrócić, przelecieć nad Wyrzutnią Rakiet i trafić w cel?

Tak.

Czy **Wyrzutnia Rakiet** może wystrzelić poza obszar gry, a następnie zawrócić i trafić w cel?

Nie. Pola poza obszarem danej gry nawet jak są (zewnątrzny krąg), to nie liczą się, Wyrzutnia Rakiet musi mieć przed sobą pole.

Zdolność Szpieg – Czy jednostka ze zdolnością szpieg może korzystać ze zdolności nietypowych sztabów przeciwnika jak: tworzenie macierzy, rzucanie stalowej sieci, przejmowanie, ożywanie?

Nie.

Czy medyk pochłania **Jad** lub **Paraliż** razem z obrażeniami?

Tak. Medyk pochłania cały atak pod warunkiem, że zostaną zadane jakiegokolwiek obrażenia.

Czy pancerz i wytrzymałość działają po zasieciowaniu?

Tak.

Czy siła ataku ma wpływ na liczbę kładzionych znaczników **Jadu**?

Nie.

Czy Medyk przejmuje cały atak, czy tylko jedno obrażenie?

Cały.

Czy sieć przenoszona przez **Kolec** działa przez cały czas, czy tylko w segmencie inicjatywy ataku Mephista?

Przez cały czas.

Czy jeśli jednostka Death Breath ginie po raz kolejny, to trafia do Puli zombi?

Tak.

Czy jedna jednostka może skorzystać wielokrotnie z tego samego modułu ruchu w jednej turze? Czy jest różnica, jeśli zmieni łapkę modułu?

Nie.

Transport (Uranopolis) – Czy możliwa jest następująca sekwencja wydarzeń: wyłożenie Transportu i podłączenie go do jednostki A -> obrót/ruch jednostką A -> obrócenie Transportu w kierunku jednostki B -> obrót/ruch jednostką B?

Tak.

Czy **Klaun** może zostać Pożarty (Death Breath), jeśli w tej samej inicjatywie eksploduje?

Tak, ale obrażenia, które otrzymuje z zewnątrz, muszą być śmiertelne.

Czy na miejsce zabitego **Klauna** przez jednostkę Death Breath, jest kładziony znacznik rany, jeśli w tej samej inicjatywie eksploduje?

Tak, ale obrażenia, które otrzymuje z zewnątrz, muszą być śmiertelne.

Czy **Klaun** może eksplodować, znajdując się na brzegu planszy?

Tak.

Czy znaczniki Ran kładzione przez Death Breath na polach po zabitych jednostkach przeciwnika mogą zostać zdjęte podczas Bitwy z innego powodu niż wykonanie Szarży? Czy w szczególności są zdejmowane z Dziury albo Toksycznej bomby, gdy eksploduje?

Nie.

Co się dzieje, gdy zraniona jednostka stojąca przy Module lub Sztapie dającym jej dodatkową wytrzymałość, która utrzymuje się tylko dzięki nim przy życiu, zostanie odepchnięta (tracąc bonus), ale natychmiast dostanie się pod działanie własnego Medyka albo była podłączona przed poruszeniem?

W tym przypadku jednostka natychmiast ginie i Medyk nie ma prawa zadziałać, ponieważ jednostka ta nie otrzymuje w danej chwili żadnej rany, a jedynie traci bonus (w tym wypadku bonus utrzymywał ją przy życiu). To ranna jednostka, a nie Medyk, jest zdejmowana z planszy.

Czy po użyciu żetonu **Podmiana** albo po podmianie żetonu **Transportera**, albo **Pacyfikatora** zdjęty żeton wraca na rękę?

Nie.

Czy **Kwatermistrz** działa na sztaby?

Tak, ale dalej nie mogą ranić innych sztabów.

Czy **Dziura** może wciągnąć jednostkę zasieciowaną?

Nie. Nie można poruszyć jednostki zasieciowanej.

Czy można położyć dwa **Kolce** na jednej jednostce?

Tak.

Czy można poruszyć jednostkę, poprzez sieciowane przez przeciwnika pole, wykorzystując podwójny ruch? Jeśli ma to znaczenie, to podzielić na różne sytuacje (Centrum Rozpoznania + Mobilność/Ruch, Mobilność + Ruch, Ruch x2, Mobilność x2, podwójna Mobilność).

Nie, chyba że dana jednostka posiada Sieć/Przejęcie (i obróci się we właściwą stronę), bo wtedy nie będzie sieciowana.

Czy można poruszyć jednostkę, poprzez pole, na które jest skierowane Przejęcie przeciwnika, wykorzystując podwójny ruch? Jeśli ma to znaczenie, to podzielić na różne sytuacje (Centrum Rozpoznania + Mobilność/Ruch, Mobilność + Ruch, Ruch x2, podwójna Mobilność).

Nie.

Czy można poruszyć jednostkę wymagającą zasilania, poprzez pole, na którym nie ma zasilania, wykorzystując podwójny ruch?

Nie.

Czy znacznik Stalowej sieci spada z Obiektu tylko po jego obróceniu wyniku zagrania na niego żetonu Ruchu?

Tak, w szczególności można wykonać pełny obrót.

Czy stan Uwolnienia Obiektów utrzymuje dłużej, czy tylko na moment wykonywania Tańca?

Tylko na moment wykonania Tańca, wyjątek stanowi Obiekt Żółty, który jeśli obróci się swoją siecią w stronę jedynego sieciarza, który go sieciuje to nie będzie sieciowany.

Czy znacznik **Paraliżu** spadnie z Obiektu po zagraniu na niego żetonu Akcji?

Nie.

Czy **Skoper** oddziałuje na Motocyklistę, pozbawiając go cechy modułu, jak w przypadku Obiektów?

Tak.

Czy **Szpieg** może korzystać z cech modułowych Motocyklisty jak w przypadku Obiektów?

Tak.

Czy do użycia **Łańcucha** obie jednostki nie mogą być zasieciowane lub sparaliżowane, czy wystarczy tylko jedna?

Tak, obie nie mogą być zasieciowane lub sparaliżowane.

Czy można rzucić **Łańcuch** pomiędzy swoją a cudzą jednostką?

Nie.

Czy **Medyk dystansowy** może przejąć obrażenia, jeśli sam ginie w tej samej inicjatywie?

Nie.

Czy **Medyk dystansowy** może przejąć obrażenia, jeśli jednostka, którą ratuje, otrzymuje więcej niż: jeden atak w jednym segmencie inicjatywy?

Tak, ale przejmuję tylko jeden atak zadający obrażenia, a pozostałe są skuteczne.

Czy na jedną jednostkę można rzucić więcej niż jedną **Sieć dystansową**?

Tak.

Czy podczas Tańca Obiekt, który wychodzi spod **Sieci dystansowej**, otrzymuje rany za każdy jej znacznik?

Tak.

Czy jednostki Death Breath trafiają do Puli Zombie, jeśli zginą od Żetonu natychmiastowego?

Tak.

Czy Vegas może użyć **Sieci dystansowej**?

Nie.

Rozgrywki wieloosobowe

Czy w grze wieloosobowej na punkty działają następujące zdolności: **Leczenie (Dancer)** oraz **Pożarcie (Death Breath)**? Jeśli tak to w jaki sposób?

Zmniejsza punkty zdobyte przeciwnikom, gracz wybiera któremu (którym) graczom zmniejszy punkty.

Jak liczone są punkty w grze wieloosobowej na punkty dla Dancera? Każdy Obiekt osobno czy wspólnie? Wygrywa grę: jak suma punktów dojdzie do 20 czy 30, a może jak jeden z Obiektów uzyska 10?

Wspólnie, do 20.

Rozpoczęcie gry drużynowej – W instrukcji jest napisane, że Dancer wystawia się jako pierwszy a Vegas ostatni czy zatem nie mogą one być w jednej parze w grze drużynowej, bo wtedy warunek ten nie będzie spełniony, jeśli gracze tej samej drużyny mają się ruszać naprzemiennie?

Jest to wyjątek, faza rozstawiania Sztabów nie jest turą gracza, więc najpierw rozstawia się Dancer a jako ostatni Vegas, natomiast tury gracze wykonują naprzemiennie, poczynając od gracza kierującego Dancerem.

W instrukcji w opisie trybu drużynowego jest napisane, że Sztaby zaczynają z 15 wytrzymałości, natomiast w opisie Dancera jest informacja, że może leczyć sojusznicy Sztab do 20. Nie ma też informacji o ewentualnym zmniejszeniu początkowej wytrzymałości obiektom, co daje im dodatkową przewagę. Jak powinno się grać w trybie drużynowym z Dancerem?

W trybie drużynowym nie powinno się zmieniać wytrzymałości Sztabów.

Czy po wyeliminowaniu jednego z graczy w grze wieloosobowej z końcem Bitwy, w której zginął, są zdejmowane znaczniki należące do armii tego gracza?

Pozostają jedynie znaczniki Jadu oraz Paraliżu i Sieci dystansowej, jeśli Sztab został zniszczony nie podczas Bitwy oraz te należące do przejętych Jednostek.

Sztab Vegas (pole A) przejął sieciarza (pole B) skierowanego na pole C sąsiadujące ze sztabem Vegas. Przeciwnik postawił na polu C sieciarza skierowanego na pole A. (Przy założeniu, że sieciarze są z wrogich frakcji) Czy sztab Vegas będzie zasieciowany?

Nie.

Inkubator + sieć + Agitator + Kwatermistrz (+Transformator Gaussa) – Czy zdolność sieciowania działa na odległość w przypadku ataku dystansowego sztabu?

Nie.

Czy podczas gry drużynowej sojusznik DDM lub Mephisto może w swojej turze również obrócić jedną ze swoich jednostek? Co w przypadku sojuszu z Missisipi i odpychaniem.

Nie.

Czy zasada **Oddech śmierci** działa również w grze drużynowej (w której bierze udział Missisipi), jeśli tak to w jaki sposób?

Tak, ale tylko wtedy gdy w jednej Bitwie zginą wszystkie Sztaby (w przypadku Dancera wystarczy, że zginie jeden z Obiektów).

Czy grając w sojuszu z Molochem, Agitatorzy przejmują jednostki Molocha?

Nie.

Czy będąc w sojuszu z Molochem, można skorzystać z Roszady z przeciwnikiem, aby zamienić miejscami naszą jednostkę z jednostką Molocha?

Nie.

Czy w grze drużynowej można używać żetonów **Roszady** i **Obrotu** na jednostki sojusznicze?

Nie.

Czy można **Odepchnąć** jednostkę przeciwnika od sojuszniczej?

Nie.

Czy **Centrum Rozpoznania** działa na sojusznicze armie?

Tak.

Centrum Rozpoznania a Podwójna Mobilność / Podwójny Ruch – O ile pól będzie mogła poruszyć się jednostka korzystająca z Centrum Rozpoznania posiadająca cechą Podwójna Mobilność czy skorzysta z żetonu Podwójnego Ruchu?

4.

Czy zeskoperowany moduł działa na sojusznicze armie właściciela Skopera?

Tak.

Czy **Podziemia** działają na sojusznika?

Tak, ale nadal Sztab Sharrash może wykonywać Podziemną Roszadę tylko se swoimi jednostkami.

Czy moduły Mephista działają na sojusznika?

Tak.

Czy **Wszczepy** działają na sojusznika?

Nie.

Czy **Medyk dystansowy** działa na jednostki sojusznicze?

Tak.

Czy Vegas może używać zeskoperowanego **Szefa** przez sojusznika, bo zeskoperowanego przez własny **Skoper** powinien?

Tak.

Dodatki niearmijne

Karty Taktyki – Taktyka – Czy użycie tej karty wliczane jest do limitu użycia dwóch żetonów na turę?

Nie.

Przewoźnicy – Czy użycie tego żetonu wliczane jest do limitu użycia dwóch żetonów na turę?

Nie.

Przewoźnicy – Czy można wykonać dwa Obroty, czy tylko jeden?

Dwa.

Co z **żetonami wspólnymi** wystawianymi na początku gry, czy jeśli gramy na powiększonym obszarze gry, to można je wystawiać na drugim pierścieniu, który normalnie jest zewnętrznym? Jak na to wskazują zasady czy tylko tam, gdzie wskazuje grafika na rewersie żetonu?

Nie, nie można. Wystawiamy je na pierścieniu wokół środka.

Czy **jednostki wspólne** mogą odpychać jednostki przeciwnika?

Nie mogą odpychać.

Czy **jednostki wspólne** mogą korzystać jednocześnie z Modułów wszystkich graczy, czy tylko z aktywnego i jego sojuszników?

Wszystkich.

Czy **jednostki wspólne**, jeśli zginą, trafiają do Puli zombie?

Nie.

Czy Obiekty Dancer mogą korzystać z Modułów wspólnych, skoro nie mogą korzystać z sojusznicznych?

Tak.

Czy **żetony niczyje** mogą atakować **żetony wspólne**?

Nie.

Czy **żeton kontrolowany**, póki nie jest kontrolowany przez któregoś z graczy, atakuje **żetony wspólne**?

Nie.

Czy **żetony kontrolowane i wspólne** stają się częścią **macierzy**?

Tak.

Pożarcie (Nocny łowca) – Czym się różni unicestwienie od zginienia?

Niczym.

Pożarcie (Nocny łowca) – Czy odbicie odbija pożarcie?

Tak.

Pożarcie (Nocny łowca) – Czy medyk chroni przed unicestwieniem?

Tak.

Pożarcie (Nocny łowca) – Czy można pożreć żeton podłoża?

Nie.

Pożarcie (Nocny łowca) – Czy powoduje detonację Pułapki i Mad Bombera?

Tak.

Pożarcie (Nocny łowca) – Czy zadaje jedną ranę obiektom Dancer, czy nie jak podobnie aktywowana zdolność **Egzekutora (Stalowa Policja)**?

Zadaje jedną ranę.

Pożarcie (Nocny Łowca) – Czy **Bio-droid** (Smart) wraca na wierzch stosu dobierania, kiedy zostanie unicestwiony?

Tak.

Pożarcie (Nocny łowca) – Czy jednostka Death Breath po unicestwieniu trafia do Puli zombi?

Tak.

Nocny Łowca – Co się z nim dzieje jak zginie?

Odpada z gry.

Nocny Łowca / Przewoźnicy a Centrum rozpoznania – O ile pól może zostać poruszony Nocny Łowca przy wykorzystaniu Centrum rozpoznania w jednej turze, o 3 czy 4? Skoro można dzielić jego podwójną Mobilność.

4

Zabójca – Czy jak któremuś z graczy skończą się żetony, to można jeszcze aktywować Zabójcę, skoro nie można już zagrywać żetonów Bitew?

Można.

Zabójca – Czy można aktywować Zabójcę żetonem **Rozkazu**?

Tak.

Generator Pola – Co się stanie, gdy przejmie go Vegas z innej strony niż przyłączenie?

Będzie się liczyć jako jednostka Vegas, ale żeby działało pole, musi być podłączone przyłączeniem.

Generator Pola – Jeśli zostanie przejęty przez Vegas z innej strony niż przyłączenie i nie obróci go odpowiednio, to czy wtedy pole będzie wyłączone?

Tak.

Czy przejęcie Vegas jest silniejsze niż przyłączenie?

Tak.

Czy **Pole** jest atakiem? Jeśli tak, to czy może spowodować detonację Pułapki lub Mad Bombera?

Nie.

Czy **Odbicie** odbija **Pole**? Jeśli tak, to czy je wyłącza, jeśli stoi na sąsiednim polu?

Nie, bo nie jest atakiem.

Kafle terenu – Pola na kaflach terenu liczą się jako wolne pola czy puste pola?

Jako puste pola.

Kafle terenu – Czy można na nich kłaść żetony podłoża? Jeśli tak, to czy można je kłaść na Górach?

Tak, ale na Górach nie.

Wzgórza – Czy **Shotgun** stojący na **Wzgórzach** też może pomijać jednostki przeciwnika na linii strzału?

Nie, analogicznie do gausa.

Wzgórza – Czy **Wyrzutnia rakiet** stojąca na **Wzgórzach** też może pomijać jednostki przeciwnika na linii strzału?

Tak.

Czy **Gauss** z cechą Strzał snajperski może pominąć wybraną wrogą jednostkę na linii strzału?

Nie.

Góry – Czy Góry blokują także działanie Modułów dalekiego zasięgu?

Tak.

Góry – Czy Góry blokują także działanie Sieci dystansowej?

Tak.

Góry – Czy Góry blokują także działanie Łańcucha?

Tak.

Góry – Czy obszar działania Bomby i Małej Bomby może wejść na Góry?

Nie.

Góry – Czy Promień może zadawać obrażenia jednostkom (żetonom, jeśli się okaże, że zadaje jednak żetonom) po obu stronach Gór?

Nie.

Góry – Czy Góry liczą się jako zajęte pola na potrzeby wywołania Bitwy poprzez zapełnienie?

Tak.

Góry – Czy Wyburzacz może atakować zza Gór?

Tak.

Mgliste bagna – Czy można podczas korzystania ze specjalnej zdolności Mglistych bagien obrócić jednostkę? Czy pola zajęte przez żetony podłoża uznaje się za zajęte?

Nie można obrócić. Musi być puste niezajęte nawet poprzez żeton podłoża.

Mgliste bagna – Czy zużywają całą mobilność lub żeton ruchu, czy tylko jeden punkt ruchu?

Jeden punkt ruchu, bo wykonuje się specjalny ruch, a nie w zamian.

Czy jeśli zginie **Najemnik**, który należał do Death Breatch, to czy trafia do puli zombi? Co w przypadku kiedy był w momencie śmierci przejęty przez Agitatora?

W obu przypadkach tak.

Czy moduł wspólny Baza transportowa wpięty do Macierzy może sam siebie poruszyć?

Tak.

Czy z **Zabójcy** spada żeton **Paraliżu** po zagraniu na niego żetonu Bitwy?

Nie.

Kafle terenu – w instrukcji brak informacji na temat ich wystawiania.

Przed grą należy wspólnie zdecydować czy i jakich kafli terenu użyjemy i po której stronie. Następnie należy ułożyć je w taki sposób, aby w całości mieściły się na obszarze gry. W przypadku użycia kafla Gór w grze dla powyżej dwóch graczy zaleca się zwiększenie obszaru gry o dodatkowy pierścień. Kafle terenu mogą się stykać ze sobą.

Najemnicy z Alabamy – w jaki sposób wybierani są Najemnicy na początku gry?

Wybieramy ich po wybraniu armii, robimy to w kolejności od gracza rozpoczynającego. Wykonywane jest to w sposób jawny, choć możemy zdecydować, że robimy to w sposób losowy. Tak samo należy zdecydować czy w grze na dwie osoby wybieramy po jednym, czy dwóch Najemników. Jeśli gramy na losowy wybór to możemy podejrzec (chyba że zdecydujemy inaczej) i w grze na dwóch Najemników wybrać, którego dobieramy.