

## ПАРТИЗАНИ\*



Вони вважають, що Доктор — остання надія людства. Ніхто не знає **Молоха** так добре, як він. Коли Доктор не веде розмову дуель з **Молохом**, він направляє всю свою енергію на контроль мережі **Партизан**, створення нової зброї та тактики. Бункер Доктора захищений глибоко під землею — його координати невідомі. Навіть якщо чужинець заблукає неподалік, його зустрінуть охоронці, гармати, міни, пастки та ще десяток різних систем безпеки, які захищають бункер.

**Партизани** розміщують на полі приховані жетони пасток — їх активують, коли на них переміщуються ворожі загони. Це дозволяє ефективно захищати штаб і добре контролювати поле. Армія **Партизан** також містить потужні модулі та дві гармати Гаусса. Вона досить гнучка й може стати справжнім викликом у дуелі проти будь-якого суперника.

\*Ця ексклюзивна армія доступна тільки в мобільному застосунку «Neuroshima Hex».

## МАШИНА СУДНОГО ДНЯ\*



**Машина судного дня** — це автоматизована смертоносна пастка. Інтелектуальна система безпеки, яка захищає секретну базу, сховану в радіоактивних пустках. Алгоритм **Мащини судного дня** наказує їй знищувати будь-якого чужинця — людину, мутанта або робота **Молоха**. Що ховається за такою потужною системою захисту?

**Машина судного дня** — це армія з потужною бойовою силою. Більшість загонів мають дальні атаки в різних напрямках. Також є кілька загонів, які можуть перенаправляти промахи в потрібному напрямку. Штаб **Мащини судного дня** дає змогу швидко розвертати 1 загін, а потужну оборону забезпечують дистанційні медики та броньовані загони.

**Машина судного дня** — одна з найкращих армій для гравців, які люблять створювати потужні комбінації зі своїх жетонів, бо жодна інша армія не атакує так, як **Машина судного дня**.

\*Це промоармія, вона не має звичайного видання в коробці.

## ВЕГАС



На відміну від інших міст США, **Вегас** майже не відчув згубного впливу війни. Місто досі залишається одним з небагатьох осередків цивілізації — рівень життя тут набагато вищий, ніж на більшій частині зруйнованого континенту. Протягом років люди звідусіль стікалися до **Вегаса** в пошуках розваг та ілюзії нормального життя. Місто також стало меккою для різних злочинців, які гадали, що у **Вегасі** можна легко заробити грошенят. Сьогодні всі знають, що в цьому місці можна отримати будь-що — якщо, звісно, ви можете за це заплатити. Сила **Вегаса** не в потужній армії чи важкому озброєнні, а в його багатстві, умінні програмувати машини та маніпулювати людьми.

**Вегас** — це армія з найслабшими загонами. Її сила полягає в штабі та модулях, здатних брати під контроль загони суперника. Армія **Вегаса** керує захопленими загонами так, ніби вони належать їй — і в слушний момент може використати їх для захисту або підступної атаки. У такий спосіб армія **Вегаса** легко усуває найбільші загрози суперника. Щоб успішно грати проти цієї армії, треба мати чималий досвід. Унікальні механіки армії **Вегаса** можуть дуже сильно здивувати.

## ГІЛЬДІЯ ТОРГОВЦІВ

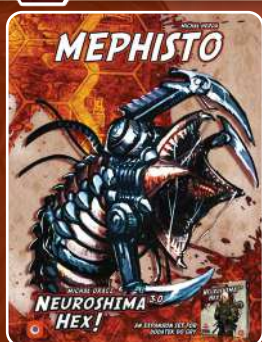


Ніхто не ставився до **Гільдії торговців** серйозно, адже це така армія без території, без прапорів, без кочового натовпу бійців на тюнінгованих машинах? Утім, коли ще один мандрівний торговець зникає безвісти, виявляється, що його програна ставка — валюта на цій землі — насправді належала його товаришам... У таких випадках **Гільдія** збирає ставки для помсти й потім відправляє бійців, які під її прапором заходять на цю територію з місією. Ви здивуєтеся, як швидко можна опанувати науку загарбання нових земель. Зрозуміти владу ставок і тих, хто ними торгує.

**Гільдія торговців** додає в гру нову механіку — керування ресурсами. Під час фази взяття жетонів гравець вирішує, які загони скинути в обмін на ставку, а за які заплатити й розмістити на полі. **Гільдія** має різноманітні потужні загони, однак через їхню високу вартість не всі з них будуть розміщені під час гри. Також деяким загонам треба постійно платити зарплату, бо ті, кому не платять, залишають поле битви.

**Гільдія торговців** — це армія для досвідчених гравців, яка використовує багато механік, доданих в інших доповненнях, і пропонує справжній виклик.

## МЕФІСТО

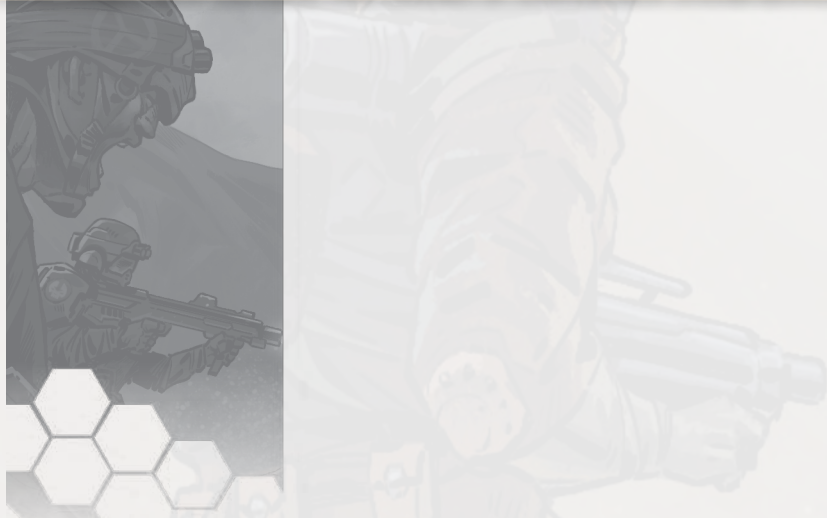


Аномалії, що виникли внаслідок вибухів радіоактивних бомб, породили потвор, про яких навіть і мріяти не могли довоєнні вчені. **Мєфісто** — це гігантський хробак, унікальне поєднання плоти й сталі, здатне загрозувати навіть добре озброєним військовим експедиціям. Заражені кратери здаються привабливим способом скоротити шлях або пошукати цінні ресурси, однак частіше вони стають місцем поховання непроханих гостей. Коли ворог заходить на територію **Мєфісто**, битва завжди відбувається за правилами монстра, і на ворога чекають безліч підступних пасток. Битва з однією істотою буде важчою за битву з цілою армією!

**Мєфісто** — це армія з механікою, яка найбільше відрізняється від інших. Армія містить лише одного воїна — штаб, який на початку гри досить слабкий. Однак під умілим керівництвом гравця можна розмістити на полі додаткові імпланти та модулі, які посилять армію і дадуть нові здібності. **Мєфісто** чудово контролює поле, але гравець повинен пильно стежити, щоб імпланти, які посилюють штаб, не були знищені атаками ворога.

**Мєфісто** — це армія для найдосвідченіших гравців. Вона додає багато нових механік і взаємодій і може стати справжньою загрозою для суперників, якщо ви опануєте її.

## ...ЩЕ БІЛЬШЕ АРМІЙ У МАЙБУТНЬОМУ!



# НОВІ ПРИГОДИ У СВІТІ «NEUROSHIMA HEX»

Якщо ви вже добре вивчили базову гру й шукаєте нового виклику або бажаєте спробувати нові тактики, ми радимо вам придбати різноманітні доповнення з новими арміями. Кожне доповнення містить 35 нових жетонів і буклет з особливими правилами. Ви можете купити будь-яке доповнення — кожне з них сумісне з базовою грою — або скористатися цим посібником по арміях, щоб зробити зважений вибір.

📱 Мобільні загони

🔧 Модулі

🎯 Дальні атаки

👤 Велика кількість воїнів

👉 Близькі атаки

👉 Високе значення ініціативи

👁️ Контроль поля

🛡️ Захист

⚡ Особливі механіки

👤 Завдання великої кількості пошкоджень

1 Легка для вивчення армія

2 Нормальна для вивчення армія

3 Складна для вивчення армія

## НЬЮ-ЙОРК



**Нью-Йорк** встояв. Зруйноване атомними бомбардуваннями, а потім перетворене на фортецю в руїнах, місто все ще бореться за ідеали вільної Америки. Зараз **Нью-Йорк** став столицею невеликої однойменної держави і розпочав хрестовий похід за відновлення колишнього людського світу. Водночас він узурпував владу в Америці й знищив усіх своїх суперників, з якими стикнувся. Знову й знову **Нью-Йорк** відправляє війська та експедиції в пустки на пошуки нових ресурсів і довоєнних технологій. Також їм наказано вербувати корисних людей, яких вони зустрічають на своєму шляху. Саме місто стало укріпленою поліційною державою, одним з небагатьох безпечних місць у зруйнованому світі, де за мир доводиться платити покорою.

Армія **Нью-Йорка** зосереджена на захисті власного штабу. Суміжні зі штабом загони отримують 1 додаткову міцність. Залежно від армії суперника, штаб можна розмістити на краю або в самому центрі поля. Гравець за **Нью-Йорк** отримує доступ до потужних модулів і великої кількості нових загонів: снайперів, солдата з рушницею, ракетометника, мін і шпигунів, які можуть використовувати модуль суперника. Незважаючи на ці нововведення, армія **Нью-Йорка** легка для вивчення.

## РОЗУМНИК



**Розумник** — це частина **Молоха**, яка добралася до південної околиці континенту. Після численних битв з людьми його було відрізано від материнської матриці. Згодом **Розумник** знайшов притулок глибоко в **Неоджунглях**. З кожним днем **Розумник** усе менше нагадував **Молоха**. Він повністю проігнорував директиви електронних мізків **Молоха** й почав виробництво дивних створінь — напівмашин, напівбіологічних організмів. Серед його творінь — самовідновлювані біодроїди та паразитичні мікророботи, оснащені технологічно просунутим електромагнітним озброєнням. Більшість баз **Розумника** приховані глибоко під землею. Усе, що там відбувається, оповите завісою таємниці й залишається невідомим як для людей, так і для **Молоха**.

Усі суміжні зі штабом **Розумника** загони отримують здібність мобільності. Це дає змогу армії легко пристосуватися до дій суперника, одночасно переміщуючи кілька загонів. Армія **Розумника** містить багато бійців із сіткою і гармат Гаусса, здатних ефективно зруйнувати будь-який бункер. Також армія має дуже сильний набір жетонів миттєвої дії, зокрема тих, що не дають противнику розміщувати нові загони на полі. За армію **Розумника** можна грати вже з перших партій — це складний суперник для всіх армій з базової гри.

## СТАЛЕВА ПОЛІЦІЯ



**Сталева поліція** — це мандрівна бригада фанатиків закону й порядку, закута в довоєнну експериментальну силову броню. Хімічні речовини, що виділяються з броні, і кібернетичні вдосконалення підвищують можливості їхнього організму за рахунок психіки. Офіцери **Сталевої поліції** автоматично реагують на будь-що, ідентифіковане програмою як загроза чи злочин. Вони з'являються нізвідки й під гуркіт вибухів і безперервні черги пострілів швидко угамовують правопорушників. Диктат законності, який ці автоматизовані машини насаджують усюди, змушує людей на відвоєнованих землях сумувати за старими часами хаосу й анархії.

Більшість солдатів **Сталевої поліції** — це воїни з дальніми атаками, які, зайнявши вигідні позиції, можуть контролювати все поле. Також здібність штабу дає змогу нейтралізувати сіткою будь-який загін на полі, зазнавши 1 пошкодження. Загони **Сталевої поліції** важко знищити — крім звичайної броні, деякі загони мають здібність відбиття, яка перенаправляє постріли назад у нападника.

**Сталева поліція** — це чудовий вибір для гравців, яким подобається керувати невеликою групою потужних загонів.

## ЧУДОВИСЬКА

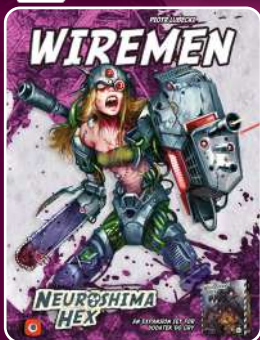


Ті, кого раніше називали дивом природи, зникли. Лише поодинокі особини змогли пристосуватися і пережити муки голоду та ядерної зими. Нерозважливі експерименти в лабораторіях **Молоха** призвели до жажливих мутацій і народження чудовиськ. Ці злісні створіння блукали по руїнах цивілізації, з неймовірною жорстокістю загарбуючи території. І тепер, коли вони мають власні володіння, чудовиська розірвуть і роздеруть кожного, хто наблизиться до них — і друга, і ворога.

Більшість воїнів армії **Чудовиськ** мають особливі атаки, які завдають пошкоджень не тільки ворогам, але й власним загонам. Ця особливість компенсується багатьма перевагами — Цербером, який охороняє штаб, альфою зі значенням ініціативи 4, високим значенням ініціативи штабу та летючими загонами, непереможними в ближньому бою. **Чудовиська** також додають особливу ініціативу — агонію, яка спрацьовує, коли загін знищують.

Якщо ви не боїтеся жертвувати своїми загонами, щоб атакувати штаб суперника, **Чудовиська** можуть стати вашою улюбленою армією.

## КАБЕЛЬНИКИ



Глибоко в комплексі **Молоха** вижила спільнота, яку, поки не вигадано кращої назви, ми все ще можемо називати людською. Бунтівні кіборги, утікачі-мутанти, нащадки науковців і прості волоцюги... Усі вони озброєні найсучаснішими кібернетичними поліпшеннями. Завдяки викраденим у Машини ресурсам вони ведуть відчайдушну боротьбу за виживання. Однак якою ціною? Коли людина й машина зливаються в одне ціле, межа між другом і ворогом починає зникати.

**Кабельники** додають новий тип жетонів — технології, які розміщують за межами звичайного поля. Вони подібні до модулів, але посилюють усі загони вздовж лінії. Також багато загонів **Кабельників** мають здібність наснаги, яка працює (залежно від вибору гравця) як мобільність, перегрупування або відштовхування.

Армія **Кабельників** має прості й упорядковані правила, але вимагає багато тактичного планування та пильності.

## ПІЩАНІ БІГУНИ



**Піщані бігуни** — це залишки військ, які найпершими були відправлені на боротьбу з **Молохом**... Купка божевільних, які втратили розум унаслідок тих подій. Вони дуже непередбачувані й легковажно ставляться до власного життя. Однак це не має вводити вас в оману — бігуни дуже наполегливі.

Дехто може сказати — ну й що з того? Вам здаватиметься, ніби ви знаєте про них усе, що тільки можна знати, однак у цю мить ставатимуться найдивніші події... Події, які неможливо пояснити...

Армія **Піщаних бігунів** містить особливі жетони піщаної бурі, які тимчасово нейтралізують загони під час битви. Штаб цієї армії двосторонній. Це дає змогу гравцеві вільно перевертати його, пристосовуючись до поточної ситуації на полі. Також багато воїнів **Піщаних бігунів** мають такі ж здібності, як у модулів, і можуть посилювати суміжні загони. Ще одна перевага **Піщаних бігунів** — каравани: модулі, які поліпшують мобільність і можуть переміщуватися самостійно.

**Піщані бігуни** — це потужна армія для гравців, які люблять динамічно пристосовуватися до своїх суперників.

## ШАРРАШ



**Шарраш** — це таємнича й добре організована спільнота мutowаних щурів, наділених надлюдським інтелектом. Вони мешкають у підземних тунелях і каналах зруйнованих міст разом зі своїми рабами — дегенеративними людьми та мутантами. Вони затаїті ксенофоби, які захищають свої гнізда від будь-яких чужинців, а їхні бійці без вагань по жертвують власним життям заради зраї. **Шарраш** — щось більше, ніж просто гризуни. Вони — мутанти, розумніші за людей та абсолютно непередбачувані.

Щури **Шарраша** мають доступ до цілком нових видів зброї — мінометів, що стріляють по ворогах; вибухівки, що знищує суперників на початку битви; нір, здатних засмоктувати в себе ворожі загони. Штаб **Шарраша** може мінятися місцями із суміжними модулями — це дозволяє легко уникати ворожих пасток. Доповнюють сильні сторони **Шарраша** дуже універсальні модулі, що підходять як для зосереджених атак, так і для захисного стилю гри.

**Шарраш** — підступна армія; набагато краще грати за них, ніж проти.

## МІССІСІПІ



**Міссісіпі** 2050 року — це токсичні стічні води, що біжать прямо з центру території **Молоха**. Річка та її околиці оповиті отруйним смородом; це місце відоме як Дельта смерті — розплідник мутантів. Мало хто може вижити тут, і для тих (не)щасливців, яким це вдається, забруднені води та повітря стають повсякденною реальністю. Будьте готові: воїни **Міссісіпі** в спецодязі й протигасах поширюють смертельні хвороби й розпилюють найтоксичніші отрути.

Армія **Міссісіпі** може багатьма способами контролювати ворожі загони. Її штаб має здібність відштовхування, кілька модулів блокують атаки ворога, а димова завіса дає вам змогу розвертати суперників. За допомогою отруйників й особливих модулів армія **Міссісіпі** може отруювати ворожі загони, змушуючи їх зазнавати пошкоджень в усіх наступних битвах.

Армія **Міссісіпі** ефективна проти будь-якого суперника, це справжній жах для ворогів.

## УРАНОПОЛІС



Персоналу довоєнних уранових шахт із прихованим під землею обладнанням вдалося пережити апокаліпсис. Вони досі видобувають цінну уранову руду.

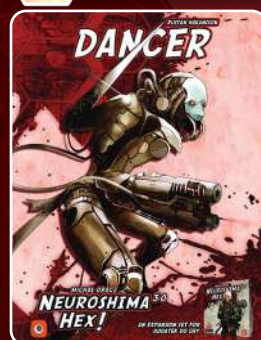
Протягом наступних десятиліть більша частина важкої гірничої техніки була перетворена на смертоносну зброю і відправлена на захист підземних фортець. Так був заснований **Уранополіс** — це багате гірниче місто, яке ефективно захищає свої скарби від жадібних сусідів.

Загони **Уранополіса** потужні й міцні, мають дальні атаки, трансформатор Гауса та руйнівник, що завдає пошкоджень як ворожим, так і дружнім загонам.

Однак більшість загонів потребують енергії, і її постає штаб і певні модулі, які **Уранополіс** мусить захищати за будь-яку ціну.

Армія **Уранополіса** пропонує особливий досвід і сподобається не тільки шанувальникам гігантських роботів.

## ТАНЦЮРИСТИ



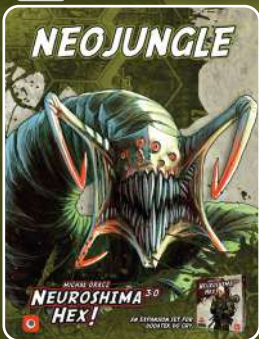
Напад армії **Молоха** на лабораторії **Аванпосту** мав непередбачувані наслідки: пошкодження об'єкта призвели до звільнення трьох дивних істот. Вони були результатом секретного генетичного дослідницького проекту під кодовою назвою «**Танцюристи**».

Тепер ці напівбожевільні й не здатні контролювати свої інстинкти істоти починають боротьбу за виживання в постапокаліптичній пустці. **Танцюристи** — це абсолютно новий виклик для гравців у «Neuroshima Hex».

Армія **Танцюристів** містить лише три потужні загони й численні жетони миттєвої дії. Армія не містить звичайних модулів або штабу. Загони підтримують один одного, а особлива здібність дозволяє їм виконувати танок — мінятися місцями й розвертатися.

Граючи за армію **Танцюристів**, ви можете завдати чимало пошкоджень (навіть поза битвами), але повинні бути обережними, щоб не потрапити в оточення або сітку. **Танцюристи** — це армія для тих, хто хоче отримати новий досвід від абсолютно нових механік у гри «Neuroshima Hex».

## НЕОДЖУНГЛІ



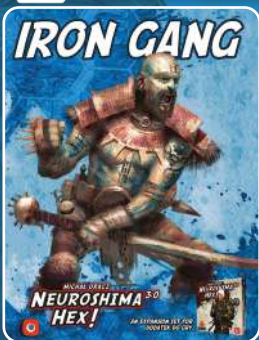
Коли віцілі залишки людства почали підніматися з колін після руйнівної війни та з острахом дивитися на північ, на захоплені роботами землі, на півдні народилася нова загрозна сила. Така ж потужна, як і **Молох**, але не така швидка. Повільно, але впевнено почали розростатися величезні мутовані джунглі. Під впливом нестримного інстинкту виживання вони з кожним роком поглинали все нові кілометри людських земель. Джунглі асимільовували все, з чим стикалися, перетворюючи тварин і людей на мутованих звірів і симбіотичні організми. Це давало змогу джунглям розростатися далі й знищувати наступну загрозу. Цей величезний і лютий зелений організм називали **Неоджунглями**.

Модулі армії **Неоджунглів** впливають не тільки на суміжні загоони, але й на всю батьківщину — усі обопільно приєднані жетони **Неоджунглів**. Тобто навіть слабкі воїни стають неймовірно сильними, якщо приєднані до батьківщини.

В арсеналі армії **Неоджунглів** також є отруйні нічні тіні, маленька бомба й численні бійці із сітками.

Ця армія може стати складним випробуванням для суперників. Якщо ви не зосередитеся на атаках на слабкі місця **Неоджунглів**, то заплатите високу ціну.

## ЗАЛІЗНА БАНДА



Серед ночі ви чуєте ревння двигунів і бачите хмари пилу, що насуваються на вас. Гарячі шини вищять на дорозі, а сотні водіїв сіють хаос на своєму шляху. За ними сліднують важкоозброєні воїни, які лякають усіх брязкотом своїх металевих ланцюгів, пускачів сіток та іншої зброї постапокаліптичної війни. Спершу переслідувачі оточують вас, а потім накидають свою сталеву сітку. Згодом приходять бійці, які ніколи не втомлюються вбивати й руйнувати. Навіть якщо вам пощастить захиститися, навіть якщо ви зможете перемогти одного з них, на місце полеглого товариша прийдуть інші. Смерть слідує за вами. Ви можете спробувати втекти. Ви можете спробувати сховатися. Однак рано чи пізно вони наздоженуть вас. Це не пересічна банда — це **Залізна банда**, жорстока група, яка досконало опанувала мистецтво полювання на сталевих конях.

**Залізна банда** містить аж 18 воїнів, завдяки яким ви можете переповнити поле своїми загонами. Багато з них мають приховані здібності, які активують особливими жетонами битви. Наприклад, це ланцюг, який з'єднує два загоони, щоб атакувати ворожі загоони між ними. Також сильні сторони армії — це бійці з далекобійною сіткою і дистанційні медики.

**Залізна банда** — чудова армія для гравців середнього рівня, яка щоходу вимагає ухвалення важливих рішень.

## ПІРАТИ



Над Карибськими островами, на яких колись панували король і королева **Неоджунглі**, замайорів піратський прапор. Морські розбійники готують вибуховий сюрприз для сухопутних шурів! Бажаєте помилуватися морським краєвидом і порибалити?

Штаб і деякі загоони армії **Піратів** переміщуються за межами звичайного поля вздовж клітинки води. Наприкінці кожної битви всі загоони зі здібністю дрейфу переміщуються на наступну клітинку води — це динамічно змінює ситуацію на полі. **Пірати** мають водяну рушницю, яка завдає пошкоджень кільком ворогам одночасно, а також багато корисних модулів. Чи не найголовніша перевага **Піратів** — це таверна, особливий жетон, який дозволяє розпочати битву будь-коли. **Пірати** — це складна для вивчення армія, яка поєднує прості правила з нетрадиційними механіками.

## ПОДИХ СМЕРТІ

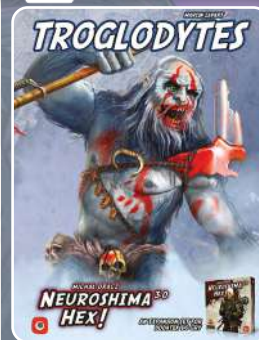


Протягом останніх кількох місяців жахливий вірус **Подиху смерті** поширився східними анклавами **Молоха** поблизу старого Детройта. Вірус перетворює людей, мутантів і кіборгів **Молоха** на несвідомих кровожерливих тварин. Тепер орди божевільних, схожих на зомбі, атакують усе живе. Жертви вірусу зазнають фізичних мутацій, які перетворюють їх на виродків, яких потім дуже важко вбити. Поки що найефективнішими засобами боротьби з інфікованими залишаються спеціальні кулі, гранати або, якщо немає нічого ліпшого, стара добра сокира.

Загоони **Подиху смерті** можуть шкودити ворогу навіть після своєї смерті. Після знищення, вони потрапляють в особливий запас зомбі, звідки їх можна повернути на поле завдяки особливій здібності штабу. Також деякі загоони, які беруть із запасу зомбі, стають сильнішими — вони отримують нові здібності й атаки. Деякі загоони також можуть використовувати підзарядку й займати місце переможених ворогів на полі, що дає їм змогу знищувати навіть найміцніші бункери.

**Подих смерті** — це складна армія, яка не містить загонів з дальніми атаками або бійців із сітками, але приносить море задоволення завдяки нетрадиційним тактикам.

## ТРОГЛОДИТИ

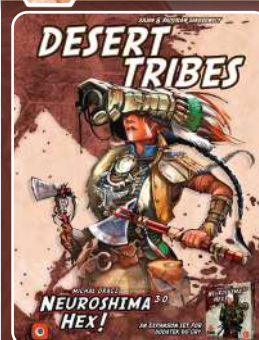


Після війни було майже неможливо вижити взимку. Мороз, нестача припасів і смертоносні машини... Дуже важко пройти через таке й залишитися людиною. Через важкі умови деякі віцілі вдавалися до канібалізму й повернулися до племінного способу життя — примітивного й смертельно небезпечного існування мутантів. Щозими вони мігрують на південь у пошуках притулку, їжі та здобичі. Вони нападають голіруч або використовують найпримітивнішу зброю: кістки, дерев'яні дрючки, зламані іржаві інструменти людей, а також палиці, обмотані колючим дротом та втикані уламками скла. Коли води замерзають, проникнути на вашу територію стає легше, тож краще подоїти охорону. Крижаний вітер — не єдине, що приходить з півночі!

Армія **Троглодитів** містить аж 22 воїнів, але не має жодного модуля. Вони можуть знищувати власні загоони (з'їдати їх), щоб отримати жетони ситості, які значно посилюють їхні загоони. Варто зазначити, що **Троглодiti** мають здібність заморожування, яка виводить з ладу ворожі модулі, і метання, яка дає змогу атакувати з кутів жетонів. Це змінить ваш уявлення про геометрію поля і відкриє нові тактичні можливості.

Спершу **Троглодiti** можуть здаватися не дуже сильною армією, але в правильній, зосередженій на тактиці грі вони здатні перемогти будь-якого суперника.

## ПЛЕМЕНА ПУСТЕЛІ



Що? Ви думали, що пустеля — це велика порожня безмовна зона смерті? Для звичайних людей — так, але все, що вбиває новоприбулих, робить місцевих мешканців ще сильнішими. Остерігайтеся їх, цих людей пустелі, племен пусток, дітей спеки та зараження... тих, для кого виживання — лише черговий екстремальний вид спорту. Пустеля — їхня мати. Вони дихають забрудненим повітрям, а життя в пустці ще більше заартовує їх. Вони можуть перетворити сміття на зброю, броню або інструменти... і залишитися ще щось, що можна продати на звалищі. Ох уже ці люди пустелі! Вони будуть найкращими провідниками, найманцями та навіть союзниками, якщо вам удасться домовитися з ними. Однак **НІКОЛИ** не робіть їх своїми ворогами, особливо на їхній території. Це погана ідея. Дуже погана.

**Племена пустелі** — це армія, яка розвиває механіки, дані в попередніх доповненнях. Їхній штаб атакує, використовуючи здібність метання з кута жетона. Особлива здібність армії **Племен пустелі** — це можливість ховати свої загоони, перевертаючи відповідні жетони долілиць. На початку битви всі сховані загоони розкривають і за потреби розвертають, щоб пристосуватися до поточної ситуації на полі.

Це нелегка для вивчення армія, але вміле використання здібностей нових жетонів винагородить вас за всі докладні зусилля.