

WOLFENSTEIN

Przygotowanie:

- wybierz **scenariusz**:
 - rozłóż **kafelki**, drzewa i kraty w podanym układzie (grafiki nie mają znaczenia)
 - umieść we wskazanych miejscach **żetony** wydarzeń (gwiazda), skrzyń, trudnego terenu (but), tajnych przejść (teleport z numerem), pola startu bohaterów (niebieskie pinezki), wsparcia wroga (alarm)
 - ustaw według numerów **figurki** wrogów + **karty** wrogów (na początku trzeba skleić)
- wybierz **bohaterów** (4 z 6, czasem są sugerowani) i przydziel ich do graczy:
 - każdy gracz otrzymuje pulpit + znacznik toru życia i tarczy
 - każdy gracz otrzymuje kartę bohatera, figurkę, żeton amunicji, żeton współdzielonego życia (dwa serca)
 - **amunicja**: lekka (czerwony), ciężka (zielony), specjalna (niebieski), dowolna (szary)
 - dobierz początkowe karty broni i ekwipunek + losową kartę ekwipunku
 - ustaw figurki na **polach startu** misji
- potasuj **talie**: broni, wydarzeń (duże), ekwipunku, skrzyń (małe)
- umieść obok planszy **żetony**: obrażeń, pancerza, przeładowania, hałasu, chwały, zmęczenia, amunicji, sabotażu, ogłuszenia, pancerza wspomaganego, szoszany, AI oraz **kości**
- ustaw **licznik** rund (szary) = 1, a wskaźnik zagrożeń (czerwony) = 0

Dążymy do tego, żeby:

- aktywować odpowiednio postacie, aby wykorzystały swoje umiejętności
- pilnować licznika zagrożeń
- zdobywać ekwipunek, broń i amunicję
- zrealizować cel misji

Każda runda składa się z 3 faz:

1) Faza **gracza**:

- bohaterowie **w dowolnej kolejności** (według instrukcji: kolejno od pierwszego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pierwszy gracz jest ustalany na początku każdej rundy) wykonują akcje do limitu PA:
 - 1) jeżeli ma **zmęczenie** z poprzedniej tury, otrzymuje w tej turze **połowę** swoich PA
 - 2) zużywa punkty aktywności (PA) na akcje:
 - **ruch**: 1PA za przesunięcie o 1 pole prosto lub po przekątnej
 - nie można przechodzić przez **figurkę wroga/żeton**
 - **drzwi**: zamknięte blokują pole widzenia, przejście i atak, 1PA za **otwarcie** (nie można zamykać)
 - **kraty**: blokują przejście, pozwalają na atak, 1PA za **usunięcie** (zdolność: przepalanie metalu)
 - żeton **tajnego przejścia** prowadzi do żetonu z **tą samą literą**: +1PA + żeton zmęczenia
 - żeton **trudnego terenu** (but): **wejście** +1PA
 - **figurki**: wroga blokują pole widzenia (strzału) i przejścia
 - **przeszukiwanie**: 1PA stojąc na polu obok żetonu wydarzeń (gwiazda) / żetonu skrzyni
 - usuń żeton, dobierz **kartę** wydarzenia/skrzyni z talii, wybierz/wykonaj zapisane akcje
 - nie można przeszukiwać, jeżeli w pomieszczeniu są **wrogowie**
 - **atak 1 w rundzie**:
 - karta **broni** ma kolejne:
 - **zasięg** broni (ikona widoku), to liczba pól między postaciami
 - siła ataku/**obrażenia**, to liczba rzuconych kości (ikona kości z broni + celność bohatera)
 - **serce**: -1PZ (bez względu na pancerz)
 - **tarcza**: -1PZ (najpierw obrażenia przyjmuje **pancerz** do swojego limitu)
 - obrażenia inne niż wynikające z rzutu zawsze uwzględniają pancerz
 - **pocisk**: umieszczenie na broni żetonu przeładowania
 - koszt ataku, to liczba **punktów akcji** (ikona zegara)
 - broń musi mieć **amunicję** (ikona amunicji):
 - amunicja domyślnie się nie zużywa
 - podczas swojej tury można przekładać amunicję między rodzajami broni za 0 PA
 - **specjalny** tryb broni: -PA według trybu + odrzuć wskazanej amunicji
 - obrażenia życia / pancerza oznacza się żetonami
 - po zabiciu wroga (życie spadnie do 0 pkt), bohater (po lewej) i wszyscy (po prawej) otrzymują **nagrodę**:
 - kolejno symbole na karcie wroga: punkty chwały, amunicja, broń, ekwipunek
 - każda **broń** może mieć **1** rozszerzenie
 - atakować można tylko postacie w polu widzenia, które blokują zamknięte drzwi
 - jeżeli na broni jest żeton **przeładowania**, należy wydać 2PA na jego odrzucenie
 - generuje się **hałas** (w pomieszczeniach obu postaci):
 - **cicha egzekucja**: atak za pomocą noża, toporka, rury (**bez hałasu i zagrożenia**, jednorazowy)
 - **tłumik** (**bez hałasu i zagrożenia**, wielorazowy)

- użycie **ekwipunku**: PA według karty
 - **zmiana** ekwipunku/broni (z wyjątkiem pancerza i wzmacniacza): OPA
 - **przekazywanie** ekwipunku, broni i amunicji bohaterowi na sąsiednim polu: OPA (**nie** wzięcie od)
 - **leczenie** żetonem współdzielonego życia: OPA
 - **zmęczenie**: otrzymuje połowę swoich PA + prawo do 2 ataku + żeton zmęczenia (raz na turę)
 - **zdolność** z karty postaci (za **punkty chwały** (skrzydełka); ikona nieskończoności = OPCH)
- 3) jeżeli na kafelku są min. 2 postacie (bohaterowie lub wrogowie), dodaj żeton **hałasu**

2) Faza **nazistów**:

- oznacz nazistów, którzy będą **aktywni** (np. żetonami pancerza obok figurki):
 - w **polu widzenia** znajduje się bohater lub w pomieszczeniu/pomieszczeniu sąsiednim jest hałas
- każdy nazista ma kolejno ikony:
 - życia, pancerza, punktów akcji i inicjatywy (ikona biegu)
 - naziści aktywowani są w kolejności **inicjatywy** od największej, następnie **oddalenia** od bohaterów:
 - zasięgu **broni**, liczby kości ataku, kosztu akcji za użycie broni
 - naziści **kolejno**:
 - 1) **atakują raz** najbliższego bohatera w zasięgu
 - gdy bohater odniesie obrażenia, oznacz je na pulpicie
 - gdy bohater będzie miał **0 życia**, zaczyna się **wykrwawiać**
 - inny gracz na polu obok może **uleczyć w kolejnej rundzie** do pełni życia/pancerza, odrzucając żeton **współdzielonego życia** + otrzymując żeton **zmęczenia**
 - 2) **idą** w stronę najbliższego bohatera/hałasu (jak u bohaterów: 1 PA za ruch, 1PA za otwarcie drzwi)
 - jeżeli jest kilku bohaterów, wybierają o najniższej sumie życia + pancerza
 - jeżeli jest kilka źródeł hałasu, wybierają najliczniejszą grupę bohaterów
 - **oficer/boss** nie porusza się w stronę hałasu

3) Faza **porządkowania**:

- usuń z zakończonej tury zlikwidowanych wrogów i znaczniki hałasu
- usuń z poprzedniej tury żeton zmęczenia oraz wykrywających się bohaterów
- przesun' znacznik rundy +1

Koniec gry:

- wygrana: osiągnięcie **celów** scenariusza we wskazanej liczbie rund
- przegrana: wszyscy bohaterowie **zginą** lub minie liczba rund lub nie da się zrealizować celu

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- na początku rozgrywki można wybrać **poziom trudności** (1-4, domyślnie 3)
- pomieszczenie = kafelek pokoju lub korytarza; **pole** = kwadrat na kafelku
- bohater może mieć tylko **1 przedmiot** z typów: strój (ubiór), pancerz (hełm), wzmacniacz (tabletki), inne (klucz)
 - przedmioty zużywalne (ręka) = jednorazowe; dotaczane do broni (luneta) = dotyczą broni
- żeton **ogłuszenia** na postaci = brak akcji w następnej turze
- żeton **sabotażu** na postaci = brak akcji ataku w następnej turze
- rzut **kośćmi**:
- jeżeli **zmęczenie** jest:
 - kosztem akcji, akcja **nie może** zostać wykonana, gdy bohater ma żeton zmęczenia
 - efektem akcji, można przeprowadzić akcję, gdy bohater ma żeton zmęczenia
- wskaźnik **zagrożenia**:
 - rośnie +1, gdy:
 - wróg zostaje zabity
 - nakazuje to wydarzenie lub karta
 - spada do 0 po zabiciu wszystkich oficerów
 - po osiągnięciu **poziomu zagrożenia** ze scenariusza należy roztawić dodatkowych wrogów
- jeżeli bohater kontroluje **бота**, ten działa niezależnie (nie może mieć ekwipunku, tęp otrzymuje jego bohater)
 - бот nie może przeszukiwać