

DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

NIEUSTRASZENI

STALINGRAD

AUTORZY DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILUSTRACJE ROLAND MACDONALD

FABUŁA ROBBIE MACNIVEN

ACHTUNG!

Nie czytaj książeczek, nie otwieraj talii kart, nie wypychaj żetonów ani nie przenoś żadnych elementów, dopóki nie przeczytasz instrukcji składania i przechowywania opisanych na stronie 4.

Informacje o tym jak zresetować grę znajdziesz na stronie 31.

ZASADY GRY

PRZEGLĄD GRY

W *Nieustraszeni: Stalingrad*, gracze prowadzą swoje oddziały przez wyniszczający konflikt, zamknięci w desperackiej walce charakterów i siły woli, w jednym z najważniejszych teatrów II Wojny Światowej. Konsekwencje każdego błędu są tragiczne i pochłaniają ofiary przez całą kampanię. Wykorzystywanie okazji ma kluczowe znaczenie, ponieważ każdy żołnierz może uzyskać dostęp do nowego sprzętu i zdolności, gdy uda mu się wykazać podczas służby. Strategiczne myślenie jest niezbędne, a zmiany w krajobrazie miejskim wpływają na każdy kolejny scenariusz. Utrzymują się one przez całą kampanię, ale sama gra może zostać w pełni zresetowana, umożliwiając graczom zbadanie każdego centymetra Stalingradu podczas wielokrotnych rozgrywek.

Nieustraszeni: Stalingrad to samodzielna gra z serii *Nieustraszeni*, która rozszerza jej zakres poza wszystko, co było znane wcześniej. Pod koniec kampanii siły graczy, miasto, o które tak desperacko walczyli i historie, które opowiedzieli, będą wyjątkowe.

Kampania

Nieustraszeni: Stalingrad to narracyjna gra kampanijna. Jest przeznaczona do rozgrywania przez tych samych dwóch graczy, w serii do piętnastu kolejnych scenariuszy. W niektórych scenariuszach będziesz walczyć o kontrolę nad kluczowymi obszarami Stalingradu, które ostatecznie będziesz musiał zabezpieczyć, aby kampania zakończyła się sukcesem. W innych, będziesz realizować cele taktyczne, które pomogą ci w kolejnych misjach lub będą przeszkodą dla przeciwnika.

Pod koniec każdego scenariusza twoja talia zmieni się, gdy poniesiesz straty i wezwiesz odwody. Jednocześnie niektórzy żołnierze poprawią swoje zdolności bojowe, zdobywając doświadczenie lub ważny sprzęt. Twoja talia będzie się zmieniać w ten sposób w każdej rozgrywce, przez cały czas trwania kampanii.

Każdy z graczy otrzyma swoją własną książkę scenariuszy. Będziecie w niej śledzić postępy kampanii, otrzymywać unikalne odprawy misji oraz cele i zasady specjalne dla każdego scenariusza. Nie czytaj swoich scenariuszy z wyprzedzeniem i nigdy nie czytaj scenariuszy przeciwnika!

Stan kampanii będziesz śledzić za pomocą kodu stanu gry, który zapiszesz w swojej książce scenariuszy.

Stan twojej talii będziesz śledzić umieszczając ją w zasobniku, z oddzielnymi miejscami na karty dostępne dla ciebie, karty, które możesz odblokować później i karty, które zostały na stałe usunięte.

Stan miasta będziesz śledzić umieszczając kafle w zasobniku, z oddzielnymi miejscami dla kafli używanych i tych, które nie są w grze.

Po zakończeniu kampanii możesz zresetować grę, postępując zgodnie z instrukcjami na stronie 31. Następnie możesz ponownie rozegrać całą kampanię!

SPIS TREŚCI

ZAWARTOŚĆ GRY (4-9)

W tej sekcji opisano wszystkie elementy gry i wyjaśniono, gdzie należy je przechowywać w pudełku.

ZASADY PIERWSZEJ ROZGRYWKI (10-17)

Ta sekcja zawiera wszystkie zasady potrzebne do rozegrania scenariusza 1. Przeczytaj ją w całości przed rozpoczęciem gry.

ETAP KAMPANII (18-19)

Ta sekcja opisuje wszystkie kroki, które należy wykonać po ukończeniu każdego scenariusza. Przeczytaj ją natychmiast po ukończeniu pierwszej rozgrywki, przed schowaniem elementów do pudełka.

ZASADY KAMPANII (20-31)

Ta sekcja zawiera wszystkie zasady potrzebne do rozegrania pełnej kampanii. Za każdym razem, gdy napotkasz nową zasadę w kampanii, zapoznaj się z odpowiednią częścią tej sekcji.

Nie czytaj tej sekcji przed rozegranie pierwszej kampanii! Zawiera podpowiedzi dotyczące zawartości, którą odblokujesz dopiero w trakcie gry.

Jeśli nie grałeś wcześniej w Nieustraszonych

Jeśli jest to twoje pierwsze doświadczenie z grą *Nieustraszeni*, zalecamy zapoznanie się z sekcjami Zawartość gry i Zasady pierwszej rozgrywki, a następnie rozegranie gry próbnej. Rozegraj pierwszy scenariusz w normalny sposób, ale pomiń na końcu Etap kampanii. Da ci to szansę na zapoznanie się z zasadami.

Gdy uznasz, że jesteś gotowy do rozpoczęcia kampanii, ponownie rozegraj pierwszy scenariusz, tym razem wykonując Etap kampanii po ukończeniu gry.

Jeśli grałeś wcześniej w Nieustraszonych

Jeśli grałeś już wcześniej w *Nieustraszonych*, nadal powinieneś przeczytać te zasady. Oto kilka różnic, których należy być świadomym przed rozpoczęciem gry:

SKALA

Nieustraszeni: Stalingrad używa tej samej skali co *Nieustraszeni: Normandia*, z talią reprezentującą pluton, każdym żetonem walki reprezentującym małą jednostkę żołnierzy i każdą kartą reprezentującą pojedynczego żołnierza lub oficera.

AKCJE

Niektóre akcje w *Nieustraszeni: Stalingrad* działają inaczej niż w poprzednich grach z serii *Nieustraszeni*.

Kontrola: Możesz przejąć kontrolę nad obszarem z żetonem walki przeciwnika, jeśli przeciwnik jeszcze go nie kontroluje.

Za mną!: Kiedy wykonujesz tę akcję, ponownie używasz zdolności karty w swojej strefie gry, zamiast dobrać ją na rękę. Jest to ważne dla niektórych efektów kart w grze *Nieustraszeni: Stalingrad*.

Niektóre inne akcje odblokowywane w dalszej części kampanii mogą również działać w inny sposób, więc przeczytaj uważnie szczegóły, gdy staną się dostępne!

ROZBITE JEDNOSTKI

Żetony walki nie są usuwane z planszy podczas gry. Jeśli jednostka poniesie straty i nie ma żadnych kart do usunięcia, jest ona rozbita, a gracz umieszcza znacznik rozbicia na jej żetonie. Gdy jednostka zostanie rozbita lub gdy jednostka rozbita poniesie straty, przeciwnik może przesunąć ją na sąsiadujący obszar, który rozpoznałeś.

Kiedy Wzmacniasz rozbitą jednostkę, natychmiast usuwasz jej znacznik rozbicia.

PUNKT ZBORNY

W grze *Nieustraszeni: Stalingrad* nie ma znaczników punktu zbornego. Jeśli zagrasz kartę walki, która nie odpowiada jednostce na planszy, pojawi się ona na tym samym obszarze co jeden z twoich Strzelców. Jeżeli na planszy pojawi się jednostka z oznaczeniem drużyny, musi pojawić się na obszarze ze Strzelcami tej samej drużyny. Tak jak w poprzednich grach, pojawiająca się jednostka może natychmiast wykonać akcję.

PORZUĆ WSZELKĄ NADZIEJĘ

Zasada Porzuć Wszelką Nadzieję z poprzednich gier nie ma zastosowania w *Nieustraszeni: Stalingrad*. Scenariusz można zakończyć na kilka sposobów: osiągając cel scenariusza, wykonując Całkowite rozbicie (jeśli rozbijesz wszystkich Strzelców przeciwnika) lub Wycofując się, decydując się zakończyć scenariusz porażką.

KAMPANIA

Podczas gdy poprzednie tytuły z serii *Nieustraszeni* pozwalały na rozgrywanie scenariuszy osobno lub łączenie ich w dłuższe kampanie, w *Nieustraszeni: Stalingrad* kampania jest integralną częścią rozgrywki.



ZAWARTOŚĆ GRY

SPIIS ZAWARTOŚCI

SKŁADANIE I PRZECHOWYWANIE

Wszystkie elementy potrzebne do rozegrania pierwszego scenariusza wymienione są w sekcji Scenariusz 1 na następnej stronie. Gdy będziesz gotowy do rozegrania pierwszej gry, weź wymienione karty i książki, a następnie wypchnij wszystkie żetony zaznaczone na niebiesko.

Karty i żetony wymienione w sekcji Poza scenariuszem 1 na stronie 6, nie będą potrzebne do ukończenia pierwszej rozgrywki. Gdy będziesz ich potrzebować, możesz otworzyć swoje talie: zablokowaną, ulepszeń i odwodów, a także wypchnąć wszystkie pozostałe żetony.

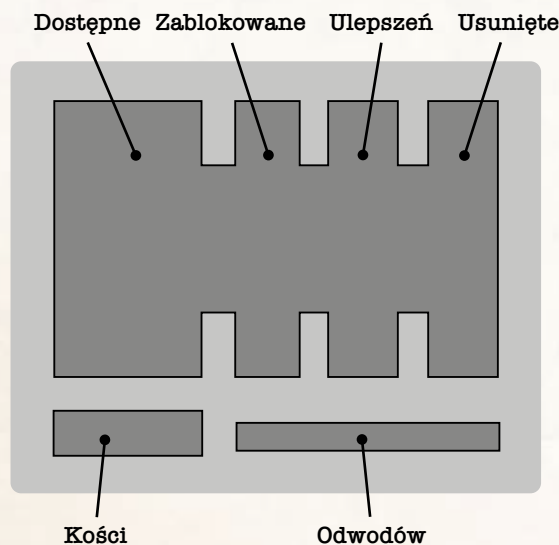
W trakcie kampanii będziesz śledzić stan swojej talii i mapy Stalingradu na podstawie ułożenia tych elementów w swoim pudełku. **Ważne jest, aby przechowywać wszystkie karty i kafle w odpowiednim miejscu.**

Karty

Masz wyjmowany zasobnik na karty odpowiedni dla twojej strony. Jest on podzielony na kilka części:

Karty w **dostępnej puli** reprezentują talię w jej obecnym stanie. Gdy uzyskasz dostęp do nowych kart, dodasz je do dostępnej puli. Gdy utracisz dostęp do kart, usuniesz je z dostępnej puli. Dokładny sposób przechowywania kart w dostępnej puli zależy od ciebie. Na początku kampanii wszystkie karty początkowe znajdują się w dostępnej puli.

Karty z **usuniętej puli** nie będą ponownie dostępne do końca kampanii. Na początku kampanii w puli kart usuniętych nie ma żadnych kart.



Karty z **talii zablokowanej, talii ulepszeń i talii odwodów** mogą być dodawane do dostępnej puli w miarę postępów kampanii.

Możesz przeglądać karty w swojej dostępnej i usuniętej puli, kiedy tylko chcesz.

Nigdy nie przeglądaj kart z talii zablokowanej, ulepszeń lub odwodów, chyba że otrzymasz takie polecenie.

Nigdy nie przeglądaj kart z zasobnika twojego przeciwnika.

KOSZULKI NA KARTY

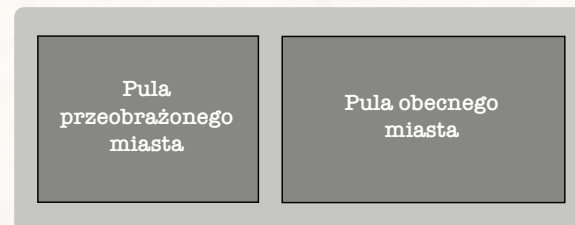
Jeśli używasz koszulek na karty, zalecamy korzystanie z nich tylko w przypadku kart z dostępnej puli. Kiedy przenosisz karty z **talii zablokowanej, talii ulepszeń i talii odwodów** do dostępnej puli, użyj koszulek na karty. Gdy przenosisz karty z puli dostępnej do puli usuniętej, wyjmij karty z koszulek.

Kafle

Gracze korzystają ze wspólnego zasobnika na kafle, który został podzielony na dwie części:

Kafle z **puli obecnego miasta** (z większej puli) są używane podczas przygotowywania scenariuszy, które będą rozgrywane w miarę postępów kampanii.

Gdy miasto będzie się zmieniać, będziesz usuwać kafle z puli obecnego miasta i zastępować je kaflami z **puli przeobrażonego miasta**, co na stałe zmieni kafle używane przez resztę kampanii.



Żetony i znaczniki

Żetony i znaczniki są przechowywane w dwóch zasobnikach, ale ich rozmieszczenie nie ma znaczenia dla śledzenia stanu kampanii.

SCENARIUSZ 1

35 początkowych
kart Sowietów



6 żetonów walki
Sowietów



Aktywny



Przygwożdżony

24 znaczniki kontroli
Sowietów



Kontrolowany



Rozpoznany

1 książka scenariuszy Sowietów



35 początkowych
kart Niemców



6 żetonów walki
Niemców



Aktywny



Przygwożdżony

24 znaczniki kontroli
Niemców



Kontrolowany

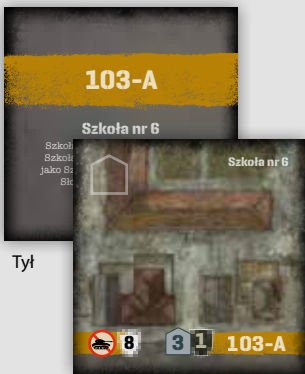


Rozpoznany

1 książka scenariuszy Niemców



129 kafli planszy



Tył

Przód

1 znacznik inicjatywy



Inicjatywa
Sowietów



Inicjatywa
Niemców

17 znaczników
celu



25 znaczników
rozbicia



4 dziesięciościenne kości



1 mapnik



ZAWARTOŚĆ GRY

POZA SCENARIUSZEM 1

ZAWARTOŚĆ GRY

67 zablokowanych
kart Sowietów



58 kart ulepszeń
Sowietów



23 karty odwodów
Sowietów



18 żetonów walki
Sowietów



Żołnierz



Pojazd

2 znaczniki warty
Sowietów



8 znaczników min
Sowietów



Mina drużyny A,
przeciwpiechotna



Mina drużyny B,
przeciwpancerna

4 znaczniki dymu
Sowietów



70 zablokowanych
kart Niemców



64 karty ulepszeń
Niemców



23 karty odwodów
Niemców



22 żetony walki
Niemców



Żołnierz



Pojazd

2 znaczniki warty
Niemców



17 znaczników min
Niemców



Mina drużyny A,
przeciwpiechotna



Mina drużyny B,
przeciwpancerna



Mina drużyny C,
przeciwpiechotna



Nieprzypisana mina,
przeciwpancerna

4 znaczniki dymu
Niemców



2 znaczniki
ucieczki



2 znaczniki misji



14 znaczników
punktów misji



6 znaczników tunelu



SZCZEGÓŁOWA ZAWARTOŚĆ

Ta sekcja ma charakter informacyjny. Obejmuje ona wszystkie komponenty używane w scenariuszu 1.

KARTY

Karty walki

Karty walki reprezentują jednostki i pojazdy pod twoim dowództwem, a każda z nich jest powiązana z żetonem walki.

- 1. **Nazwa:** typ jednostki żołnierza.
- 2. **Inicjatywa:** wartość karty, jeśli zostanie użyta do określenia inicjatywy.
- 3. **Oznaczenie drużyny:** drużyna, do której należy żołnierz (jeśli dotyczy).
- 4. **Akcje:** działania, które można wykonać po zagranie karty.
- 5. **Nazwisko:** nazwisko żołnierza. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
- 6. **Oznaczenie karty:** pierwsza litera oznaczenia wskazuje stronę konfliktu (sowiecką lub niemiecką). Druga litera wskazuje, czy karta pochodzi z talii początkowej (P), zablokowanej (Z), ulepszeń (U) czy odwodów (O).



Karty dowodzenia

Karty dowodzenia reprezentują podoficerów pod twoim dowództwem oraz zasoby, które nie są reprezentowane na planszy. Nie są one powiązane z żetonami walki.

Karty dowodzenia różnią się od kart walki szewronem pod ich wartością inicjatywy oraz symbolami strony konfliktu po obu stronach ich akcji.

Karty dowodzenia nie są powiązane z żadnymi żetonami walki.

- 1. **Nazwa:** typ jednostki żołnierza.
- 2. **Inicjatywa:** wartość karty, jeśli zostanie użyta do określenia inicjatywy.
- 3. **Oznaczenie drużyny:** drużyna, do której należy żołnierz (jeśli dotyczy).
- 4. **Akcje:** działania, które można wykonać po zagranie karty.
- 5. **Nazwisko:** nazwisko żołnierza. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
- 6. **Oznaczenie karty:** pierwsza litera oznaczenia wskazuje stronę konfliktu (sowiecką lub niemiecką). Druga litera wskazuje, czy karta pochodzi z talii początkowej (P), zablokowanej (Z), ulepszeń (U) czy odwodów (O).



Karty Mgła wojny

Karty Mgła wojny reprezentują nieuniknione w bitewnym chaosie problemy komunikacyjne, potęgowane przez zwodnicze działania wroga oraz rozproszenie plutonu na dużym obszarze. Karty Mgła wojny można używać tylko do określenia inicjatywy. Aby pozbyć się ich z talii, będziesz potrzebować Zwiadowców.

1. Nazwa

2. Inicjatywa: wartość karty, jeśli zostanie użyta do określenia inicjatywy.

3. Oznaczenie karty: pierwsza litera oznaczenia wskazuje stronę konfliktu (sowiecką lub niemiecką). Druga litera wskazuje, czy karta pochodzi z talii początkowej (P), zablokowanej (Z), ulepszeń (U) czy odwodów (O).



OZNACZENIE KARTY

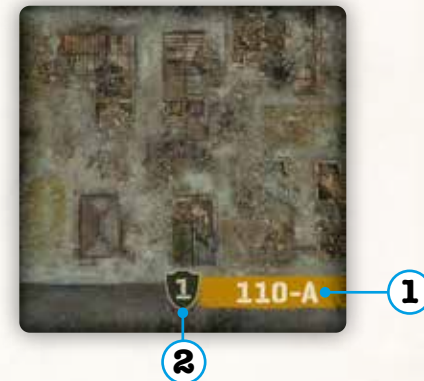
Oznaczenie karty nie ma wpływu na scenariusz. Będzie używane do śledzenia szczegółów kampanii na Etapie kampanii oraz do odwoływania się do poszczególnych kart w książce scenariuszy.

OBSZARY TERENU

Obszary terenu (kafle planszy) przedstawiają miasto Stalingrad, w którym walczy twój pluton. Każdy scenariusz określa, których obszarów terenu należy użyć i gdzie je umieścić.

1. Oznaczenie obszaru: unikalne oznaczenie kafła używane podczas przygotowania gry.

2. Premia za zasłonę: premia dodawana do obrony bazowej jednostki, gdy zostanie ona zaatakowana na tym obszarze.



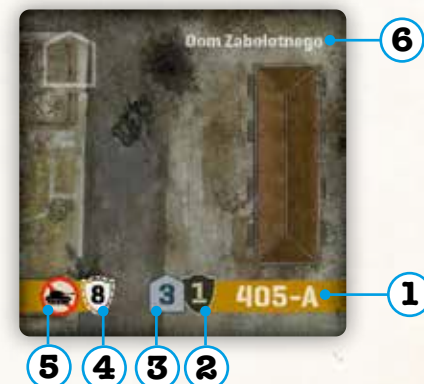
Jeśli obszar jest obiektem, posiada następujące cechy:

3. Premia za zasłonę budynku: ta wyższa premia za zasłonę jest używana, gdy atakujący znajduje się na innym obszarze. Normalna premia za zasłonę jest używana, jeśli atakujący znajduje się na tym samym obszarze.

4. Obrona budynku: wartość obrony strukturalnej samego obszaru. *W scenariuszu 1 nie można atakować obszarów, więc zostanie to wyjaśnione później.*

5. Trudny teren: pojazdy nie mogą wjeżdżać na obszar oznaczony w ten sposób.

6. Nazwa: niektóre ważne lokacje mają nazwę, która nie ma wpływu na rozgrywkę.



ŻETONY I ZNACZNIKI

Żetony walki

Żetony walki reprezentują jednostki na planszy, które kontrolujesz za pomocą kart walki.

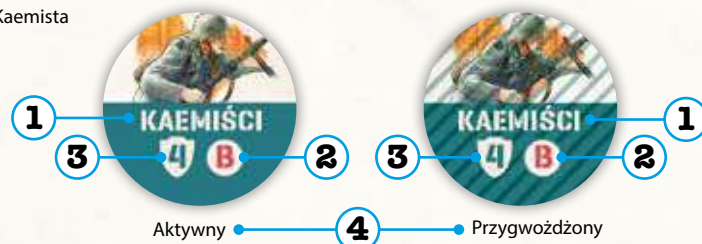
1. Nazwa: typ jednostki.

2. Oznaczenie drużyny: drużyna, do której należy żołnierz (jeśli dotyczy).

3. Obrona bazowa: wartość, jaką przeciwnik musi osiągnąć rzutem kością, aby skutecznie trafić tę jednostkę podczas ataku.

4. Aktywny/przygwożdżony: status jednostki. Jeśli żeton jest odwrócony, jednostka jest przygwożdżona i nie może wykonywać żadnych akcji, dopóki nie wróci do stanu aktywności.

Niemiecki Kaemista



Znaczniki kontroli

Znaczniki kontroli określają, które obszary terenu (kafle planszy) zbadałeś, a które kontrolujesz.

Rozpoznany: twoje jednostki mogą poruszyć się na ten obszar.

Kontrolowany: twoje jednostki mogą poruszyć się na ten obszar i kontrolujesz na nim wszystkie cele.



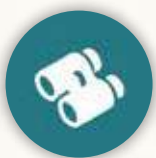
Kontrolowany przez
Sowietów



Rozpoznany przez
Sowietów



Kontrolowany przez
Niemców



Rozpoznany przez
Niemców

Znaczniki rozbicia



Znaczniki te wskazują, że jednostka została rozbita. Rozbite jednostki są wyłączone z akcji, dopóki nie zostaną Wzmocnione.

Znaczniki celu



Znaczniki celu określają strategiczną wartość kafału planszy. Kontrolujesz cel jeśli posiadasz na tym samym obszarze znacznik kontroli, ułożony stroną „kontrolowany” w górę.

Znacznik inicjatywy

Znacznik inicjatywy określa, który z graczy posiada inicjatywę w tej rundzie i jako pierwszy wykonuje swoją turę.



Sowieci



Niemcy

ZASADY PIERWSZEJ ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA 1

Aby przygotować późniejsze scenariusze, postępuj zgodnie z zasadami przygotowania kampanii opisanymi w tej książce na stronie 22.

1. Wybierz stronę konfliktu: Wybierz stronę i weź jej książkę scenariuszy. Przez resztę kampanii będziesz grać tą armią. Nigdy nie zaglądaj do książki scenariuszy przeciwnika.

2. Przeczytaj odprawę: Przeczytaj odprawę 1 w swojej książce scenariuszy.

3. Znajdź opis scenariusza: Znajdź scenariusz #011 w swojej książce scenariuszy. Zawiera on cel scenariusza, inicjatywę początkową oraz talię początkową i rezerwę. Będziesz go także używać podczas Etapu kampanii.

4. Rozłóż kafle: Znajdź scenariusz #011 w mapniku. W **puli obecnego miasta** znajdź wskazane obszary terenu i umieść je zgodnie ze wskazówkami. Nie używaj żadnych obszarów z puli przeobrażonego miasta. Niewykorzystane obszary należy pozostawić w pudełku.

5. Rozłóż znaczniki i żetony: Umieść żetony walki, znaczniki celu i znaczniki kontroli zgodnie z mapnikiem. Pozostałe znaczniki celu odłóż do pudełka.

6. Ustal inicjatywę: Przekaż znacznik inicjatywy stronie Sowieckiej.

7. Utwórz rezerwę: Weź z dostępnej puli wszystkie karty wymienione w sekcji Rezerwa w opisie scenariusza w swojej książce scenariuszy. W tym scenariuszu powinny to być wszystkie karty z dostępnej puli.

Uporządkuj karty w swojej rezerwie według nazwy. **Zawartość rezerwy jest jawna dla przeciwnika.**

8. Utwórz talię: Weź ze swojej rezerwy wszystkie karty wymienione w sekcji Talia początkowa w opisie scenariusza w swojej książce scenariuszy. Przetasuj karty i utwórz z nich zakrytą talię.

#011	PLAC 9 STYCZNIA - 27 WRZEŚNIA 1942
Cel Sowieców	Kontroluj 4 punkty celu
Cel Niemców	Kontroluj 4 punkty celu
Inicjatywa	Sowieci
Rezerwa	1x Sierżant plutonu, 1x Dowódca drużyny (A), 1x Dowódca drużyny (B), 5x Strzelec (A), 5x Strzelec (B), 3x Zwiadowca (A), 3x Zwiadowca (B), 3x Kaemista (A), 3x Kaemista (B), 10x Mgła wojny
Talia początkowa	1x Sierżant plutonu, 1x Dowódca drużyny (A), 1x Dowódca drużyny (B), 1x Strzelec (A), 1x Strzelec (B), 1x Zwiadowca (A), 1x Zwiadowca (B), 1x Kaemista (A), 1x Kaemista (B), 2x Mgła wojny
Sektor	Zwycięzca przejmuje kontrolę nad Placem 9 Stycznia



ROZMIESZCZENIE SCENARIUSZA #011



PIERWSZA ROZGRYWKA

ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z serii rund, podczas których gracze będą zagrywać karty, aby przesuwając swoje jednostki, atakować siły nieprzyjaciela i przejmować cele na mapie. Każda runda składa się z trzech faz:

1. DOBIERANIE KART

2. OKREŚLENIE INICJATYWY

3. TURY GRACZY

Po zakończeniu ostatniej fazy runda dobiega końca i rozpoczyna się następna. Trwa to tak długo, aż któryś z graczy wygra.

DOBIERANIE KART

Gracze dobierają na rękę po cztery karty ze swojej talii.

Jeśli musisz dobrać karty, a twoja talia się wyczerpała, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

OKREŚLENIE INICJATYWY

Gracze w tajemnicy wybierają po jednej karcie ze swojej ręki, a następnie równocześnie je odkrywają. Gracz, który wybrał kartę z wyższą wartością inicjatywy, przejmuje znacznik inicjatywy, odwracając go na odpowiednią stronę. Ten gracz wykona swoje akcje jako pierwszy w tej rundzie.

W przypadku remisu, inicjatywa pozostaje po stronie gracza, który posiada znacznik inicjatywy.

Na koniec gracze odrzucają zagraną kartę.

TURY GRACZY

Gracz posiadający znacznik inicjatywy zagrywa po kolei karty z ręki przed siebie, do strefy gry. Jeśli nie ma już kart na ręce lub nie chce już żadnej zagrać, jego tura się kończy. Wszystkie karty, które pozostały na jego ręce lub znajdują się zagrane w strefie gry, gracz odrzuca na swój stos kart odrzuconych. Następnie swoją turę rozpoczyna gracz nie posiadający inicjatywy.

Nie możesz zatrzymać kart na ręce na przyszłe rundy.

Każda karta może być zagrana na **jeden** z poniższych sposobów:

Akcja karty: wybierz jedną z wymienionych akcji na karcie i wykonaj ją w całości.

LUB

Przygotowanie: Jeśli jednostka powiązana z kartą jest „przygwożdżona”, odwróć jej żeton walki na stronę „aktywny”.

LUB

Przeczekanie: odłóż kartę do swojej rezerwy.

Mgła wojny

Nie możesz zagrywać kart Mgła wojny podczas swojej tury.

Możesz wybrać kartę Mgła wojny do określenia inicjatywy.

Jedynym sposobem na usunięcie karty Mgła wojny ze swojej talii jest wykonanie akcji Rozpoznanie (strona 14).

Zazwyczaj karta Mgła wojny zostaje na twojej ręce do końca tury i odrzucasz ją zgodnie z zasadami.

Przygwożdżenie

Jeśli żeton walki jest odwrócony w górę stroną „przygwożdżony”, oznacza to, że jednostka jest przygwożdżona ogniem nieprzyjaciela i nie może wykonywać żadnych akcji.

Kiedy zagrywasz kartę walki przypisaną do „przygwożdżonej” jednostki, odwróć jej żeton na stronę „aktywny”, ale nie wykonuj żadnej akcji. Zagraną kartę umieść normalnie w strefie gry.

Przygwożdżone jednostki mogą również przeczekać (odkładasz taką kartę do rezerwy).



Umieszczanie żetonów walki

Jeśli wykonujesz akcję z karty walki, a odpowiadającego jej żetonu nie ma na planszy, natychmiast umieść ten żeton na planszy.

Jeśli zagrana karta walki ma oznaczenie drużyny, umieść żeton walki na tym samym obszarze co żeton Strzelców z pasującej drużyny.

Jeśli karta walki nie ma oznaczenia drużyny, umieść ją na tym samym obszarze co dowolny żeton Strzelców.

Możesz umieścić żeton walki na tym samym obszarze, na którym znajduje się rozbity lub przygwożdżony żeton Strzelców.

Następnie normalnie wykonaj akcję.

Nie umieszczaj żetonu walki kiedy chcesz przeczekać.

Przeczekanie

Jeśli chcesz przeczekać, odłóż tę kartę do rezerwy. Jest ona usuwana z talii do czasu, aż nie zdecydujesz się użyć akcji Wzmocnienie, aby dodać ją z powrotem do swojej talii.

Bądź ostrożny, zanim postanowisz przeczekać używając karty z akcją Wzmocnienie, ponieważ możesz nie mieć możliwości dodać jej później do swojej talii!

Nie możesz przeczekać używając karty Mgła wojny.

Nie umieszczaj żetonu walki kiedy chcesz przeczekać.

AKCJE SCENARIUSZA 1

Jeśli po nazwie akcji występuje symbol **X** oznacza to, że akcja ma wartość liczbową.

Przykład: Ruch **1**.

Jeśli po nazwie akcji występuje symbol **XA** oznacza to, że akcja ma wartość liczbową oraz określoną drużynę (A, B lub C).

Przykład: Wzmocnienie **3** lub Wzmocnienie **2A**.

AKCJE RUCHU

Ruch **X**

Przesuń żeton walki danej jednostki maksymalnie o **X** obszarów.

Każdy obszar, na i przez który się poruszasz musi być wcześniej rozpoznany lub kontrolowany przez twoją stronę.

Zwiad **X**

Przesuń żeton walki danej jednostki maksymalnie o **X** obszarów.

Jeśli na obszarze, na i przez który się poruszasz, nie ma twojego znacznika kontroli, umieść na nim znacznik kontroli stroną „rozpoznany”. Za każdy umieszczony na planszy znacznik kontroli, dobierz z rezerwy jedną kartę Mgła wojny i dodaj ją do swojego stosu kart odrzuconych.

Jeśli musisz dobrać więcej kart Mgła wojny niż posiadasz dostępnych w rezerwie, dobierz tyle, ile jest dostępnych.

AKCJE WSPARCIA

Wzmocnienie **XA**

Dobierz do **X** kart ze swojej rezerwy i dodaj je do swojego stosu kart odrzuconych.

Jeśli na karcie jest określona drużyna, możesz dobrać karty tylko tej drużyny.

Jeśli któraś z wybranych przez ciebie jednostek została rozbita, natychmiast usuń z niej znacznik rozbicia. Od tej pory nie jest już rozbita.

Dowodzenie **X**

Dobierz do **X** kart ze swojej talii na rękę. Możesz normalnie zagrać te karty podczas swojej tury.

Jeśli podczas dobierania wyczerpiesz swoją talię, przetasuj swój stos kart odrzuconych tworząc nową talię i kontynuuj dobieranie. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

Maskowanie

Dobierz kartę Mgła wojny z rezerwy przeciwnika i dodaj ją do jego stosu kart odrzuconych.

Jeśli przeciwnik nie posiada kart Mgła wojny w swojej rezerwie, ta akcja nie ma żadnego efektu.

Kontrola

Przejmij kontrolę nad obszarem, na którym znajduje się już żeton walki danej jednostki, przez odwrócenie znacznika kontroli na stronę „kontrolowany”.

Jeśli przeciwnik kontroluje ten obszar, odwróć również jego znacznik kontroli z powrotem na stronę „rozpoznany”.

Jeśli twój przeciwnik kontroluje ten obszar i ma na nim nierozbitą jednostkę, nie możesz przejąć kontroli nad tym obszarem.

Za mną! **XA**

Wybierz do **X** kart w swojej strefie gry. Wykonaj jedną nieulepszoną akcję z każdej wybranej karty.

Żadna z akcji kart dostępnych w scenariuszu 1 nie zostanie ulepszona. Szczegółowe informacje na temat dostępu do ulepszonych akcji w dalszej części kampanii, znajdują się na stronie 19.

Jeśli karta określa drużynę, musisz wybrać karty w swojej strefie gry tylko z tej drużyny.

Rozpoznanie

Wybierz kartę Mgła wojny ze swojej ręki i odrzuć ją z gry. Nie będzie używana przez resztę scenariusza. Następnie dobierz kartę ze swojej talii.

Jeśli podczas dobierania wyczerpiesz swoją talię, przetasuj swój stos kart odrzuconych tworząc nową talię i kontynuuj dobieranie. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

Jeśli nie masz na ręce karty Mgła wojny, nie możesz wykonać tej akcji.

Na koniec scenariusza wszystkie odrzucone z gry karty Mgła wojny powrócą do dostępnej puli.

AKCJE WALKI

Atak ☒ / Ogień ciągły ☒

Kiedy wykonujesz dowolną z powyższych akcji walki, wykonaj następujące kroki:

1. WYBIERZ CEL

Wybierz dowolny żeton walki przeciwnika na planszy jako cel ataku.

2. OBLICZ CAŁKOWITĄ WARTOŚĆ OBRONY

Całkowita wartość obrony żetonu walki jest sumą jego obrony bazowej, premii za zasłonę na danym obszarze i premii za zasięg.

Obrona bazowa: wartość znajdująca się na żetonie walki.

Premia za zasłonę: wartość znajdująca się na obszarze, na którym jest położony żeton walki.

Premia za zasięg: liczba obszarów od atakującego żetonu, do obszaru, na którym znajduje się żeton broniący się, nie wliczając obszaru, na którym znajduje się atakujący żeton.

PREMIA ZA ZASŁONĘ BUDYNKU

Niektóre obszary mają premię za zasłonę budynku, a także normalną premię za zasłonę.

Jeśli żeton walki na obszarze z budynkiem zostanie zaatakowany przez inny żeton walki na tym samym obszarze, użyj normalnej premii za zasłonę. Jeśli atakujący nie znajduje się na tym samym obszarze, należy użyć premii za zasłonę budynku (wyższa wartość).

Premia za zasłonę budynku



Normalna premia za zasłonę

3. RZUĆ KOŚĆMI ATAKU

Rzuć liczbą kości równą wartości akcji walki.

Jeśli wynik na dowolnej kości będzie równy lub większy niż całkowita wartość obrony broniącego się, atak jest skuteczny.

Liczba wyrzuconych sukcesów na kościach nie ma znaczenia.

Wynik „0” na kości zawsze oznacza sukces, niezależnie od całkowitej wartości obrony broniącego się.

4. USTAL STRATY

Jeżeli atak był skuteczny, spowodowałeś straty wybranej jednostki.

Dowodzący tą jednostką musi znaleźć kartę odpowiadającą zaatakowanemu żetonowi walki i umieścić ją na swoim stosie strat.

1. Jeżeli to możliwe, musi odrzucić kartę ze swojej **strefy gry**.

2. Jeśli nie ma karty w strefie gry, musi odrzucić kartę ze swojej **ręki**.

3. Jeśli nie ma karty na ręce, musi odrzucić kartę ze swojego **stosu kart odrzuconych**.

4. Jeśli nie ma karty na stosie kart odrzuconych, musi odrzucić kartę ze swojej **talii**. Następnie musi przetasować talię.

5. Jeśli nie ma karty tej jednostki w swojej talii, jednostka zostaje rozbita. Dodaj znacznik rozbicia do tej jednostki. Jako atakujący **możesz** przesunąć tę jednostkę na sąsiadujący obszar, który twój przeciwnik kontroluje lub który jest przez niego rozpoznany. Jeśli przesuńiesz przygwożdżoną i rozbitą jednostkę, również ją przygotuj.

Po skutecznym ataku zawsze usuwasz tylko jedną kartę, nieważne na ilu kościach osiągnięty został sukces.

Jeśli w przeszukiwanym obszarze znajduje się więcej niż jedna pasująca karta, obrońca może wybrać kartę, którą umieści na swoim stosie strat.

Możesz sprawdzać karty w swoim stosie strat w dowolnym momencie, ale nie możesz przeglądać stosu strat przeciwnika. Liczba kart na twoim stosie strat jest informacją jawną.

Udany atak w wyniku akcji Ogień ciągły nie powoduje żadnych strat. Zamiast tego obróć zaatakowany żeton walki na stronę „przygwożdżony”. Jeśli żeton walki jest już przygwożdżony, atak nie wywołuje żadnego efektu.

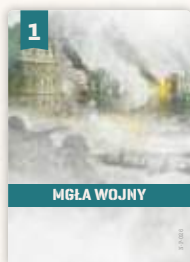
ROZBITE JEDNOSTKI

Gdy jednostki ponoszą straty, mogą zostać rozbite. Kiedy atakujący rozbija jednostkę, może przesunąć ją o jedno pole na obszar rozpoznany lub kontrolowany przez obrońcę. Jeśli chcesz zadać straty jednostce, która już została rozbita, możesz ponownie przesunąć tę jednostkę.

Kiedy Wzmacniasz jednostkę, która jest rozbita, natychmiast usuń jej znacznik rozbicia. Ta jednostka przestaje być rozbita.

PRZYKŁAD TURY

Rozpoczyna się pierwsza runda scenariusza #011: Plac 9 Stycznia. Edward i Adam dobierają na rękę po cztery karty ze swoich talii. Następnie obaj wybierają po jednej karcie z ręki i równocześnie je odkrywają:



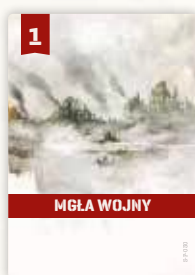
Adam



Edward

Karta Edwarda ma wyższą wartość inicjatywy, więc umieszcza on znacznik inicjatywy przed sobą i będzie zagrywał swoje karty jako pierwszy. Następnie gracze odrzucają obie zagrane karty.

Edward ma następujące karty na ręce:



Edward chce pozbyć się swojej karty Mgła wojny, więc zaczyna od zagrania Zwiadowcy, aby wykonać akcję **Rozpoznanie**. Pozwala mu to usunąć kartę Mgła wojny ze swojej ręki i natychmiast dobrać kolejną kartę ze swojej talii. Dobiera Strzelca (A).

Zamierza przesunąć naprzód swoich Strzelców, ale obawia się wejścia na otwarty teren strzeżony przez niemieckie karabiny. Postanawia najpierw użyć swoich Kaemistów, by wykonać **Ogień ciągły** (4) i zaatakować ich niemieckich odpowiedników. Po wybraniu celu, oblicza całkowitą wartość obrony. Cel jest na obszarze z premią za zasłonę budynku, a Kaemiści Edwarda znajdują się na innym obszarze, więc używana jest wyższa wartość obrony. Dodając do siebie bazową obronę jednostki (4), premię za zasłonę budynku (3) i premię za zasięg (2) całkowita wartość obrony wynosi 9.



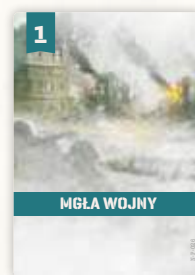
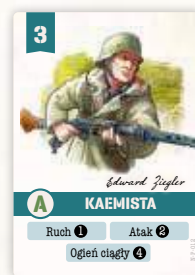
Edward rzuca czterema kośćmi i uzyskuje wyniki 2, 3, 8 i 0. Ponieważ wyrzucił 0, trafia! Była to akcja Ogień ciągły, więc nie zadaje żadnych strat. Zamiast tego odwraca żeton niemieckich kaemistów awerssem do dołu na stronę „przygwożdżony”.



Po zażegnaniu bezpośredniego zagrożenia, Edward wykonuje akcję **Ruch** (1) swoimi Strzelcami i przesuwają ich żeton walki na obszar 504-A. Wolałby przenieść się na obszar 505-A, który ma lepszą zasłonę, ale nie mógł tego zrobić, ponieważ obszar ten nie został jeszcze rozpoznany. Zamiast tego ma nadzieję, że znajdzie jakąś zasłonę, zanim Kaemiści Adama będą przygotowani do strzału.

Nie mając żadnych kart na ręce, Edward kończy swoją turę i przenosi karty ze swojej strefy gry na stos kart odrzuconych.

Teraz Adam wykonuje swoją turę. Ma na ręce następujące karty:



Adam zaczyna od zagrania Kaemisty. Ponieważ jednostka jest przygwożdżona, nie może wykonać akcji za pomocą karty. Zamiast tego używa swojej karty, aby **przygotować** jednostkę, odwracając jej żeton walki z powrotem na stronę „aktywny”.

Następnie zagrywa swojego Dowódcę drużyny. Gdyby Dowódca należał do tej samej drużyny, co jego Kaemiści, mógłby użyć jego akcji Za mną! do ataku na bezbronnych sowieckich Strzelców. Jego jednostka jest teraz aktywna, ale nie ma tyle szczęścia. Zamiast tego wykonuje akcję **Wzmocnienie** (2B), dobierając Strzelca (B) i Kaemistę (B) ze swojej rezerwy i dodaje ich na swój stos kart odrzuconych.

Nie może zagrać karty Mgła wojny z ręki, więc kończy swoją turę, odrzucając tę kartę oraz karty ze swojej strefy gry. Obaj gracze wykonali swoje tury zatem rozpoczyna się kolejna runda.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra trwa do momentu, gdy wydarzy się jedna z trzech rzeczy:

1. Gracz osiągnie swój **Główny cel**.

LUB

2. Gracz spowoduje u przeciwnika **Całkowite rozbicie**.

LUB

3. Gracz wykona **Odwrót**.

Po zakończeniu gry ukończ Etap kampanii. Zrób to przed spakowaniem jakichkolwiek elementów gry do pudełka.

Jeśli grasz w grę próbną, nie wykonuj Etapu kampanii. Zamiast tego spakuj grę do pudełka, do czasu kiedy będziesz gotowy, aby rozpocząć kampanię.

GLÓWNE CELE

Opis każdego scenariusza zawiera główne cele dla obu graczy. W pierwszym scenariuszu, głównym celem obu graczy jest kontrola 4 punktów celu. Późniejsze scenariusze wprowadzają inne główne cele, które mogą być różne dla ciebie i twojego przeciwnika.

Kontrola punktów celu

Jeśli kontrolujesz obszar, kontrolujesz na nim wszystkie punkty celu.

Jeśli kontrolujesz liczbę punktów celu podaną w opisie scenariusza, natychmiast wygrywasz.

CAŁKOWITE ROZBICIE

O ile opis scenariusza nie stanowi inaczej, możesz wygrać każdy scenariusz, powodując Całkowite rozbicie.

Jeśli w dowolnym momencie **wszyscy** Strzelcy przeciwnika zostaną rozbici, spowodowałeś Całkowite rozbicie i natychmiast wygrywasz.

ODWRÓT

Na początku swojej tury, przed zagranie jakichkolwiek kart, możesz zdecydować się na Odwrót. Jeśli to zrobisz, twój przeciwnik natychmiast wygrywa.

Odwrót to sposób na zakończenie scenariusza, w którym uważasz, że nie masz szans na wygraną. Odwrót rzadko jest dobrym pomysłem, nawet jeśli szanse na zwycięstwo są niewielkie. Może być jednak warty rozważenia, jeśli sytuacja jest naprawdę beznadziejna i chcesz uniknąć poniesienia zbyt wielu całkowitych strat podczas Etapu kampanii.

PRZESTAŃ CZYTAĆ!

Masz już teraz całą wiedzę potrzebną do rozegrania swojej pierwszej gry w *Nieustraszeni: Stalingrad*.

Po ukończeniu rozgrywki - ale przed spakowaniem wszystkich elementów do pudełka - przeczytaj i ukończ Etap kampanii opisany na odwrocie.

Gdy będziesz gotowy do rozegrania drugiej gry, przeczytaj sekcję Zasady kampanii na stronie 20.



ETAP KAMPANII

Po każdej rozgrywce w *Nieustraszeni: Stalingrad*, przed spakowaniem jakichkolwiek elementów gry do pudełka lub przejściem do następnego scenariusza, obaj gracze w pełni rozpatrują Etap kampanii.

Etap kampanii składa się z trzech faz, które zawsze należy wykonywać w następującej kolejności:

1. FAZA ZWYCIĘSTWA

2. FAZA STRAT

3. FAZA ULEPSZEŃ

1. FAZA ZWYCIĘSTWA

Przebieg kampanii należy śledzić w Dzienniku kampanii na stronie 2 książki scenariuszy. Na tym etapie zapiszesz (a) kto wygrał grę, w którą właśnie grałeś, (b) jakie obszary miasta zająłeś oraz (c) nowy stan gry.

Wpisz stronę zwycięzcy w rzędzie odpowiadającym rozegranemu scenariuszowi.

Jeśli opis scenariusza określa **obszar**, zapisz, że zwycięska strona kontroluje teraz ten obszar. *Może to oznaczać, że przejmuje kontrolę nad obszarem kontrolowanym przez przeciwnika, przeciwnik przejmuje kontrolę nad jednym z twoich obszarów lub obszar pozostaje w rękach tego, kto obecnie go kontroluje.*

Kod stanu gry składa się z cyfry i litery (cyfra odpowiada grze, w której się znajdujesz w kampanii). Na początku kampanii twój stan gry to 1a.

W dolnej części opisu scenariusza znajduje się tabela informująca o tym, który stan gry zostanie wprowadzony jako następny, w zależności od tego, kto wygrał właśnie rozegraną grę. Wpisz ten stan gry w następnym wierszu Dziennika kampanii.

Ty i twój przeciwnik powinniście zawsze znajdować się w tym samym stanie gry. To oznacza, że cały Dziennik kampanii powinien wyglądać tak samo! Jeśli tak nie jest, porównaj zapisy kampanii, aby ustalić, gdzie został popełniony błąd.

PRZYKŁAD STANU GRY

Obecny stan	6a	6b	6c	6d
Wygrana Sowietów	7a	7c	7e	7g
Wygrana Niemców	7b	7d	7f	7h

Właśnie ukończyłeś scenariusz 6. Stan gry wynosił 6b, a grający Niemcami wygrał, więc nowy stan gry to 7d. Obaj gracze zapisują ten kod w następnym wierszu swojego Dziennika kampanii.

2. FAZA STRAT

Policz karty w swoim stosie strat. Pamiętaj, że karty, które odłożyłeś na bok (takie jak karty Mgła wojny odłożone na bok w wyniku akcji Rozpoznanie) nie powinny znajdować się na twoim stosie strat.

Potasuj swój stos strat i dobierz liczbę kart wskazaną w poniższej tabeli:

STRATY	KARTY DO DOBRANIA
0	0
1-4	1
5-9	2
10+	3

Jeśli dobierzesz kartę odwodów, zwróć ją do rezerwy i dobierz inną kartę ze stosu strat, aby ją zastąpić.

Jeżeli miałbyś dobrać więcej kart nie należących do talii odwodów niż posiadasz ich w twoim stosie strat, zamiast tego dobierz tyle kart, ile to możliwe.

To twoje całkowite straty.

Za każdą kartę Strzelca, Zwiadowcy i Kaemisty wśród całkowitych strat, weź kartę odwodów, aby ją zastąpić (patrz poniżej). Żadne inne całkowite straty nie są zastępowane. *Oznacza to, że przez całą kampanię zawsze będziesz mieć pięciu Strzelców, trzech Zwiadowców i trzy karty Kaemistów w każdej drużynie, podczas gdy inne jednostki będą się stopniowo zmniejszać, a nawet mogą zostać całkowicie stracone.*

Następnie umieść wszystkie całkowite straty w usuniętej puli. Nie będą dostępne do końca kampanii.

Odwody

Kiedy stracisz Strzelca, Zwiadowcę lub Kaemistę w fazie strat, zastąpisz ich kartami odwodów. Karty odwodów zostały wyjaśnione bardziej szczegółowo na następnej stronie.

Aby zastąpić usuniętą kartę kartą odwodów, najpierw znajdź oznaczenie karty zastępowanego żołnierza. Znajdź w talii odwodów kartę z tym samym trzycyfrowym kodem. Dodaj tę kartę do dostępnej puli.

Przykład: Karta S-P-009 powinna być zastąpiona kartą S-O-009.

3. FAZA ULEPSZEŃ

Potasuj wszystkie karty ze swojej strefy gry, ręki, talii, stosu kart odrzuconych oraz stosu strat i utwórz z nich zakrytą talię.

Dobierz **dwie karty** z tej talii.

Jeśli dobierzesz (a) kartę ulepszeń, (b) kartę odwodów, (c) kartę dowodzenia lub (d) kartę Mgła wojny, odłóż ją do rezerwy i dobierz inną kartę, aby ją zastąpić. Innymi słowy, tylko zwykłe karty walki mogą zostać ulepszone.

Jeśli w talii znajdują się mniej niż dwie karty spełniające warunki, dobierz tyle kart, ile to możliwe. *Możesz nie być w stanie dobrać żadnych odpowiednich kart.*

Te karty zostaną ulepszone.

Aby ulepszyć kartę, najpierw sprawdź jej oznaczenie. W talii ulepszeń znajdź kartę z tym samym trzycyfrowym kodem. Dodaj tę kartę do dostępnej puli. Następnie umieść kartę, którą ulepszyłeś w puli kart usuniętych.

Przykład: S-P-009 powinna być zastąpiona kartą S-U-009.

Po zakończeniu fazy ulepszeń Etap kampanii jest zakończony.

Możesz teraz spakować grę lub przejść do następnej rozgrywki w swojej kampanii.

KATEGORIE KART WALKI

Wszystkie karty walki mają określoną kategorię: zwykłe, odwodów lub ulepszeń. Wszystkie początkowe karty walki to karty zwykłe, ale podczas Etapu kampanii będziesz dodawać karty odwodów i ulepszeń do dostępnej puli.



Karty zwykłe

Wszystkie początkowe karty walki są kartami zwykłymi. Podczas Etapu kampanii mogą zostać usunięte w ramach całkowitych strat lub w wyniku ulepszeń.

W trakcie trwania kampanii będziesz odblokowywać nowe karty zwykłe.

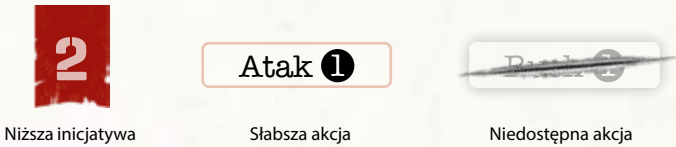


Karty odwodów

Kiedy żołnierze z twoich podstawowych jednostek Strzelców, Zwiadowców i Kaemistów zostaną utraceni w ramach całkowitych strat, otrzymasz odwody, aby ich zastąpić. Kart odwodów nie można ulepszać i nie można ich stracić w ramach całkowitych strat.

Karty odwodów są słabsze niż ich zwykłe odpowiedniki. Mogą mieć niższą wartość inicjatywy, jedną lub więcej akcji, które są słabsze niż zwykłe, lub akcje, które w ogóle nie są dla nich dostępne. Karta odwodów z niedostępną akcją nie może zostać użyta do wykonania tej akcji.

Karta odwodów przedstawia innego żołnierza niż ten, którego zastępuje.



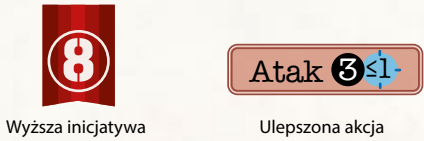
Karty ulepszeń

W każdym Etapie kampanii, o ile scenariusz nie stanowi inaczej, gracz ulepsza dwie zwykłe karty. Ulepszone karty nie mogą być później ulepszone, ale mogą zostać odrzucone jako straty.

Ulepszone karty są silniejsze niż ich zwykłe odpowiedniki. Mogą mieć wyższą wartość inicjatywy, jedną lub więcej akcji, które są silniejsze niż zwykłe, lub nowe akcje, które nie są dostępne dla innych kart w danej jednostce.

Nie możesz użyć akcji Za mną!, aby wykonać ulepszoną akcją (niezależnie od tego, czy ulepszona akcja jest nowa, czy ulepszona).

Ulepszona karta przedstawia tego samego żołnierza, co karta, którą zastępuje.



PRZESTAŃ CZYTAĆ

Przejdź do następnej sekcji, gdy będziesz już gotowy do rozpoczęcia drugiej gry w swojej kampanii.

ETAP KAMPANII

ZASADY KAMPANII

Ta sekcja zawiera wszystkie zasady potrzebne do rozegrania pełnej kampanii *Nieustraszeni: Stalingrad*.

Nie musisz czytać tej sekcji w całości. Przed drugą rozgrywką zapoznaj się tylko z zasadami przygotowania kampanii, które znajdziesz na stronie 22. Do pozostałej części książki zasad sięgaj tylko w razie potrzeby.

PRZEOBRAŻENIE STALINGRADU (21)

Ta sekcja obejmuje zasady zniszczenia i umocnienia obszarów.

PRZYGOTOWANIE KAMPANII (22-23)

Ta sekcja wyjaśnia, w jaki sposób przygotować każdą grę w *Nieustraszeni: Stalingrad* zaczynając od scenariusza 2.

Przeczytaj na początku swojej drugiej gry.

NOWA ZAWARTOŚĆ (24-25)

W tej sekcji opisana jest nowa zawartość odblokowywana w trakcie kampanii.

AKCJE KAMPANII (26-29)

Ta sekcja opisuje wszystkie akcje dostępne w grze, w tym wszystkie akcje opisane we wcześniejszych zasadach.

ZAKOŃCZENIE GRY (30)

Ta sekcja rozszerza zasady Zakończenia gry ze scenariusza 1., uwzględniając dodatkowe cele główne.

ZAKOŃCZENIE KAMPANII (31)

W tej sekcji wyjaśniono, jak kończy się kampania i jak zresetować swoją grę *Nieustraszeni: Stalingrad*, aby zagrać w nią ponownie.

POŁĄCZONE DRUŻYNY (31)

Ta sekcja stanowi odniesienie do sposobu działania połączonych drużyn.



PRZEOBRAŻENIE STALINGRADU

Przez całą kampanię miasto Stalingrad jest identyfikowane za pomocą obszarów znajdujących się w puli obecnego miasta, w której zawsze będą znajdować się dokładnie 72 obszary. Gdy miasto się zmienia, obszary są wymieniane (jeden za jeden) między pulą obecnego miasta, a pulą przeobrażonego miasta. Stan miasta jest kontrolowany między grami tylko poprzez umieszczenie obszarów w pudełku, więc upewnij się, że układasz kafle we właściwym miejscu podczas składania gry!

Istnieją dwa sposoby zamiany obszarów: umocnienie i zniszczenie.

UMOCNIENIE

W niektórych scenariuszach otrzymasz polecenie umocnienia obszaru.

Aby umocnić obszar, w pierwszej kolejności znajdź jego oznaczenie. Następnie, w puli przeobrażonego miasta odszukaj obszar, który ma ten sam trzycyfrowy kod, ale kolejną literę alfabetu (Przykład: zamień 503-A na 503-B). Zastąp oryginalny obszar nowym i umieść oryginalny obszar w puli przeobrażonego miasta. Nie będzie on już używany przez resztę kampanii.

Umocnione obszary mają premię za umocnioną zasłonę. Jeśli cel ataku kontroluje umocniony obszar, korzysta z premii za umocnioną zasłonę. W przeciwnym razie korzysta z normalnej premii za zasłonę.

Umocniony obszar



Premia za umocnioną zasłonę

Normalna premia za zasłonę

ZNISZCZENIE

Każdy obszar przedstawiający większą budowlę ma wartość obrony budynku i jest uważany za **budynek**. Budynki mogą być celem ataków akcji Ppanc. i Detonacja, a także muszą być celem ataku akcji Bomba, które są skierowane na ten obszar. Jeśli atak będzie skuteczny, budynek zostanie **uszkodzony**.

Obszary bez wartości obrony budynku nie są budynkami. Nie mogą być celem akcji Ppanc. lub Detonacja i nie mają na nie wpływu akcje Bomba.

Gdy budynek zostanie uszkodzony, w pierwszej kolejności znajdź jego oznaczenie obszaru. Następnie, w puli przeobrażonego miasta odszukaj obszar, który ma ten sam trzycyfrowy kod, ale kolejną literę alfabetu (Przykład: zamień 109-A na 109-B). Zastąp oryginalny obszar nowym i umieść oryginalny obszar w puli przeobrażonego miasta. Nie będzie on już używany przez resztę kampanii.

Uszkodzony budynek może ostatecznie zostać **zniszczony**. Zniszczone budynki tracą premię za zasłonę budynku i nie są już nieprzejezdne dla pojazdów (trudnym terenem). Nie mają wartości obrony budynku i nie mogą być dalej niszczone.



Budynek na obszarze



Uszkodzony, ale niezniszczony budynek na obszarze



Zniszczony budynek na obszarze

PRZYGOTOWANIE KAMPANII

1. Sprawdź stan gry: Przed rozpoczęciem każdej gry w *Nieustraszeni: Stalingrad*, zawsze upewnij się, że ty i twój przeciwnik macie ten sam kod stanu gry w swoich Dziennikach kampanii. Jeśli kody nie są takie same, porównaj Dzienniki kampanii, aby ustalić, gdzie popełniono błąd. Numer w kodzie stanu gry odpowiada grze w rozgrywanej kampanii.

2. Przeczytaj odprawę misji: Na stronie 3 książki scenariuszy znajdź kod odprawy odpowiadający twojemu stanowi gry i przeczytaj tę odprawę. Instrukcje dotyczące misji mogą wymagać odblokowania lub wymiany kart.

ODBLOKOWANIE I WYMIANA KART

Jeśli otrzymasz polecenie odblokowania karty, znajdź kartę z odpowiednim oznaczeniem w zablokowanej talii i dodaj ją do dostępnej puli.

Wymiana karty odbywa się tak samo jak odblokowanie karty, z tą różnicą, że zastępowana karta jest przenoszona do puli kart usuniętych.

3. Znajdź opis scenariusza: Odprawa misji wskaże ci, który scenariusz rozegrać. Opis tego scenariusza znajdziesz w książce scenariuszy.

Odblokuj karty: Odblokuj wymienione karty i dodaj je do swojej dostępnej puli.

Umocnij obszary: Umocnij wymienione obszary. Szczegóły znajdziesz w sekcji Umocnienie, na stronie 21.

Przygotowanie: Zastosuj wszelkie zmiany w normalnych zasadach przygotowania.

Zasady specjalne: Zwróć uwagę na wszelkie specjalne zasady, które mają wpływ na scenariusz.

Dane wywiadowcze: Nie mów przeciwnikowi o tych specjalnych zasadach. Są przeznaczone tylko dla ciebie!

Odniesienia: W razie potrzeby przeczytaj wymienione tutaj sekcje książki zasad.

Cele: Poznaj swój główny cel scenariusza. Jeśli napotkasz cel, z którym nie jesteś zaznajomiony, więcej szczegółów na ten temat znajdziesz na stronie 30.



4. Rozłóż kafle: Odszukaj w mapniku scenariusz wskazany w odprawie misji. Weź wskazane obszary z **puli obecnego miasta** i umieść je zgodnie ze wskazówkami. Nie używaj żadnych obszarów z puli przeobrażonego miasta. Niewykorzystane obszary powinny pozostać w pudełku.

5. Rozłóż żetony i znaczniki: Umieść żetony walki, znaczniki kontroli i wszystkie inne elementy, zgodnie z mapnikiem.

6. Ustal inicjatywę: Przekaż znacznik inicjatywy stronie wskazanej w książce scenariuszy.

7. Utwórz rezerwę: Weź z dostępnej puli wszystkie karty wymienione w sekcji Rezerwa w opisie scenariusza. Jeśli wymieniona jest nazwa karty, weź wszystkie karty o tej nazwie z dostępnej puli.

W większości scenariuszy rezerwa będzie obejmować wszystkie karty z twojej dostępnej puli. Karty, które zostaną wykluczone z twojej rezerwy, pozostaną w twojej dostępnej puli na potrzeby późniejszych scenariuszy. *Sekcja Rezerwy przeciwnika może różnić się od twojej.*

Sekcja Rezerwy może zawierać karty, które nie znajdują się już w dostępnej puli, ponieważ zostały usunięte jako całkowite straty. Nie dodawaj tych kart do swojej rezerwy.

Uporządkuj karty w swojej rezerwie według nazw.
Zawartość twojej rezerwy jest jawna dla przeciwnika.

8. Utwórz talię: Weź z rezerwy wszystkie karty wymienione w sekcji Talia początkowa w opisie scenariusza, potasuj je i utwórz zakrytą talię.

Sekcja Talii początkowej może zawierać karty, których nie masz w swojej rezerwie. Może też zawierać większą liczbę kart niż masz w swojej rezerwie. Nie dodawaj tych brakujących kart do swojej talii.

Podczas tworzenia talii zawsze możesz wybrać, która konkretna karta o wskazanej nazwie zostanie dodana.

Jest to szczególnie ważne jeśli w danej jednostce znajdują się już karty ulepszeń lub odwodów.

TALIA PODSTAWOWA

W większości scenariuszy talia początkowa będzie **talią podstawową** lub talią podstawową z kilkoma dodatkowymi kartami. Twoja talia podstawowa zawiera następujące karty:

- 1x Sierżant plutonu
- 1x Dowódca drużyny 
- 1x Dowódca drużyny 
- 1x Strzelec 
- 1x Strzelec 
- 1x Zwiadowca 
- 1x Zwiadowca 
- 2x Mgła wojny

NOWA ZAWARTOŚĆ

Miny

Miny są umieszczane na krawędzi oddzielającej dokładnie dwa obszary, tak aby znacznik nachodził na każdy z tych obszarów. Można je umieszczać wykonując akcję Mina lub podczas przygotowania, zgodnie z mapnikiem. Na każdej krawędzi obszaru może znajdować się tylko jedna mina.

Kiedy jednostka niebędąca pojazdem wykona akcję ruchu przez krawędź z wrogą miną przeciwpiechotną, natychmiast wykonaj akcję Atak ❶ przeciwko tej jednostce. Cel nie otrzymuje premii za zasięg ani za zasłonę do swojej obrony. Jeśli jednostka poniesie straty, jej ruch kończy się przed przejściem przez minę, jej akcja natychmiast się kończy, a mina jest usuwana na resztę scenariusza. Jeśli jednostka nie poniesie strat, kontynuuje ruch normalnie, a mina pozostaje na planszy.

Gdy pojazd wykona akcję ruchu przez krawędź z wrogą miną ppanc., postępuj tak samo jak wyżej, z tą różnicą, że należy wykonać akcję Detonacja ❶ przeciwko temu pojazdowi.

Nie wykonuj akcji Atak lub Detonacja, jeśli jednostka poruszy się przez krawędź z wrogą miną w wyniku akcji Miotacz lub w wyniku rozbicia.



Mina przeciwpancerna sowieckiej drużyny
A



Mina przeciwpiechotna sowieckiej drużyny
B



Mina przeciwpancerna niemieckiej drużyny
C



Niemiecka nieprzypisana mina przeciwpiechotna

Strona gry: Strona, z którą powiązana jest mina, jest wskazywana przez jej kolor. Tylko miny przeciwnika mają wpływ na ciebie.

Drużyna: Większość min jest powiązana z Inżynierem danej drużyny. Każda jednostka Inżynierów może umieścić do czterech min podczas scenariusza. Miny usunięte z planszy po zadaniu strat, nie mogą zostać ponownie umieszczone w tym samym scenariuszu.

Strona przeciwpiechotna: jeśli znacznik wskazuje stronę przeciwpiechotną, mina zostaje aktywowana, gdy zostanie przekroczona przez jednostkę niebędącą pojazdem.

Strona przeciwpancerna: jeśli znacznik wskazuje stronę przeciwpancerną, mina zostaje aktywowana, gdy zostanie najechana przez pojazd.

Znaczniki ucieczki

Znaczniki ucieczki są umieszczane na obszarach podczas przygotowania do niektórych scenariuszy. Odnoszą się do nich główne cele graczy.



Znaczniki misji

Znaczniki misji są umieszczane na obszarach podczas przygotowania do niektórych scenariuszy. Odnoszą się do nich główne cele graczy.



Znaczniki punktów misji

Znaczniki punktów misji są umieszczane w pobliżu planszy podczas przygotowania do niektórych scenariuszy. Scenariusz określa, w jaki sposób są zdobywane lub umieszczane. Każdy znacznik ma wartość 1 punktu misji.



Znaczniki warty

Znaczniki warty są umieszczane podczas wykonywania akcji Warta. Każdy znacznik warty przypisany do strony i drużyny, jest powiązany z jednostką Kaemistów. Każda jednostka Kaemistów może posiadać tylko jeden znacznik warty na planszy w danym momencie.

Jeśli jednostka Kaemistów powiązana ze znacznikiem warty poruszy się, poniesie straty lub zostanie przygwożdżona, usuń jej znacznik warty z planszy. Może on zostać ponownie umieszczony później w ramach akcji Warta.

Gdy jednostka niebędąca pojazdem wykonuje akcję ruchu i porusza się na obszar ze znacznikiem warty wroga, Kaemista drużyny powiązanej z tym znacznikiem natychmiast wykonuje akcję Ogień ciągły ③ przeciwko tej jednostce. Jeśli jednostka zostanie przygwożdżona, jej akcja natychmiast się kończy. Niezależnie od wyniku akcji Ogień ciągły nie usuwaj znacznika warty.

Nie wykonuj akcji Ogień ciągły, jeśli jednostka porusza się na obszar ze znacznikiem warty w wyniku akcji Miotacz lub w wyniku rozbięcia.



Znacznik warty niemieckiej drużyny (B)

Znaczniki dymu

Znaczniki dymu umieszcza się wykonując akcję Dym. Każdy znacznik dymu przypisany do strony i drużyny, jest powiązany z jednostką Inżynierów. Każda jednostka Inżynierów może umieścić maksymalnie dwa znaczniki dymu podczas scenariusza.

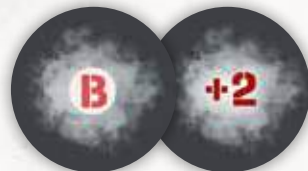
Całkowita wartość obrony każdej jednostki znajdującej się na obszarze ze znacznikiem dymu zwiększa się o 2, dodatkowo do premii za zasłonę lub za zasięg. Ta premia nie ma zastosowania przeciwko miom lub akcjom Detonacja.

Na każdym obszarze może znajdować się tylko jeden znacznik dymu. Znaczniki dymu są usuwane dopiero na koniec scenariusza.

Znacznik dymu sowieckiej drużyny (A)



Znacznik dymu sowieckiej drużyny (B)



Znaczniki tunelu

Na potrzeby ruchu, wszystkie obszary ze znacznikiem tunelu są uważane za sąsiadujące ze sobą.

Pojazdy nie mogą poruszać się przez tunele.

Nie możesz przesuwac żetonów walki przeciwnika przez tunele (np. gdy żeton jest rozbity lub w wyniku akcji Miotacz).

Tunele mają wartość obrony budynku równą 7. Mogą być celem akcji Ppanc. i Detonacja i zawsze są celem akcji Bomba, które celują w obszar, na którym się znajdują. Jeśli tunel zostanie uszkodzony, jest usuwany z gry i nie jest używany do końca kampanii.



Pojazdy

Pojazdy działają jak normalne jednostki, z następującymi wyjątkami:

Pojazdy nie mają zwykłej wartości obrony i nie mogą być celem większości ataków. Zamiast tego pojazdy mają wartość obrony pancerną i mogą być celem tylko akcji Ppanc. i Detonacja.

Pojazdów nie można przygwoździć.

Pojazdy nie mogą wjeżdżać na obszar oznaczony symbolem

Kiedy wykonujesz akcję za pomocą karty walki pojazdu, a odpowiadającego jej pojazdu nie ma na planszy, natychmiast umieść pojazd na tym samym obszarze co dowolny żeton walki Strzelców, który nie znajduje się na kaflu z symbolem . Następnie wykonaj akcję w normalny sposób. Jeśli każdy twój żeton Strzelców znajduje się na obszarze z symbolem , nie możesz wykonać akcji z karty tego pojazdu.

1. Nazwa: typ pojazdu.

2. Oznaczenie drużyny: drużyna, do której przypisany jest pojazd.

3. Obrona pancerna: wartość, którą przeciwnik musi wyrzucić na kości, aby trafić pojazd przy pomocy akcji Ppanc. lub Detonacja.



Niemiecki Panzer III

AKCJE KAMPANII

AKCJE RUCHU

Manewr

Przesuń **dowolny** żeton walki maksymalnie o  obszarów.

Jeżeli karta określa drużynę, musisz przesunąć żeton tej drużyny.

Każdy obszar, na który się poruszasz musi być wcześniej rozpoznany lub kontrolowany przez twoją stronę.

Nie możesz przesuwać rozbitego lub przygwożdżonego żetonu walki.

Pojazd nie może poruszać się na i przez obszar z symbolem .

Nie możesz przesuwać jednostki Działo ppanc.

Ruch

Przesuń żeton walki jednostki maksymalnie o  obszarów.

Każdy obszar, na i przez który się poruszasz musi być wcześniej rozpoznany lub kontrolowany przez twoją stronę.

Pojazd nie może poruszać się na i przez obszar z symbolem .

Zwiad

Przesuń żeton walki jednostki maksymalnie o  obszarów.

Jeśli na obszarze, na który się przemieszczasz lub przez który przechodzisz, nie znajduje się żaden z twoich znaczników kontroli, umieść na nim znacznik kontroli stroną „rozpoznany”. Za każdy umieszczony znacznik kontroli, dobierz kartę Mgła wojny z rezerwy i dodaj ją do swojego stosu kart odrzuconych.

Jeśli musisz dobrać więcej kart Mgła wojny niż posiadasz dostępnych w rezerwie, dobierz tyle, ile jest dostępnych.

Skradanie

Przesuń żeton walki jednostki maksymalnie o  obszarów.

Obszar, na który się poruszasz, nie musi być wcześniej rozpoznany ani kontrolowany przez twoją stronę.

AKCJE WSPARCIA

Plot. (Przeciwlotniczy)

Twój przeciwnik musi usunąć z gry  kart Bombowców. Umieszcza je natychmiast w swojej puli kart usuniętych.

1. Jeżeli to możliwe musi usunąć karty ze swojej **ręki**.
2. W przeciwnym razie, musi je usunąć ze swojego **stosu kart odrzuconych**.
3. Jeśli nie ma kart w stosie kart odrzuconych, musi je usunąć ze swojej **talii**. Następnie musi przetasować swoją talię.

Jeśli przeciwnik nie ma kart Bombowców do usunięcia, możesz natychmiast cofnąć kartę, którą właśnie zagrałeś do swojej rezerwy.

Szturm

Wykonaj akcję ruchu wymienioną na karcie. Następnie możesz wykonać akcję walki wymienioną na karcie.

Wzmocnienie

Dobierz do  kart ze swojej rezerwy i dodaj je do swojego stosu kart odrzuconych.

Jeśli karta określa drużynę, możesz dobrać karty tylko tej drużyny.

Jeśli którakolwiek ze wzmocnionych jednostek była rozbита, natychmiast usuń z niej znacznik rozbicia. Przestaje być rozbita.

Dowodzenie

Dobierz do  kart ze swojej talii i dodaj je do swojej ręki. Możesz normalnie zagrać te karty podczas swojej tury.

Jeśli podczas dobierania wyczerpiesz swoją talię, przetasuj swój stos kart odrzuconych tworząc nową talię i kontynuuj dobieranie. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

Maskowanie

Dobierz kartę Mgła wojny z rezerwy przeciwnika i dodaj ją do jego stosu kart odrzuconych.

Jeżeli przeciwnik nie posiada w rezerwie kart Mgła wojny, ta akcja nie ma żadnego efektu.

Kontrola

Przejmij kontrolę nad obszarem, na którym znajduje się już żeton walki danej jednostki, przez odwrócenie znacznika kontroli na stronę „kontrolowany”.

Jeśli przeciwnik kontroluje ten obszar, odwróć również jego znacznik kontroli z powrotem na stronę „rozpoznany”.

Jeżeli przeciwnik kontroluje ten obszar i posiada na nim nierozbitą jednostkę, nie możesz przejąć kontroli nad tym obszarem.

Za mną!

Wybierz do  kart w swojej strefie gry. Wykonaj jedną nieulepszoną akcję z każdej wybranej karty.

Nie możesz wykonać kilku akcji z tej samej karty.

Jeśli karta określa drużynę, musisz wybrać karty w swojej strefie gry należące tylko do tej drużyny.

Eksploracja

Wykonaj akcję Rozpoznanie. Następnie możesz wykonać akcję Zwiad .

Natarcie

Wybierz do  kart walki niebędących pojazdami w swojej strefie gry. Wykonaj jedną akcję z każdej wybranej karty. *W przeciwieństwie do akcji Za mną!, możesz wykonać ulepszone akcje.*

Następnie, dla każdej wybranej karty, przygwoźdź jej żeton walki.

Mina

Umieść do  min danej jednostki na dowolnych krawędziach obszaru, na którym znajduje się powiązana jednostka. Nie możesz umieścić miny na krawędzi, na której już znajduje się mina.

Możesz umieścić minę stroną przeciwpiechotną lub przeciwpancerną.

Każda drużyna może umieścić do czterech min w każdym scenariuszu. Miny usunięte z planszy nie mogą być ponownie umieszczone w tym samym scenariuszu.

Zobacz zasady rozmieszczania znaczników min na stronie 24.

Warta

Wybierz dowolny obszar. Umieść lub przenieś znacznik warty powiązany z jednostką na ten obszar mapy.

Zobacz zasady rozmieszczania znaczników warty na stronie 24.

Aktywuj

Wybierz jeden przygwożdżony żeton walki. Odwróć go ze strony „przygwożdżony” na stronę „aktywny”.

Jeśli karta określa drużynę, można wybrać żetony walki tylko z tej drużyny.

Rozpoznanie

Wybierz kartę Mgła wojny ze swojej ręki i odrzuć z gry. Nie będzie używana przez resztę scenariusza. Następnie dobierz kartę ze swojej talii.

Jeśli twoja talia jest wyczerpana, przetasuj stos kart odrzuconych, utwórz nową talię i kontynuuj dobieranie. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

Jeśli nie masz karty Mgła wojny na ręce, nie możesz wykonać tej akcji.

Na koniec scenariusza wszystkie odrzucone z gry karty Mgła wojny wracają do dostępnej puli.

Zmiana Pozycji

Wykonaj akcję walki wymienioną na karcie. Następnie możesz wykonać akcję ruchu wymienioną na karcie.

Dym

Umieść znacznik dymu danej jednostki na obszarze na którym znajduje się powiązana jednostka.

Każda drużyna może umieścić maksymalnie dwa znaczniki dymu w każdym scenariuszu.

Zobacz zasady rozmieszczania znaczników dymu na stronie 25.

Wsparcie

Dobierz do  kart ze swojej rezerwy i dodaj do swojej ręki. Możesz zagrać je w tej turze.

Jeśli którakolwiek z wybranych jednostek była rozbita, natychmiast usuń z niej znacznik rozbicia. Przestaje być rozbita.

AKCJE WALKI

Ppanc. / Zaporowy / Atak / Bomba /

Detonacja / Miotacz / Granat / Ogień ciągły

Kiedy wykonujesz dowolną z powyższych akcji walki, wykonaj następujące kroki:

1. WYBIERZ CEL

Wybierz wrogi cel ataku:

- Wykonując akcje **Atak**, **Miotacz** i **Ogień ciągły**, wybierz dowolny żeton walki na planszy niebędący pojazdem.
- Wykonując akcje **Ppanc.** i **Detonacja**, wybierz dowolny budynek, tunel lub żeton walki pojazdu na planszy.
- Wykonując akcję **Bomba**, wybierz dowolny obszar na planszy. Celami są wszystkie budynki, tunele i żetony walki niebędące pojazdami (również twoje). W dowolnej kolejności wykonaj oddzielny atak przeciwko każdemu budynkowi, tunelowi i żetonowi walki niebędącemu pojazdem na tym obszarze, wykonując poniższe kroki.
- Dla akcji **Zaporowy** i **Granat**, wybierz dowolny obszar na planszy. Celami są wszystkie wrogie żetony walki niebędące pojazdami. W dowolnej kolejności wykonaj oddzielny atak przeciwko każdemu żetonowi walki niebędącemu pojazdem na tym obszarze, wykonując poniższe kroki.

Niektóre akcje zawierają symbol . Wykonując te akcje, cel musi być dodatkowo w zasięgu  obszarów od atakującej jednostki.

Przykład: wykonując akcję **Atak** , musisz wybrać żeton walki niebędący pojazdem na tym samym obszarze co atakująca jednostka.

Niektóre akcje zawierają symbol . Wykonując te akcje, cel musi być dodatkowo co najmniej  obszarów od atakującej jednostki.

2. OBLICZ CAŁKOWITĄ WARTOŚĆ OBRONY

Całkowita wartość obrony żetonu walki jest sumą jego obrony bazowej, premii za zasłonę na danym obszarze i premii za zasięg.

Obrona bazowa: wartość znajdująca się na żetonie walki.

Premia za zasłonę: wartość znajdująca się na obszarze, na którym znajduje się żeton walki.

Podczas akcji **Detonacja** nie jest przyznawana premia za zasłonę.

Premia za zasięg: liczba obszarów dzieląca atakujący żeton od żetonu obrońcy, nie wliczając obszaru, na którym znajduje się atakujący.

Podczas akcji **Bomba** nie jest przyznawana premia za zasięg.

PREMIA ZA ZASŁONĘ BUDYNKU

Niektóre obszary mają premię za zasłonę budynku, a także normalną premię za zasłonę.

Jeśli żeton walki na obszarze z budynkiem jest atakowany przez inny żeton walki na tym samym obszarze, użyj normalnej premii za zasłonę. Jeśli atakujący nie znajduje się na tym samym obszarze, użyj premii za zasłonę budynku (wyższa wartość).

Premia za zasłonę budynku



Normalna premia za zasłonę

PREMIA ZA UMOCNIONĄ ZASŁONĘ

Niektóre obszary mają premię za umocnioną zasłonę, a także normalną premię za zasłonę.

Jeżeli cel akcji walki znajduje się na kontrolowanym przez broniącego obszarze, użyj wyższej premii za umocnioną zasłonę. W przeciwnym razie użyj normalnej premii za zasłonę.

Premia za umocnioną zasłonę



Normalna premia za zasłonę

3. RZUĆ KOŚCMI ATAKU

Rzuć liczbą kości równą wartości akcji walki.

Jeśli wynik na dowolnej kości będzie równy lub większy niż całkowita wartość obrony broniącego się, atak jest skuteczny.

Liczba wyrzuconych sukcesów na kościach nie ma znaczenia.

Wynik „0” na kości zawsze oznacza sukces, niezależnie od całkowitej wartości obrony broniącego się.

KTÓREJ WARTOŚCI ATAKU UŻYĆ

Do akcji Ppanc., Bomba i Detonacja przypisanych jest kilka wartości.

Atakując żeton walki niebędący pojazdem, użyj wartości określonej symbolem . Atakując pojazd, użyj wartości określonej symbolem . Atakując budynek lub tunel, użyj wartości określonej symbolem .

Przykład: akcja **Detonacja**  pozwala rzucić 1 kością przeciwko pojazdowi i 4 kośćmi przeciwko budynkowi.

4. USTAL STRATY

Rezultat ataku zależy od typu wybranego celu.

JEDNOSTKA

Jeżeli atak był skuteczny, wybrana jednostka poniosła straty!

Twój przeciwnik musi znaleźć kartę odpowiadającą zaatakowanemu żetonowi walki i umieścić ją na swoim stosie strat.

1. Jeśli to możliwe, musi usunąć kartę ze swojej **strefy gry**.
2. Jeśli nie ma karty w strefie gry, musi usunąć kartę ze swojej **ręki**.
3. Jeśli nie ma karty na ręce, musi usunąć kartę ze swojego **stosu kart odrzuconych**.
4. Jeśli nie ma karty w stosie kart odrzuconych, musi usunąć kartę ze swojej **talii**. Następnie musi przetasować swoją talię.
5. Jeśli nie ma karty w swojej talii, jednostka zostaje rozbita. Dodaj znacznik rozbicia do tej jednostki. Jako atakujący **możesz** przesunąć tę jednostkę na sąsiadujący obszar, który kontroluje przeciwnik, lub który jest przez niego rozpoznany. Jeśli przesuńiesz przygwożdżoną i rozbity jednostkę, również ją przygotuj.

Po skutecznym ataku straty możesz zadać tylko raz, niezależnie od tego, na ilu kościach osiągniesz sukces.

Jeśli w przeszukiwanym obszarze znajduje się więcej niż jedna pasująca karta, obrońca może wybrać kartę, którą umieści na swoim stosie strat.

Możesz w dowolnym momencie przeglądać karty w swoim stosie strat, ale nie możesz przeglądać stosu strat swojego przeciwnika. Liczba kart w każdym stosie strat jest informacją dostępną dla wszystkich.

Jeśli atak był akcją **Ogień ciągły** lub **Zaporowy**, jednostka nie ponosi strat. Zamiast tego, odwróć zaatakowany żeton walki na stronę „przygwożdżony”. Jeśli żeton walki jest już przygwożdżony, atak nie wywołuje żadnego efektu.

Jeśli atak był akcją **Miotacz**, oprócz spowodowania strat, atakujący gracz może przesunąć cel na sąsiadujący obszar, który jest rozpoznany przez przeciwnika. Jeśli przemieścisz przygwożdżoną jednostkę, przygotuj ją. Ten ruch nie aktywuje min ani znaczników warty. *Żeton walki można przesunąć tylko raz, nawet jeśli jednostka została rozbita w tej samej akcji.*

ROZBITE JEDNOSTKI

Gdy jednostki ponoszą straty, mogą zostać rozbite. Kiedy atakujący rozbija jednostkę, może przesunąć ją o jedno pole na obszar rozpoznany lub kontrolowany przez obrońcę. Jeśli zadasz straty jednostce, która już została rozbita, możesz ponownie przesunąć tę jednostkę.

Kiedy używasz akcji Wzmocnienie lub Wsparcie jednostki, która jest rozbita, natychmiast usuń jej znacznik rozbicia. Ta jednostka przestaje być rozbita.

BUDYNEK

Jeśli atak był skuteczny, uszkodziłeś budynek!

Zobacz zasady uszkodzania budynków na stronie 21.

TUNEL

Jeśli atak był skuteczny, zniszczyłeś tunel!

Usuń znacznik tunelu.

PODSUMOWANIE NOWYCH AKCJI WALKI

Akcje walki z symbolem  mają minimalny zasięg i mogą obierać za cel tylko jednostki oddalone o co najmniej tyle obszarów.

Akcje walki z symbolem  mają maksymalny zasięg i mogą obierać za cel tylko jednostki oddalone o maksymalnie tyle obszarów.

Ppanc.: atak, którego celem jest budynek, tunel lub żeton walki pojazdu.

Zaporowy: wybierz obszar i wykonaj osobny atak Zaporowy przeciwko każdemu wrogiemu żetonowi walki niebędącemu pojazdem na tym obszarze.

Bomba: wybierz obszar i wykonaj osobny atak przeciwko każdemu budynkowi, tunelowi i żetonowi walki niebędącemu pojazdem na tym obszarze.

Detonacja: atak, którego celem jest budynek, tunel lub żeton walki pojazdu i który ignoruje premie za zasłonę.

Miotacz: atak, który, jeśli się powiedzie, pozwala przesunąć cel o jedno pole na obszar rozpoznany lub kontrolowany przez obrońcę.

Granat: wybierz obszar i wykonaj osobny atak przeciwko każdemu wrogiemu żetonowi walki niebędącemu pojazdem na tym obszarze.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra trwa do momentu, gdy wydarzy się jedna z trzech rzeczy:

1. Gracz osiągnie swój **Główny cel**.
2. Gracz spowoduje u przeciwnika **Całkowite rozbicie**.
3. Gracz wykona **Odwrót**.

Po zakończeniu gry, wykonaj Etap kampanii. Zrób to przed spakowaniem jakichkolwiek elementów gry do pudełka.

GŁÓWNE CELE

Każdy opis scenariusza zawiera listę głównych celów dla obu graczy.

Kontrola punktów celu

Jeśli kontrolujesz obszar, kontrolujesz wszystkie punkty celu na tym obszarze.

Jeśli kontrolujesz liczbę punktów celu podaną w opisie scenariusza, natychmiast wygrywasz.

Rozbicie

Scenariusz wskaże ci, które żetony walki wroga musisz rozbić, aby odnieść zwycięstwo. Będziesz musiał rozbić wskazane żetony walki lub określoną ich liczbę. Aby rozbić żeton walki, zadaj jednostce straty w normalny sposób.

Jeśli musisz rozbić wiele jednostek, aby osiągnąć zwycięstwo, wszystkie muszą być rozbite w tym samym momencie. *Jednostka, z której w wyniku Wzmocnienia lub Wsparcia zostanie usunięty znacznik rozbicia, nie wlicza się już do osiągnięcia tego celu.*

Zdobywanie punktów misji

Scenariusz wskaże ci, jak zdobyć punkty misji i ile ich potrzebujesz, aby odnieść zwycięstwo.

Kontrola punktów misji

Scenariusz określa, w jaki sposób punkty misji są umieszczane na obszarach i ile punktów misji należy kontrolować. Aby odnieść zwycięstwo, łączna liczba punktów misji na wszystkich kontrolowanych przez ciebie obszarach musi być równa lub wyższa od wymaganej.

Zajęcie obszarów

Scenariusz wskaże ci, które obszary musisz zająć znacznikami misji lub ucieczki (lub obydwoma), oraz które jednostki muszą się na nich znajdować, aby odnieść zwycięstwo. Jeśli na wskazanym obszarze musi znajdować się kilka jednostek, wszystkie muszą być tam jednocześnie.

Rozbite jednostki nie wliczają się do osiągnięcia tego celu.

CAŁKOWITE ROZBICIE

O ile opis scenariusza nie stanowi inaczej, gracz może wygrać dowolny scenariusz, powodując Całkowite rozbicie.

Jeśli w dowolnym momencie wszyscy Strzelcy przeciwnika zostaną rozbici, powodujesz Całkowite rozbicie i natychmiast wygrywasz.

ODWRÓT

Na początku swojej tury, przed zagranie jakichkolwiek kart, możesz zdecydować się na Odwrót. Jeśli to zrobisz, twój przeciwnik natychmiast wygrywa.

Odwrót to sposób na zakończenie scenariusza, w którym uważasz, że nie masz szans na wygraną. Odwrót rzadko jest dobrym pomysłem, nawet jeśli szanse na zwycięstwo są niewielkie. Może być jednak warty rozważenia, jeśli sytuacja jest naprawdę beznadziejna i chcesz uniknąć poniesienia zbyt wielu całkowitych strat podczas Etapu kampanii.

ZAKOŃCZENIE KAMPANII

W trakcie kampanii będziesz walczyć o kontrolę nad różnymi strefami Stalingradu, śledząc swoje postępy w Dzienniku kampanii. Jeśli jednej ze stron uda się zapanować nad miastem, odniesie ona ostateczne zwycięstwo. Jeśli siły będą wyrównane, kampania rozstrzygnie się w finałowej potyczce.

Jeśli osiągniesz stan gry z kodem rozpoczynającym się od KONIEC, kampania została zakończona. Możesz pominąć resztę Etapu kampanii i przejść bezpośrednio do strony 3 książki scenariuszy, aby znaleźć końcową odprawę dla swojej kampanii.

Następnie, gdy będziesz gotowy, możesz zresetować kampanię, postępując zgodnie z poniższymi instrukcjami.

RESETOWANIE GRY

Resetowanie gry *Nieustraszeni: Stalingrad* jest proste:

Umieść wszystkie kafle planszy z oznaczeniem kończącym się na „A” w puli obecnego miasta, a wszystkie kafle z oznaczeniem kończącym się na „B” lub „C” w puli przeobrażonego miasta. Dla ułatwienia ułóż je w kolejności numerycznej, ale pamiętaj, że niektórych numerów będzie brakować. W puli obecnego miasta powinny znajdować się 72 kafle, a w puli przeobrażonego miasta 57 kafli planszy.

Posortuj wszystkie karty według ich oznaczenia. Druga litera określa, czy karta powinna trafić do talii początkowej (P), zablokowanej (Z), ulepszeń (U) czy odwodów (O). Posortuj każdą talię rosnąco, według numerów, ale pamiętaj, że niektórych numerów będzie brakować. Wierzchnie karty talii zablokowanej, ulepszeń i odwodów zawierają listę wszystkich kart znajdujących się w talii. Talia początkowa zawiera karty o wartościach od X-P-001 do X-P-035.

Na potrzeby następnej kampanii należy wydrukować nowy Dziennik kampanii dla obu graczy.

Można go znaleźć na stronie sklep.ogrygames.com w zakładce

Do pobrania / Erraty

POŁĄCZONE DRUŻYNY

Podczas kampanii możesz otrzymać polecenie połączenia dwóch drużyn. Książka scenariuszy wskaże, jak to zrobić.

Połączenie drużyn pozwala wzmocnić drużynę, która poniosła wiele całkowitych strat, poprzez zastąpienie kart odwodów zwykłymi i ulepszonymi kartami. Jednak zawsze, nowo połączona drużyna będzie posiadała tylko pięć standardowych kart Strzelców, trzy karty Zwiadowców i trzy karty Kaemistów.

Dwie drużyny, które zostały połączone, liczą się jako ta sama drużyna podczas przygotowania scenariusza i w jego trakcie oraz w przypadku akcji, które odnoszą się do konkretnych drużyn, takich jak *Za mną!* lub *Wzmocnienie*. Na przykład jeśli drużyna X i Y zostały połączone, możesz wykonać *Wzmocnienie* X, aby dodać kartę drużyny Y do swojego stosu kart odrzuconych. Połączona drużyna posiada pojedynczy połączony żeton walki, który pokazuje oznaczenie obu drużyn.

Jeśli Strzelec, Zwiadowca lub Kaemista należący do połączonej drużyny poniesie całkowite straty, otrzymasz kartę odwodów, aby go zastąpić. Jednak zamiast postąpić zgodnie z zasadami, musisz znaleźć i wybrać kartę z talii odwodów tej samej jednostki należącej do jednej z połączonych drużyn i dodać ją do swojej dostępnej puli.

Nota historyczna

Gra *Nieustraszeni: Stalingrad* opowiada o zacieklej walce pomiędzy Armią Czerwoną a niemieckim Wehrmachtem o kontrolę nad miastem Stalingrad. Gra w niektórych szczegółach odtwarza miasto i przedstawia jednostki, tereny i scenariusze, które mają podłoże historyczne.

Nie jest to jednak gra symulacyjna. Podstawowa mechanika budowania talii jest oczywistą abstrakcją w porównaniu do realnych działań biorących w nim udział żołnierzy. Dokładny skład plutonu w grze został dostosowany do potrzeb rozgrywki. W trakcie prac nad grą poprawność historyczna była jedną z kilku wartości, a głównym celem zawsze było stworzenie gry, która mogłaby naśladować doświadczenie dowodzenia plutonem, a nie jego dokładną praktykę. Czy powinieneś ruszyć naprzód, by zdobyć i utrzymać cel, czy poczekać na wsparcie ogniowe? Czy twoi zwiadowcy powinni skupić się na liniach komunikacyjnych, zwiększając twój zasięg, czy raczej próbować zmylić przeciwnika? Czy może powinieneś wycofać się w obliczu przytłaczającej przewagi wrogów? To są właśnie decyzje, do których podejmowania zmusza cię gra *Nieustraszeni: Stalingrad*.

Autorzy gry: David Thompson & Trevor Benjamin

Ilustracje: Roland Macdonald

Fabula: Robbie MacNiven

Produkcja: Filip Hartelius & Anthony Howgego

Opracowanie graficzne: James Hunter

© David Thompson and Trevor Benjamin 2022. © 2022 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

Edycja polska Undaunted: Stalingrad wydana na podstawie umowy z Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Edycja polska:

Jacek *Chlebak* Chlebowski

Michał *Leżak* Leżański

Współpraca:

Artur Arto Sobala

Tłumaczenie fabuły:

Paweł Jabłoński Apple Translations



W razie pytań lub wątpliwości dotyczących zasad gry zapraszamy do kontaktu na facebook.com/ogrygames