



SNIPER ELITE

GRA PLANSZOWA

ZASADY GŁÓWNE

Autorzy **Roger Tankersley & David Thompson**

W samym środku II Wojny Światowej Europa znalazła się na krawędzi.

Jedna decydująca bitwa może zmienić bieg wojny.

Jeden kluczowy cel może zadecydować o wyniku bitwy.

JEDNA KULA MOŻE ZMIENIĆ HISTORIĘ

Sniper Elite to skradankowa gra akcji dla dwóch do czterech graczy.

Maksymalnie trzech graczy dzieli kontrolę nad 3 oddziałami obrońców, z których każdy składa się z 1 oficera i 2 żołnierzy. Ich zadaniem jest ochrona kluczowych celów przed wrogim snajperem. Obrońcy muszą zachować równowagę między blokowaniem potencjalnych ścieżek ataku snajpera i polowaniem na niego.

Jeden z graczy kontroluje snajpera na mniejszej wersji planszy, potajemnie zaznaczając jego ruch za pomocą markera. Gracz musi przekraść się lub oczyścić sobie drogę przez obrońców i wykonać swoje tajne cele przed upływem czasu. Jeśli nie wykona jednego z wyznaczonych zadań w ciągu dziesięciu tur — przegrywa.

Niniejszy zbiór zasad przedstawia przygotowanie gry, cele i opis rozgrywki dla gry wieloosobowej, a następnie szczegółowo omawia mapy, karty i zasady dotyczące linii wzroku. Jeśli wolisz dowiedzieć się, jak mapy i karty wpływają na rozgrywkę, zanim poznasz opcje dostępne w swojej turze – lub chcesz zacząć od trybu solo – zacznij od strony 10, a następnie wróć do strony 4.

Granatowe kolumny mają pomóc w nauczaniu lub ponownym opanowaniu gry. Powinny one zapewnić pomocny opis i wyjaśnienie, ale główne zasady znajdują się w białych kolumnach. Ostatnie strony podręcznika zasad zawierają pełną listę kart wyposażenia i szczegółowe informacje na temat plansz i przedstawionych na nich mapach.

Przed pierwszą rozgrywką umieść figurki żołnierzy na dołączonych okrągłych podstawkach, upewniając się, że każdy kolor ma jednego oficera (z Krzyżem Żelaznym na podstawce) i dwóch żołnierzy (ze zwykłymi podstawkami).

SPIS TREŚCI

Elementy gry	3
Przygotowanie gry	4
Gra snajperem	5
Gra obrońcami	8
Koniec gry	9
Mapy	10
Linia wzroku	12
Karty	13
Rozkłady map	14
Karty wyposażenia	15
Podpowiedzi	16
Dostosowanie trudności	16



ELEMENTY GRY

MAPA

1 Plansza Główna (dwustronna)



18 Kart Celów: 2 zestawy po 9 kart



1 Tor Odliczania / Plansza Solo (dwustronna)



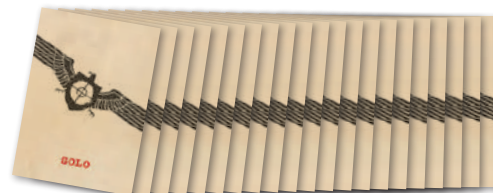
1 Żeton Obrażeń



1 Kość Solo



21 Kart Solo



1 Zasady Głównie (właśnie je czytasz)

1 Zasady Solo

OBROŃCA

9 Figurek Obrońcy:

6 Żołnierzy oraz 3 Oficerów (z Krzyżem Żelaznym na podstawie)



9 Podstawek: po 3 sztuki w 3 kolorach

12 Kostek Akcji: po 4 sztuki w 3 kolorach

10 Kostek Śledzenia (przezroczystych)

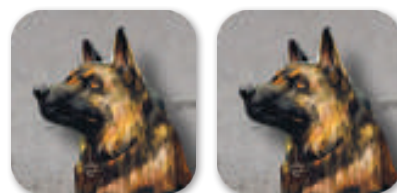
1 Karta Pomocy Obrońcy



6 Kart Oficerów Specjalistów



2 Żetony Psów



SNAJPER

1 Figurka Snajpera



30 Żetonów Strzelania: 11 Celowania (szare), 7 Odrzutu (żółte), 9 Hałasu (czerwone), 3 Zagłuszania (niebieskie)



10 Kart Wyposażenia



2 Ukryte Plansze: po jednej dla każdej strony Planszy Główniej



1 Torba na naboje (materiałowy woreczek)

1 Suchościeralny Marker

1 Karta Pomocy Snajpera

Jakie są kluczowe punkty zawarte w sekcji map?

Każde pole na planszy może zawierać tylko 1 obrońcę. Obrońcy mogą przemieszczać się przez pola zajmowane przez innych obrońców, ale snajper musi ich ominąć lub zastrzelić, aby się przez nie przedostać.

Ponumerowane pola to możliwe cele snajpera. Obrońcy zaczynają na kolorowych okręgach, a snajper wchodzi na mapę przez jedną ze strzałek wybranego koloru.

Zabudowane i podwyższone obszary, takie jak budynki i pomosty, wpływają na linię wzroku i można do nich wchodzić lub wychodzić tylko przez drzwi i drabiny.

Czy mogę zobaczyć swoje cele przed wybraniem kart wyposażenia?

Tak, ale musisz wybrać karty wyposażenia przed wyborem oficerów specjalistów.

To moja pierwsza gra, co powinienem wybrać?

Opisy map zawierają sugestie przydatnych zdolności dla każdej lokacji. Podczas pierwszej rozgrywki możesz przydzielić karty wyposażenia i oficerów specjalistów losowo, dopóki nie nauczysz się, które karty pasują do twojego stylu gry.



Żeton psów są używane wyłącznie przez specjalistę mistrza hodowli. Jeśli nie używasz tej karty, zwróć żeton psów do pudełka.

PRZYGOTOWANIE GRY

Te zasady są podzielone na dwie sekcje: przygotowanie i rozgrywka, a następnie elementy gry i linia wzroku. Jeśli wolisz zapoznać się z symbolami na planszy przed poznaniem opcji dostępnych w swojej turze, przeczytaj strony 10–13, a później wróć tutaj.

Zdecydujcie, na której mapie chcecie grać, i połóżcie ją wybraną stroną planszy w górę. Jeśli ktoś przy stole gra po raz pierwszy, sugerujemy użycie mapy Kompleks Badawczy.

Daj snajperowi odpowiednią ukrytą planszę i karty celów, a także marker, figurkę snajpera, torbę na naboje, karty wyposażenia oraz żetony celowania, hałasu i odrzutu.

Rozdaj obrońcom kostki śledzenia, kostki akcji, żetony zagłuszania, żetony psów, żeton obrażeń, figurki obrońców i tor odliczania.

Pozostałe elementy odłóż do pudełka.

PRZYGOTOWANIE SNAJPERA

Kluczowe jest, aby karty snajpera i wybory dokonywane podczas przygotowania były utrzymywane w tajemnicy przed innymi graczami.

Potasuj karty celów i dobierz 2. Jeśli są w tym samym kolorze (trefl, karo, kier, pik), odłóż 1 (wybraną przez siebie) na spód talii, a następnie dobierz kolejną (powtarzaj tę czynność do momentu wybrania kart w różnych kolorach). To są twoje cele dla tej gry. Pozostałe karty celów odłóż do pudełka.

Ładuj (czyt. umieść) 6 żetonów celowania, 2 żetony hałasu i 3 żetony odrzutu do torby na naboje, a następnie dokładnie je wymieszaj/potrząśnij. Odłóż pozostałe żetony celowania i hałasu na bok, a resztę żetonów odrzutu odłóż do pudełka.

Obejrzyj wszystkie karty wyposażenia i wybierz dowolne 3 z nich do użycia w tej grze (jeśli są 2 kopie jakiejś karty, możesz wziąć obie). Potasuj pozostałe karty, aby utworzyć zakrytą talię.

PRZYGOTOWANIE OBROŃCY

Umieść figurki obrońców (zwane dalej jednostkami) na polach początkowych odpowiadających ich kolorowym podstawkom. Oficerowie umieszczani są na polach oznaczonych Krzyżem Żelaznym.

Wybierz 3 dowolne karty oficerów specjalistów do wykorzystania w tej grze. Umieść je odkryte tak, aby wszyscy (w tym snajper) je widzieli i połóż na każdej z nich 1 żeton zagłuszania.

Przypisz każdą wybraną kartę oficera specjalisty do osobnego oddziału, umieszczając na niej 2 kostki akcji w tym samym kolorze. Oficer tego oddziału ma dostęp do zdolności tej karty w tej grze.

Weź 6 pozostałych kostek akcji i umieść je na polu „10” na torze odliczania. To liczba rund, w których musisz powstrzymać snajpera przed wykonaniem każdego z jego celów. Umieść „pełną” stronę żetonu obrażeń na okrągłym polu na torze odliczania.

Snajper wykonuje pierwszą turę, po czym obrońcy wykonują swoje tury w dowolnej kolejności – i tak na zmianę, aż do końca gry.



GRA SNAJPEREM

Zadanie

Musisz wykonać oba swoje cele (patrz strona 7), zanim zostaniesz dwukrotnie ranny i zanim zakończysz swoją turę z kostkami akcji obrońców na ostatnim polu toru odliczania.

W dowolnym z tych przypadków snajper natychmiast przegrywa, a obrońcy wspólnie wygrywają.

Twoja tura

Na początku swojej pierwszej tury wybierz i potajemnie zaznacz swoją pozycję początkową na ukrytej planszy. Nie możesz wybrać pozycji początkowej w sektorze, w którym znajduje się którykolwiek z twoich celów. Następnie normalnie wykonaj swoją turę.

Jeśli figurka snajpera znajduje się na planszy na początku twojej tury, usuń ją. Podczas swojej tury możesz się poruszyć, użyć 1 karty wyposażenia i wykonać 1 dodatkową akcję w dowolnej kolejności. Dodatkowe akcje to:

- Strzelanie – oddanie strzału do wrogiego celu przy użyciu torby na naboje.
- Przeszukanie – zdobywasz dodatkową kartę wyposażenia z talii.
- Wykonanie celu – postęp w realizacji zadania.

Możesz zdecydować się nie ruszać, nie korzystać z żadnych innych akcji, a nawet nie robić nic w swojej turze. Pomińcie 1 akcji nie pozwala na wykonanie dowolnej innej akcji więcej niż raz na turę.

RUCH

Możesz poruszyć się o 0, 1, 2 lub 3 pola. Jeśli przesuniesz się o 0 lub 1 pole, twój ruch jest utrzymywany w tajemnicy przed obrońcami.

Jeśli poruszy się o 2 lub 3 pola, możesz być zmuszony do przekazania informacji obrońcom. Po wykonaniu ruchu wszystkie brońce jednostki, które były przylegające do pola, przez które się przemieściłeś (wliczając w to pola, na których rozpocząłeś i zakończyłeś ruch), zostają zaalarmowane. Wskaż te jednostki na planszy i poinformuj obrońców, że usłyszeli hałas. Grający obrońcami mogą chcieć oznaczyć je za pomocą kostek śledzenia.

Obrońcy znajdujący się w pobliżu zostają zaalarmowani po wykonaniu twojego ruchu. *Nie informuj obrońców, przez ile przylegających pól się poruszyłeś, ani w jakiej kolejności te jednostki zostały zaalarmowane.* Zabudowane i podwyższone obszary (opisane na stronie 10) nie mają wpływu na zdolność jednostki do usłyszenia ruchu. Te zasady mają również zastosowanie do twojego ruchu:

- Nie możesz wejść na pole, na którym znajduje się jednostka obrońcy. Jeśli obrońca wejdzie na twoje pole w swojej turze, nie musisz ujawniać tego faktu obrońcom i możesz opuścić to pole w swojej turze bez dodatkowych kar.
- Nie możesz poruszyć się na pole, które już zajmowałeś w tej turze.
- Do zabudowanych lub podwyższonych obszarów (budynków, pomieszczeń i pomostów) możesz wchodzić i wychodzić tylko przez wskazane punkty dostępu.

Po zakończeniu swojej tury zapisz aktualną liczbę z toru odliczania na swoim polu na ukrytej planszy, aby móc omówić swój ruch na koniec gry.

PRZYKŁAD

Snajper porusza się o 2 pola oznaczone kółkami. Obie jednostki zaznaczone na biało słyszą hałas, ponieważ snajper poruszył się przez przylegające pola. Mogą być w stanie wywnioskować, przez które z tych pól poruszył się snajper, ale nie wiedzą, w którym kierunku się porusza.

Jednostka zaznaczona na czerwono nie słyszy hałasu, dzięki czemu obrońcy wiedzą, że snajper znajduje się w czarnym sektorze lub porusza się w kierunku celu 4.

Czy powinienem oznajmiać, co robię?

Nie. Niektóre części twojej tury, takie jak dobieranie z torby na naboje, zagrywanie karty wyposażenia, przeszukiwanie lub głośne poruszanie się obok obrońców, wymagają natychmiastowego poinformowania o tym obrońców. Wszystkie inne powinno być trzymane w tajemnicy. Inni gracze mogą próbować wywnioskować, w jakiej kolejności wykonałeś swoje akcje (na przykład, jeśli żołnierz usłyszy ruch po oddaniu strzału), ale nie musisz im o tym mówić.

Gdzie jest moja pozycja początkowa?

Snajper wchodzi na mapę za pomocą jednej z czterech strzałek na krawędzi planszy (patrz strona 11).

Czy mogę podzielić swój ruch?

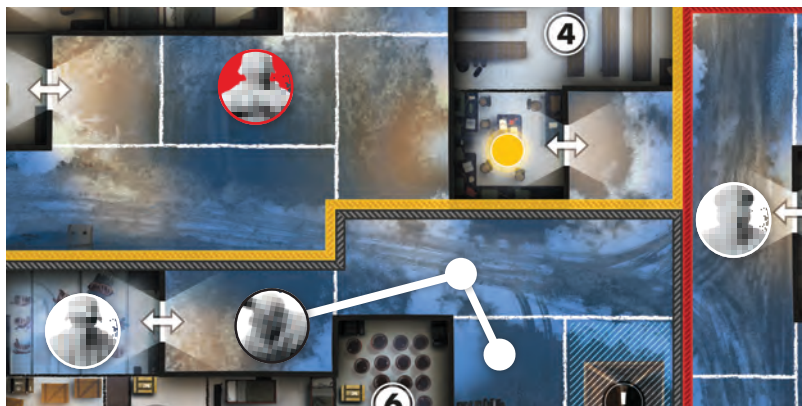
Nie. Nie możesz przerwać swojego ruchu innymi akcjami. Jeśli przestaniesz się poruszać, kończysz swój ruch na całą turę.

Dlaczego odległość, na jaką się poruszam, ma znaczenie?

Kiedy poruszasz się o 1 pole na turę, skradasz się ostrożnie – obrońcy nie słyszą żadnego hałasu ani nie uzyskują żadnych informacji o twojej lokalizacji. Kiedy poruszasz się o 2 lub 3 pola, biegniesz, a ktoś w pobliżu może cię usłyszeć. Najlepiej jest biec tylko wtedy, gdy jesteś daleko od wroga, kończy ci się czas lub jeśli zostałeś już zdemaskowany.

Czy obrońcy słyszą hałas przez ściany lub inne przeszkody?

Tak. Istotne są pola przylegające. Żadne elementy na mapie nie wpływają w żaden sposób na hałas. Nie trzeba znajdować się w linii wzroku, by wytwarzać lub słyszeć hałas.



Czy muszę deklarować, kto jest moim celem?

Nie, dopóki nie trafisz! Musisz jednak poinformować innych graczy z wyprzedzeniem, że strzelasz i ile żetonów zamierzasz wylosować. Musisz także ujawnić, które żetony zostały wylosowane.

Czy mogę wycelować w kogoś na swoim polu?

Tak, ale nadal musisz dobrać co najmniej 1 żeton celu, aby odnieść sukces.

Czy mogę strzelać z pozycji początkowej?

Nie, pierwszą akcją w grze zawsze musi być ruch wejścia na planszę. Następnie możesz wykonywać swoje akcje w dowolnej kolejności (i strzelać, jeśli chcesz, w swojej pierwszej turze). Zwykle sensowne jest wykonanie ruchu pod koniec swojej tury, na wypadek gdyby inne akcje zdradziły twoją pozycję, ale nie dotyczy to pierwszej tury.

Czy jednostki, które zastrzeliłem, kończą grę?

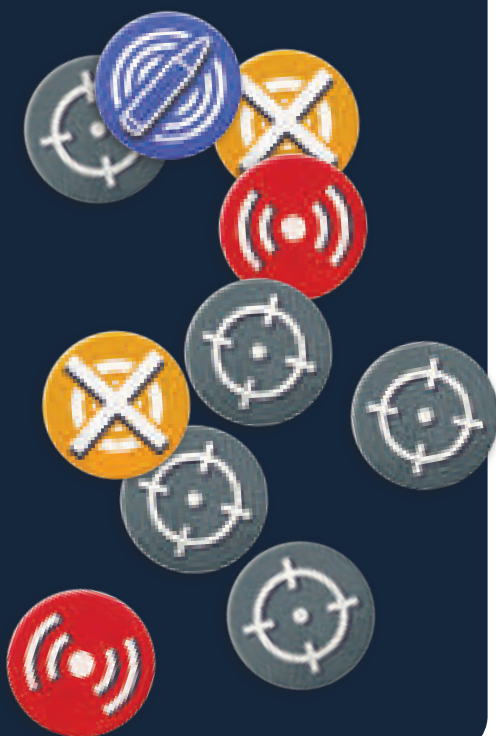
Trafione jednostki są usuwane z planszy. W swojej turze obrońcy mogą użyć akcji rozmieszczenia, aby przywrócić żołnierza do gry.

Czy mogę wylosować mniej żetonów niż potrzeba do trafienia celu?

Nie, nie możesz wylosować takiej liczby żetonów, która uniemożliwiłaby oddanie strzału. Zawsze musisz wylosować co najmniej 1 żeton za każde pole między tobą a celem, plus 1 za pole, na którym znajduje się cel.

Czy mogę zmienić cel po wylosowaniu żetonów strzelania?

Nie, po wylosowaniu żetonów jesteś zobowiązany strzelać do wybranego wcześniej celu.



STRZELANIE

Torba na naboje – woreczek pełny żetonów – reprezentuje celność podczas strzelania. Może zawierać cztery rodzaje żetonów:

- Szare żetony celowania są potrzebne do trafienia w cel.
- Żółte żetony odrzutu mogą spowodować pudło.
- Czerwone żetony hałasu zdradzą twoją pozycję, jeśli wylosujesz ich 2 lub więcej.
- Niebieskie żetony zagłuszania tłumią hałas – snajper może zignorować 1 wylosowany żeton hałasu za każdy wylosowany żeton zagłuszania.

Rozpoczynasz grę z 6 żetonami celowania, 2 żetonami hałasu i 3 żetonami odrzutu w swoim woreczku.

Trafienie w cel

Aby strzelić, potajemnie wybierz cel w linii wzroku (patrz strona 12), policz w linii prostej najkrótszą liczbę pól do pola z celem, zadeklaruj, ile żetonów zamierzasz wylosować, a następnie wyciągnij tyle żetonów z torby na naboje. Niezależnie od wyniku, zawsze musisz pokazać obrońcom, które żetony wylosowałeś.

Musisz wylosować co najmniej 1 żeton celowania za każde pole między tobą a celem, plus 1 za pole, na którym znajduje się cel. Jeśli istnieje wiele linii wzroku do celu, zawsze wyznacz linię, która przechodzi przez najmniejszą liczbę pól. Nie uwzględniaj własnego pola, chyba że znajdujesz się na tym samym polu co cel (aby trafić, zawsze musisz wylosować co najmniej 1 żeton celowania). Udany strzał usuwa cel z planszy: przekaz jego figurkę obrońcom. Dodaj również żetony do swojej torby na naboje w zależności od tego, w kogo celowałeś (patrz Torba na naboje poniżej).

Ujawnianie swojej pozycji

Wylosowanie 2 (lub więcej) żetonów hałasu ujawnia twoją pozycję. Po zakończeniu losowania żetonów musisz umieścić figurkę snajpera na aktualnym polu na planszy głównej. Zagłuszanie pomaga poradzić sobie z hałasem: każdy wylosowany żeton zagłuszania zwiększa liczbę żetonów hałasu potrzebnych do ujawnienia pozycji o 1. Oznacza to, że jeśli wylosujesz 1 żeton zagłuszania, ujawnienie pozycji wymaga 3 żetonów hałasu. Możliwe jest trafienie celu i ujawnienie swojej pozycji tym samym strzałem.

Pudło

Jeśli w dowolnej kombinacji wylosujesz 5 (lub więcej) żetonów odrzutu i hałasu, pudłujesz. Oznacza to, że nie trafisz, niezależnie od tego, ile żetonów celowania wylosowałeś. Żetony zagłuszania nie mają wpływu na żetony hałasu w przypadku pudła. Jeśli wylosowałeś 2 (lub więcej) żetony hałasu, nadal umieszczasz swoją figurkę na planszy głównej, nawet jeśli spudłowałeś.

Przetadowanie

Po oddaniu strzału, niezależnie od wyniku, zwróć wszystkie wylosowane żetony do woreczka. Pozostaw figurkę snajpera na planszy (jeśli się na niej znajduje). Jeśli poruszysz się po oddaniu strzału, nie przesuwaj figurki na planszy (ale zaznacz jej położenie normalnie na swojej ukrytej planszy). Figurka snajpera wskazuje twoją ostatnią znaną pozycję.

TORBA NA NABOJE

W trakcie gry, wraz ze zmianą przebiegu zadania, do woreczka będą dodawane dodatkowe żetony:

- Po zabiciu żołnierza dodaj żeton celowania. *Spanikowani żołnierze są łatwiejszym celem.*
- Po zabiciu oficera weź żeton zagłuszania z przypisanej do niego karty specjalisty i dodaj go do woreczka. Jeśli już wcześniej dodałeś żeton zagłuszania, dodaj żeton celowania. *Trudniej cię namierzyć, ponieważ łańcuch dowodzenia został przerwany.*
- Po wykonaniu celu dodaj żeton hałasu. *Wróg jest w stanie podwyższonej gotowości.*
- Jeśli zostaniesz zlokalizowany za pomocą akcji wykrycia (patrz strona 9), dodaj żeton hałasu. *Twoja pozycja po wykryciu jest łatwiejsza do wytopienia.*

Do woreczka nie można dodać więcej żetonów każdego typu niż te dołączone do gry. Oznacza to maksymalnie 11 żetonów celowania, 3 żetony zagłuszania i 9 żetonów hałasu. Jeśli w rezerwie skończą się żetony dowolnego typu, nadal możesz wykonywać akcje, które dodałyby ten żeton, ale po prostu pomiń dodawanie go do woreczka.

PRZESZUKANIE

Aby przeszukać, musisz znajdować się na numerowanym polu celu, które nie pasuje do twoich kart celów dla obecnej rozgrywki. Dobierz 3 wierzchnie karty z talii wyposażenia i wybierz 1, aby ją zatrzymać, a pozostałe karty odłóż z powrotem i potasuj talię.

Zaznacz przeszukane pole na swojej ukrytej planszy. Nie możesz przeszukać tego miejsca ponownie w tej samej grze. Przeszukanie ujawnia, że znajdujesz się na numerowanym polu, ale nie pokazuje, na którym.

WYKONANIE CELÓW ZADANIA

Masz 10 rund na wykonanie każdego celu. Aby zrealizować cel, wystarczy odkryć 1 ze swoich kart celów, gdy znajdziesz się na pasującym polu. Umieść figurkę snajpera na tym polu, dodaj żeton hałasu do swojego woreczka i ustaw kostki akcji obrońcy na torze odliczania na 10.

UŻYWANIE WYPOSAŻENIA

Każda karta wyposażenia zapewnia specjalną jednorazową zdolność. Rozpoczynasz grę z 3 kartami i zyskujesz 1 kolejną za każdym razem podczas przeszukiwania.

Aby użyć karty wyposażenia, zadeklaruj, że jej używasz. Następnie umieść zakrytą kartę na stole i ujawnij ją w sytuacji określonej na karcie. Niektóre karty są ujawniane natychmiast (np. wyciszona amunicja), niektóre po ich uruchomieniu (np. miny), a jeszcze inne na koniec gry (np. maskowanie dźwięku).

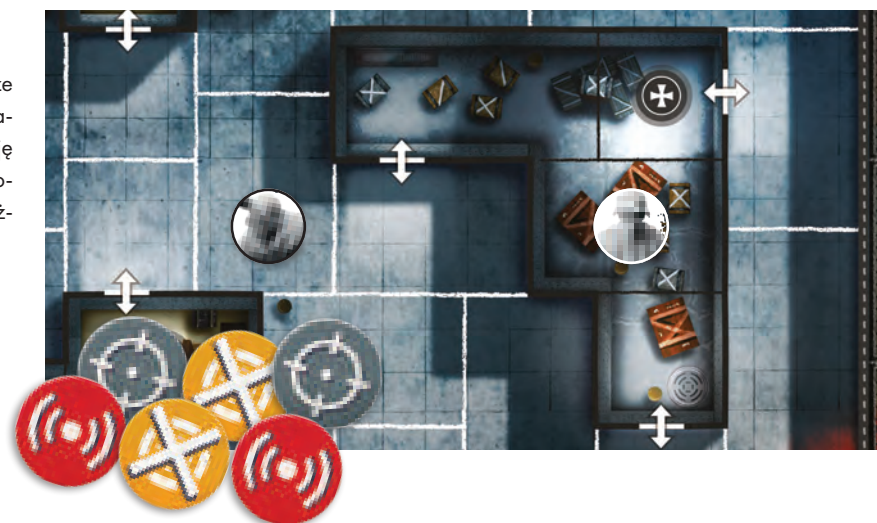
Kartę wyposażenia nie można zagrywać w połowie akcji lub ruchu. Jeśli karta wyposażenia wpływa na twoje inne akcje w tej turze, musisz ją zagrać przed wykonaniem tych akcji.

PRZYKŁADY

Snajper celuje w obrońcę oddalonego o 2 pola i do sukcesu potrzebuje 2 żetony celowania. Decyduje się wylosować 3 żetony, wyciągając 1 żeton celowania, 1 żeton hałasu oraz 1 żeton odrzutu. Pułkuje, a pojedynczy żeton hałasu nie wywołuje żadnego efektu. Jednak obrońcy wiedzą, że snajper musi znajdować się w odległości większej niż 1 pole od celu, ale nie większej niż 3 pola. Nie wiedzą natomiast, kto jest celem ataku.



Snajper spudłował, więc w następnej turze próbuje strzelić jeszcze raz, tym razem losując 6 żetonów. Dobiera 2 żetony celowania, trafiając w cel, ale także 2 żetony hałasu, ujawniając swoją pozycję oraz 2 żetony odrzutu. Gdyby losował 7 żetonów i dodatkowo wylosował 1 żeton hałasu lub odrzutu, oddałby niecelny strzał, niezależnie od dobranych żetonów celowania.



Czy przeszukiwanie jest ryzykowne?

To prawda, jest! Przeszukuj tylko wtedy, gdy masz pewność, że nie zostaniesz złapany lub jeśli bardzo potrzebujesz konkretnego elementu wyposażenia.

Czy mogę poruszyć się o 1 pole, podłożyć minę i kontynuować ruch?

Nie, karty wyposażenia muszą zostać zagrane przed lub po wykonaniu akcji. Jeśli musisz przerwać ruch, nie możesz poruszyć się ponownie w tej turze.

Czy mogę mieć kilka sztuk tej samej karty wyposażenia?

Tak. Większość kart ma 2 kopie i możesz wybrać obie podczas przygotowania. Jeśli karta ma jedną kopię, jest to wtedy maksymalna dozwolona liczba.

Jak podzielone są oddziały pomiędzy graczy?

Niezależnie od tego, ile osób bierze udział w grze, zawsze są trzy oddziały obrońców – czarny, czerwony i żółty, z których każdy odpowiada jednemu sektorowi na planszy:

- Jeden gracz będzie kontrolował wszystkie trzy oddziały.
- Dwóch graczy będzie kontrolować po jednym oddziale i wspólnie decydować o działaniach trzeciego.
- Trzech graczy będzie kontrolować po jednym oddziale.

Do czego służą kostki śledzenia?

Jako grupa posiadacie 10 kostek śledzenia. Użycie ich w dowolny sposób, aby śledzić potencjalną pozycję snajpera na planszy.

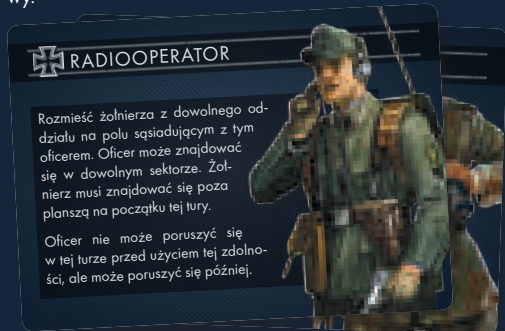


Jaka kombinacja akcji jednostek jest niedozwolona?

W jednej turze 2 żołnierzy z tego samego oddziału może się poruszyć lub 1 żołnierz może się poruszyć i zrobić coś innego, ale ten sam żołnierz nie może poruszyć się dwa razy. To samo dotyczy wszelkich akcji (ataków, przeczyszczenia itp.).

Czy mogę wejść na pole snajpera?

Tak, to twój główny sposób atakowania go. Nie zapominaj, że figurka snajpera na planszy pokazuje ostatnią pozycję, którą zajmował, a niekoniecznie aktualną. Jest prawdopodobne, że w pewnym momencie gry znajdziesz się na tym samym polu co snajper, nawet nie zdając sobie z tego sprawy.



GRA OBROŃCAMI

Zadanie

Jako obrońcy musicie współpracować, aby dwukrotnie zranić snajpera udanymi atakami lub spowolnić go na tyle, by zabrakło mu czasu. Snajper nigdy nie może wejść na pole z jedną z waszych jednostek, więc wykorzystanie oficerów i żołnierzy do kontrolowania jego ruchu jest kluczem do zwycięstwa.

Wasza tura

Każdy oddział składa się z 3 jednostek – 2 żołnierzy i 1 oficera. Jednostki mogą poruszać się w dowolnym miejscu na planszy, ale zbieranie danych wywiadowczych i rozmieszczenie żołnierzy wymaga, aby oficer znajdował się w swoim sektorze.

Podczas tury obrońców każdy oddział może zebrać dane wywiadowcze lub wykonać 2 z poniższych akcji jednostek:

- Przesunąć się maksymalnie o 2 pola.
- Zaatakować bieżące pole, zadając obrażenia.
- Wykryć obecność na 1 przylegającym polu (patrz sekcja pola na str. 10) i dodać żeton hałasu do woreczka snajpera, jeśli zostanie znaleziony.
- Przeczesać bieżące pole oraz 2 pola sąsiadujące (patrz sekcja pola na str. 10).
- Rozmieścić oficera na odpowiednie pole początkowe.
- Rozmieścić żołnierza na polu sąsiadującym z jego oficerem (jeśli znajduje się on w swoim sektorze).
- Wycofać jednostkę z planszy.

Dodatkowo, przed lub po wykonaniu jakiejkolwiek akcji lub zebraniu danych wywiadowczych, każdy oficer może raz na turę użyć swojej zdolności specjalisty.

Akcje te mogą być wykonywane w dowolnej kolejności przez wszystkie jednostki – jeden oddział nie musi zakończyć obu swoich akcji, zanim inny oddział wykona którąkolwiek ze swoich akcji. Znaczniki akcji na torze odliczania będą wskazywać, który oddział ma jeszcze jakieś akcje do wykonania.

ZBIERANIE DANYCH WYWIADOWCZYCH

Aby oddział mógł zebrać dane wywiadowcze, oficer tego oddziału musi znajdować się w swoim sektorze. Przesuń obie kostki akcji oddziału na następne pole na torze odliczania i rozpocznij akcję zbierania danych wywiadowczych w tym sektorze. Snajper musi oświadczyć, czy znajduje się w sektorze odpowiadającym kolorowi tego oddziału.

AKCJE JEDNOSTEK

Każdy oddział, jeśli nie zbiera danych, może przydzielić 2 akcje na turę swoim jednostkom. Możliwe jest dwukrotne wykonanie tej samej akcji w ramach oddziału lub wykonanie 2 akcji przez pojedynczą jednostkę, ale żadna jednostka nie może wykonać tej samej akcji dwa razy w jednej turze.

Zawsze gdy jednostka wykonuje akcję, przesuń 1 kostkę akcji tego oddziału na następne pole na torze odliczania. Pomaga to śledzić akcje każdego oddziału. Nie musisz wykorzystywać wszystkich akcji swoich jednostek – po prostu przesuń kostkę akcji na następne pole, aby zaznaczyć, że chcesz spasować.

Akcje reprezentują trzy podstawowe czynności – poruszanie się, polowanie na snajpera lub dodawanie jednostek na planszę.

Ruch maksymalnie o 2 pola

Jednostki mogą poruszać się przez inne jednostki, ale nie mogą zakończyć ruchu na tym samym polu co inny obrońca.

Atak

Wybierz jednostkę. Jeśli snajper znajduje się na tym samym polu, musi umieścić tam swoją figurkę (jeśli jeszcze jej tam nie ma) i otrzymuje ranę. Odwróć żeton obrażeń na torze odliczania, aby zaznaczyć obrażenia. Jeśli jest to druga rana, snajper zostaje zabity, a wszyscy obrońcy wygrywają grę.

Wykrycie

Wybierz pole przylegające do jednostki. Jeśli snajper znajduje się na tym polu, musi umieścić tam swoją figurkę i dodać 1 żeton hałasu do swojego woreczka. Jednostki mogą wykrywać snajpera na lub z zabudowanych oraz podwyższonych pól.

Przeczesanie

Wybierz 2 pola sąsiadujące z jednostką. Jeśli snajper znajduje się na jednym z tych pól lub na polu jednostki, musi to potwierdzić – ale nie musi mówić, na którym z 3 pól się znajduje.

Rozmieszczenie Oficera

Jeśli oficer oddziału znajduje się poza planszą, umieść go na polu początkowym dla oficera w jego kolorze.

Rozmieszczenie Żołnierza

Jeśli oficer oddziału znajduje się w swoim sektorze, umieść żołnierza z tego oddziału, który znajduje się poza planszą na polu sąsiadującym z oficerem. Żołnierz może zostać umieszczony na polu sąsiadującym w innym sektorze, o ile oficer znajduje się w swoim własnym sektorze.

Wycofanie

Usuń 1 jednostkę tego oddziału (żołnierza lub oficera) z dowolnego miejsca na planszy. Nie możesz jej rozmieścić w tej samej turze.

ZDOLNOŚCI OFICERÓW SPECJALISTÓW

Każdy oficer ma przypisaną kartę specjalisty z unikalnymi zdolnościami, których może użyć dwa razy na grę. Kiedy użyjesz tej zdolności, usuń 1 kostkę akcji z karty specjalisty i odłóż ją do pudełka.

Oficerowie nie muszą znajdować się w swoim sektorze, aby wykorzystywać swoje zdolności specjalisty.

Nie możesz użyć zdolności specjalisty, jeśli odpowiadający jej oficer znajduje się poza planszą.

Obrońcy mogą korzystać ze zdolności kilku specjalistów w jednej turze, ale nie mogą użyć tego samego specjalisty dwa razy w jednej turze.

Niektóre zdolności, takie jak strzelca, modyfikują akcję jednostki w tej turze. Musisz zadeklarować użycie zdolności przed wykonaniem akcji. Te zdolności nie zapewniają dodatkowej akcji w tej turze.

Jeśli jakkolwiek zdolność odnosi się do żołnierza, oznacza to tylko żołnierzy, a nie oficerów. Zdolności, które uniemożliwiają konkretnej jednostce wykonanie akcji, nie pozbawiają tego oddziału możliwości zbierania danych wywiadowczych.

KONIEC GRY

Snajper wygrywa natychmiast, jeśli wykona swój drugi cel.

Obrońcy wygrywają natychmiast, jeśli zranią snajpera po raz drugi lub jeśli na początku tury obrońców ich kostki akcji znajdują się na ostatnim polu toru odliczania.

Co oznacza określenie sąsiadujące?

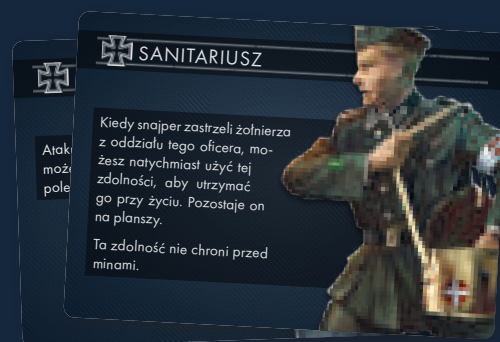
Sąsiadujące (patrz strona 10) oznacza przylegające pola tego samego typu (np. oba są polami w obszarze zabudowanym itp.). Podczas przeczesywania, wszystkie 3 pola mogą być w obszarze otwartym, zabudowanym lub podwyższonym, o ile wszystkie są tego samego typu.

Co jeśli pole początkowe oficera jest zajęte?

Jeśli pole jest zajęte przez inną jednostkę obrońcy, będziesz musiał użyć akcji, aby przesunąć tę jednostkę, zanim będziesz mógł rozmieścić oficera. Jeśli snajper znajduje się na tym polu, możesz na nim rozmieścić oficera.

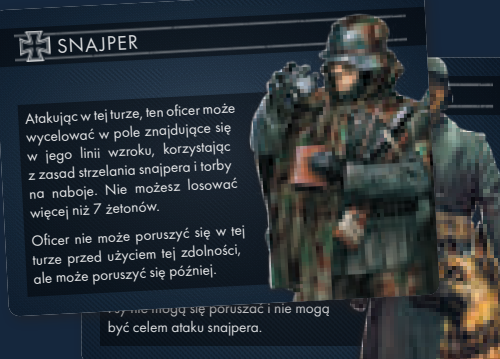
Czy rozmieszczenie żołnierza liczy się jako akcja oficera czy żołnierza?

Liczy się jako akcja żołnierza, co oznacza, że 2 żołnierzy może zostać rozmieszczonych obok tego samego oficera w jednej turze. Rozmieszczony żołnierz może natychmiast wykonać kolejną akcję, jeśli jego oddziałowi pozostały akcje jednostek.



Jak zdolność sanitariusza wpływa na strzelbę?

Zdolność sanitariusza jest używana podczas tury snajpera, ale nadal jest ograniczona do 1 użycia na turę. Jeśli sanitariusz znajduje się wśród żołnierzy trafionych strzelbą, nie może użyć swojej zdolności do obrony przed trafieniem. Jeśli nie, może użyć swojej zdolności, aby uratować jednego z żołnierzy w swoim oddziale przed strzałem, ale nie obu.



Czy specjalista snajper ma osobną torbę na naboje?

Nie, używa tej samej torby na naboje co snajper.

Czy psy specjalisty mistrza hodowli zostaną zaalarmowane, jeśli poruszą się o 1 pole?

Tak. Psy wyczuwają zapach, a nie hałas. Będą ostrzegać, gdy snajper wchodzi, wychodzi lub przemieszcza się przez ich pole, niezależnie od tego, jak szybko się porusza. Nie będą ostrzegać, jeśli snajper poruszy się przez przylegające pole.

Od której mapy powinienem zacząć?

Ponieważ Kompleks Badawczy nie ma podwyższonych obszarów ani przeszkód, powinien być łatwiejszy podczas pierwszych rozgrywek.

Jak pola na planszy wpływają na strzelanie?

Im więcej pól dzieli cię od celu, tym trudniejszy będzie twój strzał. Nie można również strzelać przez określone pola znajdujące się na obszarach innego typu.

Dlaczego pola mają różne rozmiary?

Rozmiar pola odzwierciedla skalę trudności poruszania się po tym obszarze. Szybciej jest poruszać się drogą oraz łatwiej jest z niej strzelać, więc te pola są większe. Sprawia to, że drogi są kuszące dla snajpera, ale także łatwiejsze do patrolowania dla obrońców.

Gdzie znajdują się krawędzie pól, którymi stykają się sektory?

Dla większej przejrzystości granice sektorów znajdują się nad liniami pól. Linia, na której spotykają się dwie granice sektorów, jest również krawędzią tych pól.

Same granice sektorów traktuj, że znajdują się wewnątrz tych pól, ale jest mało prawdopodobne, aby miało to znaczenie podczas gry, chyba że ktoś będzie zbyt próbował manipulować linią wzroku.

MAPY

Każda strona głównej planszy przedstawia inną mapę do infiltracji dla snajpera. Kompleks Badawczy to obszar zewnętrzny z budynkami, między którymi można się poruszać i ukrywać. Bunkier U-Bootów to duży kompleks podzielony podwyższonymi pomostami.

Każda mapa ma swój własny zestaw dziewięciu kart celów, a także oddzielną wersję ukrytej planszy, na której snajper potajemnie rejestruje swoje ruchy. Mapy mają różne zasady specjalne, ale działają w większości w ten sam sposób. Każdej mapie poświęcono osobną stronę w dalszej części książki zasad, podsumowującą reguły dotyczące danej lokacji.

SEKTORY

Każda mapa podzielona jest na cztery sektory: żółty, czerwony i czarny (każdy patrolowany przez oddział obrońców w tym samym kolorze) oraz neutralny sektor biały. Sektory wskazują, gdzie zaczyna jednostki danego oddziału i wpływają na niektóre z ich zdolności, ale obrońcy mogą opuścić swój sektor w dowolnym momencie.

Granice każdego sektora są widoczne dzięki grubym liniom podziału w danym kolorze. Sektor neutralny może zostać podzielony na osobne obszary mapy.

POLA

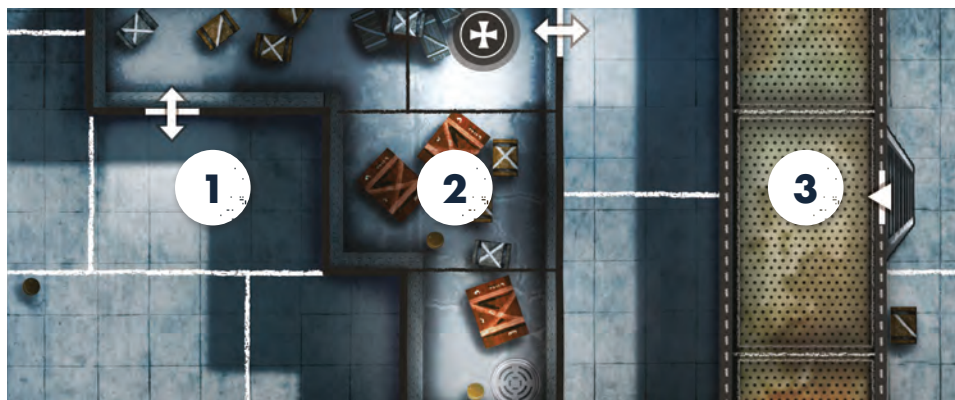
Każdy sektor jest podzielony na pola oznaczone cienkimi czarnymi lub białymi liniami. Pola te służą do poruszania się, przeszukiwania i strzelania.

Każde pole może zawierać tylko 1 obrońcę. Każdy obrońca może poruszyć się przez pole, na którym znajduje się inny obrońca, o ile jego ruch nie zakończy się na tym samym polu. Snajper nie może wejść na pole, na którym znajduje się obrońca.

Jeśli obrońca przemieści się na pole snajpera, ten powinien zachować ciszę. Nie dzieje się nic dodatkowego, a snajper może opuścić to pole w swojej turze.

Pola są przylegające, jeśli mają wspólną krawędź. Pola są sąsiadujące ze sobą, jeśli mają wspólną krawędź i są tego samego typu (otwarte, zabudowane lub podwyższone).

W *Sniper Elite* występują trzy główne rodzaje obszarów/pól:



1: Otwarte

Obszary otwarte to główne pola w grze: wszystko, co znajduje się na zewnątrz lub na dużym otwartym obszarze, jest otwartym polem. Otwarte pola są oddzielone białymi liniami.



2: Zabudowane

Obszary zabudowane to pola wewnątrz budynków na mapach terenowych lub wewnątrz pomieszczeń na mapach rozgrywanych w dużych obiektach. Obszary zabudowane są oddzielone czarnymi liniami. Są one grubsze tam, gdzie graniczą z obszarem otwartym, wskazując istnienie ściany. Nie możesz poruszać się przez ściany. Aby wejść lub wyjść z budynku lub pomieszczenia, musisz użyć drzwi, oznaczonych ikoną po lewej stronie.

3: Podwyższone



Obszary podwyższone znajdują się na wysokości. Dostęp do nich możliwy jest tylko z określonych miejsc. Obszary podwyższone są oddzielone szarymi liniami i linią przerywaną, gdy graniczą z niższym terenem. Przeniesienie się do lub z obszaru podwyższonego do obszaru innego typu jest możliwe tylko przez określone punkty dostępu, oznaczone ikoną po lewej stronie.

Zabudowane i podwyższone obszary wpływają także na linię wzroku. Zostało to omówione na stronie 12.

POLA SPECJALNE

Niektóre pola mają dodatkowe efekty:



Cele

Numerowane pola wskazują możliwe zadania snajpera w każdej grze. Każde pole celu ma odpowiadającą mu kartę w talii celów.



Trudny teren

Pole z wykrzyknikiem to trudny teren, który spowalnia zarówno obrońców, jak i snajpera. Każda figurka, która wejdzie na pole z trudnym terenem, musi zmniejszyć swój maksymalny ruch w tej turze o 1 pole: snajper może poruszyć się maksymalnie o 2 pola, a obrońcy maksymalnie o 1 pole.

Oznacza to, że jednostka obrońcy może wejść na pole z trudnym terenem tylko wtedy, gdy zaczyna swoją turę na przylegającym polu. Podobnie, jeśli snajper znajduje się w odległości 3 pól od pola z trudnym terenem, nie może na nie wejść w tej turze.



Pola z wodą

Obszary oznaczone niebieskim X to obszary wodne. Nie można się na nie przemieszczać, ale nie blokują one linii wzroku.



Przeszkoda

Miejsca oznaczone szarym X to przeszkody. Nie można się na nie przemieszczać i zawsze blokują one linię wzroku.

POZYCJE POCZĄTKOWE

Kolorowe koła na planszy oznaczają pola, na których obrońcy danego oddziału rozpoczynają grę, a kolorowe strzałki wskazują cztery możliwe miejsca, z których może wejść snajper. Kolor każdej z nich odpowiada sektorowi, w którym się znajdują.



Oficerowie

Oficerowie zaczynają na kręgach pasującego koloru zawierających Krzyż Żelazny.



Żołnierze

Żołnierze zaczynają na kręgach pasującego koloru bez Krzyża Żelaznego.

Snajper



Snajper wchodzi na mapę przez jedną z czterech strzałek na krawędzi planszy. Każda strzałka odpowiada kolorem sektorowi, do którego prowadzi. Snajper nie może wejść na planszę wejściem znajdującym się w tym samym sektorze, co jeden z jego celów.

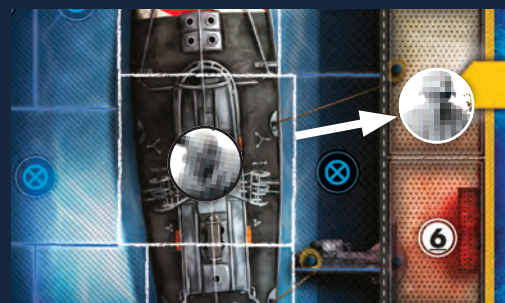
Strzałki te są uważane za znajdujące się poza planszą, więc snajper wejdzie na wskazane pole w ramach swojej pierwszej akcji ruchu.

Co to jest linia wzroku?

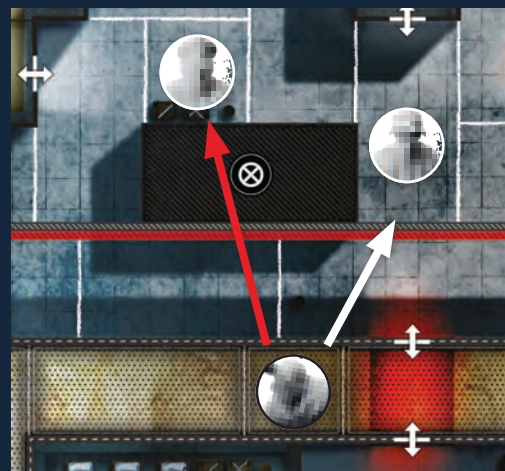
Linia wzroku to zdolność wytyczenia nieprzerwanej linii z jednego pola do innego. Wpływa ona głównie na strzelanie.

Czy wejście na trudny teren ostrzega obrońców?

Poruszanie się w trudnym terenie jest wolniejsze niż poruszanie się w normalnym terenie, ale nie jest głośniejsze. Jeśli snajper przesunie się o 1 pole na trudny teren, pozostaje cichy, jeśli o 2 pola, wywołuje hałas.



Snajper na okręcie podwodnym może strzelać nad polem z wodą do obrońcy na pomoście. Do trafienia potrzebne są 2 żetony celowania.



Snajper na tym pomoście może celować w obrońcę znajdującego się na otwartym obszarze po prawej stronie, ale nie może celować w obrońcę po lewej stronie z powodu przeszkody.

LINIA WZROKU

Linia wzroku oznacza po prostu zdolność widzenia z jednego pola do drugiego, bez blokowania tej linii. Masz linię wzroku do celu, jeśli możesz wyznaczyć prostą linię od dowolnej krawędzi pola, na którym się znajdujesz, do dowolnej krawędzi pola, na którym znajduje się cel, bez przechodzenia przez obszar zabudowany, obszar podwyższony lub przeszkodę.

Słowo „przez” jest tu ważne. Możliwe jest strzelanie do lub z obszaru zabudowanego lub podwyższonego, ale nie jest możliwe strzelanie przez jeden z powyższych obszarów do czegoś po jego drugiej stronie.

Czy to oznacza, że mogę strzelać przez ściany?

Tak, ściany nie blokują linii wzroku (są tam okna i dziury w ścianach niewidoczne na grafice).

Czy jeśli zacznę celować z zabudowanego/podwyższonego pola, to śledzę linię wzroku przez to pole?

Nie. Strzelanie z zabudowanego pola nie oznacza wyznaczania linii wzroku przez to pole.

Linia wzroku w obszarach zabudowanych

W obszarach zabudowanych nic nie blokuje linii wzroku, jeśli każde pole, przez które przechodzi linia, jest również zabudowane. Mówiąc prościej, jeśli znajdujesz się w budynku lub pomieszczeniu, masz linię wzroku do każdego innego miejsca w tym samym budynku lub pomieszczeniu.

Nie można jednak strzelać przez te zabudowane obszary do otwartego obszaru po drugiej stronie.

Linia wzroku w obszarach podwyższonych

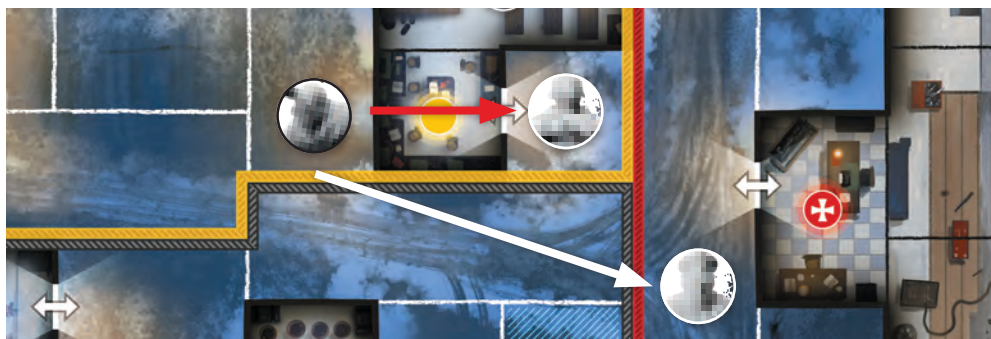
Z obszaru podwyższonego, każdy inny obszar podwyższony na mapie znajduje się w linii wzroku, chyba że jest zablokowany przez przeszkodę. Kiedy celujesz w inny obszar podwyższony, możesz strzelać nad otwartymi lub zabudowanymi obszarami pod tobą (nadal liczą się one do odległości, jaką pokonuje twój strzał).

Nie można strzelać przez obszar podwyższony do otwartego lub zabudowanego obszaru.

PRZYKŁADY

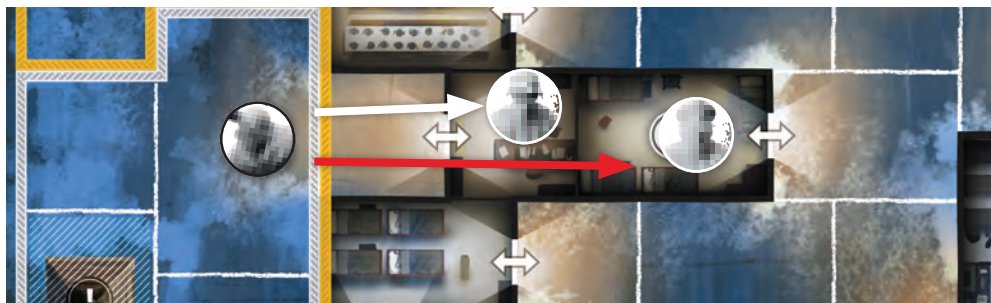
Snajper znajduje się na obszarze otwartym. Czerwona strzałka wskazuje, że nie może wyznaczyć linii wzroku przez obszar zabudowany (ponieważ sam nie znajduje się na obszarze zabudowanym). Biała strzałka wskazuje, że może wyznaczyć linię wzroku przez inne otwarte pola.

Może strzelać obok budynku, ale nie przez niego.



Snajper na obszarze otwartym może wyznaczyć linię wzroku do pierwszego obrońcy, ponieważ może celować przez otwarte pola i ściany.

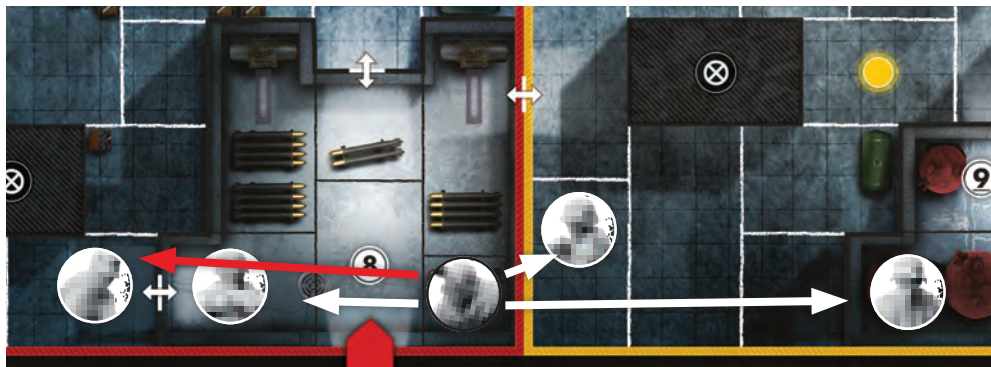
Snajper nie może wyznaczyć linii wzroku do drugiego obrońcy, ponieważ musiałby to zrobić przez zabudowane pole.



Snajper na obszarze zabudowanym może wyznaczyć linię wzroku do wszystkich innych pól wewnątrz tego budynku (ponieważ są one również polami zabudowanymi).

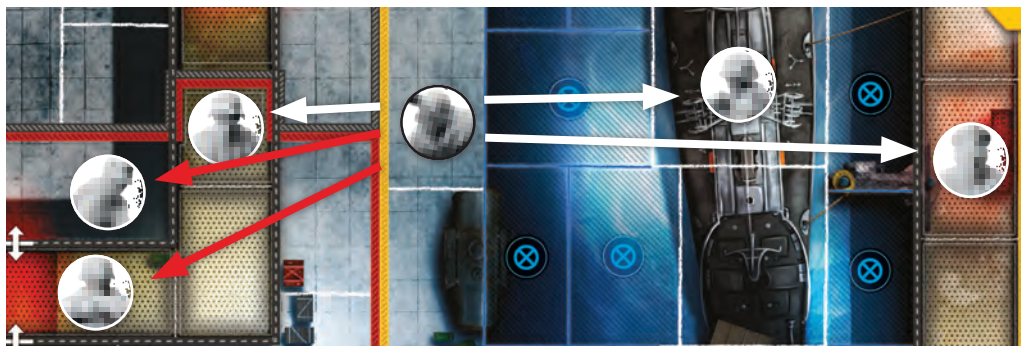
Nie może jej wyznaczyć do pola najbardziej po lewej, ponieważ linia prowadziłaby nieprawidłowo przez zabudowane pola do otwartego pola.

Może ją wyznaczyć przez ścianę po prawej stronie, do różnych otwartych pól i do drugiego budynku, ponieważ nie przechodzi ona po drodze przez żadne zabudowane pola.

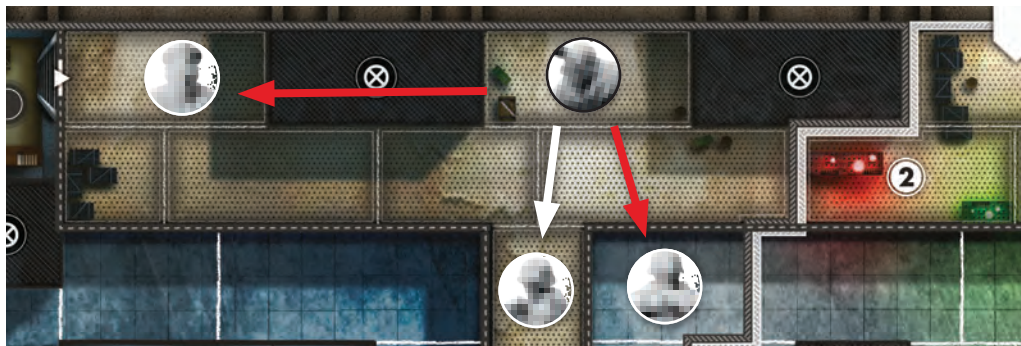


Snajper na otwartym polu może wyznaczyć linię wzroku do dwóch obrońców znajdujących się na krawędzi podwyższonego pola.

Nie może on celować w obrońcę znajdującego się po drugiej stronie pomostu, ani w obrońcę znajdującego się dalej wzdłuż pomostu, ponieważ nie może wyznaczyć linii wzroku przez podwyższone pole.



Snajper na podwyższonym polu może celować w dowolne podwyższone pole, o ile nie jest ono zablokowane przez przeszkodę. Z tej pozycji nie może celować w otwarte lub zabudowane pola.



KARTY

Cele

Każda mapa ma dedykowany zestaw kart celów, reprezentujących zadania snajpera podczas gry. Inicjały na odwrocie karty odpowiadają nazwie mapy.

Każdy numer odpowiada celowi na planszy, a karty odpowiedniego koloru pasują do pól w sektorze danego koloru. Snajper musi wybrać pole początkowe w sektorze, który nie zawiera żadnego z jego numerowanych celów. Snajper musi zachować każdy cel w tajemnicy przed obrońcami do momentu jego ukończenia.

Wposażenie snajpera

Każda karta wyposażenia to element ekwipunku, którego snajper może użyć podczas swojej tury. Snajper wybiera 3 karty z dostępnych opcji na początku gry i może zdobyć ich więcej wykonując akcję przeszukiwania. Każdy element ekwipunku może być użyty tylko raz.

Specjaliści obrońców

Każda karta specjalisty zapewnia unikalną zdolność 1 oficerowi obrońcy. Na początku gry obrońcy przydzielają po 1 wybranym specjalistcie do każdego oddziału. Każda zdolność specjalisty może zostać użyta dwa razy w ciągu gry, ale tylko wtedy, gdy dany oficer znajduje się na planszy.



Dlaczego cele są stylizowane na karty do gry?

Podczas II Wojny Światowej aliancki wywiad potajemnie wysyłał jeńcom wojennym mapy i wiadomości ukryte pod postacią kart do gry. Rozerwanie warstw papieru na kartce ujawniało tajne instrukcje.

TORBA NA NABOJE

Torba na naboje reprezentuje celność podczas strzelania i poziom ukrycia snajpera. Znajdujące się w niej żetony określają zarówno prawdopodobieństwo, że strzał z dystansu się powiedzie, jak i szansę, że snajper zostanie zauważony podczas strzelania. W trakcie gry, wraz ze zmianą przebiegu misji, do woreczka będą dodawane dodatkowe żetony.



ROZKŁAD MAPY: KOMPLEKS BADAWCZY



Zabudowane obszary

Wszystkie budynki, okręt podwodny i trzy wagony kolejowe w czarnym sektorze są zabudowane. Można do nich wchodzić i wychodzić z nich tylko przez oznaczone wejścia.

Pola z wodą

Przez pola z wodą nie można się przemieszczać, ale nie blokują linii wzroku.

Trudny teren

Trudny teren zmniejsza maksymalny zasięg ruchu snajpera i obrońców o 1. Oznacza to, że obrońca może wejść na to pole tylko wtedy, gdy rozpocznie ruch z odległości 1 pola.

Jest on również uważany za otwarte pole, obszary te są więc sąsiadujące z polami wokół nich.

Kluczowe wyposażenie

Przy tak wielu możliwych kierunkach strzału, wyciszona amunicja będzie trzymać obrońców w niepewności.

Kluczowy specjalista

Odpowiednie wykorzystanie zdolności sanitariusza pozwoli obrońcom skutecznie zablokować przejścia.

ROZKŁAD MAPY: BUNKIER U-BOOTÓW

Podwyższone obszary

Pomosty w jasnych kolorach to podwyższone obszary. Można na nie wchodzić i z nich schodzić tylko za pomocą drabin.

Zabudowane obszary

Pomieszczenia w sektorach żółtym, czarnym i czerwonym są zabudowane. Można do nich wchodzić i wychodzić z nich tylko przez oznaczone wejścia.

Nietypowy obszar: tunele pod pomostem

Dwa czerwone pola poniżej pomostu na środku planszy to zabudowane obszary. Są to tunele pod pomostem. Mimo, że zajmują one ten sam obszar na planszy, co podwyższone pola powyżej, są odrębnymi obszarami. Tunel i pomost bezpośrednio nad nim nie mają ze sobą linii wzroku i nie są uważane za przylegające. Jeśli jednostka znajduje się w tunelu, należy umieścić jej figurkę na czerwonym polu, aby zachować przejrzystość planszy.

Nietypowy obszar: pomieszczenia obok pomostu

Pomieszczenia przylegające do pomostów nie mają do nich linii wzroku. Aby mieć linię wzroku z pól podwyższonych do zabudowanych i odwrotnie, linia musi przechodzić przez co najmniej 1 otwarte pole lub przez drabinę.

Pola z wodą

Przez pola z wodą nie można się przemieszczać, ale nie blokują linii wzroku.

Przeszkody

Przez przeszkody nie można przechodzić i blokują one linię wzroku.

Kluczowe wyposażenie

Dobrze wymierzony rzut kamieniem może być tym, czego potrzebujesz, by odciągnąć nieustępliwą jednostkę ze swojej drogi. Oczywiście, odwrócenie uwagi może być równie dobrze podstępem mającym na celu zmylenie przeciwników.



Kluczowy specjalista

Przy tak wielu wąskich przejściach psy mistrza hodowli mogą być wykorzystane do osiągnięcia maksymalnego efektu, zapewniając obrońcom system ostrzegania, gdy snajper zbliży się do pomostów z góry lub z dołu.

KARTY WYPOSAŻENIA

Każda karta wyposażenia jest tutaj pokazana w całości, aby obrońcy mogli zapoznać się z możliwymi środkami uzbrojenia snajpera, których będzie używał podczas gry.

Dostępne są 2 kopie każdej karty wyposażenia, z wyjątkiem Thompsona i strzelby. Jeśli są 2 kopie danej karty, snajper może rozpocząć grę z oboma egzemplarzami w swoim ekwipunku.

Jeśli karta wyposażenia wpływa na inną akcję w tej turze, snajper musi zagrać kartę **przed** wykonaniem tej akcji.

Jeśli karta wyposażenia mówi, że jednostka została zabita, to czy obrońcy mogą ją rozmieścić w swojej turze?

Tak. Akcja rozmieszczenia obrońców wprowadza do walki nowego żołnierza.

Jak działa Thompson w trybie solo?

Oba strzały są traktowane jako pojedyncza akcja, a oba cele są traktowane jako twój cel. Kiedy oba strzały zostaną rozpatrzone, przesunij jednostkę niebędącą celem o 1 pole w twoją stronę za każdy żeton hałasu wylosowany w obu strzałach.

MASKOWANIE DŹWIĘKU

Przewaga otoczenia



Zignoruj wszelkie negatywne efekty przesunięcia się o 2 lub 3 pola w tej turze.

ODKRYJ NA KONIEC GRY

MINA TYPU S

Przeciwpiechotna



Potajemnie zaznacz swoje bieżące pole na ukrytej planszy za pomocą znaku X.

Jeśli wroga jednostka **zakończy** ruch na tym polu, zostaje natychmiast zabita: odkryj tę kartę, usuń jednostkę z planszy i usuń znak X.

ODKRYJ PO URUCHOMIENIU

WYCISZONA AMUNICJA

Amunicja eksperymentalna



Podczas strzelania w tej turze żetony hałasu są traktowane jako żetony odrzutu.

Pięć lub więcej żetonów odrzutu nadal powoduje pudło.

ODKRYJ PRZED STRZELANIEM

ODWRÓCENIE UWAGI

Kamień



Przesuń wrogą jednostkę maksymalnie o dwa pola.

Po zakończeniu ruchu wroga jednostka musi znajdować się w linii wzroku.

ODKRYJ PRZED UŻYCIEM

THOMPSON

Thompson M1A1



Strzelając w tej turze, strzel dwa razy.

Przed oddaniem pierwszego strzału podaj liczbę żetonów losowanych dla każdego strzału. Nie odkładaj do woreczka żetonów z pierwszego strzału przed oddaniem drugiego strzału. Rozstrzygnij efekt wszystkich wylosowanych żetonów hałasu po drugim strzale.

ODKRYJ PRZED STRZELANIEM

STRZELBA OKOPOWA

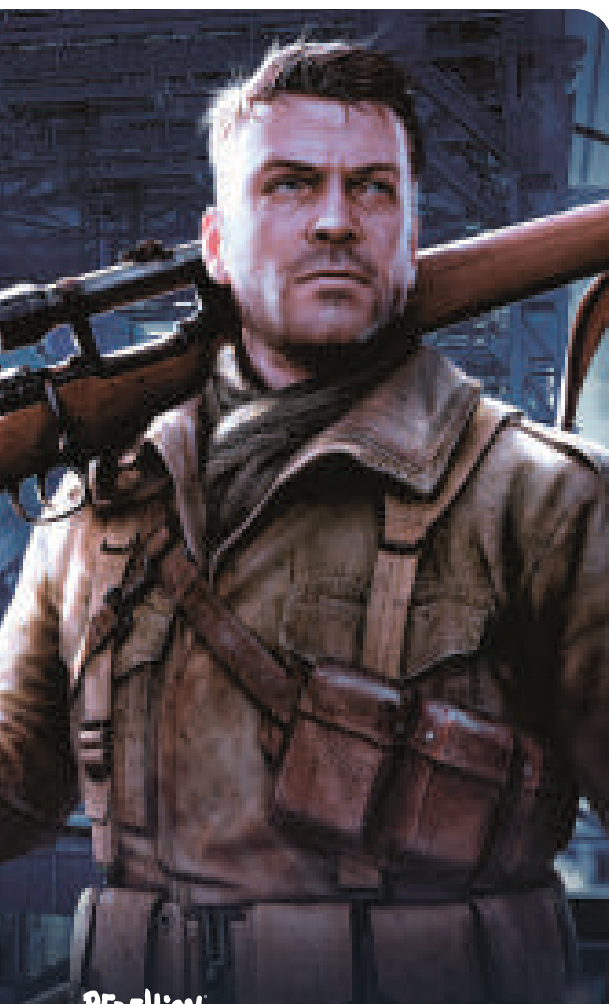
Winchester Model 1897



Podczas strzelania w tej turze, nie dobieraj żetonów z woreczka.

Zamiast tego ujawnij swoją pozycję, a następnie zabij wszystkie wrogie jednostki na swoim polu i na sąsiadujących polach. Nie dodawaj żetonów do woreczka.

ODKRYJ PRZED STRZELANIEM



REBELLION

Dyrektor kreatywny i CEO: **Jason Kingsley**

Dyrektor techniczny: **Chris Kingsley**

Szef Rebellion Unplugged: **Duncan Molloy**

Kierownik produkcji: **Alysa Thomas**

PR: **Pete Ward**

Autorzy: **Roger Tankersley i David Thompson**

Wariant solo: **Dávid Turczí i Noralie Lubbers**

Ilustracje: **Edouard Groult, David Lanza i Ed Savage**

Projekt figurek: **Dave Kidd**

Opracowanie graficzne:

Brigette Indelicato, Pye Parr i Alysa Thomas

Rozwój gry: **Duncan Molloy**

Dodatkowe testy:

Jonathan Bobal, Xavi Bordes i David Digby

Copyright© 2024 Rebellion Group. Nazwy i logo Rebellion, Sniper Elite, Zombie Army, Battle i Major Eazy oraz wszystkie postacie, ich charakterystyczne podobizny i powiązane elementy są znakami towarowymi Rebellion i mogą być zarejestrowanymi znakami towarowymi w niektórych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Historie, postacie i zdarzenia przedstawione w tej publikacji są całkowicie fikcyjne.

Rebellion Unplugged, Riverside House, Osney Mead, Oxford, OX2 0ES, UK

OGRY
GAMES

Jacek Chlebak Chlebowski, Michał Leżak Leżański

Redakcja: **Artur Arto Sobala, Paweł Grzonka**

Podziękowania dla **BoardgamePanda**

Wyprodukowano w Chinach przez LongPack Games.

Jeżeli masz pytania lub wątpliwości odwiedź nas na facebook.com/ogrygames

PODPowiedzi

OBROŃCY

Kontrola nad kluczowymi obszarami jest niezwykle istotna do zwycięstwa obrońców, ponieważ ogranicza ona możliwości operacyjne snajpera – snajper nie może wejść ani przejść przez pole, na którym znajduje się obrońca. Kontrolowanie kluczowych pól w sektorze umożliwia obrońcom skuteczną ochronę tego sektora przed snajperem, utrudniając mu realizację celów zadania.

Ważne jest, aby obrońcy nie parli nadmiernie do przodu. Jeśli wkroczą na pole snajpera, ten może po cichu przemknąć obok nich, a jeśli się wstrzymają, snajper będzie musiał ich obejść lub ostrzelać.

SNAJPER

Snajper musi zdecydować, ile jest w stanie zaryzykować, aby mieć pewność, że trafi w cel – im więcej żetonów wylosuje, tym dalej będzie mógł strzelać, ale tym bardziej prawdopodobne jest, że zdradzi również swoją pozycję.

Nawet jeśli udany strzał nie generuje hałasu, może dostarczyć obrońcom pewnych informacji. Jeśli snajper wylosuje trzy żetony celowania i zabije żołnierza, obrońcy wiedzą, że snajper znajdował się nie dalej niż trzy pola od żołnierza w momencie oddania strzału. Z tego powodu snajper zazwyczaj porusza się po oddaniu strzału, a nie przed nim.

Rozsądne jest, by snajper dobierał więcej żetonów, niż potrzebuje, gdy celuje w pobliską jednostkę. Wyciągnięcie jednego żetonu celowania i wyeliminowanie wroga zdradza bardzo dużo na temat twojej pozycji.

DOSTOSOWANIE TRUDNOŚCI

Ponieważ gra *Sniper Elite* jest mocno asymetryczna, nowi gracze, którzy nie poznali jej szczegółów, mogą mieć trudności w starciu z bardziej doświadczonymi przeciwnikami. Aby zapewnić zabawę wszystkim, sugerujemy, aby bardziej doświadczeni gracze wypróbowali jedną lub więcej z następujących modyfikacji zasad:

DOŚWIADCZONY SNAJPER

- Podczas przygotowania gry dobierz losowo 2 karty wyposażenia, zamiast wybierać 3.
- Podczas przygotowania załaduj torbę z nabojami 5 żetonami celowania, 2 żetonami hałasu i 3 żetonami odrzutu zamiast 6 żetonami celowania.
- Po przydzieleniu celów zadania przejrzyj pozostałe karty celów i wybierz jedną, którą ujawnisz obrońcom. Obrońcy będą wiedzieć, że nie jest to jeden z celów w tej grze.
- Rozpocznij grę z kostkami akcji obrońców na pozycji 7 na torze odliczania i ustaw je na 7 po wykonaniu pierwszego celu.

DOŚWIADCZENI OBROŃCY

- Podczas przygotowania gry snajper może wybrać 1 dodatkową kartę wyposażenia.
- Umieść tylko 1 kostkę akcji na każdym specjalistcie, aby każda akcja specjalisty mogła zostać użyta tylko raz podczas gry.
- Obrońcy nie mogą korzystać ze zbierania danych wywiadowczych przez pierwsze dwie tury.
- Zbieranie danych wywiadowczych może być użyte tylko przez jeden oddział na turę.