



wolfenstein[®]

GRA PLANSZOWA



PODRĘCZNIK

©BSW

© 2021 Bethesda Softworks LLC, spółka ZeniMax Media. Wszelkie prawa zastrzeżone.

• SPIS TREŚCI

Cel gry	2	Wymiana ognia: faza gracza	14
Liczba graczy	3	Faza aktywacji nazistów	16
Lista komponentów	3	Kontroler SI	16
Typy kart	5	Aktywacja nazistów	16
Karty bohaterów	5	Inicjatywa nazistów	16
Karty wrogów	5	Akcje nazistów	16
Karty broni	5	Wymiana ognia: faza aktywacji nazistów	17
Karty ekwipunku	6	Wykrwawianie się i śmierć	18
Karty skrzyń	6	Pancerz i punkty życia (PŻ)	18
Karty wydarzeń	7	Wykrwawianie się: brak PŻ	18
Przygotowanie gry	7	Współdzielone życie	18
Sekwencja rundy: fazy	8	Śmierć	18
Licznik rund	8	Zakończenie rozgrywki	18
Faza gracza	8	Pierwszeństwo zdolności i odrzucanie kart	18
Faza aktywacji nazistów	8	Modele specjalne: duże i boty	19
Faza porządkowania	8	Tryb dla pojedynczego gracza	19
Twoja tura: akcje, zmęczenie i kości	9	Zasady zaawansowane	20
Punkty akcji (PA)	9	Notatki	21
Zmęczenie	9	Lista akcji i indeks	23
Kości – sukcesy i porażki	9		
Mapa: ruch i obiekty	10		
Akcja ruchu	10		
Przeszkody – ściany i trudny teren	10		
Przeszkody – żetony i modele	10		
Tajne przejścia	10		
Akcja przeszukania: żetony wydarzeń i skrzyń	10		
Akcja ataku i punkty chwaty	11		
Akcja ataku	11		
Pole widzenia i zasięg	11		
Amunicja i tryby specjalne broni	11		
Punkty chwaty	12		
Hałas	12		
Cicha egzekucja i tłumik	12		
Ogłuszenie i sabotaż	12		
Pozostały sprzęt	12		
Karty w wyposażeniu bohatera	12		
Wymiana ekwipunku, broni i amunicji	12		
Włączanie alarmu!	13		
Wskaźnik zagrożenia i alarm	13		
Rozstawianie modeli nazistów	13		



• CEL GRY

Wolfenstein: Gra Planszowa to oparta na misjach gra kooperacyjna dla jednego do czterech graczy. Można wybrać rozgrywanie pojedynczych scenariuszy lub kampanii. Załączona do zestawu podstawowego Księga misji zawiera 10 misji oraz 4 poziomy trudności do wypróbowania. Gra będzie więc stanowić wyzwanie nawet dla najbardziej doświadczonych graczy, zapewniając jednocześnie łatwiejsze opcje dla nowicjuszy. Każdy scenariusz odznacza się określonym sposobem jego przygotowania, celem oraz specjalnymi zasadami.

W ostatniej misji kampanii głównym celem będzie, w każdej opcji gry, wyeliminowanie Adolfa Hitlera i zakończenie jego rządów terroru.

• LICZBA GRACZY

Wolfenstein to kooperacyjna gra planszowa, którą najlepiej rozgrywa się przez dwóch do czterech graczy. Można ją również rozgrywać w trybie dla jednego gracza, podczas którego samodzielnie kontroluje on wszystkich czterech bohaterów (patrz s. 19). Zasady gry nie ulegają zmianom ze względu na liczbę graczy.

• LISTA KOMPONENTÓW

MODELE:

Modele Bohaterów:

B.J. Blazkiewicz
Ania Oliwa
Set Roth
Bombate
Max Hass
Klaus Kreutz

Modele Wrogów:

8 x Soldat
8 x Żołnierz piechoty kosmicznej
4 x Supersoldat
3 x Panzerhund
6 x Oficer
8 x Dron
4 x Übersoldat
2 x Szturmowiec
2 x Żołnierz Rakiety

Modele Bossów:

Profesor Solomon Bevli
Generał Oscar von Grim
Mecha-Hitler
Adolf Hitler

ŻETONY:

24 x Żeton obrażeń PŻ (1, 2, 3)
24 x Żeton obrażeń pancerza (1, 2, 3)
8 x Żeton współdzielonego życia
5 x Żeton oślepienia
8 x Żeton przeładowania
4 x Żeton zmęczenia
8 x Żeton skrzyń
5 x Żeton wydarzeń
32 x Żeton punktów chwytu
12 x Żeton lekkiej amunicji
12 x Żeton ciężkiej amunicji
12 x Żeton specjalnej amunicji
8 x Żeton hałasu
4 x Żeton trudnego terenu
1 x Żeton kontrolera SI
1 x Żeton Szoszana
2 x Żeton pancerza wspomaganego
2 x Żeton sabotażu
4 x Żeton startu bohaterów (A, B, C, D)
4 x Żeton wsparcia wroga (A, B, C, D)
4 x Żeton celu misji (A, B, C, D)
6 x Żeton tajnego przejścia (A, B, C)

KARTY:

6 x Karta bohaterów
49 x Karta wrogów
31 x Karta broni
62 x Karta ekwipunku
20 x Karta wydarzeń
14 x Karta skrzyń

INNE:

1 x Podręcznik
1 x Księga misji
12 x Niestandardowa kość (K12)
8 x Kafelek pomieszczenia
8 x Kafelek korytarza
14 x Plastikowe drzwi
4 x Plastikowa krata
1 x Wskaźnik zagrożenia
1 x Licznik rund
4 x Pulpit



MODELE BOHATERÓW



PANZERHUNDE



DRONY



MECHA-HITLER



SOLDATEN



ŻOŁNIERZE PIECHOTY KOSMICZNEJ



SUPERSOLDATEN



OFICEROWIE



ÜBERSOLDATEN



SZTURMOWCY



ŻOŁNIERZE RAKIETOWI



MODELE BOSSÓW



KRATA



DRZWI

• LISTA KOMPONENTÓW



PODRĘCZNIK



KSIĘGA MISJI



KARTY SKRZYŃ



KARTY EKWIPUNKU



KOŚCI



KARTY WROGÓW



KARTY WYDARZEŃ



PULPIT



KARTY BOHATERÓW



KARTY BRONI



POMIESZCZENIA



KORYTARZE



ŻETONY STARTU BOHATERÓW



ŻETONY PANCERZA WSPOMAGANEGO



ŻETONY WSPARCIA WROGA



ŻETONY OBRAŻEŃ PŻ



WSKAŹNIK ZAGROŻENIA



LICZNIK RUND



ŻETONY CELU MISJI



ŻETONY SKRZYŃ



ŻETONY WSPÓLDZIELONEGO ŻYCIA



ŻETONY PRZELADOWANIA



ŻETONY TAJNYCH PRZEJŚĆ



ŻETONY TRUDNEGO TERENU



ŻETONY WYDARZEŃ



ŻETONY HAŁASU



ŻETONY PUNKTÓW CHWAŁY



ŻETONY ZMĘCZENIA



ŻETONY AMUNICJI



ŻETONY SABOTAŻU



ŻETONY OGŁUSZENIA



ŻETONY PANCERZA WSPOMAGANEGO



ŻETON SZOSZAŃSKI



ŻETON KONTROLERA SI

• TYPY KART

KARTY BOHATERÓW

Bohaterowie to alianccy czempioni, którzy przybywają, by pokonać nazistowskie zagrożenie. Są reprezentowani przez odpowiedni model i kartę. Gracze przemieszczają bohaterów po planszy, wypełniając misje i zabijając wrogów w celu ukończenia bieżącego scenariusza i przejścia do następnego.

Każdy scenariusz stanowi oddzielną rozgrywkę, więc wszyscy bohaterowie zabici podczas jego trwania są dostępni w następnej grze. Bohaterowie nie przenoszą ekwipunku, broni, amunicji ani punktów chwały pomiędzy scenariuszami.

KARTY WROGÓW

Wrogowie to pachołki Führera, którzy stoją między Tobą a Twoim końcowym celem. Niektóre ze scenariuszy zakładają eliminację wrogów, inne można ukończyć, unikając ich.

Każdy obecny na planszy model nazisty posiada odpowiednią kartę (oznaczoną stosownym numerem w lewym górnym rogu karty oraz na podstawie modelu).



- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1 - Nazwa | 7 - Zasięg broni |
| 2 - Punkty życia | 8 - Kość ataku |
| 3 - Punkty pancerza | 9 - Koszt punktów akcji |
| 4 - Punkty akcji | 10 - Umiejętności |
| 5 - Punkty inicjatywy | 11 - Łup bohatera |
| 6 - Broń | 12 - Łup drużyny |



- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| 1 - Imię | 6 - Punkty celności |
| 2 - Umiejętności i punkty chwały | 7 - Początkowe wyposażenie |
| 3 - Punkty życia | 8 - Miejsce na broń |
| 4 - Punkty pancerza | 9 - Miejsce na ekwipunek |
| 5 - Punkty akcji | |

KARTY BRONI

Zabijanie nazistów gołymi rękami byłoby nieco trudne dla większości naszych bohaterów, więc korzystają oni z szerokiej palety broni. Większość z nich zaczyna z jedną kartą broni, posiadając możliwość zbierania ich znacznej ilości w miarę postępów w scenariuszu.



- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1 - Nazwa | 5 - Typ amunicji |
| 2 - Zasięg broni | 6 - Tryby specjalne |
| 3 - Kości ataku | 7 - Koszt amunicji |
| 4 - Koszt punktów ataku | |

• TYPY KART

KARTY EKWIPUNKU

W trakcie gry bohaterowie będą mieli okazję zdobyć karty ekwipunku. Reprezentują one szeroką gamę przydatnych przedmiotów, które można wykorzystać do różnych celów. Aby użyć karty ekwipunku podczas swojej tury, wydaj wskazane punkty akcji (PA) i zapoznaj się z efektem określonym na karcie.



- 1 - Nazwa
- 2 - Koszt punktów akcji
- 3 - Opis działania
- 4 - Typ

KARTY SKRZYŃ

Kartę skrzyni dobiera się za każdym razem, gdy bohater przeprowadza akcję przeszukania na polu obok żetonu skrzyni. Żeton skrzyni jest usuwany z gry, a bohater poznaje efekt opisany na karcie.



- 1 - Nazwa
- 2 - Opis działania

TYPY EKWIPUNKU:

-  **Pancerz** - przedmiot dołączany do karty bohatera. Chroni przed obrażeniami.
-  **Dołączane do broni** - przedmioty dołączane do karty broni. Zwiększają możliwości broni.
-  **Wzmocniacz** - przedmiot dołączany do karty bohatera. Zwiększa podstawowe PZ lub pancerz bohatera.

-  **Zużywalne** - różne przedmioty. Te karty są odrzucane po pojedynczym użyciu.
-  **Strój** - przedmiot dołączany do karty bohatera. Pozwala bohaterowi ukrywać się przed nazistami lub zwiększa jego zdolności obronne.
-  **Pozostałe** - przedmioty z różnymi efektami dołączane do karty bohatera.



• TYPY KART

KARTY WYDARZEŃ

Karty wydarzeń oznaczają misje poboczne, które bohaterowie mają okazję podjąć. W niektórych przypadkach nie będą mogli odmówić wykonania misji pobocznej. Sukces lub porażka w misji pobocznej może nieść szereg konsekwencji.



ACHTUNG

Niektóre scenariusze wymagają wypełnienia misji z karty wydarzenia (co zostało zaznaczone w Księdze misji). Niewypełnienie misji z karty wydarzenia przed zakończeniem scenariusza spowoduje porażkę bohaterów.

- | | |
|------------------------|------------------|
| 1 - Tytuł | 4 - łup bohatera |
| 2 - Pierwsza możliwość | 5 - łup drużyny |
| 3 - Druga możliwość | |

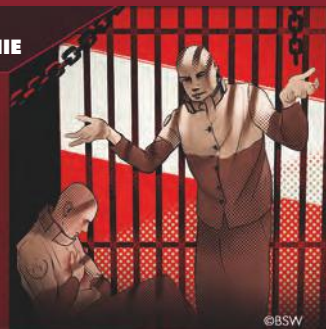


WYDARZENIE

1

CIGANI

Natrafiasz na grupę więźniów, którzy zbiegli przed generałem von Grimem. Błagają Cię o pomoc w ucieczce i obiecują nagrodę. Uważaj na oddział nazistów ścigający zbiegłych!



©BSW

2

Pomożemy wam!

Pomóż więźniom. Zachowaj tę kartę i odrzuć ją, gdy dotrzesz do najbliższego żetonu startu bohaterów. Następnie odbierz nagrodę.

Rozstaw: 1 soldata, 1 żołnierza piechoty kosmicznej i 1 oficera. To oddział nazistów polujący na zbiegłych więźniów.

3

I tak umrzecie!

Zabij więźniów. Odbierz nagrodę i odrzuć tę kartę.

4

1

1

5

• PRZYGOTOWANIE GRY

1

WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI GRY

Zobacz: Zasady Zaawansowane - s. 20.

2

WYBÓR SCENARIUSZA

Z Księgi misji wybierz scenariusz i postępuj zgodnie z podanymi instrukcjami, układając kafelki i plastikowe części przewidziane dla danego scenariusza wraz z odpowiednimi żetonami, modelami wroga i ich kartami. Upewnij się, że numery kart wrogów pasują do numerów ich modeli (sprawdź podstawki modeli).



ACHTUNG

Nie ma jakichkolwiek ograniczeń dotyczących wyboru grafiki na kafelkach. Kiedy musisz ułożyć pomieszczenia, wybierz dowolny dostępny kafelek (podobnie w przypadku korytarzy). Ostateczny wygląd mapy zależy jedynie od Ciebie i innych graczy.

3

WYBÓR SWOICH BOHATERÓW

Wybierz czterech bohaterów i podziel ich między wszystkich graczy tak równo, jak to możliwe. Niektóre scenariusze zawierają sugerowanych bohaterów, których warto użyć, ale nie jest to w żaden sposób wiążące.

4

ROZŁOŻENIE KART

Gracze umieszczają wybrane karty bohaterów na stole wraz z odpowiednim żetonem amunicji i żetonem współdzielonego życia. Należy utworzyć stos żetonów obrażeń PŻ i obrażeń pancerza, które będą używane podczas gry.

5

LICZNIK I WSKAŹNIK

Ustaw licznik rund na 1, a wskaźnik zagrożeń na 0.

6

PRZYGOTOWANIE DO AKCJI

Podczas przygotowania akcji gracze przeszukują talie broni i ekwipunku w poszukiwaniu początkowej broni i kart ekwipunku swojego bohatera. Należy potasować i umieścić talię broni, talię ekwipunku, talię skrzyń i talię wydarzeń obok mapy. Następnie każdy bohater dobiera jedną losową kartę z talii ekwipunku.

7

ROZPOCZĘCIE GRY

Wybierzcie pierwszego gracza i rozpocznijcie fazę gracza. W pierwszej rundzie rozgrywki, w pierwszej turze danego bohatera, aktywnego bohatera umieszcza się na żetonie startu bohaterów oznaczonym w Księdze misji. Ten bohater rozgrywa swoją pełną turę, zanim rozstawi się kolejnego bohatera. W scenariuszach, w których występuje tylko jeden żeton startu bohaterów, wszystkich bohaterów rozstawia się na tym samym żetonie. W scenariuszach z czterema żetonami startu bohaterów, każdy bohater jest rozstawiany na innym żetonie.



ACHTUNG

Chociaż to gra kooperacyjna, czasami podjęcie decyzji (np. kto będzie pierwszym graczem) wymaga pewnej interwencji. W razie potrzeby gracze, którzy nie potrafią dojść do porozumienia, rzucają dwiema kośćmi. Gracz z największą liczbą tarcz i serc wygrywa.

• SEKWENCJA RUNDY: FAZY

Gra w „Wolfenstein” jest podzielona na rundy, z których każda składa się z trzech faz. Wszyscy bohaterowie i naziści mają możliwość aktywowania się w każdej rundzie. Po aktywacji wszystkich (jeśli jest to możliwe) rozpoczyna się nowa runda.

Każdy scenariusz podaje maksymalną liczbę rund, w których gracze muszą zrealizować określone cele. Jeśli wszystkie cele zostaną zrealizowane w tej liczbie rund, gracze wygrywają. W przeciwnym razie – lub jeśli wszyscy bohaterowie zostaną wyeliminowani – gracze przegrywają.

• LICZNIK RUND

Gracze korzystają z licznika rund, aby śledzić liczbę rund. Licznik przesuwają się o jeden punkt do przodu na koniec każdej rundy aż do zakończenia ostatniej z nich. Jeśli gracze nie osiągną celu gry do końca ostatniej rundy, gra kończy się porażką.

Jeśli w danym scenariuszu przewidziano więcej niż 10 rund, licznik przesunie się z 10 na 1, przy czym 1 oznaczać będzie 11.

• FAZA GRACZA

Podczas tej fazy, zaczynając od pierwszego gracza i przesuwając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aktywuje się oddzielnie każdego z bohaterów. W danym momencie aktywny jest tylko jeden bohater i musi zakończyć swoją turę, zanim aktywuje się inny bohater. Jeśli gracz kontroluje więcej niż jednego bohatera, mogą być oni aktywowani w dowolnej kolejności – nie muszą być aktywowani w tej samej kolejności co w poprzednich rundach.

Gdy rozegrane zostaną tury wszystkich swoich bohaterów, gra – zgodnie z ruchem wskazówek zegara – przechodzi do następnego gracza. Zaczynając od pierwszego gracza, należy wybrać bohatera, którego chce się aktywować.



Przykład. 1 W tym pomieszczeniu znajdują się modele Ani Oliwy i B. J. Blazkowicza. Ania była już aktywowana podczas tej rundy, więc gracz aktywuje model B. J. Blazkowicza.

AKTYWACJA BOHATERÓW:

1. Przeanalizować efekty zmęczenia z poprzedniej tury.
2. Wygenerować punkty akcji (PA).
3. Wydać PA, aby w dowolnej kolejności wykonywać akcje.
4. Usunąć żeton zmęczenia, jeśli znajdował się na karcie bohatera na początku jego aktywacji.
5. Jeśli dany bohater znajduje się w pomieszczeniu / korytarzu z innym modelem, umieścić tam żeton hałasu.

Przykład. 2 B. J. Blazkowicz w poprzedniej turze podjął akcję zmęczenia. Tę turę zaczyna więc z 3 PA (połową swojej podstawowej wartości). W zasięgu jego broni dostępny jest солдат, więc B. J. zużywa 3 PA, aby go zaatakować. Strzał wytwarza hałas w tym pomieszczeniu i na korytarzu z 2 żołdatami. Należy zatem umieścić żeton hałasu w pokoju i na korytarzu.

Na koniec aktywacji Blazkowicza usunąć żeton zmęczenia z jego karty.

• FAZA AKTYWACJI NAZISTÓW

Kiedy wszyscy gracze aktywują swoich bohaterów, naziści rozpoczynają kontratak. Modele nazistów aktywują się tylko wtedy, gdy zostaną spełnione określone warunki i wykonują akcje zgodnie z określonymi parametrami. Modele nazistów są aktywowane jedynie w fazie aktywacji nazistów, w kolejności, poczynawszy od modeli z wyższą wartością inicjatywy.



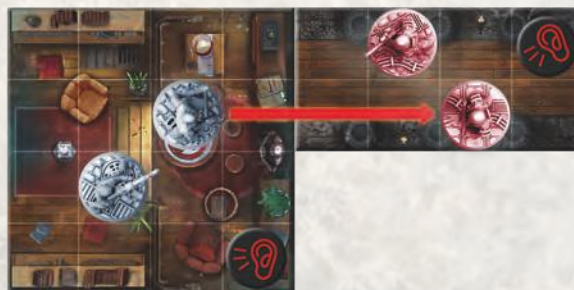
Przykład. 3 Jeden z żołdatów został zabity przez Blazkowicza (położony model na boku). Drugi żołdat wchodzi z korytarza do pokoju (drzwi były już otwarte), strzela i podchodzi do modelu B. J. Blazkowicza tak blisko, jak tylko to możliwe.

• FAZA PORZĄDKOWANIA

Przed turą następnego gracza należy usunąć żetony hałasu, modele i karty, które nie są już potrzebne. Następnie przesunąć licznik rund i wybierać gracza, który rozpocznie następną rundę.



Przykład. 4 Usunąć model zabitego żołdaty i żeton hałasu z korytarza. Nie usuwać żetonu hałasu z pomieszczenia, ponieważ wciąż znajdują się tam modele.



• TWOJA TURA: AKCJE, ZMĘCZENIE I KOŚCI



PUNKTY AKCJI (PA)

Podczas aktywacji bohaterowie i naziści otrzymują pulę punktów akcji (PA); ich ilość jest określona obok symbolu 🕒 na karcie bohatera / wroga. Punkty akcji służą do wykonywania akcji takich jak poruszanie się, otwieranie drzwi, atakowanie. Pełną listę wszystkich akcji i ich kosztów można znaleźć na końcu podręcznika.

Bohaterowie mogą wykonywać swoje akcje w dowolnej kolejności, a wszystkie akcje, **z wyjątkiem atakowania**, mogą być powtarzane, o ile dany bohater ma dostępne PA. Na przykład bohater może wydać 1 PA, aby przesunąć się o jedno pole, 3 PA, aby zaatakować swoim LaserKraftWerkiem, a następnie kolejny 1 PA, aby cofnąć się o jedno pole.

Można zakończyć aktywację swojego bohatera w dowolnym momencie. Wszystkie pozostałe PA przepadają.



ACHTUNG

Akcję ataku można przeprowadzić tylko raz w każdej turze bohatera, chyba że dany bohater wykona akcję zmęczenia. Akcję zmęczenia również można wykonać tylko raz.



ZMĘCZENIE

Czasami musisz wycisnąć trochę więcej ze swoich bohaterów. Może muszą uciekać, gdzie pieprz rośnie, a może kolejny atak zdoła powalić wroga.

Kiedy bohater wykonuje akcję zmęczenia, otrzymuje dodatkowe PA równe połowie jego podstawowej wartości PA. Następnie należy umieścić żeton zmęczenia na karcie tego bohatera. Bohater może normalnie kontynuować swoją turę.

Akcję zmęczenia można wykonać tylko raz w ciągu tury, ale nie można jej zastosować, jeśli na karcie bohatera znajduje się żeton zmęczenia. Kiedy bohater wykonuje akcję zmęczenia, zyskuje również możliwość wykonania drugiej akcji ataku w danej turze. Gracz musi normalnie wydać PA na ten drugi atak.

Żetonu zmęczenia nie odrzuca się do końca **następnej** tury bohatera. Jeśli bohater zaczyna swoją turę z żetonem zmęczenia na swojej karcie, otrzymuje tylko połowę swoich PA.

Zmęczenie może być kosztem lub efektem (jest to zawsze zapisane na zagranej karcie). Jeśli zmęczenie stanowi koszt akcji, akcja nie może zostać wykonana w przypadku, gdy bohater posiada już żeton zmęczenia. Jeśli jednak zmęczenie stanowi efekt, a bohater posiada już żeton zmęczenia, może przeprowadzić tę akcję (nie należy dodawać kolejnego żetonu – każdy bohater może mieć tylko jeden żeton zmęczenia). Podjęcie akcji zmęczenia jest uważane za koszt.



KOŚCI – SUKCESY I PORAŹKI

Niektóre efekty gry wymagają rzutu załączonymi kośćmi w celu określenia wyniku. Kości są 12-stronne i zawierają różne symbole:



- Serce



- Przeładowanie



- Tarczę



- Pustą ściankę

Możesz zostać zobligowany do rzucenia kośćmi, aby określić, czy akcja jest sukcesem czy porażką. Jeśli wymaga tego misja z karty wydarzenia lub jakaś zasada specjalna, aktywny gracz rzuca kością. Wyrzucenie symbolu serca lub tarczy uważa się za sukces, a pustą ściankę lub przeładowania za porażkę. Zapoznaj się z kartą wydarzenia lub zasadą specjalną, aby określić konsekwencje wyniku.

PRZERZUCANIE KOŚCI

Czasami bohaterowie mogą mieć możliwość lub przymus przerzucenia jednej lub większej ilości kości. Dana zdolność lub umiejętność określa, ile kości lub jakie konkretne wyniki można przerzucić. W efekcie pierwszy rzut jest ignorowany, a pod uwagę bierze się drugi rzut.



ACHTUNG

Nie ma możliwości kolejnego przerzucenia przerzuconych kości. Drugi wynik jest wiążący, nawet jeśli jest mniej korzystny niż pierwszy.



• MAPA: RUCH I OBIEKTY

AKCJA RUCHU

Akcja ruchu kosztuje 1 PA i pozwala bohaterowi lub wrogowi poruszać się w dowolnym kierunku (prosto i po przekątnej). Niektóre rodzaje terenu, żetony i inne modele mogą jednak ograniczać lub zmieniać sposób wykonania tej akcji (patrz poniżej). Jeśli model nie jest w stanie wejść na dane pole (np. trudnego terenu), musi wtedy zakończyć swój ruch przed tym polem.



PRZESZKODY – ŚCIANY I TRUDNY TEREN

ŚCIANY

Za ściany uważa się obwód całej mapy. Jeśli dwa kafelki stykają się, uważa się, że są połączone, a nie oddzielone ścianą. Modele nie mogą przechodzić przez ściany; ściany blokują też pole widzenia (patrz: „Pole widzenia” – s. 11).

TRUDNY TEREN

Modele (zarówno bohaterów, jak i nazistów) wchodzące na pole trudnego terenu muszą wydać jeden dodatkowy punkt akcji, aby wejść na to pole. Trudny teren nie blokuje pola widzenia.



Przykład. 1 Bohater musi wydać 1 dodatkowy PA, aby wejść do tego korytarza. Przejście z trudnego terenu na zwykły teren nie wymaga wydawania dodatkowego PA.

PRZESZKODY – ŻETONY I MODELE

DRZWI

Zamknięte drzwi blokują pole widzenia. Otwarte drzwi nie blokują pola widzenia. Otwarcie drzwi kosztuje 1 PA. Po otwarciu drzwi nie można ich ponownie zamknąć.

KRATY

Kraty uniemożliwiają modelom przechodzenie przez pola, które blokują, bez uprzedniego ich usunięcia.

Kraty nie blokują pola widzenia (modele mogą przez nie atakować i używać kart ekwipunku, takich jak granat hukowy lub dynamit przeciw modelom po drugiej stronie krat). Kraty może usunąć tylko bohater, który używa broni ze zdolnością „przepalanie metalu” – ten bohater musi również wydać 1 PA za usunięcie krat.

ŻETONY

Modele nie mogą poruszać się przez pola z żetonem wydarzenia, skrzyni lub celu misji ani kończyć tam swojego ruchu. Te żetony nie blokują pola widzenia.

Modele mogą przechodzić przez żetony startu bohaterów i wsparcia wroga, ale nie mogą zakończyć na nich ruchu. Te żetony nie blokują pola widzenia.

MODELE

Każdy model może swobodnie poruszać się po polu zajmowanym przez inny przyjazny model, ale nie po polu zajmowanym przez model wroga. Tym samym bohaterowie mogą przechodzić przez pola z innym modelem bohatera, ale nie z modelem nazisty i vice versa. Modele blokują pole widzenia.



TAJNE PRZEJŚCIA

Niektóre scenariusze wymagają umieszczenia żetonów tajnych przejść. Bohater może przechodzić między żetonami tajnego przejścia, oznaczonymi tą samą literą, za 1 PA. Bohater otrzymuje wtedy żeton zmęczenia (efekt).

Bohaterowie nie mogą zakończyć ruchu na polu z żetonem tajnego przejścia; dlatego muszą mieć wystarczająco dużo PA, aby użyć przejścia i w swojej następnej akcji zejść z żetonu. Modele nazistów nie mogą używać, przechodzić przez żetony tajnego przejścia ani kończyć na nich ruchu.

AKCJA PRZESZUKANIA: ŻETONY WYDARZEŃ I SKRZYŃ



Kiedy bohater znajduje się na polu sąsiadującym z żetonem wydarzenia i wykonuje akcję przeszukania (1 PA), należy usunąć żeton wydarzenia z mapy, dobrać kartę z talii wydarzeń i przeczytać ją innym graczom. Następnie wybiera się jedną z możliwych opcji i analizuje jej efekt. Jeśli gra wymaga rozstawienia modeli nazistów, zobacz: Rozstawianie modeli nazistów – s. 13.



ACHTUNG

Nie można wykonać akcji przeszukania obok żetonu wydarzenia, jeśli w tym pomieszczeniu znajdują się modele wroga.

Kiedy bohater wejdzie na pole sąsiadujące z żetonem skrzyni i wykona akcję przeszukania, należy usunąć żeton skrzyni z mapy, dobrać kartę z talii skrzyń i natychmiast zapoznać się z jej efektem.

• AKCJA ATAKU I PUNKTY CHWAŁY

AKCJA ATAKU

Bohater lub nazista może wykonać akcję ataku, jeśli posiada cel w polu widzenia i wyda wymaganą liczbę PA.



Broń z żetonem przeładowania musi zostać przeładowana (2 PA) w celu usunięcia żetonu. Później, podczas tej samej tury, nie można już wykonać akcji ataku lub kolejnego przeładowania bez wykonania akcji zmęczenia. Przeładowanie to ciężka praca!

Nie można zadeklarować akcji ataku, jeśli cel znajduje się poza zasięgiem używanej broni. Gdy gracz ustali, że cel jest w zasięgu, sprawdza kartę broni lub kartę nazisty, aby określić, ile kości należy rzucić. Rzucając za bohatera, dodaje także liczbę kości równą punktom celności bohatera oraz ewentualne dodatkowe kości z aktywowanego specjalnego trybu broni.



Całkowita liczba kości ataku bohatera = wartość celności + wartość ataku broni + aktywowany tryb specjalny broni (opcjonalnie).



SERCE zadaje obrażenia PŻ celu, omijając jego ewentualny pancerz.



Zarówno bohaterowie, jak i naziści mają na swoich kartach określoną wartość pancerza. Każdy wynik TARCZA na kości obniża pancerz celu o 1. Gdy wartość pancerza spadnie do 0 (lub jeśli od początku wynosi 0), wszelkie dodatkowe wyniki TARCZA zadają obrażenia PŻ. Punkty pancerza nie odnawiają się.



Jeśli gracz atakuje przy użyciu karty broni, wynik PRZEŁADOWANIE na kości wskazuje, że bohater był nieco nadgorliwy ze spustem i opróżnił cały magazynek. Należy umieścić żeton przeładowania na używanej broni. Na karcie broni można umieścić tylko jeden taki żeton. Następnie aplikuje się wyrzucone obrażenia w normalny sposób. W kolejnej turze bohatera może on wydać 2 PA, aby przeładować broń, **ale do końca tej tury nie będzie mógł atakować, chyba że podejmie akcję zmęczenia.** Jeśli model bohatera lub nazisty otrzyma obrażenia PŻ lub pancerza, należy nałożyć na karcie danego modelu odpowiednią ilość żetonów obrażeń PŻ lub pancerza.

Jeśli PŻ modelu nazisty zostaną zredukowane do 0, ten model usuwa się z planszy, a bohaterowi przydziela łup zaznaczony na karcie nazisty. W niektórych przypadkach pozostali bohaterowie również mogą otrzymać łup. Należy zwrócić uwagę, że bohater, który zabił dany model, **nie** otrzymuje łupu przeznaczonego dla pozostałych bohaterów.

Jeśli PŻ modelu nazisty nie zostały zredukowane do 0, należy umieścić odpowiednie żetony obrażeń na karcie odpowiadającej temu modelowi.



Wszystkie efekty w grze, które zadają obrażenia bez rzucania kośćmi, w pierwszej kolejności obniżają wartość pancerza. Zobacz: Pancerz i punkty życia (PŻ) na s. 18.

POLE WIDZENIA I ZASIĘG

Pole widzenia określa, co model może zobaczyć na mapie. Aby sprawdzić, czy dany model ma w polu widzenia model wroga, należy wytyczyć dwie linie proste między dwoma dowolnymi, ale różnymi wierzchołkami pola zajmowanego przez model atakujący do dwóch różnych wierzchołków pola zajmowanego przez cel. Jeśli co najmniej jedna z tych linii przechodzi przez obszar, który blokuje pole widzenia, model będący celem nie może zostać zaatakowany.



Jeśli przynajmniej jedna z tych linii przebiega wzdłuż krawędzi ściany, pole widzenia jest zablokowane!

Pole widzenia jest blokowane przez zamknięte drzwi i modele (zarówno wrogie, jak i przyjazne).

Zasięg ataku jest określany poprzez broń, której używa dany bohater. Należy policzyć liczbę pól między swoim bohaterem a celem (licząc prostopadłe / po przekątnej po 1 polu), aby określić odległość między dwoma modelami. Wartość zasięgu broni musi wynosić co najmniej tyle, ile liczba tych pól.

AMUNICJA I TRYBY SPECJALNE BRONI

W grze dostępne są trzy rodzaje amunicji – lekka, ciężka, specjalna. Każdy rodzaj amunicji jest reprezentowany przez żeton oznaczający cały magazynek.



lekka
amunicja



ciężka
amunicja



specjalna
amunicja



dowolna
amunicja

Broń nie działa bez amunicji. Jeśli gracz chce zaatakować wybraną bronią, jego bohater musi mieć co najmniej jeden żeton amunicji odpowiadający typowi broni. **W takim wypadku amunicja nie jest odrzucana.**

Podczas ataku, ale tylko **raz na turę**, dany bohater może aktywować specjalny tryb broni, odrzucając określone na karcie broni żetony amunicji. Podczas swojej tury bohater może swobodnie przesuwac żetony amunicji między kartami broni.

Każda umiejętność bohatera lub specjalny tryb broni z symbolem ∞ jest uważana za permanentnie aktywną i powinna być brana pod uwagę podczas wykonywania jakiegokolwiek akcji, w której jest to istotne (zwłaszcza ataków). Użycie jednej z tych umiejętności / trybów nie wyklucza możliwości użycia innej umiejętności / trybu.



PUNKTY CHWAŁY

Bohaterowie nie byłoby bohaterami, gdyby byli tylko zwyczajnymi żołnierzami. Nie, nasi bohaterowie jedzą nazistów na śniadanie i posiadają szereg umiejętności, które sprawiają, że naziści żałują, że w ogóle się urodzili.

Punkty chwały (PCH) otrzymuje się za wypełnienie misji z kart wydarzeń i / lub jako łup za zabicie modelu wroga (zaznaczone na karcie nazisty). Należy umieścić żetony zdobytych PCH w pobliżu karty swego bohatera.

W dowolnym momencie swojej tury, ale tylko raz, gracz może wydać PCH, aby bohater dokonał heroicznego wyczynu. Wybiera w tym celu umiejętność wymienioną na karcie bohatera i wydaje odpowiednią ilość żetonów PCH. **Punkty chwały nie mogą być przekazywane innym bohaterom.**

Umiejętności oznaczone symbolem  są uważane za permanentnie aktywne; należy sprawdzić opis, aby wiedzieć, w którym momencie i jaki efekt będzie zastosowany.



HAŁAS

Hałas niesie się echem w zamku Wolfenstein, a naziści badają każde jego źródło w poszukiwaniu alianckich intruzów. Ważne jest, aby bohaterowie ograniczyli hałas do minimum, w przeciwnym razie zostaną odnalezieni, a naziści włączą alarm.

Hałas wytwarza się po wykonaniu przez bohatera lub nazistę ataku (ataki wykonane za pomocą kart takich jak rura, nóż, toporek oraz broń z załączonym tłumikiem nie powodują hałasu).

Jeśli atakujący model znajduje się w innym pomieszczeniu lub korytarzu niż jego cel, hałas jest wytwarzany w obu pomieszczeniach / korytarzach.

Jeśli bohater i inny model (bohater lub nazista) znajdują się w tym samym pomieszczeniu lub korytarzu, natychmiast należy umieścić żeton hałasu w tym pomieszczeniu / korytarzu.

Jeśli w pomieszczeniu / korytarzu znajduje się żeton hałasu, nie umieszcza się tam kolejnego.

CICHA EGZEKUCJA I TŁUMIK

Niektóre karty ekwipunku (takie jak nóż, toporek lub rura) pozwalają na wykonanie cichej egzekucji. Aby ją przeprowadzić, dany bohater musi wykonać akcję ataku (2 PA), gdy znajduje się na polu sąsiadującym z modelem wroga. Karta ekwipunku jest odrzucona, a bohater rzuca określoną liczbą kości ataku (wyniki przeładowanie są traktowane jako wyniki pusta ścianka). Nie umieszcza się żetonów hałasu, a wskaźnik zagrożenia nie przesuwa się.

Jeśli bohater ma dołączoną do karty broni kartę „Tłumik”, atakowanie tą bronią nie wytwarza hałasu i nie powoduje przesunięcia wskaźnika zagrożenia.



OGŁUSZENIE I SABOTAŻ

Niektóre efekty w grze mogą ogłuszyć lub sabotować model. W przypadku sukcesu należy umieścić żeton ogłuszenia lub sabotażu na karcie danego modelu. Model z żetonem ogłuszenia nie może wykonywać żadnych akcji podczas swojej następnej tury. Model z żetonem sabotażu nie może atakować podczas swojej następnej tury. Oba żetony są odrzucone na koniec tury tego gracza lub fazy aktywacji nazistów.

• POZOSTAŁY SPRZĘT

KARTY W WYPOSAŻENIU BOHATERA

Miejsce na kartę broni znajduje się po prawej stronie każdej karty bohatera i jest zarezerwowane dla jego aktywnej broni. Pozostałe karty broni należy położyć obok portretu bohatera. Podczas swoich tur bohaterowie mogą dokonać zmiany i wybrać inną aktywną broń.

Niektóre karty ekwipunku działają tylko wtedy, gdy są dołączone do karty bohatera lub karty broni. Te karty ekwipunku oznaczone zostały specjalnym symbolem w prawym górnym rogu. (Patrz: Karty ekwipunku na s. 6).

Miejsca na ekwipunek znajdują się na dole karty bohatera. Każdy bohater może posiadać jeden przedmiot każdego typu, odpowiadający przedstawionym symbolom.

Do każdej karty broni może być dołączona tylko jedna specjalna karta ekwipunku, np. „Bagnet”.

WYMIANA EKWIPUNKU, BRONI I AMUNICJI

W dowolnym momencie swojej aktywacji bohater może odłączyć karty dołączone do karty swojego bohatera i zamienić je na inne posiadane przez niego karty. Podobnie, gracz może odłączyć karty takie jak „Tłumik” lub „Bagnet” z jednej karty broni i dołączyć je do drugiej.

Aktywny gracz ma również możliwość przekazania kart ekwipunku, broni i żetonów amunicji innym bohaterom, ale tylko wtedy, gdy oba modele bohaterów znajdują się na sąsiednich polach. Jeśli gracz przekazuje innemu graczowi kartę broni z żetonem przeładowania, należy zachować ten żeton na tej karcie broni.



ACHTUNG

Kiedy gracz przekazuje karty i żetony innemu graczowi, nie stanowi to wymiany. Podczas swojej tury nie można otrzymać kart lub żetonów od innego gracza.



ACHTUNG

Karty z symbolem  lub  po dołączeniu ich do karty bohatera nie można odłączyć.

• WŁĄCZANIE ALARMU!

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA I ALARM

Wskaźnik zagrożenia to główny wróg w większości misji, które wykonasz podczas gry. Większość misji zawiera limit, po którym wszczęty zostanie alarm. Kiedy wskaźnik dotrze do wyznaczonego punktu, rozpęta się piekło.

Wskaźnik zagrożenia przesuwają się o jeden punkt do przodu, gdy:

- wróg zostaje zabity (wyjątek: cicha egzekucja),
- nakazuje to karta wydarzenia,
- powoduje to specjalna zasada lub zdolność (np. soldata).



Po zabiciu wszystkich oficerów na planszy należy cofnąć wskaźnik zagrożenia do 0.

Księga misji określa skutki włączenia alarmu dla każdego ze scenariuszy.



ROZSTAWIANIE MODELI NAZISTÓW

Jeśli alarm zostanie włączony, a misja nakazuje rozstawienie modeli wrogów, rozstawia się je na polach mapy określonych w Księdze misji, które są oznaczone żetonem wsparcia wroga (należy więc odszukać i ułożyć odpowiednie karty wroga). Jeśli te pola są zajęte, umieszcza się model na najbliższym sąsiednim polu (zawsze jak najbliżej bohaterów). Modele z wyższą inicjatywą są umieszczane bliżej bohaterów.

Liczba i rodzaj modeli rozstawianych po włączeniu alarmu również jest określona w Księdze misji.

Podobnie, jeśli modele są rozstawiane w wyniku karty wydarzenia, powinno się rozstawić je na polu żetonu wydarzenia i na sąsiednich polach (chyba że karta wydarzenia wskazuje inaczej).



Jeśli alarm został włączony podczas fazy aktywacji nazistów, należy natychmiast rozstawić ich modele i aktywować je podczas tej fazy aktywacji zgodnie z ich inicjatywą!



WYMIANA OGNIĄ: FAZA GRACZA



- 1 Klaus Kreutz (6 PA) przesunął się o 4 pola (4 PA) i natknął się na patrol dwóch nazistowskich żołdaków. Jeden z nich jest oddalony o 2 pola, a drugi o 4 pola. Klaus wyciąga swój sprawdzony pistolet 1960 i decyduje się na atak.



- 2 Patrząc na kartę pistolet 1960, widzimy, że ma on maksymalny zasięg 2 pól. Klaus decyduje się na strzał do najbliższego wroga (2 PA), ponieważ drugi wróg jest za daleko.

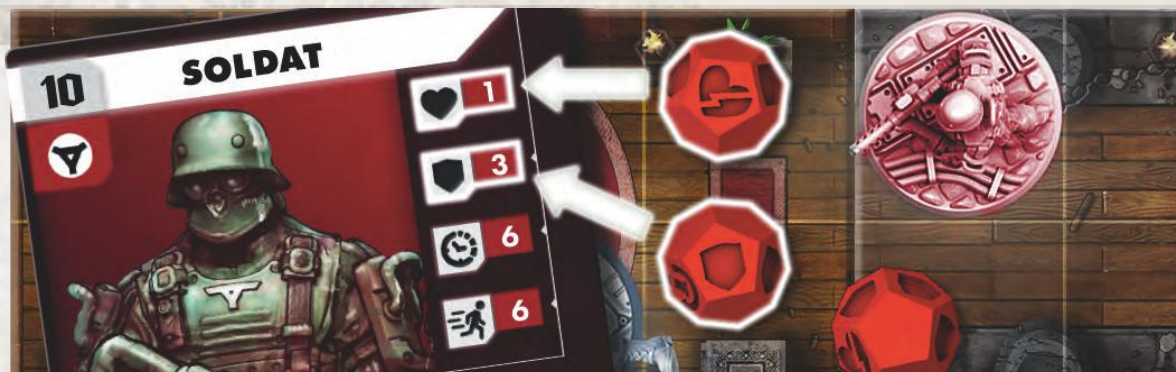


- 3 Patrząc ponownie na pistolet 1960, widzimy, że atakuje tylko 1 kością. Hmm, niezbyt fajnie, ale na szczęście Klaus posiada 2 punkty celności, co daje nam w sumie 3 kostki. Sprawy zaczynają się układać!



- 4 Rezultaty to: przeładowanie, pusta ścianka i tarcza. Nie najlepiej. Przeładowanie nie jest dobre, ponieważ zajmie trochę czasu w następnej turze, a w sytuacji z 2 żołdakami spoglądającymi na Klause przydałoby się większa swoboda ewakuacji. Na szczęście umiejętność „Weteran wojenny” Klause ★ pozwala mu przerzucić wynik przeładowania. Znakomicie! Przerzucenie zmienia przeładowanie w serce.

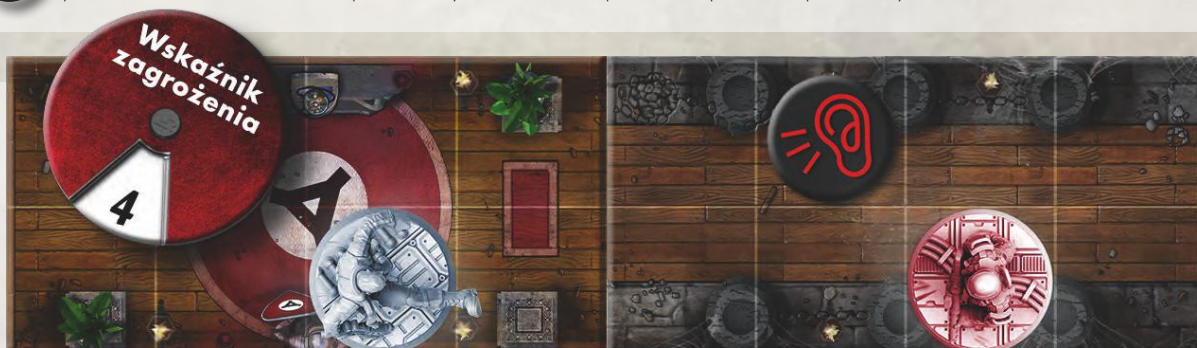
WYMIANA OGNIĄ: FAZA GRACZA



- 5** Pusta ścianka nie ma efektu. Soldat posiada 3 punkty pancerza, więc wynik tarcza redukuje je do 2, dzięki czemu stałby się łatwiejszy do zabicia, gdyby Klaus ponownie do niego strzelał. Wynik serce omija pancerz i powoduje, że soldat traci 1 PŻ. Ponieważ ma on tylko 1 PŻ, to trafienie go zabija. Nieźle strzelanie, Klaus!



- 6** Klaus otrzymuje łup w postaci 1 punktu chwały, 1 karty ekwipunku wziętej z wierzchu talii i 1 wybranego przez siebie żetonu amunicji. Niestety soldat nie zapewnia łupów dla pozostałych bohaterów.



- 7** Klaus nie ma już PA. Mógłby się zmęczyć, ale hałas z pierwszego strzału zaalarmował już resztę nazistów, więc decyduje się zachować PA na kolejną turę. W pomieszczeniu umieszcza się żeton hałasu, wskaźnik zagrożenia przesuwa się o 1 punkt do przodu (patrz s. 13), a Klaus kończy swoją aktywację. Teraz następuje aktywacja nazistów (patrz s. 16).



• FAZA AKTYWACJI NAZISTÓW

Kiedy wszyscy gracze rozegrają tury swoich bohaterów, naziści rozpoczynają kontratak. Modele nazistów mogą podejmować tylko następujące działania:

- atak (koszt PA jest podany na odpowiedniej karcie),
- ruch (1 PA za pole, chyba że model wchodzi na trudny teren, w takim przypadku są to 2 PA za pole),
- otwieranie drzwi (1 PA).



Czasami może się zdarzyć, że modele nazistów nie mogą wykonać żadnej akcji. W takim wypadku gracz kontrolujący SI musi pominąć fazę aktywacji nazistów i przejść do fazy porządkowania.



KONTROLER SI

Modele nazistów przestrzegają ustalonych zasad dotyczących ruchu i ataku i są poruszane po planszy przez kontrolera SI. Gdy gracze posiadają taką samą liczbę bohaterów, naziści są poruszani przez gracza posiadającego żeton kontrolera SI, zaczynając od pierwszego gracza. Następnie ten żeton przesuwa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara na koniec każdej fazy aktywacji nazistów.

Kiedy któryś z graczy straci bohatera lub w grze uczestniczy trzech graczy, żaden gracz z dwoma bohaterami nie otrzyma żetonu kontrolera SI. Gwarantuje to zmniejszenie czasu oczekiwania dla graczy z tylko jednym bohaterem.

Zawsze, gdy zachodzi jakaś niejasność dotycząca modelu nazisty, na przykład posiada on dwie równorzędne opcje działania, kontroler SI decyduje, którą opcję wybrać.

AKTYWACJA NAZISTÓW

Na początku fazy aktywacji nazistów należy sprawdzić, które modele nazistów zostaną aktywowane. Nazista aktywuje się tylko wtedy, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

- w jego polu widzenia znajduje się model bohatera,
- w tym samym / sąsiednim pomieszczeniu lub korytarzu znajduje się żeton hałasu.

Aktywację nazistów sprawdza się tylko raz i tylko na początku fazy aktywacji nazistów. Na przykład, gdyby hałas wytworzył się w pomieszczeniu podczas fazy aktywacji nazistów, nie spowoduje to aktywacji nieaktywnych modeli nazistów.

Gracz powinien rozważyć użycie żetonów punktów chwały w celu oznaczenia modeli nazistów, które aktywują się w tej rundzie.



INICJATYWA NAZISTÓW

Modele nazistów atakują i poruszają się zgodnie ze swoją wartością inicjatywy – modele o wyższych wartościach inicjatywy wykonują swoje akcje jako pierwsze.

Jeśli na planszy znajduje się wiele modeli tego samego rodzaju i o tej samej wartości inicjatywy, modele najbliższe bohaterów będą wykonywać akcje jako pierwsze. Jeśli

na planszy znajdują się dwa modele o tej samej wartości inicjatywy i w równej odległości od modelu bohatera, kontroler SI zdecyduje, który model będzie wykonywał akcję jako pierwszy.

Jeśli model nie może wykonać żadnej akcji (np. jest zablokowany), aktywuje się następny model (lub następne modele) w kolejności inicjatywy, a później ponownie sprawdza zablokowany model. Ten cykl powtarza się, aż zablokowany model będzie mógł wykonać jakąś akcję. Jeśli wszystkie inne modele zostały aktywowane, a model jest nadal zablokowany, podczas tej rundy nie wykonuje akcji.

Jeśli model nazisty napotka przeszkodę, której nie może pokonać – lub jeśli nie ma dojścia do źródła hałasu – będzie stał przy tej przeszkodzie, dopóki ona nie zniknie, pojawi się inna droga do źródła hałasu, w jego polu widzenia pojawi się bohater lub zmieni się lokalizacja żetonów hałasu.

AKCJE NAZISTÓW

Aktywowane modele nazistów działają według prostych zasad. Wydają PA na wykonanie następujących czynności, według kolejności:

KROK 1: Atakują najbliższego bohatera w zasięgu i w polu widzenia.

KROK 2: Idą w stronę najbliższego bohatera w polu widzenia, używając możliwie najkrótszej drogi.

Jeśli naziści nie mogą wykonać kroku 1, będą wykonywać krok 2, dopóki krok 1 nie będzie możliwy. Po wykonaniu kroku 1 model nazisty będzie kontynuował wykonywanie kroku 2, dopóki nie znajdzie się na polu sąsiadującym z bohaterem lub wyda wszystkie PA.

Jeśli w tej samej odległości od nazisty znajduje się dwóch bohaterów, nazista wybiera bohatera z aktualnie najniższą sumą PŻ + pancerza.

Jeśli model nazisty nie ma w polu widzenia bohatera, porusza się w kierunku sąsiedniego pomieszczenia / korytarza z żetonem hałasu, dopóki nie będzie mógł wykonać ataku. Jeśli istnieje wiele pomieszczeń / korytarzy z żetonami hałasu, model nazisty wybiera ten, w którym znajduje się najwięcej bohaterów.



Podczas fazy aktywacji nazistów każdy model nazisty może zaatakować tylko raz.



Podczas ataków modeli nazistów wszystkie kości z wynikiem przeładowanie traktuje się jako puste ścianki.



Jeśli w żadnym z pomieszczeń / korytarzy sąsiednich z modelami nazistów nie ma żetonów hałasu, modele nazistów nie aktywują się – nie wykonują ruchu!



Żetony hałasu nie aktywują modeli oficera i bossa. Oficerowie i bossowie poruszają się tylko wtedy, gdy w ich polu widzenia znajduje się bohater lub gdy zostali zaatakowani.

WYMIANA OGNIĄ: FAZA AKTYWACJI NAZISTÓW



- 1** Klaus zastrzelił jednego nazistowskiego soldata, ale drugi soldat uniósł broń i wycelował prosto w Klause. Nie wygląda to zbyt dobrze.



- 2** Soldat znajduje się 4 pola od Klause, a naziści zawsze najpierw strzelają, a potem wykonują ruch (najpierw strzelają, pytaj później). Sprawdzając kartę soldata, widzimy, że pistolet maszynowy ma zasięg 4. Soldat atakuje (2 AP). Pistolet maszynowy soldata normalnie pozwoliłby mu rzucić trzema kośćmi. Jednak ilość kości zmniejsza się o 1 (do minimum 1 kości) za każde pole między nim a celem. Oznacza to, że w zasięgu 4 soldat rzuca tylko 1 kością (uff!).



- 3** Nazista uzyskuje wynik przeładowanie. Ha, ha! Nie ma on możliwości, aby je przerzucić, więc traktuje przeładowanie jako pustą ściankę. Oznacza to, że jego strzał chybił. W pomieszczeniu należy umieścić żeton hałasu, chyba że już się tam znajduje.



- 4** Następnie soldat podchodzi do Klause i kończy swój ruch (3 PA) na polu obok niego. Gdyby ponownie strzelał do Klause z tego zasięgu, rzuciłby 3 kośćmi. Klaus jest teraz szczęśliwy, że jest weteranem wojennym i że nie zmęczył się wcześniej drugą akcją ataku. Jednakowoż, z pewnością słyszy ciężkie kroki zbliżające się w jego stronę...

• WYKRWAWIANIE SIĘ I ŚMIERĆ



PANCERZ I PUNKTY ŻYCIA (PŻ)

Za każdym razem, gdy model odniesie obrażenia PŻ, należy umieścić żetony obrażeń PŻ na karcie modelu, równe ilości otrzymanych obrażeń. Naziści, którzy osiągną 0 PŻ, są usuwani z gry (patrz s. 11), natomiast bohaterowie z 0 PŻ zaczynają się wykrwawiać.

Pancerz działa jak zapasowe PŻ zarówno dla bohaterów, jak i nazistów. Za każdym razem, gdy model jest atakowany i wypadnie wynik , nałoż żetony obrażeń pancerza na kartę danego modelu o wartości równej wyrzuconej liczbie. Jeśli pancerz modelu spadnie do 0, wszystkie przyszłe efekty, które redukują punkty pancerza, zamiast niego redukują PŻ.

WYKRWAWIANIE SIĘ: BRAK PŻ

Kiedy bohater nie ma już punktów życia, zaczyna się wykrwawiać. Aby to zaznaczyć, model bohatera kładzie się na boku. Jeśli wykrwawiający się bohater nie zostanie uleczony przez innego bohatera do swojej następnej tury (przy użyciu żetonu współdzielonego życia), wykrwawiający się bohater umiera.



WSPÓLDZIELONE ŻYCIE

Na początku gry każdy bohater otrzymuje żeton współdzielonego życia. Tego żetonu można użyć, gdy bohater znajduje się na polu sąsiadującym z bohaterem, który się wykrwawia. Aktywny bohater może odrzucić swój żeton współdzielonego życia i otrzymać żeton zmęczenia (efekt), aby przywrócić wykrwawiającemu się bohaterowi pełne PŻ i pancerza. Żetonów współdzielonego życia nie można wymieniać między bohaterami.



Bohater nie może użyć swego żetonu współdzielonego życia, aby powstrzymać się przed wykrwawianiem – można go użyć tylko na innych bohaterach.

ŚMIERĆ

Jeśli bohater umrze, należy usunąć jego model z planszy wraz z całym ekwipunkiem. Jeśli wśród celów misji znajduje się zapis: „Nie stracić żadnego bohatera”, gracze przegrali, realizując dany scenariusz. W przeciwnym razie kontynuują grę. Jeśli graczowi zabraknie bohaterów, zostaje on jedynym kontrolerem SI aż do zakończenia gry (lub do czasu, gdy innemu graczowi również zabraknie bohaterów).

• ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

KONIEC GRY

Wszyscy gracze przegrywają, jeśli licznik rund przekroczy liczbę rund określoną w Księdze misji. Skończył się czas, KONIEC GRY.

Wszyscy gracze przegrywają, jeśli wszyscy bohaterowie są martwi. Wykrwawiłeś się, KONIEC GRY.

Wybrany scenariusz może również zawierać listę innych warunków, z powodu których gracze mogą ponieść porażkę.

ZWYCIĘSTWO!

Każdy scenariusz zawiera listę celów – takich jak zabicie określonych modeli lub wypełnienie misji z karty wydarzenia. Jeśli Twoja drużyna spełni wszystkie te cele przed upływem limitu rund, gracze wygrywają. Dotyczy to również graczy, którzy nie mają już bohaterów.

Wasze imiona będą znane długo po Waszej śmierci, ZWYCIĘŻYLIŚCIE!

• PIERWSZEŃSTWO ZDOLNOŚCI I ODRZUCANIE KART

PIERWSZEŃSTWO ZDOLNOŚCI SPECJALNYCH

Podczas gry może się zdarzyć, że niektóre zasady lub zdolności sobie zaprzeczają. W takiej sytuacji należy skorzystać z poniższej listy pierwszeństwa:

1. Umiejętności nazistów.
2. Umiejętności bohaterów.
3. Efekty ekwipunku i broni.

Przykład – zdolność POTĘŻNY PANCERZ supersoldata ma pierwszeństwo nad zdolnością PRZEBIJANIE PANCERZA Sturmgehwere.

ODRZUCANIE KART

Kiedy karty skrzyń, ekwipunku lub wydarzeń zostaną użyte lub muszą zostać odrzucone, odkłada się je na oddzielny stos kart odrzuconych obok odpowiedniej talii. Jeśli w danej talii zabraknie kart, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nową talię.

Karty broni nie posiadają stosu kart odrzuconych. Zamiast niego wracają do talii broni, którą następnie się tasuje.

Karty wrogów, odpowiadające poszczególnym modelom, które zostały już usunięte z gry, mogą zostać odłożone do talii wrogów.

• MODELE SPECJALNE: DUŻE I BOTY

DUŻE MODELE

Duże modele (np. panzerhund i mecha-Hitler) zajmują cztery pola na planszy. Pole widzenia dużego modelu wytycza się od i do dowolnego zajmowanego przez niego pola. Kiedy bohater chce zaatakować duży model, może sprawdzić, czy ma go w polu widzenia, wyznaczając linię do rogu jednego z pól zajmowanych przez duży model.

Kiedy duży model kończy swój ruch na polu z drzwiami, należy go przesunąć o dodatkowe pole do przodu (tak, aby przeszedł na drugą stronę drzwi). Jeśli nie można tego zrobić, model nie może przejść przez drzwi.

Kiedy jedno z pól zajmowanych przez duży model jest celem efektu obszarowego (np. karty „Granat ręczny”), nie traktuje się pozostałych trzech pól, które zajmuje, jako pól sąsiadujących.



BOTY

W wyniku niektórych wydarzeń bohaterowie mogą otrzymać „bota” – model nazisty, który stanie się dodatkowym „bohaterem” dla gracza. Odpowiedni model należy umieścić na polu żetonu wydarzenia.

Ten model aktywuje się natychmiast po aktywacji bohatera, który wypełnił misję z karty wydarzenia (nie jest to nowa tura). Bot porusza się i atakuje w taki sam sposób jak bohater i jest traktowany przez nazistów jako model bohatera.

Kiedy bot zabije model nazisty, należy przesunąć wskaźnik zagrożenia tak, jakby zrobił to bohater. Łup zdobyty przez bota jest przekazywany bohaterowi, który pozyskał bota.

Gdy jego PŻ osiągną 0, bot nie wykrwawia się – zamiast tego jest automatycznie usuwany z gry. Żetonów obrażeń na jego karcie używa się tak, jak w przypadku bohaterów i nazistów.

Bot nie może nosić ani używać kart ekwipunku i broni, ani nie może być celem umiejętności specjalnych bohatera. Może jednak otwierać drzwi i przeszukiwać żetony skrzyń. Kiedy bot odnajdzie tam jakiś łup, trafia on do bohatera, który kontroluje bota.



ACHTUNG

Jeśli bot, podczas ataku, otrzyma wynik przeładowania, traktuje się to jako pustą ściankę.



ACHTUNG

Boty NIE mogą wykonywać akcji przeszukania żetonów wydarzeń.

• TRYB DLA POJEDYNCZEGO GRACZA

Zasady trybu dla pojedynczego gracza nie różnią się od zasad gry przeznaczonych dla rozgrywki dwóch–czterech graczy. Pojedynczy gracz jest zobowiązany do wyboru czterech bohaterów i kontrolowania ich podczas gry.

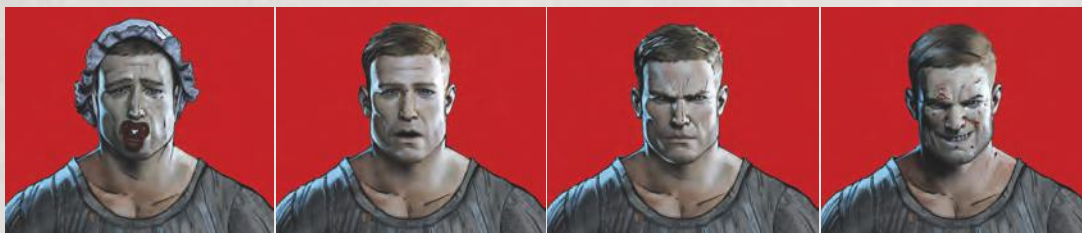


• ZASADY ZAAWANSOWANE

POZIOM TRUDNOŚCI GRY

Wolfenstein: Gra Planszowa została zaprojektowana do gry w trybie „Dawać ich!” (normalny poziom trudności). Jednak gra może być łatwiejsza lub trudniejsza w zależności od preferencji gracza.

Po prostu stosuje się wtedy poniższe zasady, aby obniżyć lub zwiększyć poziom trudności gry:



Zmiana	Mogę zagrać, tato?	Nie zróbcie mi krzywdy!	Dawać ich!	Jestem wcieleniem śmierci
Amunicja	Bohaterowie rozpoczynają każdy scenariusz z 2 wybranymi dodatkowo żetonami amunicji. Podczas ataku broń nie musi posiadać żetonu amunicji.	Podczas ataku broń nie musi posiadać żetonu amunicji.	Domyślnie	Specjalny tryb broni kosztuje 1 określony żeton amunicji więcej.
Punkty chwały	Podwajaj PCH za zabijanie wrogów i wypełnienie misji z kart wydarzeń.	Podwajaj PCH za wypełnienie misji z kart wydarzeń.	Domyślnie	Wszystkie umiejętności bohaterów kosztują o 1 PCH więcej. Za każdym razem, gdy używasz PCH, Twój bohater otrzymuje żeton zmęczenia (efekt).
Współdzielone życie	Leczenie wykrwawiającego się bohatera nie wymaga żetonu współdzielonego życia.	Każdy bohater rozpoczyna grę z 2 żetonami współdzielonego życia.	Domyślnie	Tylko jeden bohater rozpoczyna grę z żetonem współdzielonego życia.
Hałas	Atakowanie nie wytwarza hałasu. Liczba bohaterów w pomieszczeniu lub korytarzu nie wpływa na hałas.	Atakowanie nie wytwarza hałasu.	Domyślnie	Na początku fazy aktywacji nazistów modele bohaterów traktuje się jako żetony hałasu.
Boss	Umiejętność WŁADCA MARIONETEK profesora Solomona Bevliego przywołuje soldata zamiast supersoldata. Umiejętność ICH BIN DER FÜHRER Adolfa Hitlera działa tylko na wyniku przeładowanie.	Umiejętność ICH BIN DER FÜHRER Adolfa Hitlera działa tylko na wyniku przeładowanie.	Domyślnie	* Misja 8: Zastąp model szturmowca w pomieszczeniu z profesorem Solomonem Bevlim modelem Hansa Grössego. Misja 9: Zastąp model supersoldata w pomieszczeniu z generałem Oscarem von Grimem modelem Hansa Grössego. Misja 10: Zastąp model szturmowca w pomieszczeniu z Mecha-Hitlerem modelem Hansa Grössego.
Przeładowanie	Możesz przeładowywać i atakować w tej samej turze (bez wykonywania akcji zmęczenia).	Możesz przeładowywać i atakować w tej samej turze (bez wykonywania akcji zmęczenia).	Domyślnie	Kiedy usuwasz żeton przeładowania z broni, rzuć kością – jeśli uzyskasz wynik przeładowanie, odłóż żeton przeładowania na tę kartę broni.

• NOTATKI

LISTA RZECZY
DO ZROBIENIA:
- skopać tyłki nazistom
- zabić Hitlera
- ????
- profit

• OPRACOWANIE

WERSJA 1.0

KIEROWNIK PROJEKTU ZASAD: Jakub S. Olekszyk

PROJEKT ZASAD: Archon Studio

OKŁADKA: Steve Hamilton

OKŁADKI PODRĘCZNIKA I KSIĘGI MISJI: Sławomir Wolicki

GRAFIKA I INŻYNIERIA: Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościerska

PROJEKT GRAFICZNY: Anna Gut

KIEROWNIK-KOORDYNATOR PROJEKTU: Michał Hartliński

PODRĘCZNIK I REDAKCJA: Bryan Gerding

KOREKTA: Derek Barry

WERSJA POLSKA: Jakub S. Olekszyk

KIEROWNICTWO PRODUKCJI: Michał Pawlaczyk

SZEF STUDIA: Jarosław Ewertowski

TESTERZY I KONSULTANCI:

Arkadiusz Arendt
Kamil Białkowski
Marijn Bierhof
Maxime Bouchard
Maciej Cabaj
Marcin Czopek
Loquak Davian
Jakub Dywicki
Miron Kaczmarek

Aleksandra Kajkowska
Sylvia Kajkowska
Oliwia Kieruj
Kacper Kozłowski
Łukasz Krogulec
Aleksander Kubiak
Maks Kuśmierz
Dawid Kuźniacki
Karol Lach

Peer Lagerpusch
Konstantinos Lekkas
Stanisław Machowski
Michał Michalski
Philip Middleton
Wiktor Nowacki
Rafał Nowak
Sebastian Pełechaty
Bartosz Perzyński

Jacek Podgajny
Arkadiusz "Pallek" Rachwał
Tomasz Rudnik
Oskar Skwierczyński
Szymon Swiontek-Brzeziński
Marta Szczypińska
Karol M. Toporowicz
Tomasz Turski
Dominik Wiśniewski

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

David Evans
Joshua Gillespie
Jerk Gustafsson
Oskar Hansson

Derek Hidey
Joey Howell
John Jennings

Michael Kochis
Nicklas Larsson
Ivan Martinez

Derek Salisbury
Axel Torvenius
Jessica Williams

© 2021 Bethesda Softworks LLC, spółka ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda i powiązane logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi ZeniMax Media Inc. i/lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o. Archon Studio jest © Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. Archon Studio mieści się w Polsce, ulica Warsztatowa 8, 64-920 Piła. Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach. Miniatury: wyprodukowano w Polsce. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU DLA OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 13 LAT.

• LISTA AKCJI I INDEKS

DOSTĘPNE AKCJE I ICH KOSZTY

Akcja	Koszt PA	Strona
Ruch	1	10
Ruch: trudny teren	2	10
Ruch: tajne przejście	2	10
Otwieranie drzwi	1	10
Usuwanie krat	1	10
Przeszukanie	1	10
Atak	Zależny od używanej karty	11
Specjalny tryb broni	0 Zależny od używanej karty	11
Użycie ekwipunku	Zależny od używanej karty	12
Przeładowanie	2	11
Przekazywanie ekwipunku, broni i amunicji bohaterowi na sąsiednim polu	0 Tylko w swojej turze	12
Dołączanie lub zmiana ekwipunku na karcie bohatera	0 Tylko w swojej turze	12
Zmęczenie	0 Tylko w swojej turze	9
Leczenie wykrwawiającego się bohatera	0	18

HAŁAS

Wytwarza się wskutek ataków dokonywanych przez bohaterów lub nazistów. Umieszcza się żeton w pomieszczeniu / korytarzu atakującego oraz w pomieszczeniu / korytarzu celu.

Jeśli bohater i inny model (bohater lub nazista) znajdują się w tym samym pomieszczeniu lub korytarzu, należy natychmiast umieścić żeton hałasu w tym pomieszczeniu / korytarzu.



Wszystkie efekty w grze, które zadają obrażenia bez rzucania kośćmi, w pierwszej kolejności obniżają wartość pancerza. Zobacz: Pancerz i punkty życia (PŻ) na s. 18.

INDEKS:

Alarm	13
Amunicja	11
Atak	11
Boty	19
Cicha egzekucja	12
Drzwi	10
Duże modele	19
Faza aktywacji nazistów	8, 16
Faza gracza	8
Hałas	12
Inicjatywa nazistów	16
Karty bohaterów	5
Karty broni	5
Karty ekwipunku	6
Karty skrzyń	6
Karty wrogów	5
Karty wydarzeń	7
Kontroler SI	16
Kości	9
Kraty	10
Licznik rund	8
Ogłoszenie	12
Pole widzenia	11
Poziom trudności gry	20
Przeładowanie	9, 11
Przerzucanie kości	9
Przeszkody	10
Przeszukanie	10
Przygotowanie gry	7
Punkty akcji	9
Punkty chwały	12
Pusta ścianka (wynik na kości)	9
Rozstawianie modeli nazistów	13
Ruch	10
Ruch i akcje nazistów	16
Sabotaż	12
Sekwencja rundy	8
Serce (wynik na kości)	9, 11, 18
Specjalny tryb broni	11
Sukcesy i porażki	9
Ściany	10
Tajne przejście	10
Tarcza (wynik na kości)	9, 11, 18
Trudny teren	10
Tryb dla pojedynczego gracza	19
Twoja tura	9
Wskaźnik zagrożenia	13
Współdzielone życie	18
Wykrwawienie się	18
Wymiana ekwipunku, broni i amunicji	12
Zmęczenie	9
Żeton skrzyń	10
Żeton wydarzeń	10

• SPIS TREŚCI

1. Pierwsza krew.....	3
2. Rozdzielić się.....	4
3. Zdążyć przed radarem!.....	5
4. Części pancerza wspomaganego.....	6
5. Czas się przebrać!.....	7
6. Wojna w rodzinie!.....	8
7. Vae victis? Gloria victis?.....	9
8. Zdrajca Da'at.Yichud.....	10
9. Po trupach do... generała von Grima.....	11
10. Sieg hell!.....	12
Notatki.....	14

• JAK CZYTAĆ TEN PODRĘCZNIK

Każdy scenariusz zawarty w tej książce otwiera wprowadzenie, po którym wymienione zostały cele, które należy zrealizować, by wygrać. Akapit „Alarm” zawiera szczegółowe informacje dotyczące czynności, jakie należy podjąć, gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu. Wskaźnik zagrożenia i licznik rund zostały umieszczone poniżej tekstu wprowadzającego.

ALARM



← 13

Konieczność rozstawienia jednostek po włączeniu alarmu oznaczona została przy mapie każdego scenariusza. To przypomnienie, by nie rozstawiać tych jednostek podczas przygotowywania mapy.

UKŁADANIE MAPY

Pomieszczenia i korytarze nie posiadają wymaganej grafiki, którą należy zastosować podczas układania kafelków mapy. Kiedy układasz pomieszczenie, wybierz dowolny dostępny kafelek (podobnie w przypadku korytarzy). Ostateczny wygląd mapy zależy jedynie od Ciebie i pozostałych graczy.

MODELE

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Żołnierz piechoty kosmicznej
- 1 x Supersoldat

Jeśli realizujesz scenariusze po kolei, pamiętaj, że nie wszystkie modele muszą być składane od razu. Zamieszczone tam ramki informują, jakie nowe modele

będzie trzeba złożyć, by rozegrać wybrany scenariusz.

LISTA WROGÓW

4-5	2 x OFICER
34-39	6 x DRON
26-29	4 x SUPERSOLDAT
18-19	2 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
1-2	2 x PANZERHUND
42-43	2 x SZURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY
30	4 x ÜBERSOLDAT

Cyfry w czerwonej ramce wskazują numer modelu i odpowiadającą mu karty. Karty w poszczególnych grupach są identyczne, a cyfry mają jedynie pomóc w utrzymaniu porządku podczas masowej walki. W czasie przygotowania gry zawsze masz możliwość wymiany wskazanego modelu na inny tego samego typu (łącznie z odpowiednimi kartami).

1. PIERWSZA KREW

„Hitlerze, twój czas dobiegł końca. Nie pozwolimy, aby twoje rządy terroru trwały dalej ani nie damy ci możliwości realizacji twoich złowieszczych planów. Zrobimy wszystko, co w naszej mocy, aby oczyścić świat z nazistowskiego brudu. Zaatakujemy cię tam, gdzie czujesz się najbezpieczniej: w okrytym złą sławą zamku Wolfenstein. Więc uciekaj i kryj się, Hitlerze. Idziemy po ciebie!”

Zacznijmy tę imprezę! To dopiero początek. Aby przejść dalej, musisz znaleźć klucz i zabić oficera na tym poziomie.

CELE:

1. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.
2. Podnieść klucz – żeton celu misji A.
3. Zabić oficera.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

- Wsparcie wroga A:** 1 x Soldat
1 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej
1 x Dron
- Wsparcie wroga B:** 1 x Panzerhund
- Wsparcie wroga C:** 1 x Supersoldat

WSKAŹNIK
ZAGROŻENIA:

6

LICZNIK RUND:

12

LEGENDA

- START BOHATERÓW
- WSPARCIE WROGA
- SKRZYŃKA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- TAJNE PRZEJŚCIE
- DRZWI

WROGOWIE

- 1 1 x PANZERHUND
- 4 1 x OFICER
- 10-13 4 x SOLDAT
- 18-19 2 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
- 26-27 2 x SUPERSOLDAT
- 34-39 6 x DRON

BIURO OFICERA

Zaznaczone pomieszczenie jest wyłączone z gry (nie może być celem jakichkolwiek efektów), dopóki drzwi nie zostaną otwarte przez bohatera dzierżące klucz.

WSPARCIE WROGA B

1



CEL MISJI

39
19
13

WSPARCIE WROGA A



START
BOHATERÓW

W celu rozegrania tego scenariusza – oprócz bohaterów – należy złożyć następujące modele:

- 4 x Soldat,
- 2 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej,
- 2 x Supersoldat,
- 1 x Panzerhund,
- 1 x Oficer,
- 6 x Dron.

2. ROZDZIELIĆ SIĘ!

Przed Wami drzwi pancerne. Naprawdę nie macie czasu na „przebijanie głową muru”. Poza tym, nawet gdybyście to zrobili, naziści zaczęliby ostrzeliwać Was z każdej strony. Patrząc na te drzwi, zdajecie sobie sprawę, że można je otworzyć tylko przez jednoczesne pociągnięcie kilku dźwigni. Będziecie musieli się rozdzielić, aby je znaleźć i otworzyć mechanizm drzwi.

CELE:

1. Nie stracić żadnego bohatera.
2. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.
3. Ustawić 4 modele bohaterów jednocześnie na 4 żetonach celów misji.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm: Wszyscy bohaterowie (z wyjątkiem Maksy Hassa) wybierają jedną posiadaną broń, a resztę odrzucają. Obejmuje to też ekwipunek dołączony do broni. Przed odrzuceniem broni należy rozdzielić uzyskane po zabiciu wrogów łupy przed włączeniem alarmu.

WSKAŹNIK
ZAGROZENIA:

6

LICZNIK RUND:

14



W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Panzerhund,
- 3 x Oficer.

LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- DRZWI

WROGOWIE

- 1-2 2 x PANZERHUND
- 4-7 4 x OFICER
- 10-12 3 x SOLDAT
- 18 1 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
- 26-27 2 x SUPERSOLDAT
- 34 1 x DRON

START BOHATERÓW

3. ZDAŹYĆ PRZED RADAREM!

W korytarzach aż roi się od dronów! Będziecie musieli oczyścić teren, żeby przedostać się głębiej! Niestety, podąża za Wami skanujący radar, więc musicie się pospieszyć! W przeciwnym razie Wasza misja zakończy się, zanim się na dobre rozpoczęła.

Żeton celu misji przesuwa się o 1 pole w prawo na koniec tury każdego z bohaterów. Bohaterowie nie mogą przejść przez ten żeton lub zakończyć na nim swojego ruchu. Jeśli żeton przesunie się na pole zajmowane przez bohatera, misja kończy się porażką.

Za każdy model nazisty rozstawiony w wyniku dociągnięcia kart wydarzeń należy przesunąć żeton celu misji o jedno pole w lewo.

CELE:

1. Zabić wszystkie modele nazistów, zanim żeton celu misji przesunie się do prawej krawędzi mapy.
2. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

Wsparcie wroga A: 1 x Soldat

Wsparcie wroga B: 1 x Soldat

Wsparcie wroga C: 1 x Supersoldat

Sugerowani Bohaterowie: Ania Oliwa i Bombate (ich szybkość może się przydać!).

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA:

5

W TYM SCENARIUSZU NIE MA LICZNIKA RUND

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej,
- 1 x Supersoldat.



LEGENDA

- START BOHATERÓW
- WSPARCIE WROGA
- SKRZYNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- DRZWI

WROGOWIE

- 4** 1 x OFICER
- 10-11** 2 x SOLDAT
- 18-20** 3 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
- 26-28** 3 x SUPERSOLDAT
- 34-36** 3 x DRON

4. CZĘŚCI PANCERZA WSPOMAGANEGO

Podczas „rozmowy” z kilkoma nazistowskimi żołnierzami odkryliście, że różne pomieszczenia zamku są wykorzystywane jako laboratoria naukowe. Ponadto jeden nazista był na tyle miły, że „sam z siebie” wspominał o pancerzu wspomaganym, który może być bardzo przydatny w dalszej infiltracji zamku. Posiadasz już lokalizację dwóch pomieszczeń zawierających jego części. Trzeba być jednak ostrożnym! Naziści stali się bardziej uważni i zdają sobie sprawę, że w zamku Wolfenstein coś się dzieje!

CELE:

1. Podnieść żeton celu misji A i celu misji B i dostarczyć je do żetonu celu misji C.
2. Zabić wszystkich wrogów w pomieszczeniu zawierającym żeton celu misji C.
3. Nie włączyć alarmu!
4. Wypełnić przynajmniej jedną misję oznaczoną żetonem wydarzenia.

Usunięcie krat spowoduje cofnięcie wskaźnika zagrożenia o jeden punkt (efekt ten będzie miał zastosowanie tylko przy pierwszych usuniętych kratach!).

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. W tym scenariuszu oznacza to porażkę.

Sugerowani bohaterowie: Ania Oliwa i Klaus Kreutz (do manipulowania wskaźnikiem zagrożenia) oraz B. J. Blazkiewicz (jego broń początkowa pozwala na usuwanie krat).

WSKAŹNIK ZAGROŻENIA: **6**

LICZNIK RUND: **10**

LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYNIA
- CEL MISJI
- WYDARZENIE
- TAJNE PRZEJŚCIE
- DRZWI
- KRATA

WROGOWIE

1	1 × PANZERHUND
4-5	2 × OFICER
10-11	2 × SOLDAT
18-20	3 × ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
26	1 × SUPERSOLDAT
34-36	3 × DRON



5. CZAS SIĘ PRZEBRAĆ!

Pancerz wspomagany na pewno się przyda. Przed Wami kolejna trudna misja! Aby ruszyć naprzód, musicie dostać się do pilnie strzeżonego pomieszczenia w północnej części zamku i przejść przez drzwi. Nie jest to jednak tak łatwe jak ostatnio, ponieważ drzwi otwierają się i zamykają w oparciu o mechanizm koordynujący tylko w określonych godzinach. Czas chwycić za broń... i zegarki.

CELE:

1. Umieścić model jednego z bohaterów na żetonie celu misji A, gdy wskaźnik zagrożenia wskazuje parzystą liczbę. Wszyscy pozostali bohaterowie muszą znajdować się w tym samym pomieszczeniu.

2. Nie stracić żadnego bohatera.

3. Nie włączyć alarmu!

Podczas tego scenariusza jeden bohater wybrany przez aktywnego gracza może otrzymać żeton pancerza wspomaganego (jeśli bohater z żetonem pancerza wspomaganego zostanie zaatakowany,

przed obrażeniami ochroni go żeton, który należy wtedy odrzucić).

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. W tym scenariuszu oznacza to porażkę.

Sugerowani bohaterowie: Ania Oliwa i Klaus Kreutz (do manipulowania wskaźnikiem zagrożenia) oraz B.J. Blazkowicz (jego broń początkowa pozwala na usuwanie krat).

WSKAŹNIK
ZAGROŻENIA:

6

LICZNIK RUND:

10

CEL MISJI A

PRZEJŚCIE B

WROGOWIE

1	1 x PANZERHUND
4-5	2 x OFICER
10-11	2 x SOLDAT
18	1 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
26	1 x SUPERSOLDAT
34-37	4 x DRON
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY

LEGENDA

	START BOHATERÓW
	SKRZYNIA
	CEL MISJI
	WYDARZENIE
	TAJNE PRZEJŚCIE
	DRZWI
	KRATA

PRZEJŚCIE A

PRZEJŚCIE B

PRZEJŚCIE A

START BOHATERÓW

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 2 x Szturmowiec
- 2 x Żołnierz Rakiетowy.

6. WOJNA W RODZINIE!

Jesteście już tak blisko! Wkrótce dotrzecie do gabinetu profesora Solomona Bevliego. Tam odszukacie jego laboratorium i – miejmy nadzieję – zakończycie jego szalone eksperymenty. Jednak podczas podziału ról do tej misji doszło do konfliktów wewnętrznych i dwie grupy odmawiają współpracy. Fizycznie oznacza to odmowę przebywania w tym samym pomieszczeniu co członkowie drugiej grupy. Cholera! Co za czas, żeby ludzie zachowywali się aż tak dziecinnie! Nawet Max wydaje się rozsądny w porównaniu z nimi! Nie pozostaje nic innego, jak zacisnąć zęby i mimo wszystko zrealizować postawione cele.

CEL:

1. Zabić wszystkich wrogów w pomieszczeniu z oficerem.

Na początku gry gracze muszą wybrać dwie drużyny, w których znajdzie się po dwóch bohaterów. Podczas tego scenariusza bohaterowie obu drużyn są rozstawiani na innych żetonach startu bohaterów. Żaden członek danej drużyny nie może znajdować się w jakimkolwiek pomieszczeniu ani korytarzu, jeśli w tym samym czasie znajduje się tam członek (lub członkowie) drugiej drużyny. W takiej sytuacji misja zakończy się porażką.

Obie drużyny nie mogą wchodzić w jakiejkolwiek interakcje (np. używać umiejętności na członkach innej drużyny albo przekazywać im ekwipunku, broni lub amunicji). Tępy drużyny zdobyte za zabicie wroga lub wypełnienie misji z żetonu wydarzenia będą miały zastosowanie tylko w grupie danego bohatera. Karty dotyczące wszystkich bohaterów będą dotyczyć tylko drużyny aktywnego bohatera.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

Wsparcie wroga A: 1 x Supersoldat

Wsparcie wroga B: 1 x Supersoldat
1 x Übersoldat

Sugerowani Bohaterowie: B. J. Blazkowicz (jego broń początkowa pozwala na usuwanie krat).

WSKAŹNIK ZAGROZENIA: 6

W TYM SCENARIUSZU NIE MA LICZNIKA RUND

LEGENDA

-  START BOHATERÓW
-  SKRZYŃNIA
-  WSPARCIE WROGA
-  WYDARZENIE
-  TAJNE PRZEJŚCIE
-  DRZWI
-  KRATA

WROGOWIE

1	1 x PANZERHUND
4	1 x OFICER
10-13	4 x SOLDAT
18-20	3 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
26-28	3 x SUPERSOLDAT
30-33	4 x ÜBERSOLDAT
34-38	5 x DRON
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Supersoldat,
- 4 x Übersoldat.



7. VAE VICTIS? GLORIA VICTIS?

W końcu! Klótnie skończyły się w samą porę. Zlokalizowaliście gabinet profesora Bevliego, ale żeby się do niego dostać, musicie wyłączyć system bezpieczeństwa na całym piętrze. Następnie musicie aktywować alarm w innym miejscu, aby wywabić supersoldatów.

CELE:

1. Zebrać cztery żetony celu misji w odpowiedniej kolejności – D, C, B, a na końcu A.

Po podniesieniu żetonu celu misji D:

Wsparcie wroga A: 1 x Soldat

Po podniesieniu żetonu celu misji C:

Wsparcie wroga B: 1 x Soldat

Po podniesieniu żetonu celu misji B:

Wsparcie wroga A: 1 x Żołnierz Piechoty Kosmicznej

2. Włączyć Alarm!

3. Nie stracić żadnego bohatera.

4. Zgromadzić wszystkich bohaterów w zaznaczonym pomieszczeniu.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wroga:

Wsparcie wroga A: 1 x Supersoldat

Wsparcie wroga B: 1 x Supersoldat

Wsparcie wroga C: 1 x Supersoldat

Wsparcie wroga D: 1 x Supersoldat

Sugerowani Bohaterowie: Ania Oliwa i Bombate (ich szybkość może się przydać!)

WSKAŹNIK ZAGROZENIA:

6

LICZNIK RUND:

20

ZAZNACZONE POMIESZCZENIE

Wszyscy bohaterowie muszą zgromadzić się w tym pomieszczeniu, aby zrealizować ten scenariusz.

WROGOWIE

1-2 2 x PANZERHUND

4-5 2 x OFICER

18-19 2 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ

26-29 4 x SUPERSOLDAT

30 1 x ÜBERSOLDAT

34-39 6 x DRON

42-43 2 x SZTURMOWIEC

44-45 2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY



LEGENDA

START BOHATERÓW

WSPARCIE WROGA

SKRZYŃKA

CEL MISJI

WYDARZENIE

DRZWI

→ START BOHATERÓW

8. ZDRAJCA DA'AT YICHUD

Czas spotkać się z profesorem Solomonem Bevlim i nie, nie macie umówionego spotkania! Usunięcie go przybliży Was o krok do odnalezienia samego Führera. Niestety zabicie tego zdrajcy nie będzie łatwe! Podczas poprzedniej misji odkryliście kwas, który według Sety powinien zneutralizować mechaniczne kończyny Bevliego. Jednak ze względu na niestabilny skład nawet kropla krwi dotykająca kwasu zneutralizuje jego działanie. Oznacza to, że nikt ranny nie powinien się za to zabierać!

Na początku gry należy wybrać bohatera, który otrzyma żeton celu misji. Żeton ten można wymieniać między bohaterami jak ekwipunek czy amunicję. Profesor Bevlie może zostać zabity tylko przez bohatera, który ma pełne PŻ i posiada żeton.

Za każdym razem, gdy inny bohater (bez żetonu/pełnych PŻ) redukuje PŻ profesora Bevliego do 0, należy przywrócić połowę jego początkowych PŻ i pancerza.

CEL:

1. Zabić profesora Solomona Bevliego.

ALARM:

Gdy wskaźnik zagrożenia przesunie się do określonego punktu, włącza się alarm. Należy rozstawić następujące modele na wskazanych żetonach wsparcia wroga:

Wsparcie wroga A: 1 x Supersoldat

Wsparcie wroga B: 1 x Supersoldat

Wsparcie wroga C: 1 x Supersoldat

Sugerowani Bohaterowie: Ania Oliwa i Set Roth (ich umiejętności mogą się przydać!).

WSKAŹNIK ZAGROZENIA: 6

W TYM SCENARIUSZU NIE MA LICZNIKA RUND

WROGOWIE

1-2	2 x PANZERHUND
18-21	4 x ŻOŁNIERZ PIECHOTY KOSMICZNEJ
26-28	3 x SUPERSOLDAT
30-32	3 x ÜBERSOLDAT
34	1 x DRON
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY

LEGENDA

	START BOHATERÓW
	SKRZYNIA
	WSPARCIE WROGA
	WYDARZENIE
	TAJNE PRZEJŚCIE
	DRZWI



9. PO TRUPACH DO... GENERAŁA VON GRIMA

Wszyscy są już świadomi Waszej obecności. Alarm obija się echem po całym zamku, podczas gdy na korytarzach pojawia się coraz więcej żołnierzy. Tylko myśl o tym, jak daleko zaszłście, podnosi na duchu i utwierdza w słuszności podjętych postanowień. Dzięki dokumentom uzyskanym w gabinecie profesora Bevliego znacie już lokalizację prawej ręki Hitlera – generała Oscara von Grima. Zabicie go wywoła panikę w Trzeciej Rzeszy i otworzy drzwi... by usunąć samego Führera.

CEL:

1. Zabić generała Oscara von Grima.

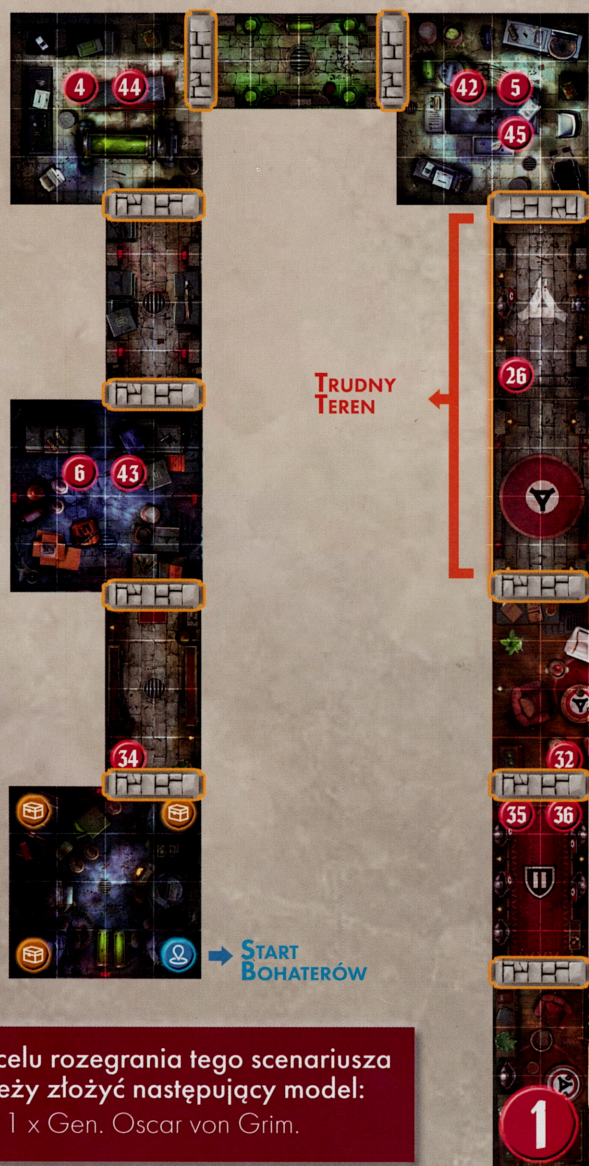
Uwaga! Alarm jest włączony od początku rozgrywki!

Sugerowani bohaterowie: B. J. Blazkowicz, Ania Oliwa (jej umiejętność „Pielęgniarka” może być bardzo pomocna!), Max Hass i Set Roth (ich umiejętność „Max kocha zabawki” i „Inżynier Da'at Yichud” tworzą świetne kombo w tym scenariuszu!).

Na koniec tury każdego z bohaterów należy rozstawić 1 soldata i 1 żołnierza piechoty kosmicznej we wszystkich korytarzach sąsiadujących z pomieszczeniami, w których znajduje się co najmniej 1 bohater. Następnie rzucić kostką. W razie sukcesu rozstawić 1 soldata we wszystkich korytarzach / pomieszczeniach zawierających przynajmniej 1 bohatera. W przypadku porażki rozstawia się tam 1 żołnierza piechoty kosmicznej.

Gracz rozstawia te modele jak najbliżej bohatera, który posiada najniższą sumę PŻ i pancerza. Jeśli w wyznaczonym pomieszczeniu / korytarzu nie ma wolnych pól, ignoruje ten efekt.

Podczas przygotowania do gry każdemu z bohaterów należy przydzielić żeton celu misji. Bohater może odrzucić ten żeton, aby zapobiec rozstawieniu 1 soldata lub 1 żołnierza piechoty kosmicznej. Żetonów nie można wymieniać między bohaterami.



WROGOWIE

1	1 x PANZERHUND
4-6	3 x OFICER
26-27	2 x SUPERSOLDAT
30-32	3 x ÜBERSOLDAT
34-38	5 x DRON
42-43	2 x SZTURMOWIEC
44-45	2 x ŻOŁNIERZ RAKIETOWY

LEGENDA

- START BOHATERÓW
- SKRZYNIA
- DRZWI

W celu rozgrywania tego scenariusza należy złożyć następujący model:

- 1 x Gen. Oscar von Grim.

10. SIEG HELL!

Puk, puk! Hitlerze, chcemy zamienić dwa słowa. Wiesz, że nie jesteśmy zadowoleni z tej całej inwazji, zabijania niewinnych i szalonych eksperymentów, które się tu odbywają. Słuchaj, wiemy, że długo żyłeś w napięciu, więc chcielibyśmy wysłać cię na wakacje... wieczne!

Pożegnaj się z Ewą!

Biuro oficera i zamknięte pomieszczenie są niedostępne od początku scenariusza – nie można ich otworzyć bez klucza. Klucz do zamkniętego pomieszczenia to żeton celu misji B. Klucz do biura oficera to żeton celu misji C.

To ostatnia misja. Zbliżacie się do Hitlera i wszyscy w zamku są już świadomi Waszej obecności.

Uwaga! Alarm jest włączony od początku rozgrywki!

CEL:

1. Zabić Adolfa Hitlera.

Model bohatera stojący obok żetonu celu misji A może wydać 1 PA, aby wyłączyć reaktor magnetyczny zasilający kombinezon mecha-Hitlera. Jeśli reaktor jest włączony, wszelkie obrażenia zadane mecha-Hitlerowi są przyciągane przez jego pancerz i nie traci on żadnych PŻ.

Uwaga! Dwie rundy po dezaktywacji reaktora (żeton celu misji A) włącza się ponownie. Można użyć licznika rund, by je oznaczać.

Sugerowani Bohaterowie: Set Roth (jego drony mogą się przydać!), B. J. Blazkowicz.

**W TYM SCENARIUSZU
NIE MA LICZNIKA RUND**



10. SIEG HELL!

W celu rozegrania tego scenariusza należy złożyć następujące modele:

- 1 x Mecha-Hitler,
- 1 x Adolf Hitler.



NOTATKI



• OPRACOWANIE

WERSJA 1.0

KIEROWNIK PROJEKTU ZASAD: Jakub S. Olekszyk

PROJEKT ZASAD: Archon Studio

OKŁADKA: Steve Hamilton

OKŁADKI PODRĘCZNIKA I KSIĘGI MISJI: Sławomir Wolicki

GRAFIKA I INŻYNIERIA: Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościerska

PROJEKT GRAFICZNY: Anna Gut

KIEROWNIK-KOORDYNATOR PROJEKTU: Michał Hartliński

PODRĘCZNIK I REDAKCJA: Bryan Gerding

KOREKTA: Derek Barry

KIEROWNICTWO PRODUKCJI: Michał Pawlaczyk

SZEF STUDIA: Jarosław Ewertowski

TESTERZY I KONSULTNCI:

Arkadiusz Arendt
Kamil Białkowski
Marijn Bierhof
Maxime Bouchard
Maciej Cabaj
Marcin Czopek
Loquak Davian
Jakub Dywicki
Miron Kaczmarek

Aleksandra Kajkowska
Sylvia Kajkowska
Oliwia Kieruj
Kacper Kozłowski
Łukasz Krogulec
Aleksander Kubiak
Maks Kuśmierz
Dawid Kuźniacki
Karol Lach

Peer Lagerpusch
Konstantinos Lekkas
Stanisław Machowski
Michał Michalski
Philip Middleton
Wiktor Nowacki
Rafał Nowak
Sebastian Pełechaty
Bartosz Perzyński

Jacek Podgajny
Arkadiusz "Pallek" Rachwał
Tomasz Rudnik
Oskar Skwierczyński
Szymon Świontek-Brzeziński
Marta Szczypińska
Karol M. Toporowicz
Tomasz Turski
Dominik Wiśniewski

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

David Evans
Joshua Gillespie
Jerk Gustafsson
Oskar Hansson

Derek Hidey
Joey Howell
John Jennings

Michael Kochis
Nicklas Larsson
Ivan Martinez

Derek Salisbury
Axel Torvenius
Jessica Williams

© 2021 Bethesda Softworks LLC, spółka ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda i powiązane logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi ZeniMax Media Inc. i/lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o. Archon Studio jest © Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. Archon Studio mieści się w Polsce, ulica Warsztatowa 8, 64-920 Piła. Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach. Miniatury: wyprodukowano w Polsce.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU DLA OSÓB W WIEKU PONIŻEJ 13 LAT.