

APEX

— LEGENDS™ —

GRA PLANSZOWA



ROZSZERZENIE
PLANSZA 1



Electronic Arts

rebel



SPIS TREŚCI

Rozszerzenie Plansza 1.....	2
Elementy.....	2
Tryb gry: Punkt kontroli.....	3
Mapy.....	6
Punkty kontroli na innych mapach.....	18
Rozszerzenie plansza 1: Obiekty.....	18

ROZSZERZENIE PLANSZA 1

To rozszerzenie gry planszowej *Apex Legends* wprowadza dodatkowe części planszy, zestaw kartonowych budynków o nowym wyglądzie, dodatkowe kartonowe elementy i specjalny rodzaj ściany o wyjątkowym efekcie. Elementy z tego rozszerzenia można łączyć z tymi z gry podstawowej, aby tworzyć większe mapy.

Rozszerzenie wprowadza ponadto nowy tryb gry **Punkt kontroli** i **nowe mapy**, których można też używać w trybach dostępnych w grze podstawowej.

ELEMENTY

Rozszerzenie zawiera następujące elementy, których można używać razem z elementami gry podstawowej.



✖ instrukcja do rozszerzenia Plansza 1

✖ 4 części mapy

✖ 2 łączniki mapy



✖ 3 budynki 2x2 ✖ 5 budynków 2x3 ✖ 1 budynek 3x3

Każdy budynek składa się z 2 części, które należy złożyć przed rozgrywką.



✖ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 1
✖ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 2
✖ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 3



✖ 6 niskich ścian ✖ 4 niskie ściany brzegowe ✖ 4 skrzynki ✖ 3 punkty kontroli



✖ 10 dwustronnych żetonów skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa ✖ 10 zamkniętych skrzyń z zaopatrzeniem (i 10 znaczników otwartych skrzyń z zaopatrzeniem) ✖ 4 sygnalizatory odrodzeń

TRYB GRY: PUNKT KONTROLI

Celem rozgrywki w tym trybie jest zdobycie określonej liczby punktów zwycięstwa albo przejęcie wszystkich punktów kontroli. Punkty zwycięstwa można zdobywać, eliminując przeciwników, ale skuteczniejszy sposób to przejmowanie rozmieszczonych na mapie punktów kontroli. Jedna z drużyn rozpoczyna rozgrywkę z kontrolą na mapie, a druga z inicjatywą.

ELEMENTY



✖ 3 punkty kontroli ✖ 31 żetonów blokady ✖ 2 żetony cech granatów (1 odłamkowego i 1 termitowego) ✖ 6 flag (3 czerwone i 3 niebieskie)



✖ 22 żetony skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa



✖ 8 kart zestawów broni



✖ 6 planszetek ekwipunku



✖ 6 liczników osłony i zdrowia

DRUŻYNY: 2 NA 2 ALBO 3 NA 3 LEGENDY

Gracze w dowolny sposób dzielą się na 2 drużyny. Każda drużyna kontroluje taką samą liczbę legend. Jeśli jest mniej graczy niż legend, niektórzy gracze będą kontrolować więcej niż 1 legendę (decyzja należy do poszczególnych drużyn).

W rozgrywce 3 na 3 legendy należy przygotować odpowiednią przestrzeń na stole, ponieważ mapy rekomendowane w tej konfiguracji są większe.

CEL GRY: SPEŁNIENIE 1 Z 2 WARUNKÓW

Przejęcie wszystkich punktów kontroli

Rozgrywka kończy się, gdy drużyna kontrolująca wszystkie punkty kontroli rozpoczyna swoją turę. Ta drużyna natychmiast wygrywa rozgrywkę. **Ten warunek nie dotyczy rundy 1.**

Uwaga! Na początku rozgrywki niebieska drużyna kontroluje 3 punkty kontroli.

Punkty zwycięstwa

Rozgrywka kończy się w następujących sytuacjach:

- ✗ W fazie przejściowej, jeśli co najmniej 1 drużyna zdobyła przynajmniej 10 punktów zwycięstwa.
- ✗ Gdy znacznik rundy zostanie przesunięty na pole z symbolem pucharu.

Zwycięża drużyna z większą liczbą punktów zwycięstwa. W razie remisu zwycięża drużyna, która kontroluje więcej punktów kontroli.

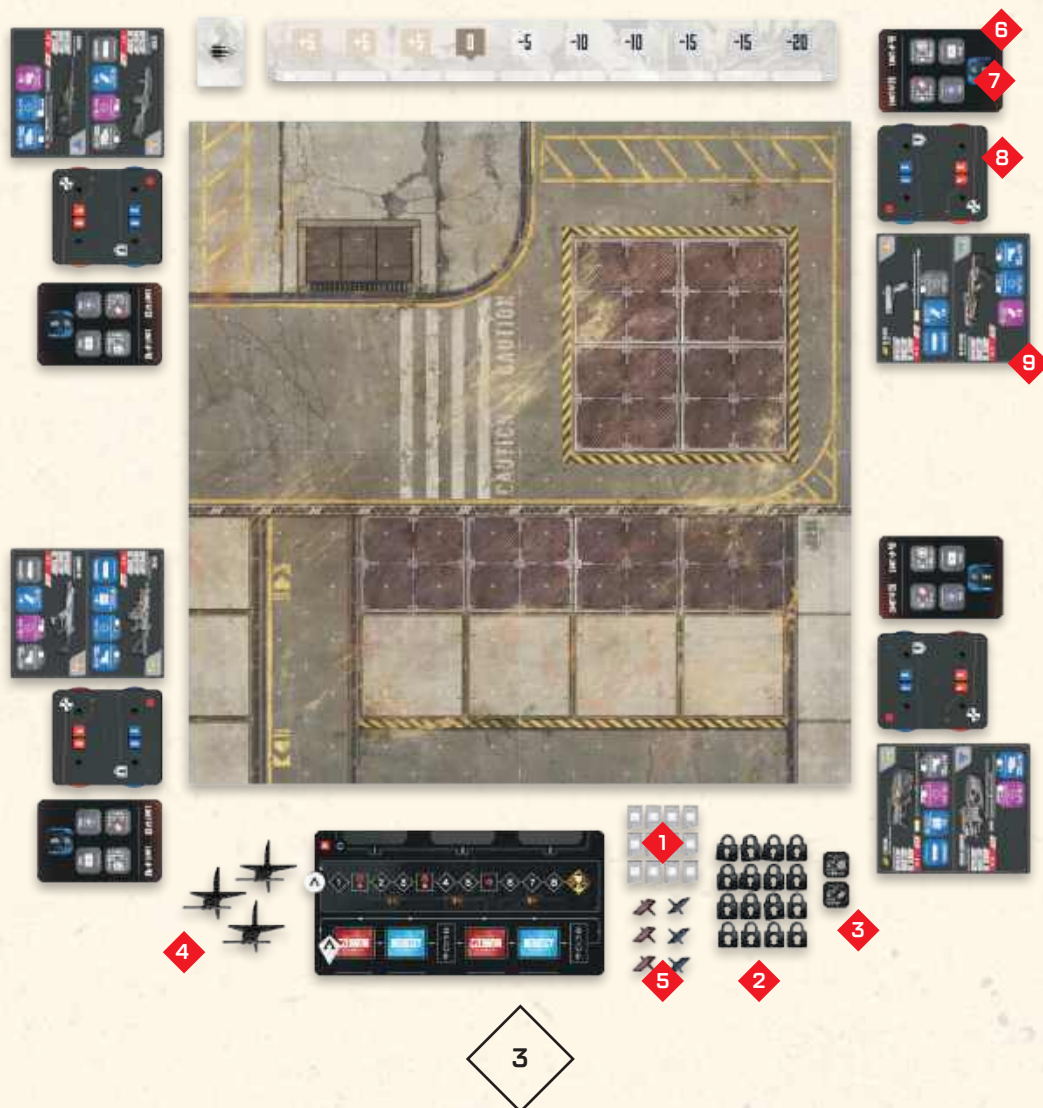
PRZYGOTOWANIE

Następujące elementy należy umieścić w zasobach ogólnych w zasięgu wszystkich graczy.

- 1 Wszystkie **żetony skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa**.
- 2 Wszystkie **żetony blokady**.
- 3 2 **żetony cech granatów**.
- 4 3 punkty kontroli.
- 5 6 **flag** (3 czerwone i 3 niebieskie).

Każdy gracz bierze następujące elementy.

- 6 **Planszетkę ekwipunku**, którą kładzie przed sobą stroną bez symbolu  do góry.
- 7 **Żeton blokady**, który umieszcza na polu akceleratora na swojej planszетce ekwipunku.
- 8 **Licznik osłony i zdrowia**, który kładzie obok planszетki ekwipunku. Punkty osłony () należy ustawić na wartości 20, a punkty zdrowia () na wartości 40.
- 9 Losową **kartę zestawu broni**, którą umieszcza obok swojej planszетki ekwipunku dowolną stroną do góry (gracz będzie mógł odwracać tę kartę podczas etapu wyposażania legend i etapu ostatecznego starcia).



Kolejne sekcje opisują zmiany zasad w wybranym trybie gry. Należy je przeczytać dopiero po zakończeniu przygotowania gry. Teraz należy przejść do strony 6, aby wybrać mapę.

ETAP 1. WYPOSAŻENIE LEGEND

Obowiązuje tylko następująca zasada.

- ✖ Gracz może odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.●

ETAP 2. ZRZUT NA MAPĘ

Obowiązują tylko następujące zasady.

1. Każda legenda dobiera na rękę 3 karty wyczynów ze swojej talii wyczynów.
2. **Czerwona drużyna** wprowadza na mapę pojedynczo wszystkie swoje legendy. Dla każdej należy wykonać następujące kroki.
 - a. Drużyna wybiera 1 ze swoich legend i umieszcza jej figurkę poza mapą, obok pola na dowolnej jej krawędzi (tę samą krawędź może wybrać więcej niż 1 legenda). Legenda znajduje się na poziomie 0 i musi mieć możliwość wejścia z tego miejsca na mapę.
 - b. Legenda wykonuje akcję ruchu 3. Pierwsze pole, na które wejdzie, musi być polem na mapie. Po wejściu na mapę legenda nie może wyjść poza jej obręb przez resztę rozgrywki.
3. **Niebieska drużyna** wprowadza na mapę pojedynczo wszystkie swoje legendy, wykonując te same kroki.

ETAP 3. OSTATECZNE STARCIE

Obowiązują zasady podstawowe z poniższymi zmianami.

Akcja oddziaływania (Zasady podstawowe, str. 21)

Gdy gracz wykonuje akcję oddziaływania na zamkniętą skrzynię z zaopatrzeniem, nie rozpatruje standardowego efektu, ale może wykonać **raz każde** z następujących działań.

- ✖ Odłożyć do 2 dowolnych żetonów blokady ze swojej planszeczki ekwipunku do zasobów ogólnych.
- ✖ Odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.

Następnie należy oznaczyć tę skrzynię z zaopatrzeniem znacznikiem otwartej skrzyni z zaopatrzeniem (nie można już zdobyć jej zawartości).

Akcja strzelania (Zasady podstawowe, str. 22)

Legendy mają nieograniczoną amunicję. Gdy wykonują akcję strzelania, nie wydają amunicji.

Eliminacja (Zasady podstawowe, str. 31)

Gdy legenda zostanie wyeliminowana, gracz natychmiast wykonuje następujące kroki.

1. Usuwa figurkę legendy z mapy i umieszcza ją w swoich zasobach.
2. Odkłada wszystkie żetony blokady ze swojej planszeczki ekwipunku do zasobów ogólnych.
3. Punkty osłony ustawia na wartości 20, a punkty zdrowia na wartości 40.

Następnie wroga drużyna bierze 1 żeton skrzyni śmierci z zasobów ogólnych i odwraca go na stronę z symbolem punktu zwycięstwa. Każdy taki żeton jest wart 1 punkt zwycięstwa.

Akcja użycia (Zasady podstawowe, str. 31)

Ta akcja pozwala skorzystać z przedmiotu nadrukowanego na planszeczce ekwipunku. Można użyć tylko tych przedmiotów, na których nie ma żetonu blokady.

Aby użyć granatu, gracz wykonuje następujące kroki.

1. Umieszcza żeton blokady na odpowiednim polu na planszeczce ekwipunku.
2. Bierze żeton cech granatu odpowiadający granatowi, którego używa, i umieszcza go na planowanym miejscu lądowania na mapie.
3. Określa faktyczne miejsce lądowania granatu i zadane obrażenia zgodnie z zasadami podstawowymi.
4. Po zadaniu obrażeń odkłada żeton cech granatu do zasobów ogólnych.

Aby użyć akcesorium, gracz wykonuje następujące kroki.

1. Umieszcza żeton blokady na odpowiednim polu na planszeczce ekwipunku.
2. Natychmiast rozpatruje efekt akcesorium, którego używa.

Akcja odrodzenia (Zasady podstawowe, str. 34)

Obowiązują następujące zasady.

1. Gracz wybiera dowolny niezablokowany sygnalizator odrodzeń i umieszcza figurkę legendy na mapie na wolnym polu przylegającym do wybranego sygnalizatora odrodzeń.
2. Gracz blokuje sygnalizator odrodzeń, którego używa. Jeśli na mapie znajduje się już zablokowany sygnalizator odrodzeń, gracz bierze z niego żeton blokady i umieszcza na sygnalizatorze, którego używa. W przeciwnym razie bierze żeton blokady z zasobów ogólnych i umieszcza go tym sygnalizatorze. **Na mapie może się znajdować tylko 1 zablokowany sygnalizator odrodzeń.**
3. Gracz może odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.

Uwaga! Jeśli gracz wykonuje akcję odrodzenia bez użycia sygnalizatora odrodzeń (dzięki efektowi karty wyczynu), nie blokuje żadnego sygnalizatora odrodzeń. Jeśli na mapie jest już zablokowany sygnalizator odrodzeń, pozostaje zablokowany. Gracz może odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.



Przykład



Gibraltar jest poza mapą, więc musi wykonać akcję odrodzenia. Dostępne są tylko 3 sygnalizatory odrodzeń, 4. sygnalizator jest zablokowany. Gibraltar decyduje, że użyje sygnalizatora odrodzeń **A** i umieszcza swoją figurkę na polu przylegającym do tego sygnalizatora. Następnie bierze żeton blokady z zablokowanego sygnalizatora **B** i umieszcza go na sygnalizatorze, którego użył.

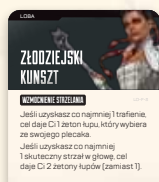


Ponieważ w pobliżu są wrogowie, decyduje się odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.

Zarządzanie łupami

W tym trybie gry nie używa się żetonów łupów. Zawsze gdy efekt wiąże się z otrzymaniem albo zdjęciem żetonu łupu z planszeczki, należy zastosować poniższe zasady.

- ✖ Za każdy żeton łupu, który gracz miałby otrzymać, zdejmuję ze swojej planszeczki ekwipunku 1 dowolny żeton blokady i odkłada go do zasobów ogólnych.
- ✖ Za każdy żeton łupu, który gracz miałby zdjąć z plecaka, bierze z zasobów ogólnych 1 żeton blokady i umieszcza na dowolnym niezablokowanym polu swojej planszeczki ekwipunku.

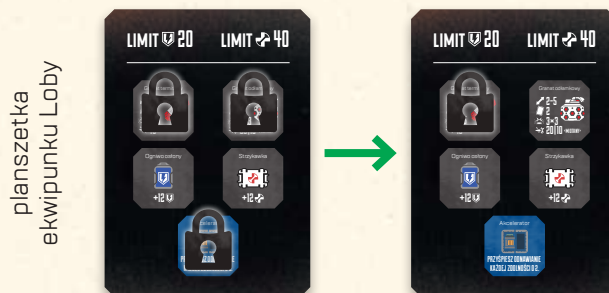


Przykład

Podczas akcji strzelania Loba zagrała kartę wyczynu Złodziejski kunszt. Uzyskała 1 trafienie i 1 skuteczny strzał w głowę, więc cel musi przekazać jej 2 żetony łupów.



Jako że w tym trybie gry nie używa się żetonów łupów, cel musi umieścić na swojej planszeczce ekwipunku 2 żetony blokady (normalnie musiałby zdjąć z planszeczki 2 żetony łupów). Wybiera pole ze strzykawką i pole z ogniem osłony.



Następnie Loba zdejmuję ze swojej planszeczki ekwipunku 2 dowolne żetony blokady (normalnie otrzymałaby 2 żetony łupów od celu). Postanawia odblokować pole z akceleratorem i pole z granatem odłamkowym.



Punkt kontroli

‘ZAJMUJE PUNKT PRZECIĘCIA’

Na mapie znajdują się 3 punkty kontroli umieszczone podczas przygotowania mapy do gry. Każdy z nich tworzy obszar. Obszar obejmuje 4 × 4 pola, a punkt kontroli znajduje się na centralnym punkcie przecięcia, jak pokazano na ilustracji niżej (punkty kontroli są oznaczone **X**). Obszary punktu kontroli nie ograniczają żadne elementy gry.

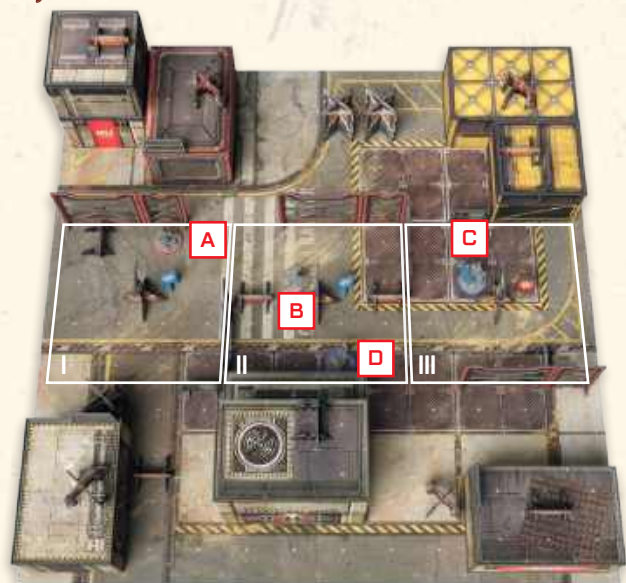


Na koniec tury każdej drużyny (gdy ostatnia legenda zakończy swoją aktywację), należy sprawdzić każdy punkt kontroli. Jeśli aktywna drużyna ma **więcej legend** w obszarze punktu kontroli niż drużyna przeciwników, przejmuje nad nim kontrolę. Bierze wtedy flagę wroga znajdującą się obok punktu kontroli i odkłada ją do zasobów ogólnych. Następnie bierze z zasobów ogólnych **własną flagę** i umieszcza ją obok tego punktu kontroli (jeśli ta drużyna już kontrolowała dany obszar albo obie drużyny mają tam po tyle samo legend, nic się nie dzieje).

Począwszy od rundy 2, na początku swojej tury (przed aktywacją pierwszej legendy) aktywna drużyna zdobywa punkty zwycięstwa odpowiednio do liczby kontrolowanych punktów kontroli.

- ✖ 1 punkt kontroli – 2 punkty zwycięstwa,
- ✖ 2 punkty kontroli – 3 punkty zwycięstwa,
- ✖ 3 punkty kontroli – **aktywna drużyna natychmiast wygrywa rozgrywkę.**

Przykład

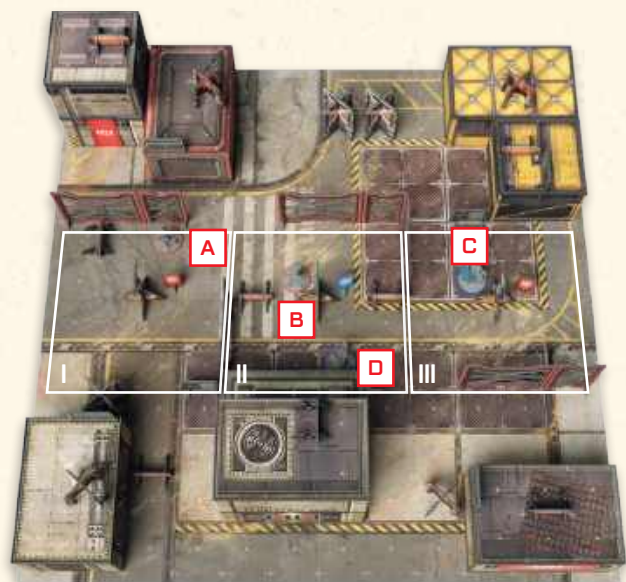


W skład czerwonej drużyny wchodzi Bangalore **A** i Bloodhound **B**. Niebieską drużynę tworzą Gibraltar **C** i Wraith **D**. Na koniec tury czerwonej drużyny w rundzie 2 gracze sprawdzają punkty kontroli i zdobywają nad nimi kontrolę.

Punkt kontroli I. Bangalore jest jedyną legendą w obszarze tego punktu kontroli, więc przejmuje nad nim kontrolę. Usuwa znajdującą się tam niebieską flagę i umieszcza czerwoną.

Punkt kontroli II. Każda drużyna ma w tym obszarze po 1 legendzie, więc jest remis i nic się nie dzieje. Niebieska drużyna zachowuje kontrolę nad tym punktem kontroli.

Punkt kontroli III. Gibraltar jest jedyną legendą w obszarze tego punktu kontroli, **nie może** jednak przejść nad nim kontroli, ponieważ jest to **koniec tury czerwonej drużyny**.



Następnie niebieska drużyna rozpoczyna swoją turę. Najpierw otrzymuje 2 punkty zwycięstwa (bo kontroluje 1 punkt kontroli). Potem przechodzi do aktywacji legend.

MAPY

Ta sekcja instrukcji zawiera nowe mapy, które można używać zamiast tych proponowanych w instrukcji *Przygotowanie meczów*.

Uwaga! Zalecamy, aby do przygotowania nowych map w standardowym rozmiarze używać wszystkich elementów z tego rozszerzenia (części mapy, budynków itp.). **Duże mapy** są rekomendowane w rozgrywkach 3 na 3 legendy i wymagają użycia elementów z tego rozszerzenia i z gry podstawowej. Podczas przygotowania dużych map elementy z rozszerzenia najlepiej umieszczać na częściach mapy z tego rozszerzenia, a elementy z gry podstawowej na częściach mapy z gry podstawowej.

PRZEJŚCIE (str. 10)

TRYB GRY

Battle royale	✓	Zamach	✓
Deathmatch drużynowy	✓	Mistrzowie	✗
Przejęcie flagi	✓	Punkt kontroli	✓

Mapa jest podzielona na 2 sekcje z budowlami po obydwu stronach, więc stwarza idealne warunki, żeby zorganizować strzelaninę w starym stylu. Gracz musi wyeliminować wroga, zanim sam stanie się ofiarą, a w razie porażki powinien szybko wrócić do akcji. Nieprzekraczalne ściany pośrodku mapy można wykorzystać, aby spowolnić wroga i zdobyć taktyczną przewagę. Trzeba jednak pamiętać, że wróg może ich używać w dokładnie tym samym celu.



TERMINAL (str. 11)

TRYB GRY

Battle royale	✓	Zamach	✓
Deathmatch drużynowy	✓	Mistrzowie	✗
Przejęcie flagi	✓	Punkt kontroli	✓

Na terminalu stoczyła się już niejedna walka i teraz jest tam mnóstwo zniszczonych ścian i elementów terenu, między którymi można się ukradkiem przemieszczać, by osaczyć przeciwnika. W połączeniu z 3 wielkimi budynkami daje to wyjątkowe możliwości obrony przed wrogiem albo starcia z nim.



ALEJA (str. 13)

TRYB GRY

Battle royale	✓	Zamach	✓
Deathmatch drużynowy	✓	Mistrzowie	✓
Przejęcie flagi	✓	Punkt kontroli	✗

Stąd nie ma odwrotu! Droga dostawcza kończy się zaułkiem z kilkoma budynkami i kontenerami. W takim miejscu trzeba uważać na wrogich strzelców na dachach i pod żadnym pozorem nie należy wychodzić z ukrycia – no chyba że po to, aby wszcząć walkę.



BAZA (str. 12)

TRYB GRY

Battle royale	✓	Zamach	✓
Deathmatch drużynowy	✓	Mistrzowie	✓
Przejęcie flagi	✓	Punkt kontroli	✓

Ta stara baza wojskowa nie potrzebowała prawie żadnych zmian, aby stać się idealną areną walk podczas Igrzysk Apex. Infrastruktura pozwala łatwo zablokować przeciwnikowi linię wzroku i szybko zmienić pozycję, a także stwarza wiele możliwości zastawiania pułapek. Lepiej nie pozostawać zbyt długo na otwartej przestrzeni – bezpieczniej jest trzymać się ścian i dachów.



SKŁADOWISKO 4077 (str. 14)

TRYB GRY

Battle royale	✓	Zamach	✓
Deathmatch drużynowy	✓	Mistrzowie	✓
Przejęcie flagi	✓	Punkt kontroli	✗

Dawno opuszczone składowisko 4077 jest pełne skrzyń z zaopatrzeniem, które tylko czekają na opróżnienie – o ile ktoś zaryzykuje wejście w te wąskie przejścia. Linki przemysłowe służące do transportowania zaopatrzenia mogą teraz pomóc zasadzić się na ofiarę. Ale trzeba mieć się na baczności – na obszarze składowiska jest wiele zakamarków, w których może czić się wróg.



POTYCZKA [DUŻA MAPA]* *(str. 15)*

TRYB GRY

Battle royale	✓	Zamach	✓
Deathmatch drużynowy	✓	Mistrzowie	✗
Przejęcie flagi	✓	Punkt kontroli	✓

Ten wyniszczony walką obszar jest wyraźnie podzielony na dwie części – hangar i teren na zewnątrz. Choć hangar może wydawać się dobrym miejscem na strzelaninę, to właśnie na otwartej przestrzeni zwykle rozgrywa się najwięcej akcji i najczęściej dochodzi do eliminacji wroga. A zatem to tam najlepiej się udać zaraz po przygotowaniu do walki.



ELEKTROWNIA [DUŻA MAPA]* *(str. 16)*

TRYB GRY

Battle royale	✓	Zamach	✓
Deathmatch drużynowy	✓	Mistrzowie	✗
Przejęcie flagi	✓	Punkt kontroli	✓

Gigantyczna elektrownia może zapewnić doskonałą pozycję do strzelania, ale liczne skrzynie z zaopatrzeniem na odgrodzonym obszarze przemysłowego hangaru dają świetną okazję, aby się wyposażać i przygotować zasadzkę na wroga. Budynek w środkowej części pola walki pozwala się oślonić i wymknąć strzelcom zajmującym pozycję na dachu elektrowni, a potem bezpiecznie przemierzyć otwarty teren, by ponownie zaatakować.



LINIA FRONTU [DUŻA MAPA]* (str. 17)

TRYB GRY

Battle royale	✓	Zamach	✓
Deathmatch drużynowy	✓	Mistrzowie	✗
Przejęcie flagi	✓	Punkt kontroli	✓

Trudno przewidzieć wynik meczów rozgrywanych na tej mapie, gracze mogą bowiem podążać różnymi ścieżkami w zależności od przyjętej strategii. Rozległy obszar otoczony 3 budynkami daje wiele możliwości ukrycia się, a same obiekty stanowią osobne pole walki na pojedynki snajperów.



★ W rozgrywce na tej mapie zalecamy tylko następujące moduły specjalne.

- ✗ Wydarzenia (*Przygotowanie meczów, str. 42*)
- ✗ Bieg z bronią (*Przygotowanie meczów, str. 43*)

Należy sprawdzić, czy wybrane moduły specjalne są dostępne w danym trybie gry.

PRZEJŚCIE

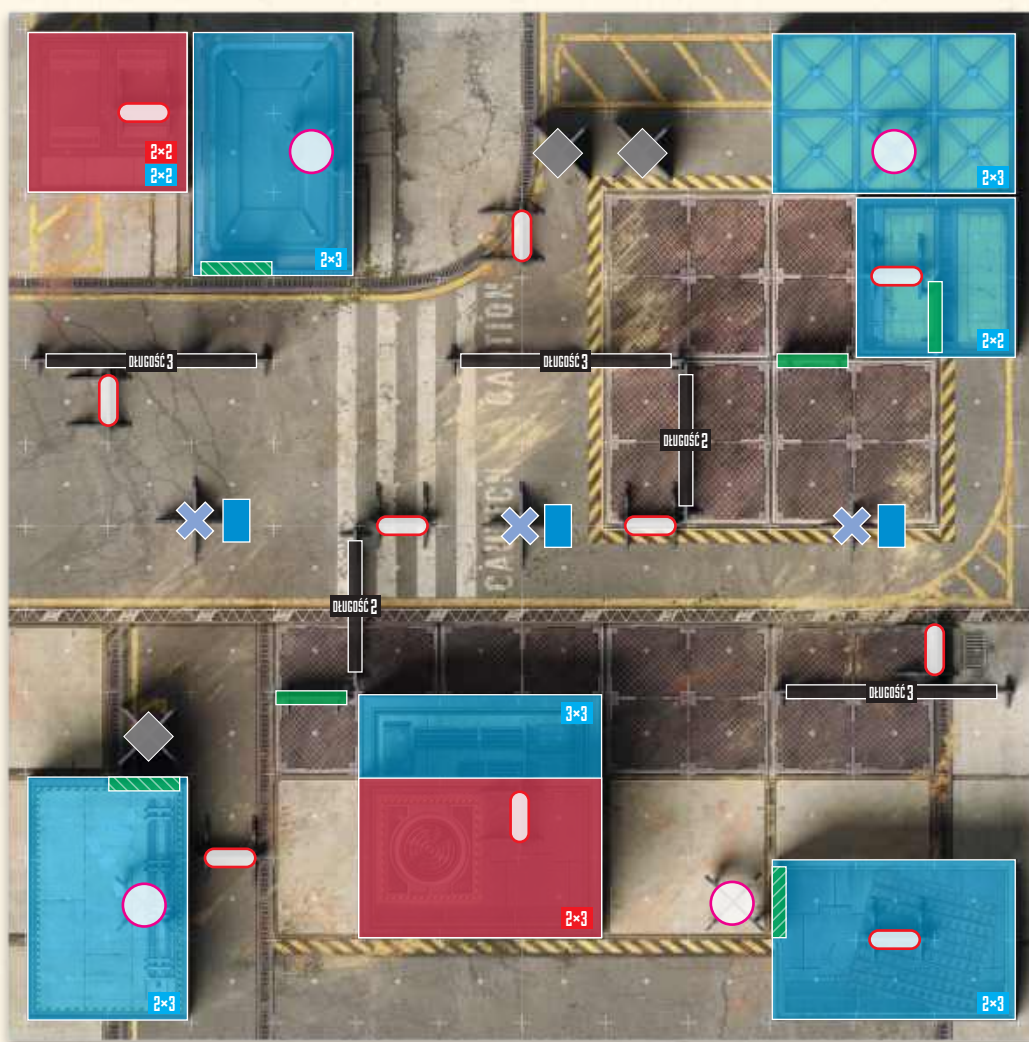
Elementy

- ✗ 3 budynki 2×2
- ✗ 5 budynków 2×3
- ✗ 1 budynek 3×3
- ✗ 2 nieprzekraczalne ściany o długości 2
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 3
- ✗ 3 niskie ściany
- ✗ 3 niskie ściany brzegowe
- ✗ 3 skrzynki
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

Elementy należy rozmieścić na mapie tak, jak pokazano na ilustracji.

- Krok 1.** Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).
- Krok 2.** Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).
- Krok 3.** Nieprzekraczalne ściany.
- Krok 4.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 5.** Skrzynki.
- Krok 6.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.
- *Krok 7.** Punkty kontroli i niebieskie flagi (z zasobów ogólnych) (tylko w trybie gry *Punkt kontroli*).



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- nieprzekraczalne ściany
- niskie ściany
- niskie ściany brzegowe

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skrzynki

- punkty kontroli
- niebieskie flagi

Należy przejść do strony 36 w instrukcji *Przygotowanie meczów*, aby wybrać moduły specjalne.

TERMINAL

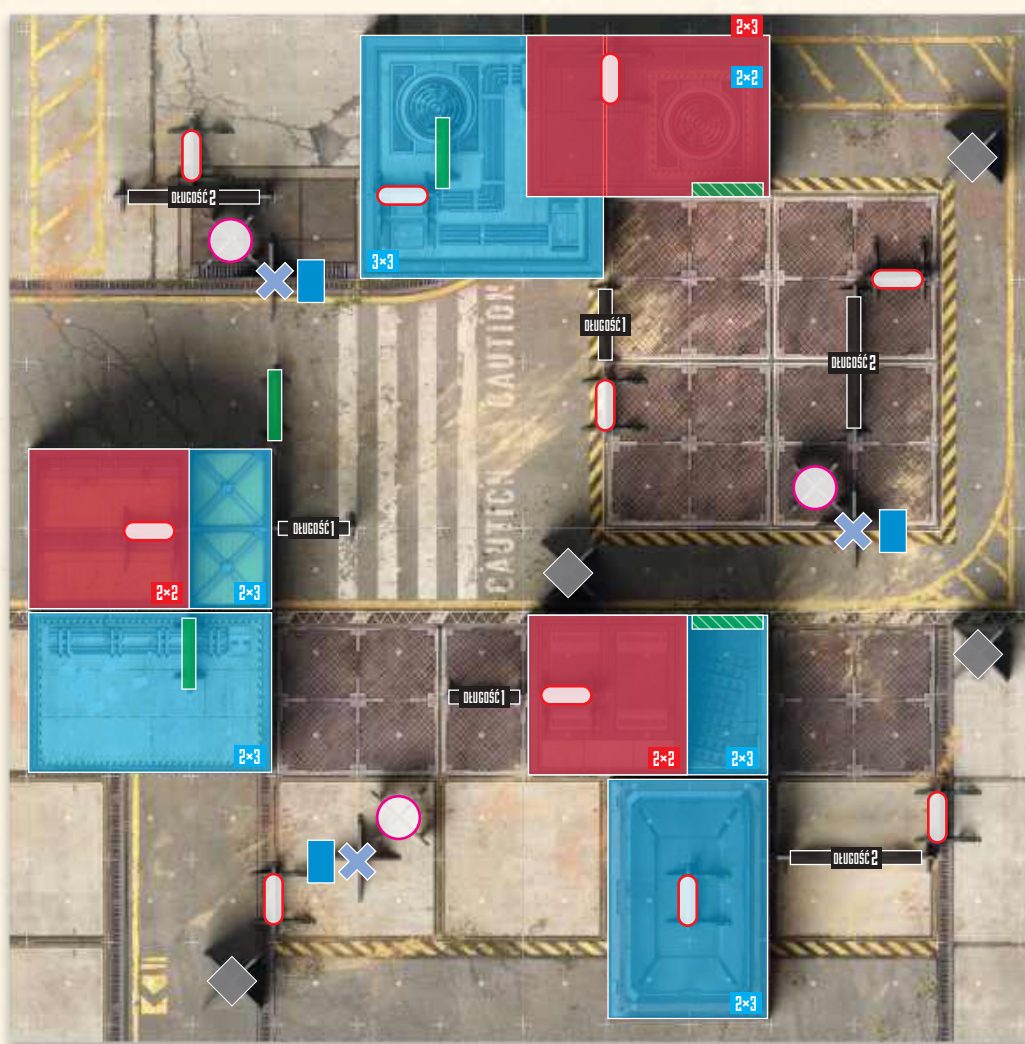
Elementy

- ✗ 6 budynki 2x2
- ✗ 5 budynków 2x3
- ✗ 1 budynek 3x3
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 1
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 2
- ✗ 3 niskie ściany
- ✗ 2 niskie ściany brzegowe
- ✗ 4 skrzynki
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 3 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

Elementy należy rozmieścić na mapie tak, jak pokazano na ilustracji.

- Krok 1.** Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).
- Krok 2.** Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).
- Krok 3.** Nieprzekraczalne ściany.
- Krok 4.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 5.** Skrzynki.
- Krok 6.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.
- *Krok 7.** Punkty kontroli i niebieskie flagi (z zasobów ogólnych) (tylko w trybie gry *Punkt kontroli*).



- | | | | | | |
|--|-------------------------|--|--------------------------|--|------------------|
| | budynki poziomu 1 | | skrzynie z zaopatrzeniem | | punkty kontroli |
| | budynki poziomu 2 | | sygnalizatory odrodzeń | | niebieskie flagi |
| | nieprzekraczalne ściany | | skrzynki | | |
| | niskie ściany | | | | |
| | niskie ściany brzegowe | | | | |

Należy przejść do strony 36 w instrukcji *Przygotowanie meczów*, aby wybrać moduły specjalne.

Elementy

- ✗ 6 budynki 2×2
- ✗ 5 budynków 2×3
- ✗ 1 budynek 3×3
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 1
- ✗ 2 nieprzekraczalne ściany o długości 2
- ✗ 1 nieprzekraczalna ściana o długości 3
- ✗ 6 niskich ścian
- ✗ 4 niskie ściany brzegowe
- ✗ 4 skrzynki
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

Elementy należy rozmieścić na mapie tak, jak pokazano na ilustracji.

- Krok 1.** Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).
- Krok 2.** Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).
- Krok 3.** Nieprzekraczalne ściany.
- Krok 4.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 5.** Skrzynki.
- Krok 6.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.
- *Krok 7.** Punkty kontroli i niebieskie flagi (z zasobów ogólnych) (tylko w trybie gry *Punkt kontroli*).



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- nieprzekraczalne ściany
- niskie ściany
- niskie ściany brzegowe

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skrzynki

- punkty kontroli
- niebieskie flagi

Należy przejść do strony 36 w instrukcji *Przygotowanie meczów*, aby wybrać moduły specjalne.

ALEJA

Elementy

- ✗ 6 budynki 2×2
- ✗ 5 budynków 2×3
- ✗ 1 budynek 3×3
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 1
- ✗ 2 nieprzekraczalne ściany o długości 2
- ✗ 5 niskich ścian
- ✗ 4 niskie ściany brzegowe
- ✗ 4 skrzynki
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

Elementy należy rozmieścić na mapie tak, jak pokazano na ilustracji.

- Krok 1.** Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).
- Krok 2.** Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).
- Krok 3.** Nieprzekraczalne ściany.
- Krok 4.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 5.** Skrzynki.
- Krok 6.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- nieprzekraczalne ściany
- niskie ściany
- niskie ściany brzegowe

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skrzynki

Należy przejść do strony 36 w instrukcji *Przygotowanie meczów*, aby wybrać moduły specjalne.

SKŁADOWISKO 4077

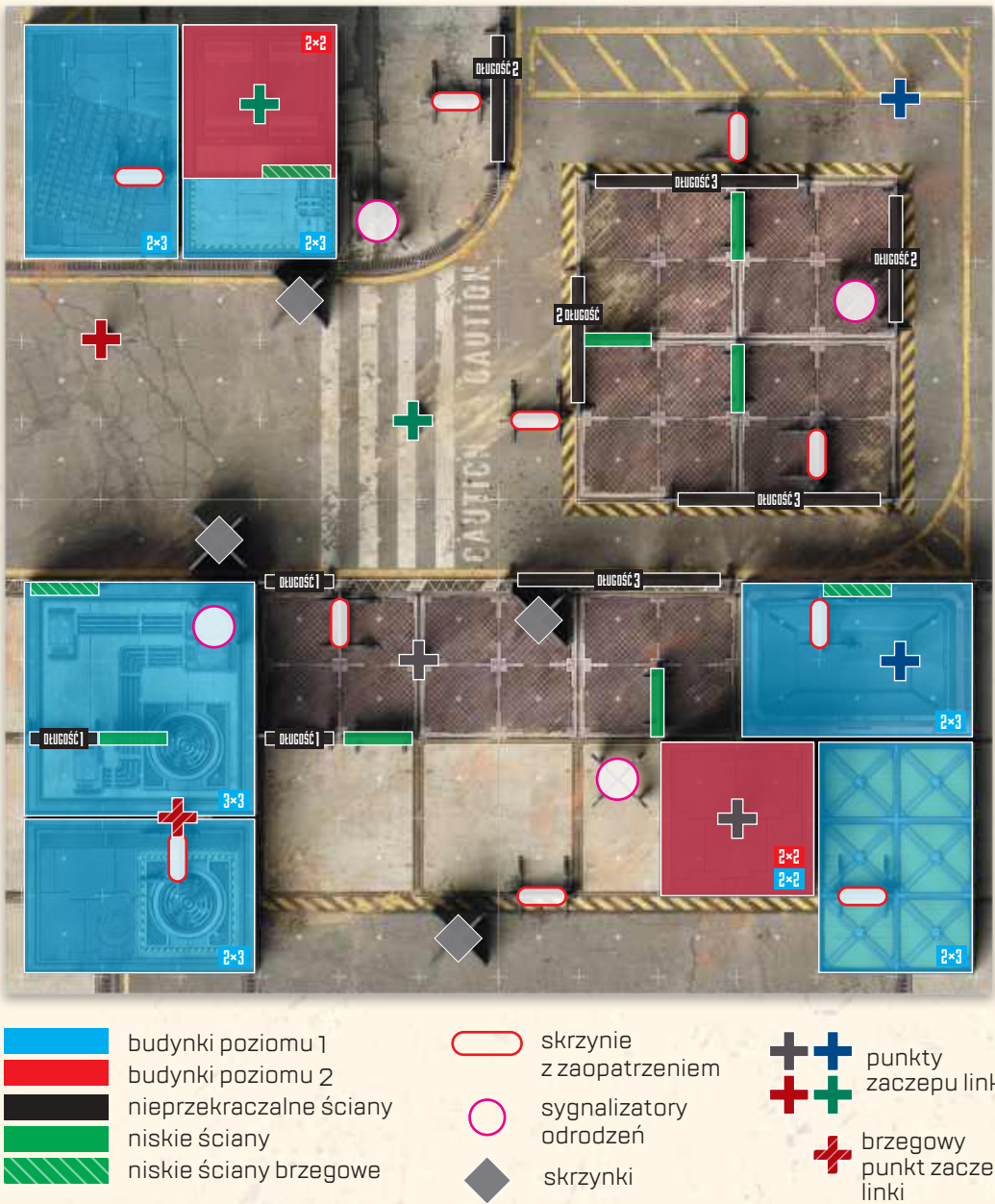
Elementy

- ✗ 3 budynki 2×2
- ✗ 5 budynków 2×3
- ✗ 1 budynek 3×3
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 1
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 2
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 3
- ✗ 6 niskich ścian
- ✗ 3 niskie ściany brzegowe
- ✗ 4 skrzynki
- ✗ 7 punktów zaczepu linki (+, +, +, +, +, +, +)
- ✗ 1 brzegowy punkt zaczepu linki (+)
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

Elementy należy rozmieścić na mapie tak, jak pokazano na ilustracji.

- Krok 1.** Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).
- Krok 2.** Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).
- Krok 3.** Nieprzekraczalne ściany.
- Krok 4.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 5.** Skrzynki.
- Krok 6.** Punkty zaczepu linki i brzegowy punkt zaczepu linki.
- Krok 7.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



Należy przejść do strony 36 w instrukcji *Przygotowanie meczów*, aby wybrać moduły specjalne.

POTYCZKA [DUŻA MAPA]

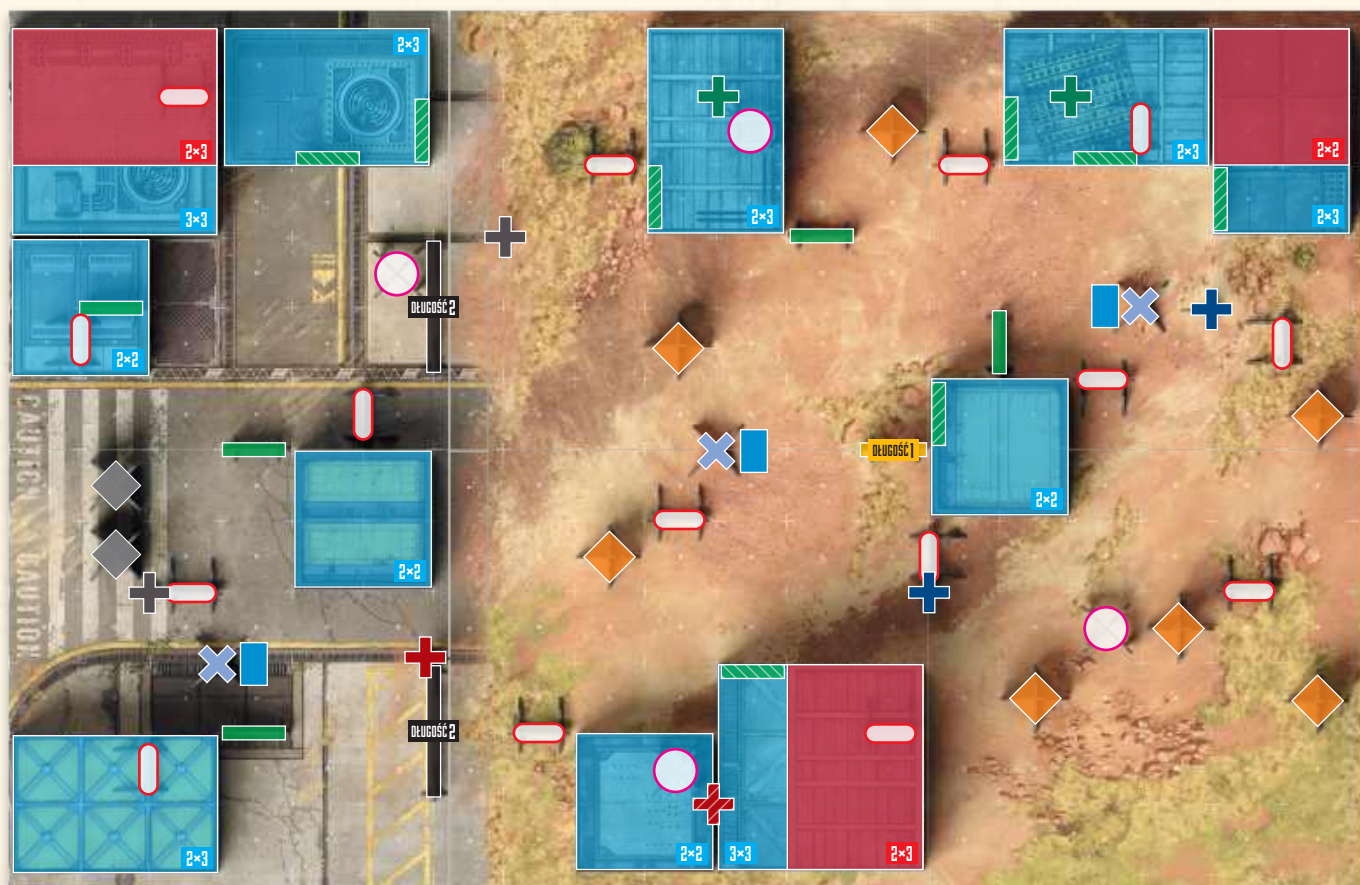
Elementy

- ✗ 2 dodatkowe części mapy
- ✗ 2 łączniki mapy
- ✗ 5 budynków 2x2
- ✗ 7 budynków 2x3
- ✗ 2 budynki 3x3
- ✗ 1 ściana o długości 1
- ✗ 2 nieprzekraczalne ściany o długości 2
- ✗ 5 niskich ścian
- ✗ 8 niskich ścian brzegowych
- ✗ 7 skał i drzew
- ✗ 2 skrzynki
- ✗ 7 punktów zaczepu linki (+, ++, +++)
- ✗ 1 brzegowy punkt zaczepu linki (+)
- ✗ 15 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

Najpierw należy umieścić 2 łączniki mapy i 2 dodatkowe jej części. Następnie na mapie należy rozmieścić pozostałe elementy tak, jak pokazano na ilustracji.

- Krok 1.** Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).
- Krok 2.** Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).
- Krok 3.** Ściana i nieprzekraczalne ściany.
- Krok 4.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 5.** Skały, drzewa i skrzynki.
- Krok 6.** Punkty zaczepu linki i brzegowy punkt zaczepu linki.
- Krok 7.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.
- *Krok 8.** Punkty kontroli i niebieskie flagi (z zasobów ogólnych) (tylko w trybie gry *Punkt kontroli*).



	budynki poziomu 1		skrzynie z zaopatrzeniem		punkty zaczepu linki
	budynki poziomu 2		sygnalizatory odrodzeń		brzegowy punkt zaczepu linki
	ściany		skrzynki		punkty kontroli
	nieprzekraczalne ściany		skały i drzewa		niebieskie flagi
	niskie ściany				
	niskie ściany brzegowe				

Należy przejść do instrukcji *Przygotowanie meczów*, aby wybrać moduły specjalne. W rozgrywce na tej mapie zalecamy tylko następujące moduły: Wydarzenia (*Przygotowanie meczów*, str. 42) lub Bieg z bronią (*Przygotowanie meczów*, str. 43). Należy sprawdzić, czy wybrane moduły specjalne są dostępne w danym trybie gry.

ELEKTROWNIA [DUŻA MAPA]

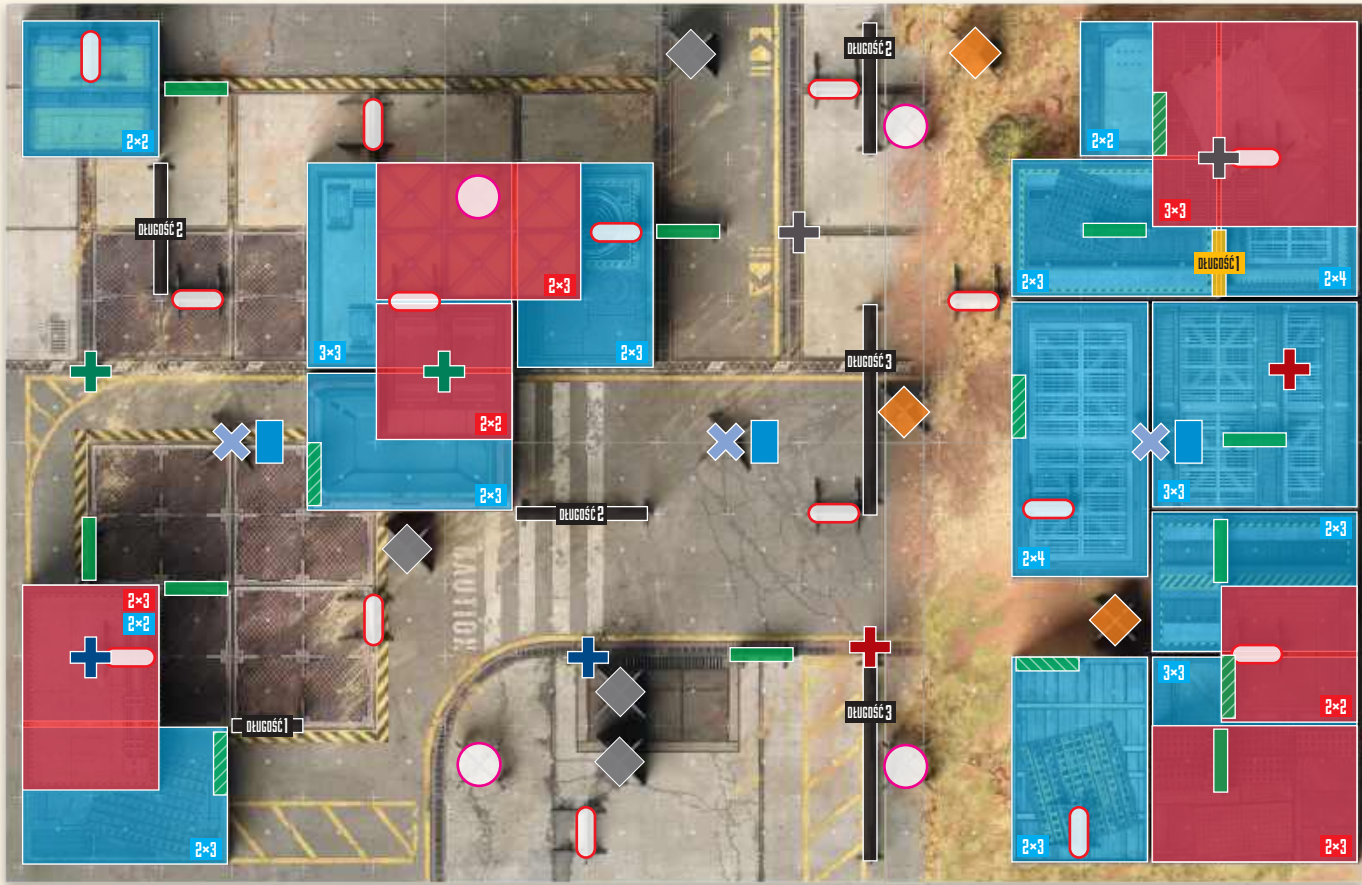
Elementy

- ✗ 2 dodatkowe części mapy
- ✗ 2 łączniki mapy
- ✗ 5 budynków 2x2
- ✗ 9 budynków 2x3
- ✗ 2 budynki 2x4
- ✗ 4 budynki 3x3
- ✗ 1 ściana o długości 1
- ✗ 1 nieprzekraczalna ściana o długości 1
- ✗ 3 nieprzekraczalne ściany o długości 2
- ✗ 2 nieprzekraczalne ściany o długości 3
- ✗ 9 niskich ścian
- ✗ 6 niskich ścian brzegowych
- ✗ 3 skały i drzewa
- ✗ 4 skrzynki
- ✗ 8 punktów zaczepu linki (+ + + + + + + +)
- ✗ 15 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

Najpierw należy umieścić 2 łączniki mapy i 2 dodatkowe jej części. Następnie na mapie należy rozmieścić pozostałe elementy tak, jak pokazano na ilustracji.

- Krok 1.** Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).
- Krok 2.** Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).
- Krok 3.** Ściana i nieprzekraczalne ściany.
- Krok 4.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 5.** Skały, drzewa i skrzynki.
- Krok 6.** Punkty zaczepu linki.
- Krok 7.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.
- *Krok 8.** Punkty kontroli i niebieskie flagi (z zasobów ogólnych) (tylko w trybie gry *Punkt kontroli*).



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- ściany
- nieprzekraczalne ściany
- niskie ściany
- niskie ściany brzegowe

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skrzynki
- skały i drzewa

- + + + + + punkty zaczepu linki
- × punkty kontroli
- niebieskie flagi

Należy przejść do instrukcji *Przygotowanie meczów*, aby wybrać moduły specjalne. W rozgrywce na tej mapie zalecamy tylko następujące moduły: Wydarzenia (*Przygotowanie meczów*, str. 42) lub Bieg z bronią (*Przygotowanie meczów*, str. 43). Należy sprawdzić, czy wybrane moduły specjalne są dostępne w danym trybie gry.

LINIA FRONTU [DUŻA MAPA]

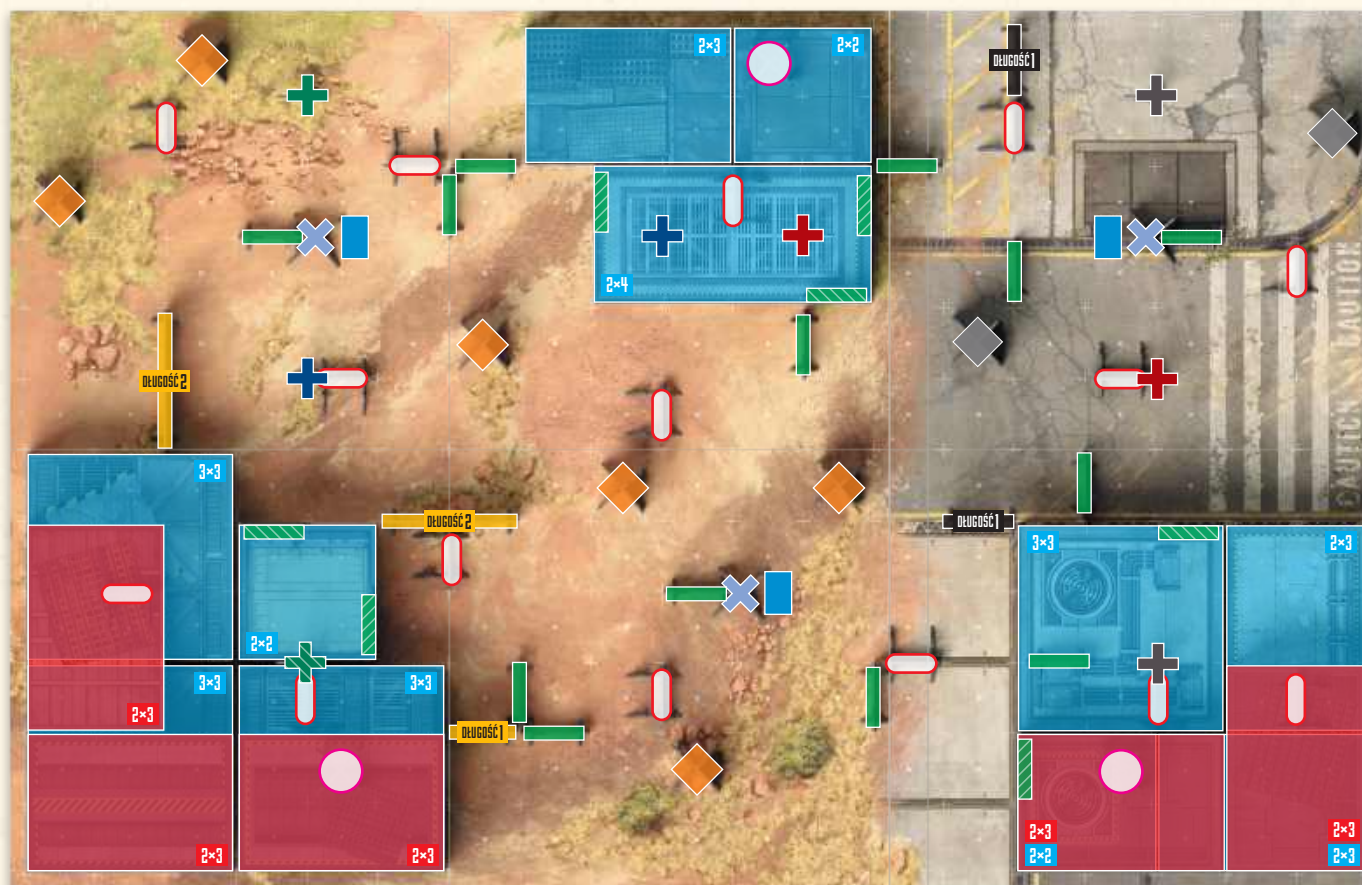
Elementy

- ✗ 2 dodatkowe części mapy
- ✗ 2 łączniki mapy
- ✗ 3 budynki 2×2
- ✗ 8 budynków 2×3
- ✗ 1 budynek 2×4
- ✗ 4 budynki 3×3
- ✗ 1 ściana o długości 1
- ✗ 2 ściany o długości 2
- ✗ 2 nieprzekraczalne ściany o długości 1
- ✗ 13 niskich ścian
- ✗ 7 niskich ścian brzegowych
- ✗ 6 skał i drzew
- ✗ 2 skrzynki
- ✗ 7 punktów zaczepu linki (+, ++, +++, ++++)
- ✗ 1 brzegowy punkt zaczepu linki (+)
- ✗ 15 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 3 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

Najpierw należy umieścić 2 łączniki mapy i 2 dodatkowe jej części. Następnie na mapie należy rozmieścić pozostałe elementy tak, jak pokazano na ilustracji.

- Krok 1.** Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).
- Krok 2.** Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).
- Krok 3.** Ściana i nieprzekraczalne ściany.
- Krok 4.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 5.** Skały, drzewa i skrzynki.
- Krok 6.** Punkty zaczepu linki.
- Krok 7.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.
- *Krok 8.** Punkty kontroli i niebieskie flagi (z zasobów ogólnych) (tylko w trybie gry *Punkt kontroli*).



	budynki poziomu 1		skrzynie z zaopatrzeniem		punkty zaczepu linki
	budynki poziomu 2		sygnalizatory odrodzeń		brzegowy punkt zaczepu linki
	ściany		skrzynki		punkty kontroli
	nieprzekraczalne ściany		skały i drzewa		niebieskie flagi
	niskie ściany				
	niskie ściany brzegowe				

Należy przejść do instrukcji *Przygotowanie meczów*, aby wybrać moduły specjalne. W rozgrywce na tej mapie zalecamy tylko następujące moduły: Wydarzenia (*Przygotowanie meczów*, str. 42) lub Bieg z bronią (*Przygotowanie meczów*, str. 43). Należy sprawdzić, czy wybrane moduły specjalne są dostępne w danym trybie gry.

PUNKTY KONTROLI NA INNYCH MAPACH

Trybu *Punkt kontroli* można używać również w rozgrywkach na mapach z gry podstawowej i na mapach stworzonych przez graczy. Podczas rozmieszczania punktów kontroli należy przestrzegać następujących wskazówek:

- ✗ Obszary punktów kontroli nie powinny na siebie nachodzić.
- ✗ Co najmniej 2 punkty kontroli należy umieścić w takiej samej (albo zbliżonej) odległości od krawędzi mapy (tj. ustawić je w linii albo żeby tworzyły kształt litery „V”).

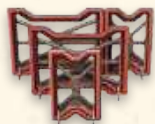
- ✗ W obszarach punktów kontroli powinno się znajdować jak najwięcej dostępnych pól. Punkty kontroli należy umieścić z dala od kafeleków kanionu i krawędzi mapy.
- ✗ Pola każdego obszaru punktu kontroli powinny być widoczne z innych obszarów (przynajmniej większość pól).
- ✗ Większość pól każdego obszaru punktu kontroli powinna znajdować się na tym samym poziomie co pola obszarów innych punktów kontroli.
- ✗ Obszary punktów kontroli powinny być zbalansowane pod względem dostępności, liczby skrzyń z zaopatrzeniem i korzyści związanych z zajmowaną pozycją (np. przewaga związana z pozycją na wyższym poziomie).

ROZSZERZENIE PLANSZA 1: OBIEKTY



Niska ściana i niska ściana brzegowa

⟨ZAJMUJE KRAWĘDź⟩
⟨ŁĄCZLIWA⟩
⟨PRZESZKODA⟩
⟨UKRYCIE⟩



Nieprzekraczalna ściana

⟨ZAJMUJE KRAWĘDź⟩
⟨ŁĄCZLIWA⟩
⟨ZASŁONA⟩
⟨POZIOM 1⟩
⟨NIEPRZEKACZALNA⟩



Ściana budynku

⟨ZAJMUJE KRAWĘDź⟩
⟨ŁĄCZLIWA⟩
⟨ZASŁONA⟩
⟨POZIOM 1⟩



Dach budynku

Punkty przecięcia na dachu budynku są odrębne od punktów przecięcia na innych poziomach.

Jeśli na wszystkich krawędziach dachu budynku umieszczone są **ściany brzegowe**, jest on też **⟨NIEPRZEKACZALNY⟩**.



Skrzynki.

⟨ZAJMUJE POLE⟩
⟨ZASŁONA⟩
⟨POZIOM 1⟩
⟨NIEPRZEKACZALNA⟩



otwarta

Skrzynia z zaopatrzeniem

⟨ZAJMUJE KRAWĘDź⟩
⟨ŁĄCZLIWA⟩
⟨PRZESZKODA⟩
⟨UKRYCIE⟩



zamknięta

Zamknięta skrzynia z zaopatrzeniem jest też:
⟨INTERAKTYWNA⟩

Zob. **Oddziaływanie na skrzynię z zaopatrzeniem** (*Zasady podstawowe*, str. 21).
⟨PEŁNA⟩



Sygnalizator odrodzeń

⟨ZAJMUJE POLE⟩
⟨NIEPRZEKACZALNY⟩
⟨UKRYCIE⟩



Punkt kontroli

⟨ZAJMUJE PUNKT PRZECIĘCIA⟩



©2024 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, logo Electronic Arts, Respawn, logo Respawn oraz Apex Legends są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Glass Cannon Unplugged jest upoważnionym licencjobiorcą Electronic Arts.

© 2024 Glass Cannon Unplugged Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.



