

APEX

— LEGENDS —

GRA PLANSZOWA



PRZYGOTOWANIE
MECZÓW

 **Respawn**
ENTERTAINMENT

Electronic Arts

rebel


GLASS CANNON
UNPLUGGED

Spis treści

Jak korzystać z tej instrukcji	2
Przygotowanie standardowe	2
Tryby gry	3
Battle royale	4
Deathmatch drużynowy	6
Przejęcie flagi	9
Zamach	13
Mistrzowie	16
Mapy	20
Rozdroża	24
Pustynne wzgórze	25
Posterunek	26
Targowisko	27
Bagna	28
Wielka budowla	29
Miejsce katastrofy	30
Miasto czaszek	31
Delta	32
Krater	33
Tama	34
Magazyn	35
Moduły specjalne	36
Pierścień	37
Ostony termiczne	38
Zrzuty zaopatrzenia	39
Replikator	41
Wydarzenia	42
Bieg z bronią	43
Inicjatywa i wybór legend	44
Przygotowanie legend	45
Tworzenie własnych map	46
Od autorów	48
Od zespołu	48

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ INSTRUKCJI

Apex Legends: Gra planszowa zawiera 2 instrukcje wyjaśniające zasady gry – *Zasady podstawowe* i *Przygotowanie meczów* (ta instrukcja).

Gracze, którzy biorą udział w Igrzyskach Apex po raz pierwszy, na razie nie potrzebują tej instrukcji. **Wszystkie informacje niezbędne do rozegrania pierwszego meczu znajdują się w *Zasadach podstawowych*.**

Gdy gracze dobrze poznają grę, mogą sięgnąć do instrukcji ***Przygotowanie meczów***, która zawiera pełne opisy przygotowania rozgrywki, różne tryby gry i układy mapy, a także dodatkowe moduły specjalne, wprowadzające nowe elementy i dodatkowe zasady. **Począwszy od drugiej rozgrywki podczas przygotowania gry należy korzystać wyłącznie z instrukcji *Przygotowanie meczów* i wykonać następujące kroki:**

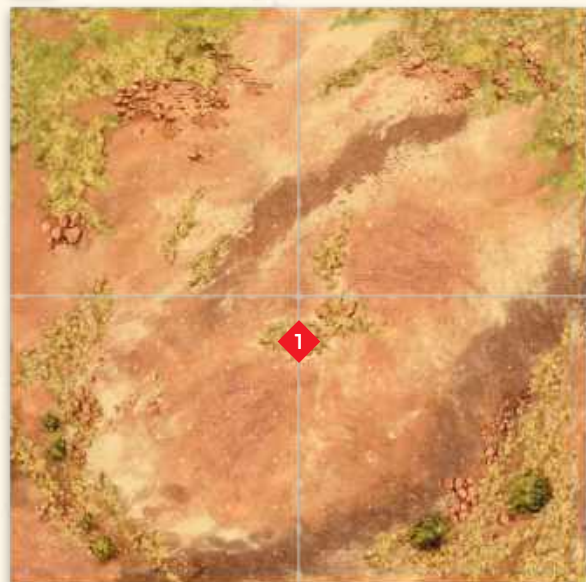
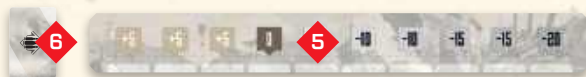
1. Przygotowanie standardowe (str. 2).
2. Wybór i przygotowanie trybu gry (str. 3).
3. Wybór i przygotowanie mapy (str. 20).
4. [Opcjonalnie] Wybór i przygotowanie modułów specjalnych (str. 36).
5. Inicjatywa i wybór legend (str. 44).
6. Przygotowanie legend (str. 45).

Po wykonaniu tych kroków należy przejść do sekcji **Etap 1** wybranego trybu gry i rozpocząć rozgrywkę.

Podczas przygotowania gry ramki takie jak ta wskażą graczom, jaki jest następny krok przygotowania. Teraz należy przejść do przygotowania standardowego opisanego niżej.

PRZYGOTOWANIE STANDARDOWE

- 1 Pośrodku obszaru gry należy umieścić 4 części mapy, tworząc z nich kwadrat jak na ilustracji.
- 2 Obok mapy należy umieścić planszę rund.
- 3 Znacznik rundy należy umieścić na pozycji „1” toru rund.
- 4 Znacznik inicjatywy należy położyć obok planszy rund.
- 5 Tor celowania należy umieścić obok mapy wzdłuż jednej krawędzi, zostawiając miejsce na karty celowania.
- 6 Należy potasować wszystkie karty celowania i utworzoną w ten sposób talię położyć zakrytą obok toru celowania.



Teraz należy przejść do strony 3, aby wybrać tryb gry.

* TRYBY GRY

- ✗ elementy,
- ✗ skład drużyn,
- ✗ warunki zwycięstwa,
- ✗ przygotowanie,
- ✗ zmiany zasad podstawowych lub dodatkowe zasady.

3

BATTLE ROYALE

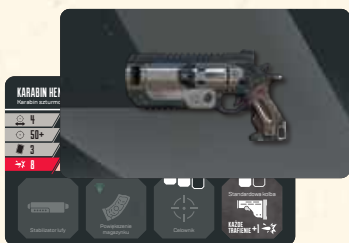
ELEMENTY



× 6 planszetek legend



× 6 zastonek graczy
(3 czerwone i 3 niebieskie)



× 48 kart broni podstawowych



× 3 woreczki na żetony łupów



× kafelek wejścia



× 4 żetony bonusów



× 12 żetonów skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa



× 6 liczników
ostry i zdrowia



× 12 znaczników
amunicji



× 18 kart skrzyń
z zaopatrzeniem



× 18 żetonów sprzętu początkowego
(po 6 hełmów, ostry osobistych i ostry leżącego)



× 50 żetonów
zwykłych
łupów



× 52 żetony
rzadkich
łupów



× 35 żetonów
epickich
łupów

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).

CEL GRY: ELIMINACJA LEGEND

Rozgrywka natychmiast się kończy, a drużyna wygrywa, gdy zostanie spełniony którykolwiek z następujących warunków:

- × Każda wroga legenda została wyeliminowana co najmniej raz (tj. każda wroga legenda straciła co najmniej 1 żeton skrzyni śmierci).
- × Drużyna ma 2 punkty zwycięstwa (rozgrywka 2 na 2) albo 4 punkty zwycięstwa (rozgrywka 3 na 3) na początku aktywacji wrogiej legendy bez żetonów skrzyni śmierci.

Jeśli do końca 8. rundy żadna drużyna nie spełni warunku zwycięstwa, należy rozstrzygnąć remis, sprawdzając po kolei następujące warunki:

1. Zwycięża drużyna z większą liczbą punktów zwycięstwa.
2. Należy w każdej drużynie sprawdzić legendy, które wciąż mają 2 żetony skrzyni śmierci. Ta z nich, która ma najwięcej punktów zdrowia, zapewnia swojej drużynie zwycięstwo.

Jeśli wciąż nie udało się wyłonić zwycięzcy, rozgrywka kończy się remisem.

[Punkty zwycięstwa – zob. „Życie i śmierć” w instrukcji Zasady podstawowe, str. 30].

PRZYGOTOWANIE

- 1 Obok planszy rund należy umieścić kafelek wejścia, a obok niego 4 żetony bonusów.
- 2 Wszystkie żetony zwykłych łupów (szare), z wyjątkiem żetonów sprzętu początkowego, należy włożyć do woreczka ze zwykłymi łupami.
- 3 Wszystkie żetony rzadkich łupów (niebieskie) należy włożyć do woreczka z rzadkimi łupami.
- 4 Wszystkie żetony epickich łupów (fioletowe) należy włożyć do woreczka z epickimi łupami.
- 5 Woreczki z łupami należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
- 6 Należy potasować wszystkie karty broni podstawowych i utworzoną w ten sposób talię broni położyć zakrytą w zasięgu wszystkich graczy.
- 7 Należy potasować wszystkie karty skrzyń z zaopatrzeniem i utworzoną w ten sposób talię skrzyń z zaopatrzeniem położyć zakrytą w pobliżu talii broni.

Każdy gracz bierze następujące elementy:

- 8 Planszетkę legendy, którą kładzie przed sobą.
- 9 3 żetony sprzętu początkowego: 1 hełm, 1 ostrą osobistą i 1 ostrą leżącą, które umieszcza na odpowiednich polach na swojej planszетce legendy.
- 10 2 znaczniki amunicji – umieszcza po 1 znaczniku na pozycji „0” każdego licznika amunicji.
- 11 Licznik ostry i zdrowia, który kładzie obok planszетki legendy. Punkty ostry (U) należy ustawić na wartości 20, a zdrowia (R) na wartości 40.

Przykładowe przygotowanie rozgrywki 2 na 2 legendy



- 12 2 żetony skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa, które umieszcza obok planszетки legendy stroną ze skrzynią śmierci (☒) do góry.

Kolejne sekcje opisują zmiany zasad w wybranym trybie gry. Należy je przeczytać dopiero po zakończeniu przygotowania gry. Teraz należy przejść do strony 20, aby wybrać mapę.

ETAP 1. WYPOSAŻENIE LEGEND

Każda legenda tworzy pulę startową. W tym celu dobiera:

- ✗ 4 karty broni z wierzchu talii broni,
- ✗ 4 losowe żetony zwykłych łupów z woreczka zwykłych łupów,
- ✗ 4 losowe żetony rzadkich łupów z woreczka rzadkich łupów.

Podczas tego etapu **wszyscy gracze wykonują czynności jednocześnie**. Każda legenda może swobodnie przekazać dowolną liczbę kart broni i żetonów łupów ze swojej puli startowej innym legendom w swojej drużynie.

Potem każda legenda musi **wyposażyć się w 2 ze swoich kart broni** – umieszcza je po prawej stronie planszетки legendy w 2 miejscach na karty broni. Następnie wykonuje kolejne kroki:

1. Przesuwa znacznik amunicji każdej broni na pozycję odpowiadającą liczbie wskazanej w prawym górnym rogu danej karty broni.

2. Umieszcza żetony łupów na polach plecaka, polach na sprzęt i na kartach broni zgodnie z rodzajem żetonów i limitami.
3. Usuwa z gry wszystkie żetony łupów i karty broni, które zostały w puli startowej.

ETAP 2. ZRZUT NA MAPĘ

Aby przygotować zrzut na mapę, należy wykonać następujące kroki:

1. Obok każdej krawędzi kafelka wejścia należy losowo umieścić po 1 odkrytym **żetonie bonusu**.
2. Należy wylusować 1 **żeton epickiego łupu** z odpowiedniego woreczka i umieścić go obok 1 z krawędzi kafelka wejścia, a potem w ten sam sposób należy umieścić po 1 żetonie epickiego łupu obok 3 pozostałych krawędzi kafelka zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
3. Każda legenda dobiera na rękę 3 **karty wyczynów** ze swojej talii wyczynów.



Następnie wykonuje kolejne kroki:

1. Zaczynając od **niebieskiej drużyny**, a potem na zmianę, aż wszystkie legendy zostaną umieszczone **obok kafelka wejścia**, gracze wykonują następujące kroki:
 - a. Drużyna wybiera 1 ze swoich legend i umieszcza jej figurkę obok dowolnej krawędzi kafelka wejścia (tę samą krawędź może wybrać więcej niż 1 legenda).
 - b. Umieszczona legenda bierze żeton epickiego łupu znajdujący się obok tej krawędzi (jeśli wciąż tam jest) i albo go zachowuje, albo upuszcza. Żetony łupów upuszczone w tym kroku usuwa się z gry.
2. Zaczynając od **czerwonej drużyny**, a potem na zmianę, aż wszystkie legendy zostaną umieszczone **na mapie**, gracze wykonują następujące kroki:
 - a. Drużyna wybiera 1 ze swoich legend przy kafelku wejścia i umieszcza jej figurkę poza mapą, obok pola na krawędzi mapy odpowiadającej krawędzi kafelka wejścia (tj. legenda, która została umieszczona obok lewej krawędzi kafelka wejścia, musi teraz zostać umieszczona obok lewej krawędzi mapy). Legenda znajduje się na poziomie 0 i musi mieć możliwość wejścia z tego miejsca na mapę.
 - b. Umieszczona legenda rozpatruje żeton bonusu znajdujący się obok krawędzi kafelka wejścia, przy którym się wcześniej znajdowała (gracz nie bierze tego żetonu bonusu).
3. Wszystkie pozostałe żetony epickich łupów i wszystkie żetony bonusów należy usunąć z gry.

Każdy z żetonów bonusów zapewnia inny bonus:

- ✗ Ruch 4
- ✗ Ruch 2 + rzadki łup
- ✗ Ruch 3 + zwykły łup
- ✗ Ruch 3 + 1 amunicji



Bonusy rozpatruje się w następujący sposób:

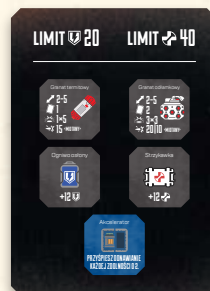
- ✗ **Ruch X.** Legenda wykonuje akcję ruchu o wartości X punktów ruchu. Pierwsze pole, na które wejdzie, musi być polem na mapie. Po wejściu na mapę legenda nie może wyjść poza jej obręb przez resztę rozgrywki. **Jeśli na żetonie są wskazane 2 bonusy, najpierw należy wykonać akcję ruchu.**
- ✗ **Rzadki albo zwykły łup.** Gracz losuje żeton łupu z odpowiedniego woreczka i zachowuje go albo upuszcza.
- ✗ **Amunicja.** Gracz przesunął znacznik amunicji na liczniku 1 ze swoich broni o 1 pole w górę.

ETAP 3. OSTATECZNE STARCIE

Obowiązują zasady podstawowe.

DEATHMATCH DRUŻYNOWY

ELEMENTY



✗ 6 planszetek ekipunku



✗ 8 kart zestawów broni



✗ 12 żetonów skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa



✗ 31 żetonów blokady



✗ 6 liczników ostroży i zdrowia



✗ 2 żetony cech granatów (1 odłamkowego i 1 termitowego)

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).

CEL GRY: WIĘCEJ PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Rozgrywka kończy się:

- ✗ **W fazie przejściowej**, jeśli co najmniej 1 drużyna zdobyła co najmniej 4 punkty zwycięstwa i drużyny nie remisują pod względem liczby punktów zwycięstwa. Zwycięża drużyna z większą liczbą punktów zwycięstwa.
- ✗ Gdy znacznik rundy zostanie przesunięty na pole z symbolem pucharu. Zwycięża drużyna z większą liczbą punktów zwycięstwa. Jeśli nie udało się wyłonić zwycięzcy, rozgrywka kończy się remisem.

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**.

Przykładowe
przygotowanie
rozgrywki
2 na 2 legendy



Każdy gracz bierze następujące elementy:

- 4 **Plansztkę ekwipunku**, którą kładzie przed sobą stroną bez symbolu do góry.
- 5 **Żeton blokady**, który umieszcza na polu akceleratora na swojej planszce ekwipunku.
- 6 **Licznik osłony i zdrowia**, który kładzie obok planszki ekwipunku. Punkty osłony () należy ustawić na wartości 20, a punkty zdrowia () na wartości 40.
- 7 Losową **kartę zestawu broni**, którą umieszcza obok swojej planszki 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 20, 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 planszki 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, nie rozpatruje standardowego efektu, ale 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.

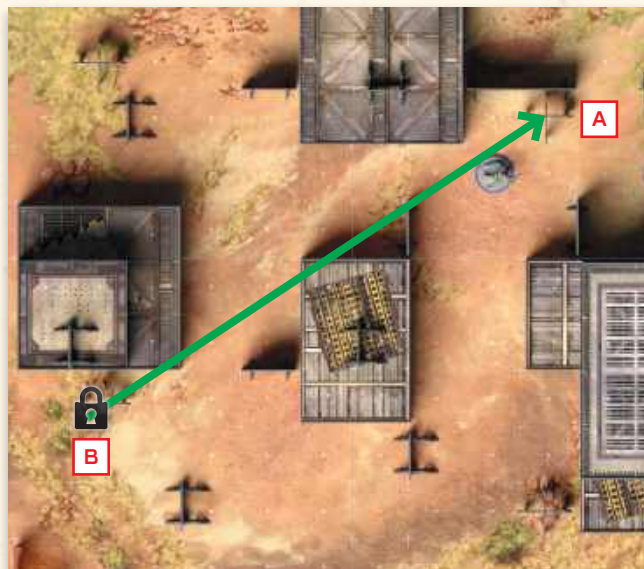
Akcja odrodzenia (Zasady podstawowe, str. 34)

Obowiązują poniższe 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 na wybranym sygnalizatorze odrodzeń. **Na mapie może się znajdować tylko 1 zablokowany sygnalizator odrodzeń.**
3. Gracz może odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.

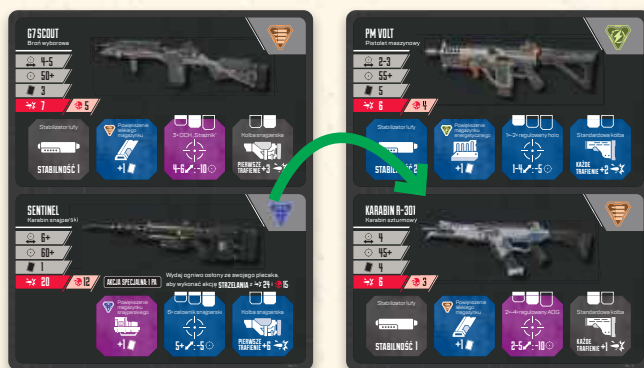
Uwaga! Jeśli gracz wykonuje akcję odrodzenia bez użycia sygnalizatora odrodzeń (dzięki efektowi karty wyczynu), nie blokuje żadnego sygnalizatora odrodzeń. Jeśli na mapie jest już zablokowany sygnalizator odrodzeń, pozostaje zablokowany. Gracz może odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.

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 wolnym polu przylegającym do tego sygnalizatora.

Gibraltar bierze żeton blokady z zablokowanego sygnalizatora **B** i umieszcza go na sygnalizatorze, którego użył.

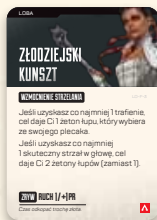


Ponieważ w pobliżu są wrogowie, decyduje się odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę.

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 następujące zasady:

- ✗ Za każdy żeton łupu, który gracz miałby **otrzymać**, zdejmuje 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.

planszетка ekipunku
celu



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

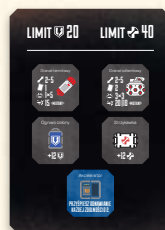
planszетка ekipunku
Loby



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

PRZEJĘCIE FLAGI

ELEMENTY



4 żetony drużyny
(2 czerwone i 2 niebieskie)



4 flagi
(2 czerwone i 2 niebieskie)

6 planszettek ekipunku



31 żetonów blokady



6 liczników
osłony i zdrowia



2 żetony cech granatów
(1 odłamkowy i 1 termitowy)

8 kart zestawów broni

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).

CEL GRY: DOSTARCZENIE FLAG WROGA DO WŁASNYCH BAZ

Bazy są reprezentowane przez żetony drużyn umieszczone na mapie. Rozgrywka natychmiast się kończy, gdy zostanie spełniony 1 z następujących warunków:

- 4 Drużyna dostarczyła drugą flagę wroga do dowolnej ze swoich baz. Ta drużyna natychmiast wygrywa rozgrywkę.
- 4 Znacznik rundy został przesunięty na pole z symbolem pucharu. Należy wtedy sprawdzić po kolei następujące warunki, aż któryś z nich pozwoli wskazać zwycięzcę:
 1. Zwycięża drużyna, która dostarczyła do swoich baz więcej flag wroga.
 2. Zwycięża drużyna, która ma w swoich bazach więcej flag we własnym kolorze.
 3. Zwycięża drużyna z mniejszą odległością między dowolną ze swoich baz a dowolną flagą wroga.
 4. Zwycięża drużyna z mniejszą odległością między dowolną ze swoich legend a dowolną flagą wroga.

Przykładowe
przygotowanie
rozgrywki
2 na 2 legendy



PRZYGOTOWANIE

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

- 1 Wszystkie żetony blokady.
- 2 Żetony cech granatów.
- 3 2 niebieskie żetony drużyny i 2 niebieskie flagi.
- 4 2 czerwone żetony drużyny i 2 czerwone flagi.

Każdy gracz bierze następujące elementy:

- 5 Planszетkę ekwipunku, którą kładzie przed sobą stroną bez symbolu do góry.
- 6 Żeton blokady, który umieszcza na polu akceleratora na swojej planszетce ekwipunku.
- 7 Licznik osłony i zdrowia, który kładzie obok planszетki ekwipunku. Punkty osłony należy ustawić na wartości 20, a punkty zdrowia na wartości 40.
- 8 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 20, aby wybrać mapę.

ETAP 1. WYPOSAŻENIE LEGEND

Obowiązuje tylko poniższa zasada:

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

ETAP 2. ZRZUT NA MAPĘ

Obowiązują poniższe 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. Legenda musi zakończyć ruch na wolnym polu z **co najmniej 4** przylegającymi wolnymi polami i w odległości **co najmniej 4 pól** od jakiejkolwiek innej legendy.
3. **Niebieska drużyna** wprowadza na mapę pojedynczo wszystkie swoje legendy, wykonując te same kroki.

4. Każda drużyna bierze 2 żetony drużyny i 2 flagi w swoim kolorze. **Czerwona drużyna** umieszcza 1 żeton drużyny i 1 flagę na polu ze swoją legendą, a drugi żeton drużyny i drugą flagę na innym polu ze swoją legendą. Następnie **niebieska drużyna** w ten sam sposób rozmieszcza swoje żetony i flagi.

Przykład



Czerwona drużyna wchodzi na mapę jako pierwsza. Lifeline **A** wybiera dolną krawędź mapy i wykonuje akcję ruchu 3. Wydaje tylko 2 PR i przesuwa się na pole z 6 przylegającymi wolnymi polami. Bloodhound **B** też wybiera dolną krawędź mapy. Wchodzi na wyższy poziom, na pole z 5 przylegającymi wolnymi polami.

Legendy z niebieskiej drużyny (**C** i **D**) wybierają przeciwną krawędź mapy. Wszystkie legendy zachowały względem siebie odległość co najmniej 4 pól i każda ma co najmniej 4 przylegające wolne pola.



Następnie czerwona drużyna umieszcza 1 żeton drużyny i 1 flagę na polu, na którym znajduje się Bloodhound, a drugi żeton drużyny i drugą flagę na polu, na którym

znajduje się Lifeline. Nie ma innej możliwości rozmieszczenia żetonów drużyny i flag, ponieważ drużyna składa się tylko z 2 legend. W rozgrywce 3 na 3 legendy drużyna wybrałyby 2 pola z 3 możliwych. Potem swoje żetony i flagi rozmieszcza niebieska drużyna.

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:

- ✗ Odkłócić 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, nie rozpatruje standardowego efektu, ale gracz natychmiast wykonuje następujące kroki:

1. Jeśli ma w swoich zasobach flagę, upuszcza ją na pole, na którym znajduje się legenda.
2. Usuwa figurkę legendy z mapy i umieszcza ją w swoich zasobach.
3. Odkłada wszystkie żetony blokady ze swojej planszeczki ekwipunku do zasobów ogólnych.
4. Punkty osłony ustawia na wartości 20, a punkty zdrowia na wartości 40.

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 poniższe zasady:

1. Wroga drużyna wybiera dowolny niezablokowany sygnalizator odrodzeń. Gracz umieszcza figurkę legendy na mapie na wolnym polu przylegającym do tego 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 na wybranym sygnalizatorze odrodzeń. 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. Wroga drużyna musi wybrać sygnalizator odrodzeń spośród 3 niezablokowanych. Wybiera sygnalizator **A** ponieważ znajduje się najdalej od ich flagi.

Gibraltar musi się odrodzić na dowolnym wolnym polu przylegającym do tego sygnalizatora. Bierze żeton blokady z zablokowanego sygnalizatora **B** i umieszcza go na sygnalizatorze, którego użył. Następnie może odwrócić swoją kartę zestawu broni na drugą stronę, ale postanawia tego nie robić, ponieważ znajduje się daleko od wrogów.

Flagi i żetony drużyn

Flagi <INTERAKTYWNY>

Legenda może oddziaływać na **flagę wroga**, jeśli spełnione są **oba** wymienione warunki:

- ✗ Legenda znajduje się na polu z flagą albo na polu przylegającym do niej.
- ✗ Na polu, na którym znajduje się flaga, ani na polach przylegających do niej nie ma wrogów.

Gracz wykonuje akcję oddziaływania i w jej wyniku bierze flagę, którą umieszcza w swoich zasobach. Gracz może mieć tylko 1 flagę w swoich zasobach.

Jeśli legenda zostanie wyeliminowana, a ma w swoich zasobach flagę, upuszcza ją na pole, na którym się znajduje.

Żeton drużyny <INTERAKTYWNY>

Legenda może oddziaływać na **żeton swojej drużyny**, jeśli spełnione są **wszystkie** wymienione warunki (nie można oddziaływać na żetony wrogiej drużyny):

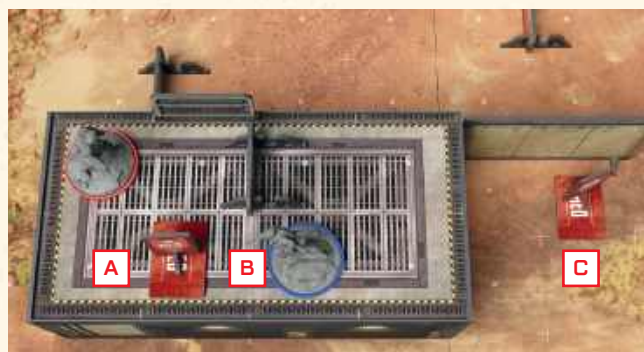
- ✗ Legenda ma w swoich zasobach flagę.
- ✗ Legenda znajduje się na polu z żetonem drużyny albo na polu przylegającym do niego.
- ✗ Na polu, na którym znajduje się żeton drużyny, ani na polach przylegających do niego nie ma wrogów.

Gracz wykonuje akcję oddziaływania i w jej wyniku umieszcza flagę ze swoich zasobów obok planszy rund. Flaga została w ten sposób dostarczona do bazy.



Przykład

Bloodhound może oddziaływać na przylegającą niebieską flagę, ponieważ nie ma wrogów ani na polu z flagą, ani na polach przylegających do niej. Bloodhound wykonuje akcję oddziaływania, dzięki której umieszcza flagę w swoich zasobach.

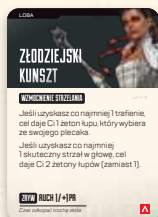


Kilka rund później Bloodhound ma w swoich zasobach niebieską flagę i chce ją dostarczyć do bazy, oddziałując na czerwony żeton drużyny **A**. Nie może jednak tego zrobić, ponieważ na polu przylegającym do żetonu drużyny znajduje się wróg **B**. Bloodhound musi albo pozbyć się wroga, eliminując go lub odpychając, albo dostarczyć flagę, oddziałując na drugi czerwony żeton drużyny **C**.

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 następujące zasady:

- ✗ Za każdy żeton łupu, który gracz miałby **otrzymać**, zdejmuje ze swojej planszeczki ekwipunku 1 dowolny żeton blokady i odkłada go do zasobów ogólnych.
- ✗ Za każdy żeton łupu, który gracz miałby **zdyć** 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.

planszeczka ekwipunku
celu



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

planszeczka ekwipunku
Loby



Następnie Loba zdejmuje 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.

ZAMACH

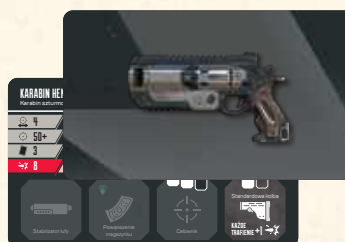
ELEMENTY



✗ 6 planszetek legend



✗ 6 zastonek graczy
(3 czerwone i 3 niebieskie)



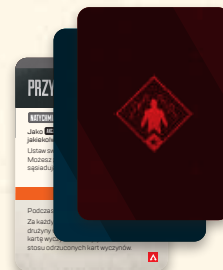
✗ 48 kart broni podstawowych



✗ 3 woreczki na żetony łupów



✗ kafelek wejścia



✗ 6 kart ról
(3 z czerwonymi
i 3 z niebieskimi
rewersami)



✗ 6 liczników
ostony i zdrowia



✗ 12 znaczników
amunicji



✗ 18 kart skrzyń
z zaopatrzeniem



✗ 18 żetonów sprzętu początkowego
(po 6 hełmów, osłon osobistych i osłon leżącego)



✗ 50
żetonów
zwykłych
łupów



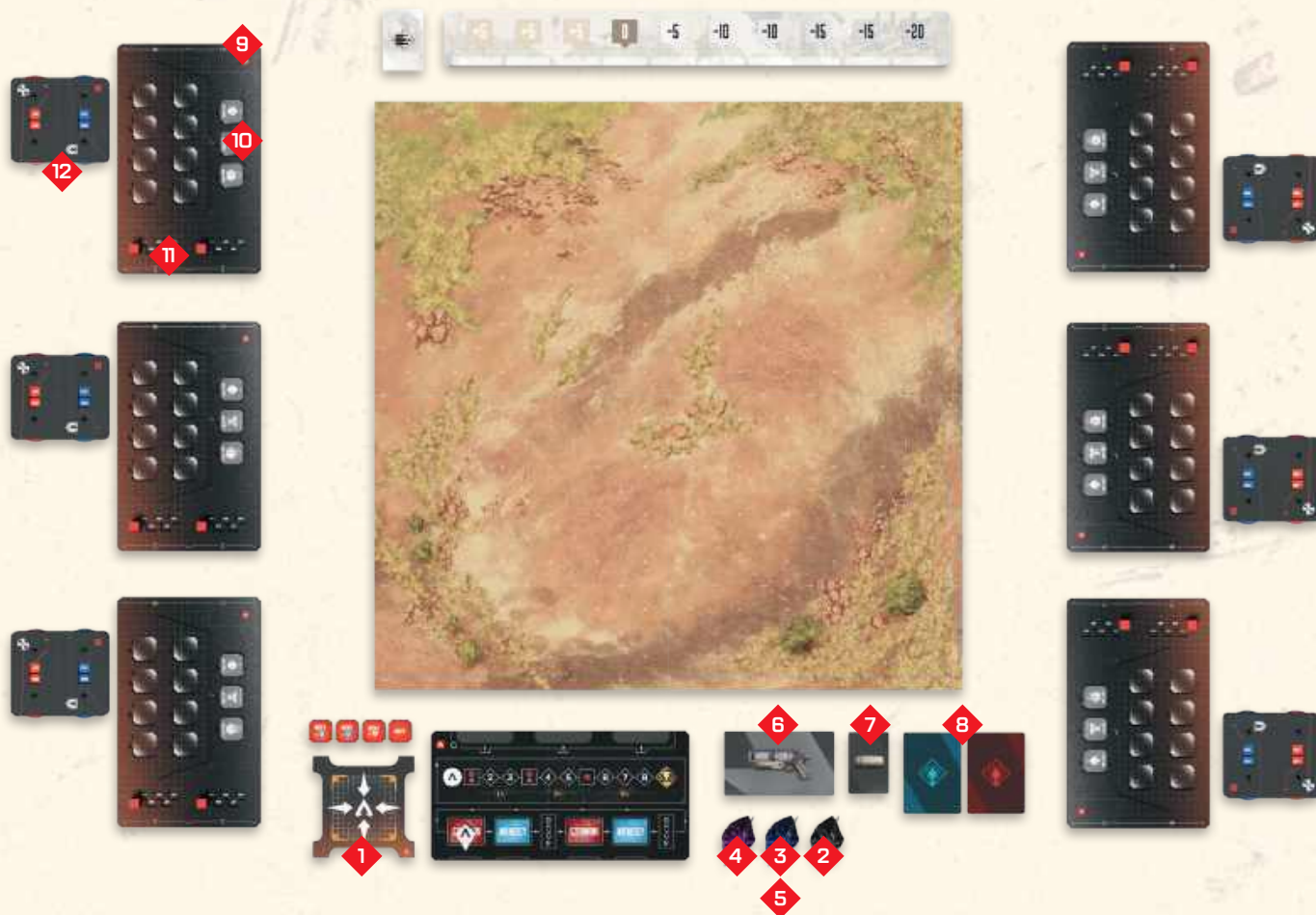
✗ 52
żetony
rzadkich
łupów



✗ 35
żetonów
epickich
łupów



✗ 4 żetony
bonusów



DRUŻYNY: 3 NA 3 LEGENDY

Gracze w dowolny sposób dzielą się na 2 drużyny. Każda drużyna kontroluje po 3 legendy. Jeśli jest mniej graczy niż legend, niektórzy gracze będą kontrolować więcej niż 1 legendę (decyzja należy do poszczególnych drużyn).

CEL GRY: ELIMINACJA PRZYWÓDCY

Rozgrywka natychmiast się kończy, a drużyna wygrywa, gdy **zostanie wyeliminowany przywódca wrogiej drużyny**.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Obok planszy rund należy umieścić **kafelek wejścia**, a obok niego 4 żetony bonusów.
- 2 Wszystkie **żetony zwykłych łupów** (szare), z wyjątkiem żetonów sprzętu początkowego, należy włożyć do woreczka ze zwykłymi łupami.
- 3 Wszystkie **żetony rzadkich łupów** (niebieskie) należy włożyć do woreczka z rzadkimi łupami.
- 4 Wszystkie **żetony epickich łupów** (fioletowe) należy włożyć do woreczka z epickimi łupami.
- 5 **Woreczki z łupami** należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
- 6 Należy potasować wszystkie **karty broni podstawowych** i utworzoną w ten sposób talię broni położyć zakrytą w zasięgu wszystkich graczy.
- 7 Należy potasować wszystkie **karty skrzyń z zaopatrzeniem** i utworzoną w ten sposób talię skrzyń z zaopatrzeniem położyć zakrytą obok talii broni.

- 8 **Karty ról** należy podzielić na 2 zestawy według koloru rewersów.

Każdy gracz bierze następujące elementy:

- 9 **Planszетkę legendy**, którą kładzie przed sobą.
- 10 **3 żetony sprzętu początkowego**: 1 hełm, 1 osłonę osobistą i 1 osłonę leżącego, które umieszcza na odpowiednich polach na swojej planszетce legendy.
- 11 **2 znaczniki amunicji** – umieszcza po 1 znaczniku na pozycji „0” każdego licznika amunicji.
- 12 **Licznik osłony i zdrowia**, który kładzie obok planszетki legendy. Punkty osłony (U) należy ustawić na wartości 20, a punkty zdrowia (Z) na wartości 40.

Kolejne sekcje opisują zmiany zasad w wybranym trybie gry. Należy je przeczytać dopiero po zakończeniu przygotowania gry. Teraz należy przejść do strony 20, aby wybrać mapę.

ETAP 1. WYPOSAŻENIE LEGEND

Obowiązują poniższe zasady:

Każda legenda tworzy pulę startową. W tym celu dobiera:

- ✗ 4 **karty broni** z wierzchu talii broni,
- ✗ 4 losowe **żetony zwykłych łupów** z woreczka zwykłych łupów,
- ✗ 4 losowe **żetony rzadkich łupów** z woreczka rzadkich łupów.

Podczas tego etapu **wszyscy gracze wykonują czynności jednocześnie**. Każda legenda może swobodnie przekazać dowolną liczbę kart broni i żetonów łupów ze swojej puli startowej innym legendom w swojej drużynie.

Potem każda legenda **musi wyposażać się w 2 ze swoich kart broni** – umieszcza je po prawej stronie planszeczki legendy w 2 miejscach na karty broni. Następnie wykonuje kolejne kroki:

1. Przesuwa znacznik amunicji każdej broni na pozycję odpowiadającą liczbie wskazanej w prawym górnym rogu danej karty broni.
2. Umieszcza żetony łupów na polach plecaka, polach na sprzęt i na kartach broni zgodnie z rodzajem żetonów i limitami.
3. Usuwa z gry wszystkie żetony łupów i karty broni, które zostały w puli startowej.

Następnie każda drużyna bierze **3 karty ról** w kolorze swojej drużyny: 2 karty strażników i 1 kartę przywódcy. Każda rola ma inny efekt, który jest opisany na danej karcie. Drużyny w tajemnicy przydzielają role swoim członkom. Każda legenda bierze swoją kartę roli na rękę. Może ją pokazywać dla przypomnienia sojusznikom, ale nie należy jej ujawniać przeciwnikom.

ETAP 2. ZRZUT NA MAPĘ

Aby przygotować rzut na mapę, należy wykonać następujące kroki:

1. Obok każdej krawędzi kafelka wejścia należy losowo umieścić po 1 odkrytym **żetonie bonusu**.
2. Należy wyciągnąć 1 **żeton epickiego łupu** z odpowiedniego woreczka i umieścić go obok 1 z krawędzi kafelka wejścia, a potem w ten sam sposób należy umieścić po 1 żetonie epickiego łupu obok 3 pozostałych krawędzi kafelka zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
3. Każda legenda dobiera na rękę 3 **karty wyczynów** ze swojej talii wyczynów.



Następnie wykonuje kolejne kroki:

1. Zaczynając od **niebieskiej drużyny**, a potem na zmianę, aż wszystkie legendy zostaną umieszczone **obok kafelka wejścia**, gracze wykonują następujące kroki:
 - a. Drużyna wybiera 1 ze swoich legend i umieszcza jej figurkę obok dowolnej krawędzi kafelka wejścia (tę samą krawędź może wybrać więcej niż 1 legenda).
 - b. Umieszczona legenda bierze żeton epickiego łupu znajdujący się obok tej krawędzi (jeśli wciąż tam jest) i albo go zachowuje, albo upuszcza. Żetony łupów upuszczone w tym kroku usuwa się z gry.
2. Zaczynając od **czerwonej drużyny**, a potem na zmianę, aż wszystkie legendy zostaną umieszczone **na mapie**, gracze wykonują następujące kroki:

- a. Drużyna wybiera 1 ze swoich legend przy kafelku wejścia i umieszcza jej figurkę poza mapą, obok pola na krawędzi mapy odpowiadającej krawędzi kafelka wejścia (tj. legenda, która została umieszczona obok lewej krawędzi kafelka wejścia, musi teraz zostać umieszczona obok lewej krawędzi mapy). Legenda znajduje się na poziomie 0 i musi mieć możliwość wejścia z tego miejsca na mapę.
 - b. Umieszczona legenda rozpatruje żeton bonusu znajdujący się obok krawędzi kafelka wejścia, przy którym się wcześniej znajdowała (gracz nie bierze tego żetonu bonusu).
3. Wszystkie pozostałe żetony epickich łupów i wszystkie żetony bonusów należy usunąć z gry.

Każdy z żetonów bonusów zapewnia inny bonus:

- ✖ Ruch 4
- ✖ Ruch 2 + rzadki łup
- ✖ Ruch 3 + zwykły łup
- ✖ Ruch 3 + 1 amunicji



Bonusy rozpatruje się w następujący sposób:

- ✖ **Ruch X.** Legenda wykonuje akcję ruchu o wartości X punktów ruchu. Pierwsze pole, na które wejdzie, musi być polem na mapie. Po wejściu na mapę legenda nie może wyjść poza jej obręb przez resztę rozgrywki. **Jeśli na żetonie są wskazane 2 bonusy, najpierw należy wykonać akcję ruchu.**
- ✖ **Rzadki albo zwykły łup.** Gracz losuje żeton łupu z odpowiedniego woreczka i zachowuje go albo upuszcza.
- ✖ **Amunicja.** Gracz przesuwá znacznik amunicji na liczniku 1 ze swoich broni o 1 pole w górę.

ETAP 3. OSTATECZNE STARCIE

Obowiązują zasady podstawowe z poniższymi zmianami:

Karty ról

Karty ról zagrywa się w taki sam sposób jak karty wyczynów z tą różnicą, że po zagraniu karty roli umieszcza się obok planszeczki legendy, a nie odrzuca. Od tej chwili aż do końca rozgrywki aktywny jest **STAŁY EFEKT** karty roli i karty tej nie można już zagrać w celu użycia jej podstawowego efektu.

Podstawowy efekt (gdy karta zostaje zagrana)



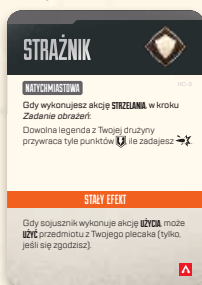
Stały efekt (po zagraniu albo ujawnieniu karty)

Eliminacja (Zasady podstawowe, str. 31)

Gdy legenda zostanie wyeliminowana, gracz natychmiast wykonuje następujące kroki:

1. Jeśli wciąż ma na ręce kartę roli, ujawnia ją. W przeciwnym razie przechodzi do kroku 2.
2. Jeśli ujawniona karta to karta **przywódcy**, rozgrywka natychmiast się kończy i wroga drużyna wygrywa. Jeśli jest to karta **strażnika**, gracz umieszcza ją obok swojej planszeczki legendy. Od tej chwili aż do końca rozgrywki aktywny jest stały efekt karty roli i karty tej nie można już zagrać w celu użycia jej podstawowego efektu.
3. Usuwa figurkę legendy z mapy i umieszcza ją w swoich zasobach.
4. Jeśli osłona leżącego jest wyczerpana, odwraca ją na drugą stronę (znów jest aktywna).
5. Punkty osłony ustawia na wartości 20, a punkty zdrowia na wartości 40.

Przykład



Gibraltar został wyeliminowany. Gracz kontrolujący tę legendę wciąż ma kartę roli na ręce. Ujawnia ją. Okazuje się, że Gibraltar jest strażnikiem. Gracz umieszcza kartę roli obok planszeczki legendy (nie odrzuca jej). Aktywny jest teraz stały efekt karty. Wrogowie są o krok bliżej odkrycia, kto jest przywódcą.



Kilka rund później zostaje wyeliminowany Bloodhound. Gracz kontrolujący tę legendę wciąż ma kartę roli na ręce. Ujawnia ją. Okazuje się, że to karta przywódcy. Rozgrywka natychmiast się kończy i wroga drużyna wygrywa.

* MISTRZOWIE

ELEMENTY



✖ 4 planszeczki legendy



✖ 6 liczników osłony i zdrowia



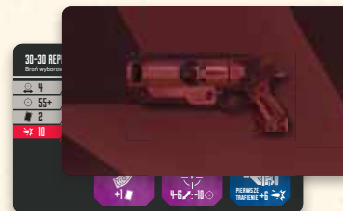
✖ 2 planszeczki ekwipunku



✖ 12 żetonów skrzyń śmierci / punktów zwycięstwa



✖ 48 kart broni podstawowych



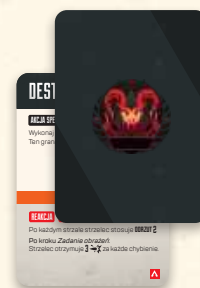
✖ 16 karty w pełni wyposażonych broni (z czerwonymi rewersami)



✖ 2 żetony cech granatów (1 odłamkowego i 1 termitowego)



✖ 3 woreczki na żetony łupów



✖ 12 kart wyczynów mistrzów



✖ 12 żetonów blokady



✖ 12 znaczników amunicji



✖ 18 kart skrzyń z zaopatrzeniem



✖ 12 żetonów sprzętu początkowego (po 4 hełmy, osłony osobiste i osłony leżącego)



✖ 50 żetonów zwykłych łupów



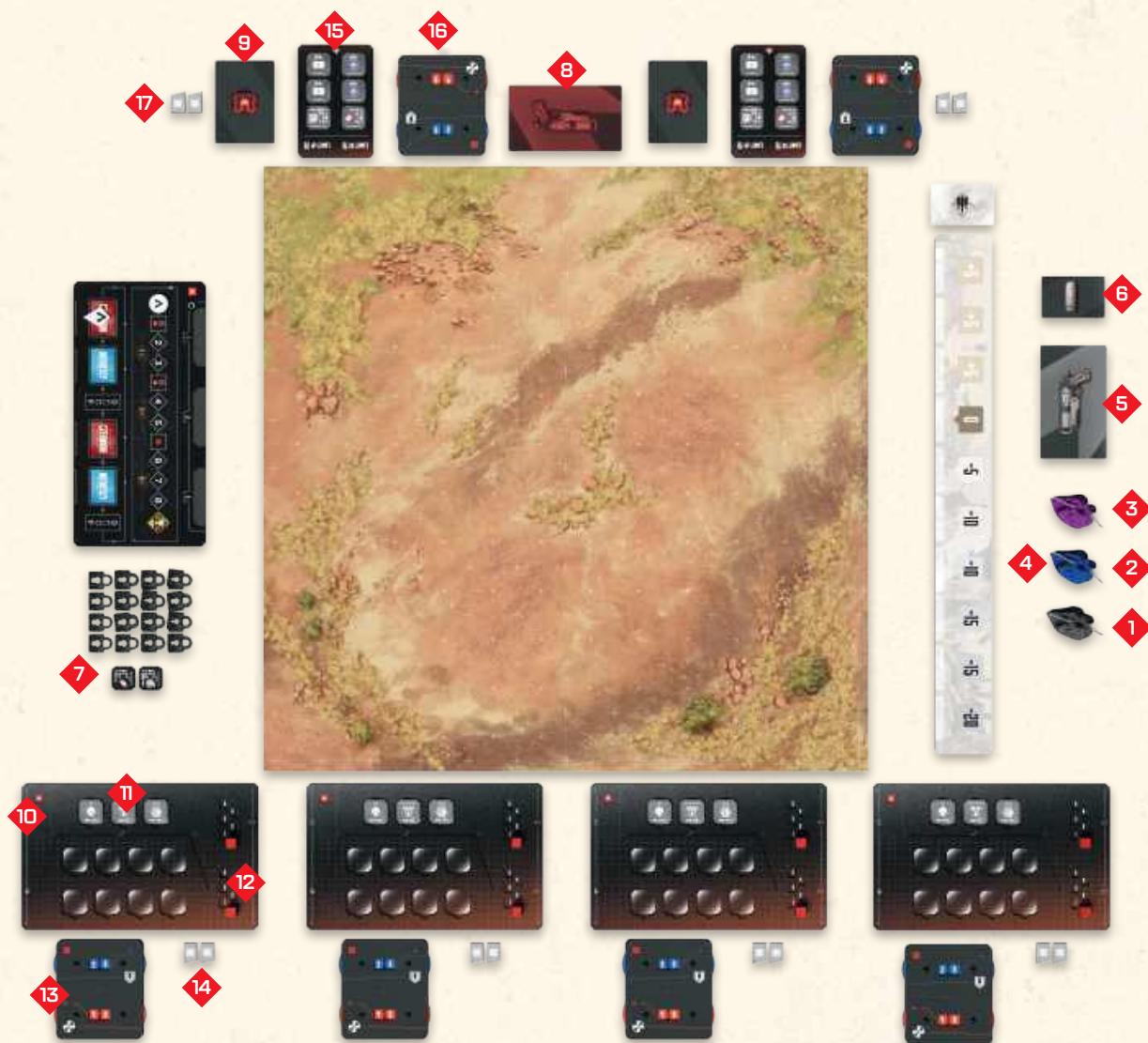
✖ 52 żetony rzadkich łupów



✖ 35 żetonów epickich łupów

DRUŻYNY: 2 NA 4 LEGENDY

Gracze dzielą się na 2 drużyny: mistrzów i pretendentów. Drużyna mistrzów kontroluje 2 legendy. Drużyna pretendentów kontroluje 4 legendy. Jeśli jest mniej graczy niż legend, niektórzy gracze będą kontrolować więcej niż 1 legendę (decyzja należy do poszczególnych drużyn).



CEL GRY: POKONAĆ WROGA

Rozgrywka natychmiast się kończy, gdy któraś z drużyn osiągnie swój cel.

Pretendenci wygrywają, gdy spełniony zostanie którykolwiek z warunków:

- ✗ Zdobędą 2 punkty zwycięstwa.
- ✗ Znacznik rundy zostanie przesunięty na pole z symbolem pucharu.

Mistrzowie wygrywają, gdy zdobędą 4 punkty zwycięstwa.

Uwaga! Każda legenda z drużyny pretendentów może zapewnić maksymalnie 2 punkty zwycięstwa. Legenda, która nie ma już żetonów skrzyń śmierci, nie zapewni punktu zwycięstwa, gdy zostanie wyeliminowana.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Wszystkie **żetony zwykłych łupów** (szare), z wyjątkiem żetonów sprzętu początkowego, należy włożyć do woreczka ze zwykłymi łupami.
- 2 Wszystkie **żetony rzadkich łupów** (niebieskie) należy włożyć do woreczka z rzadkimi łupami.
- 3 Wszystkie **żetony epickich łupów** (fioletowe) należy włożyć do woreczka z epickimi łupami.
- 4 **Woreczki z łupami** należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

- 5 Należy potasować wszystkie **karty broni podstawowych** i utworzoną w ten sposób talię broni położyć zakrytą w zasięgu graczy z drużyny pretendentów.
- 6 Należy potasować wszystkie **karty skrzyń z zaopatrzeniem** i utworzoną w ten sposób talię skrzyń z zaopatrzeniem położyć zakrytą obok talii broni.
- 7 Wszystkie **żetony blokady** i 2 **żetony cech granatów** należy umieścić w zasobach ogólnych.
- 8 Należy usunąć z gry kartę z oznaczeniem FK-W-16 (Nóż do rzucania). Nie jest używana w rozgrywce w tym trybie. Pozostałe **karty w pełni wyposażonych broni** należy potasować, tworząc z nich talię, którą należy położyć zakrytą w zasięgu graczy z drużyny mistrzów.
- 9 **Karty wyczynów mistrzów** należy podzielić na 2 identyczne talie (każda powinna zawierać karty od B-F-1 do B-F-6). Następnie należy umieścić po jednej talii obok każdej legendy z drużyny mistrzów.

Każdy gracz z drużyny pretendentów bierze następujące elementy:

- 10 **Planszетkę legendy**, którą kładzie przed sobą.
- 11 3 **żetony sprzętu początkowego**: 1 hełm, 1 osłonę osobistą i 1 osłonę leżącego, które umieszcza na odpowiednich polach na swojej planszетce legendy.
- 12 2 **znaczniki amunicji** – umieszcza po 1 znaczniku na pozycji „0” każdego licznika amunicji.

13 **Licznik osłony i zdrowia**, który kładzie obok planszетки legendy. Punkty osłony () należy ustawić na wartości 20, a punkty zdrowia () na wartości 40.

14 2 **żetony skrzyni śmierci / punktów zwycięstwa**, które umieszcza obok planszетки legendy stroną ze skrzynią śmierci () do góry.

Każdy gracz z drużyny mistrzów bierze następujące elementy:

15 **Planszетkę ekwipunku**, którą kładzie przed sobą stroną z symbolem  do góry.

16 **Licznik osłony i zdrowia**, który kładzie obok planszетки ekwipunku. Punkty osłony () i punkty zdrowia () należy ustawić na wartości 70.

17 2 **żetony skrzyni śmierci / punktów zwycięstwa**, które umieszcza obok planszетки ekwipunku stroną ze skrzynią śmierci () do góry.

Kolejne sekcje opisują zmiany zasad w wybranym trybie gry. Należy je przeczytać dopiero po zakończeniu przygotowania gry. Teraz należy przejść do strony 20, aby wybrać mapę.

ETAP 1. WYPOSAŻENIE LEGEND

Obowiązują tylko poniższe zasady:

- ✗ Mistrzowie i pretendenci wyposażają legendy **jednocześnie**.

Pretendenci

Każda legenda z drużyny pretendentów tworzy pulę startową. W tym celu dobiera:

- ✗ 4 **karty broni** z wierzchu talii broni,
- ✗ 4 losowe **żetony zwykłych łupów** z woreczka zwykłych łupów,
- ✗ 4 losowe **żetony rzadkich łupów** z woreczka rzadkich łupów,

Uwaga! Inaczej niż w trybie battle royale w tym trybie gry legendy nie mogą przekazywać kart broni ani żetonów łupów innym legendom w swojej drużynie.

Każda legenda z drużyny pretendentów musi **wyposażać się w 2 ze swoich kart broni** – umieszcza je po prawej stronie planszетки legendy w 2 miejscach na karty broni. Następnie wykonuje kolejne kroki:

1. Przesuwa znacznik amunicji każdej broni na pozycję odpowiadającą liczbie wskazanej w prawym górnym rogu danej karty broni.
2. Umieszcza żetony łupów na polach plecaka, polach na sprzęt i na kartach broni zgodnie z rodzajem żetonów i limitami.
3. Usuwa z gry wszystkie żetony łupów i karty broni, które zostały w puli startowej.

Mistrzowie

Każdy gracz z drużyny mistrzów:

1. Dobiera 4 **karty z talii w pełni wyposażonych broni**.

2. Bierze na rękę 3 dowolne **karty ze swojej talii wyczynów mistrza**. Pozostałe karty wyczynów mistrza usuwa z gry.

Następnie każda legenda z drużyny mistrzów musi wyposażyć się w 2 ze swoich kart broni – umieszcza je obok swojej planszетки ekwipunku. Pozostałe karty broni odkłada na stos kart odrzuconych.

ETAP 2. ZRZUT NA MAPĘ

Obowiązują tylko następujące zasady:

1. Każda legenda dobiera na rękę 3 **karty wyczynów** ze swojej talii wyczynów.
2. **Drużyna mistrzów** wprowadza na mapę pojedynczo wszystkie swoje legendy. Umieszcza każdą z nich na **dowolnym wolnym polu**.
3. **Drużyna pretendentów** 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.

ETAP 3. OSTATECZNE STARCIE

Drużyny grają według innych zasad:

- ✗ **Pretendenci** używają **zasad podstawowych** bez żadnych zmian.
- ✗ **Mistrzowie** używają **zasad podstawowych z następującymi zmianami**:

Aktywacja legend (*Zasady podstawowe, str. 15*)

Legendy z drużyny mistrzów podczas aktywacji mają do dyspozycji **3 PA**. Legenda może wykonać kilka razy tę samą samodzielną albo łączoną akcję podstawową (za łączny koszt 3 PA), chyba że zaznaczono inaczej.

Akcja oddziaływania (*Zasady podstawowe, str. 21*)

Gdy legenda oddziałuje 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 planszетки ekwipunku do zasobów ogólnych.
- ✗ Dobrać 2 karty z talii w pełni wyposażonych broni. Może użyć 1 albo 2 z nich, aby wymienić dotychczasowe karty broni. Może też nie używać żadnej. Odrzuca zastąpione lub nieużyte karty broni.

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

Akcja strzelania (Zasady podstawowe, str. 22)

Mistrzowie 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 i punkty zdrowia ustawia na wartości 60.

Następnie wroga drużyna bierze 1 żeton skrzyni śmierci tej legendy, odwraca na stronę z symbolem punktu zwycięstwa i umieszcza w pobliżu swoich planszetek legend. 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)

Obowiązuje następująca zasada: Gracz umieszcza figurkę legendy na mapie na wolnym polu przylegającym do dowolnego sygnalizatora odrodzeń.

Karty wyczynów mistrzów

Podczas rozgrywki na początku każdej tury drużyny mistrzów każdy mistrz:

1. Bierze na rękę swoje 3 karty wyczynów mistrza (ten krok należy pominąć w pierwszej turze, ponieważ mistrzowie mają już te karty na ręce).
2. Umieszcza 1 kartę wyczynu mistrza odkrytą obok swojej planszeczki ekwipunku – to **aktywna karta mistrza**.

Każda karta wyczynu mistrza ma 2 efekty:

- ✗ **Górny efekt** rozpatruje się, gdy karta wyczynu mistrza zostaje zagrana z ręki (jak standardowa karta wyczynu). Po rozpatrzeniu efektu gracz umieszcza tę kartę na swoim stosie odrzuconych kart wyczynów mistrza (osobnym od stosu odrzuconych standardowych kart wyczynów).
- ✗ **Dolny efekt** jest stały i może być użyty wielokrotnie, jeśli karta jest aktywna. Po rozpatrzeniu efektu karty się nie odrzuca – pozostaje aktywna.



Przykład

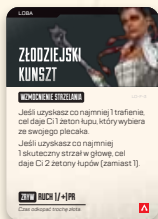
Gibraltar należy do drużyny mistrzów. Podczas przygotowania wybrał 3 karty przedstawione na ilustracji. Teraz musi zdecydować, którą z nich umieści obok planszeczki ekwipunku jako kartę aktywną w tej rundzie. Wybiera kartę **A**, ponieważ wrogowie mają wiele kart broni z wysoką szybkostrzelnością. Umieszcza zatem kartę **A** obok planszeczki, a karty **B** i **C** bierze na rękę. Za każdym razem, gdy wróg będzie wykonywać akcję strzelania do Gibraltara, Gibraltar może użyć stałego efektu karty **A**, aby wykonać reakcję (nawet kilka razy w każdej rundzie). Może też zagrywać karty z ręki, aby rozpatrzeć ich górny efekt, ale tylko raz w danej rundzie. Warto ich używać, ponieważ odzyskuje się je na początku następnej rundy.

Zarządzanie łupami

W tym trybie gry drużyna mistrzów nie używa żetonów łupów i nie podnosi żetonów łupów z mapy. Zawsze gdy efekt wiąże się z otrzymaniem albo zdjęciem żetonu łupu z planszeczki, należy zastosować następujące zasady:

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

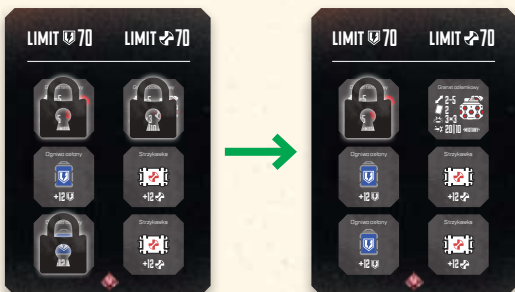




Przykład

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

planszетка ekipunku
Loby



Cel należy do drużyny pretendentów, więc używa planszетки legendy. Loba używa natomiast planszетки ekipunku, więc nie może wziąć od celu żetonów łupów.

Żetony łupów, które normalnie cel przekazałby Lobie, zostają usunięte z gry, a Loba zdejmuje ze swojej planszетки ekipunku 2 dowolne żetony blokady (normalnie otrzymałaby 2 żetony łupów od celu). Postanawia odblokować pole z ogniem osłony i pole z granatem odłamkowym.

MAPY

Z poniższego zestawienia należy wybrać mapę dostępną w wybranym trybie gry. Zasady przygotowania poszczególnych map są podane na wskazanych stronach. Mapy są przedstawione w kolejność od najprostszej do najbardziej złożonej pod względem przygotowania i wykorzystywanych elementów.

ROZDROŻA (str. 24)

TRYB GRY

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

Wejście na mapę na obszar zasłonięty ścianami może dać osłonę w początkowej fazie meczu, ale gracz w końcu będzie musiał wyjść z ukrycia na rozległą i odkrytą drogę, która zajmuje większość pola walki. Może też wspiąć się na 1 z 2 budynków, aby mieć dobry widok na główny trakt. Jeśli zdecyduje się zostać na ziemi, może walczyć z przeciwnikami w bezpośrednim starciu, jak i atakować ich z dużej odległości.



PUSTYNNE WZGÓRZE (str. 25)

TRYB GRY

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

Ta odległa baza na szczycie samotnego wzgórza pośród pustyń Królewskiego Kanionu jest usiana niewielkimi budynkami i skrzyniami z zaopatrzeniem. Gracz może zająć pozycję na którymś z dachów, co ułatwi mu strzelanie w kierunku przeciwników, albo poruszać się wąskimi ulicami, zbierając po drodze sprzęt i szykując się do bezpośredniego starcia z wrogiem.



TARGOWISKO (str. 27)

TRYB GRY

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

Na targowisko prowadzi szeroka, częściowo zastawiona droga z mnóstwem skrzyń z zaopatrzeniem. Dwa mniejsze budynki to dobre punkty obserwacyjne, ale trudniej się na nie wspiąć niż na większą budowlę po przeciwnej stronie mapy. Ten większy budynek zapewnia dużo miejsca na walkę, można też skryć się za wieżą, a na drugim poziomie można przyjąć doskonałą pozycję do strzelania.



POSTERUNEK (str. 26)

TRYB GRY

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

Gracz może szukać łupów na otwartym terenie, kryjąc się za licznymi skałami i drzewami i eliminując wrogów w bezpośredniej walce, albo od razu wejść na dach 1 z 2 budynków, by zaatakować każdą legendę, która będzie na tyle zachłanna, żeby dać się złapać na widoku.



BAGNA (str. 28)

TRYB GRY

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

Walka rozegra się wśród małych budynków ukrytych na bagnach i połączonych linkami. Można trzymać się dachów i szukać najlepszego miejsca do ataku z góry albo przekradać się za drzewami od jednej skrzyni z zaopatrzeniem do drugiej i uderzyć we wrogów, gdy będą się tego najmniej spodziewać.



WIELKA BUDOWLA (str. 29)

TRYB GRY

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

Wąska ścieżka prowadzi wokół olbrzymiej budowli zajmującej niemal pół mapy. Jej dwie wieże to świetne miejsca dla snajperów. Jedna z linek na dachu prowadzi na tyły budynku, a druga przed niego, dając szybki dostęp do łupów na ziemi i 2 mniejszych budynków w rogach mapy. Choć na dachach można znaleźć wiele kryjówek, żadne miejsce nie jest w pełni bezpieczne.



MIASTO CZASZEK (str. 31)

TRYB GRY

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

Miasto czaszek jest pełne niskich i wysokich budynków. Choć obszar między nimi może się wydawać ciasny, mapa stwarza wiele interesujących możliwości. Można kreatywnie wykorzystać cechy terenu, aby uzyskać przewagę taktyczną nad przeciwnikami, zwłaszcza jeśli użyje się linek. Łupów najlepiej szukać na dachach. Trzeba jednak być w ciągłym ruchu, inaczej można stać się łatwym celem.



MIJSCA KATASTROFY (str. 30)

TRYB GRY

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

W tej części Królewskiego Kanionu znajduje się ogromny budynek. Na jego rozległy dach prowadzą różne drogi. Gracz może użyć linki albo wspiąć się na górę i zająć dobrą pozycję do obrony, chyba że woli przeszukać okolicę i zagarnąć dostępne łupy. Warto też przyjrzeć się wieży w rogu mapy, zwłaszcza jeśli wrogowie ją zignorowali.



DELTA (str. 32)

TRYB GRY

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

Na pierwszy rzut oka Delta wygląda jak labirynt, ale znalezienie obiektu, który da pełną osłonę, może być trudniejsze, niż się wydaje. Bezpieczne poruszanie się po płyciznach rzeki jest dużym wyzwaniem, zwłaszcza jeśli jest się pod ciągłym ostrzałem. Trzeba zachować ostrożność i dobrze wykorzystać obecność budynków!



KRATER (str. 33)

TRYB GRY

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

Aby przetrwać na tej mapie, trzeba się sprawnie przemieszczać. Linki to ułatwią, ale warto pamiętać, aby po każdym ruchu się ukryć, w czym pomogą samotne ściany, skały i skrzynie z zaopatrzeniem. Lepiej nie podchodzić zbyt blisko krateru na środku – przeciwnicy chętnie spróbują wepchnąć do niego nierozważną ofiarę.



TAMA (str. 34)

TRYB GRY

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

Przez sam środek mapy przepływa długa rzeka, dzieląc teren na pół. Oznacza to, że z jednego budynku na drugi można się dostać tylko za pomocą linek. Większość walk rozegra się z pewnością na dachach, poziom gruntu nie jest jednak bez znaczenia. Można tam skryć się przed atakami wrogów znajdujących się po przeciwnej stronie obiektów i jednocześnie mierzyć w przeciwników na wyższych poziomach.



MAGAZYN (str. 35)

TRYB GRY

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

Na tej mapie nie ma wielu możliwości zdobywania łupów na najniższym poziomie, bo większość skrzyń z zaopatrzeniem znajduje się na dachach magazynu w rogu mapy. U podnóża budynku jest niebezpieczny kanion, więc aby dostać się na górę, trzeba użyć linek. Warto to rozważyć, bo to dobre miejsce, aby strzelać do wrogów próbujących ukryć się na poziomie ulicy.



ROZDROŻA

ELEMENTY

- ✗ 1 budynek 2×2
- ✗ 3 budynki 2×3
- ✗ 2 budynki 2×4
- ✗ 2 budynki 3×3
- ✗ ściana o długości 1
- ✗ 2 ściany o długości 2
- ✗ 2 ściany o długości 3
- ✗ 3 niskie ściany
- ✗ 1 niska ściana brzegowa
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

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

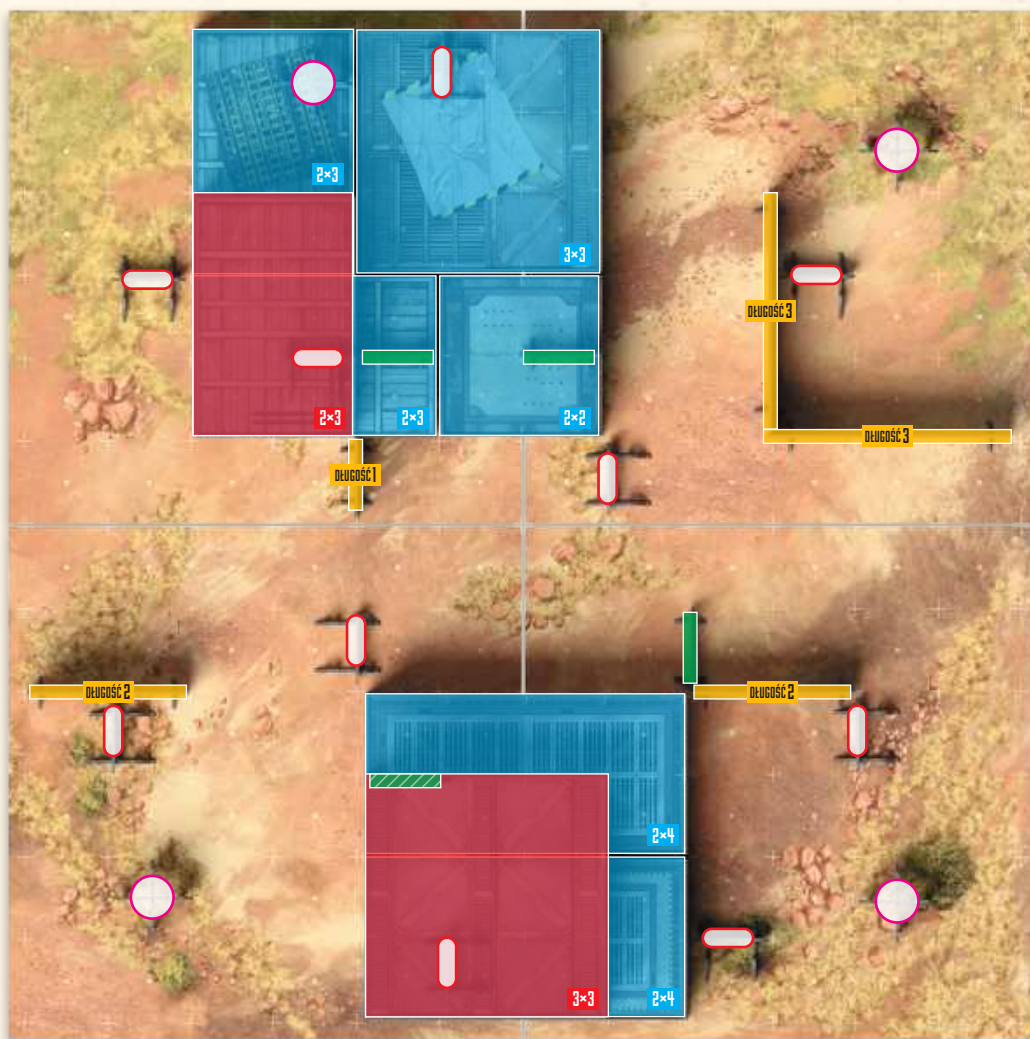
Krok 1. Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).

Krok 2. Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).

Krok 3. Ściany.

Krok 4. Niskie ściany i niska ściana brzegowa.

Krok 5. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- ściany
- niskie ściany
- niska ściana brzegowa

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

PUSTYNNE WZGÓRZE

ELEMENTY

- ✗ 1 budynek 2x2
- ✗ 3 budynki 2x3
- ✗ 2 budynki 2x4
- ✗ 2 budynki 3x3
- ✗ 1 ściana o długości 1
- ✗ 2 ściany o długości 2
- ✗ 4 niskie ściany
- ✗ 4 niskie ściany brzegowe
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

Przygotowanie

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

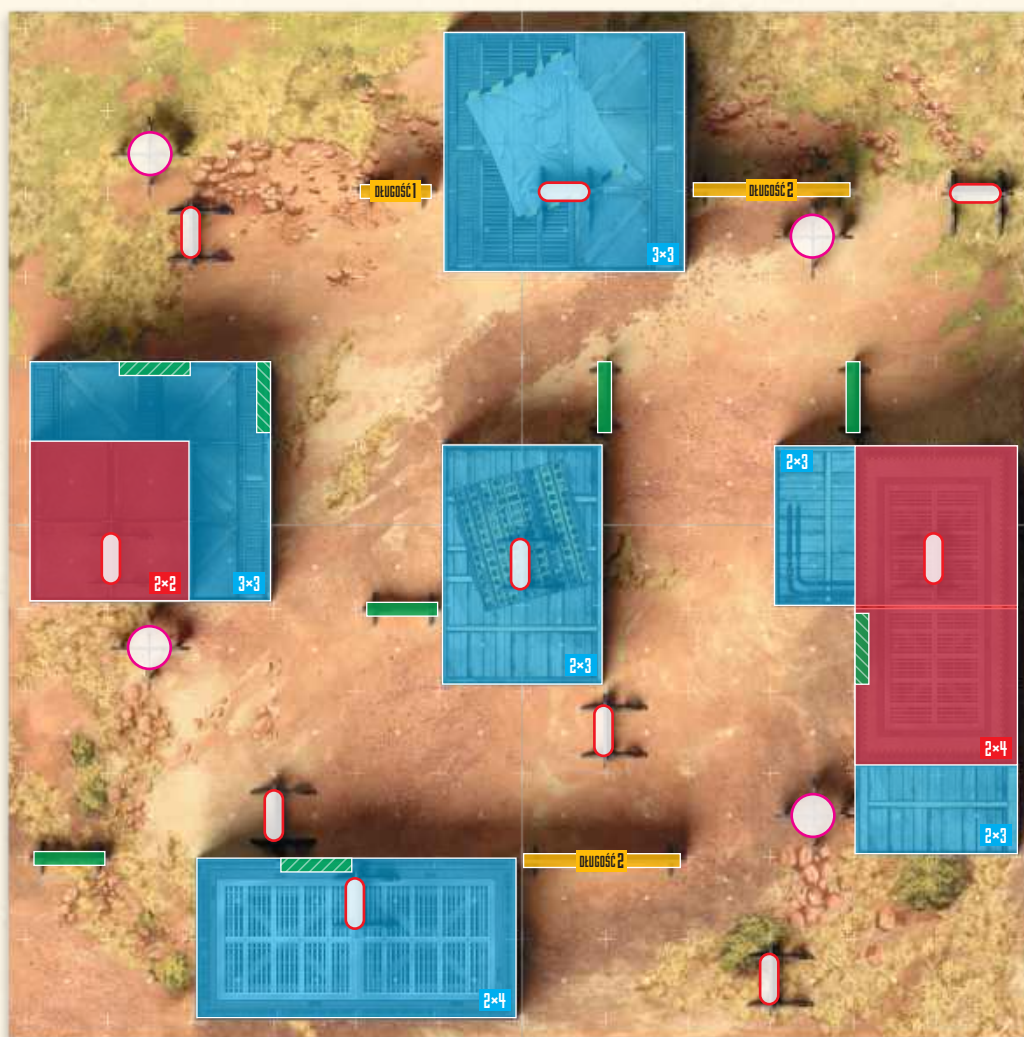
Krok 1. Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).

Krok 2. Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).

Krok 3. Ściany.

Krok 4. Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 5. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



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

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

POSTERUNEK

ELEMENTY

- ✗ 3 budynki 2×2
- ✗ 2 budynki 2×3
- ✗ 1 budynek 2×4
- ✗ 2 budynki 3×3
- ✗ 3 ściany o długości 1
- ✗ 3 niskie ściany
- ✗ 5 niskich ścian brzegowych
- ✗ 8 skał i drzew
- ✗ 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. Ściany.

Krok 4. Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 5. Skały i drzewa.

Krok 6. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



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

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skały i drzewa

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

TARGOWISKO

ELEMENTY

- ✗ 8 budynki 2×2
- ✗ 4 budynki 2×3
- ✗ 2 budynki 2×4
- ✗ 3 budynki 3×3
- ✗ 4 ściany o długości 1
- ✗ 1 ściana o długości 2
- ✗ 4 ściany brzegowe o długości 2
- ✗ 3 niskie ściany
- ✗ 5 niskich ścian brzegowych
- ✗ 1 skała
- ✗ 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).

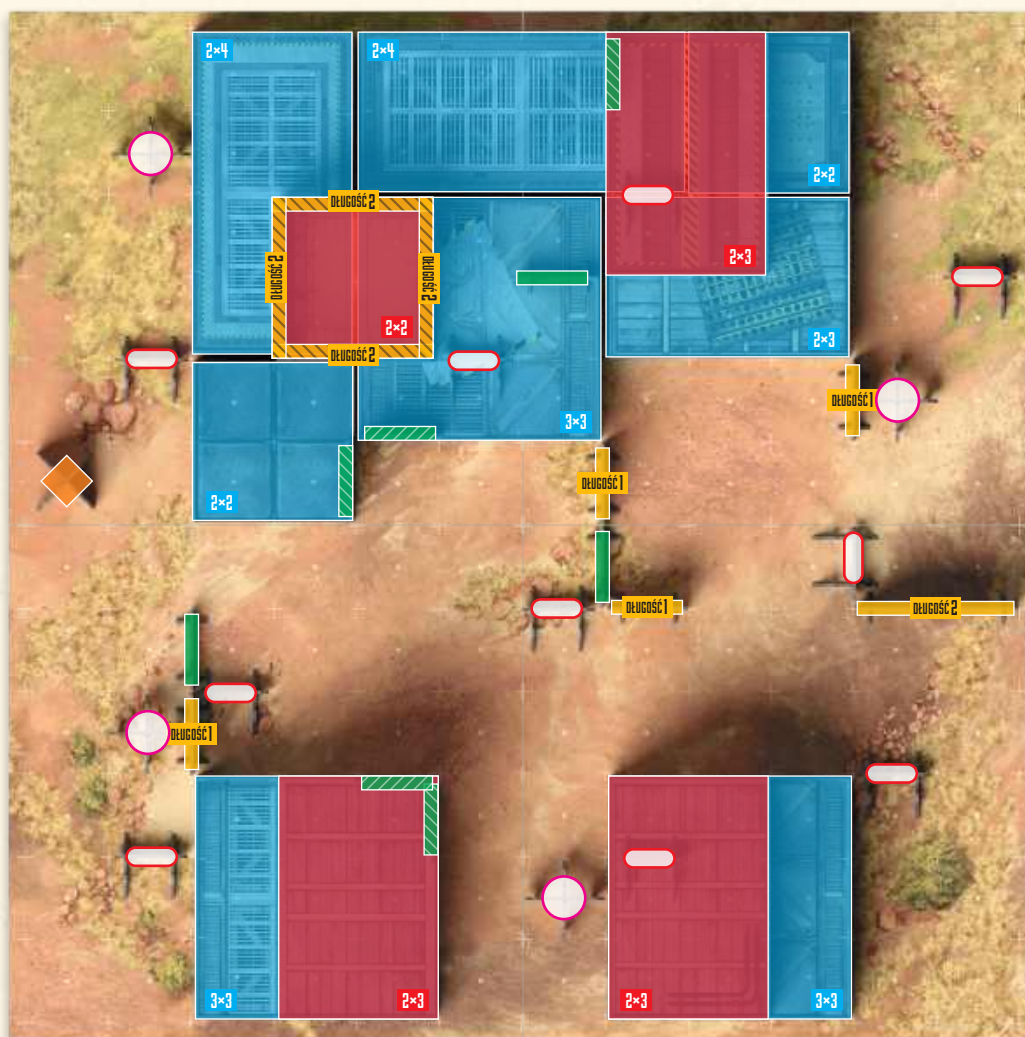
Krok 2. Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).

Krok 3. Ściany i ściany brzegowe.

Krok 4. Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 5. Skała.

Krok 6. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



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

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skały i drzewa

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

BAGNA

ELEMENTY

- ✗ 2 budynki 2×2
- ✗ 6 budynków 2×3
- ✗ 2 budynki 2×4
- ✗ 1 budynek 3×3
- ✗ 4 ściany o długości 1
- ✗ 2 niskie ściany
- ✗ 6 niskich ścian brzegowych
- ✗ 8 skał i drzew
- ✗ 8 punktów 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).

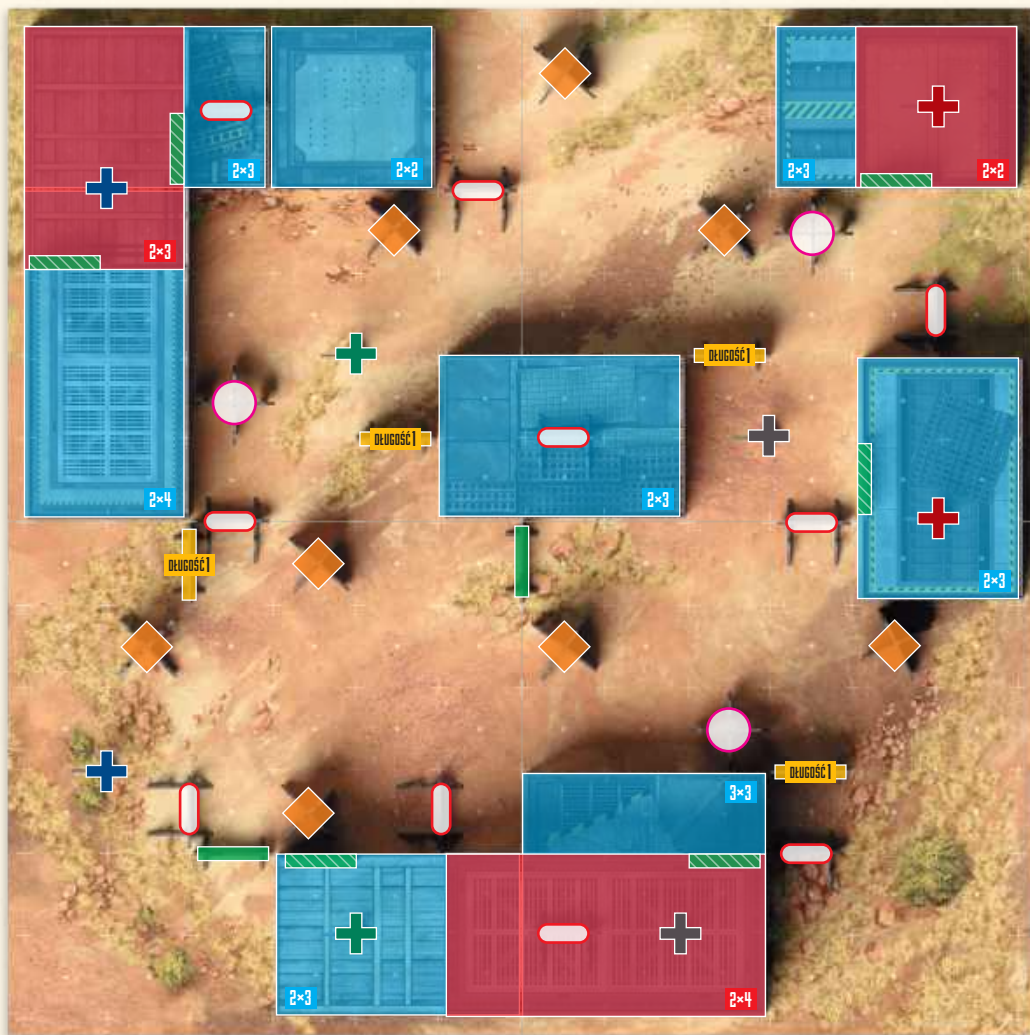
Krok 3. Ściany.

Krok 4. Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 5. Skały i drzewa.

Krok 6. Punkty zaczepu linki.

Krok 7. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



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

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skały i drzewa

- punkty zaczepu linki
- punkty zaczepu linki
- punkty zaczepu linki

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

WIELKA BUDOWLA

ELEMENTY

- ✗ 8 budynki 2×2
- ✗ 5 budynków 2×3
- ✗ 2 budynki 2×4
- ✗ 3 budynki 3×3
- ✗ 5 ścian o długości 1
- ✗ 1 ściana o długości 2
- ✗ 2 niskie ściany
- ✗ 6 niskich ścian brzegowych
- ✗ 3 skały i drzewa
- ✗ 4 punkty zaczepu linki (+, +, +, +)
- ✗ 2 brzegowe punkty 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).

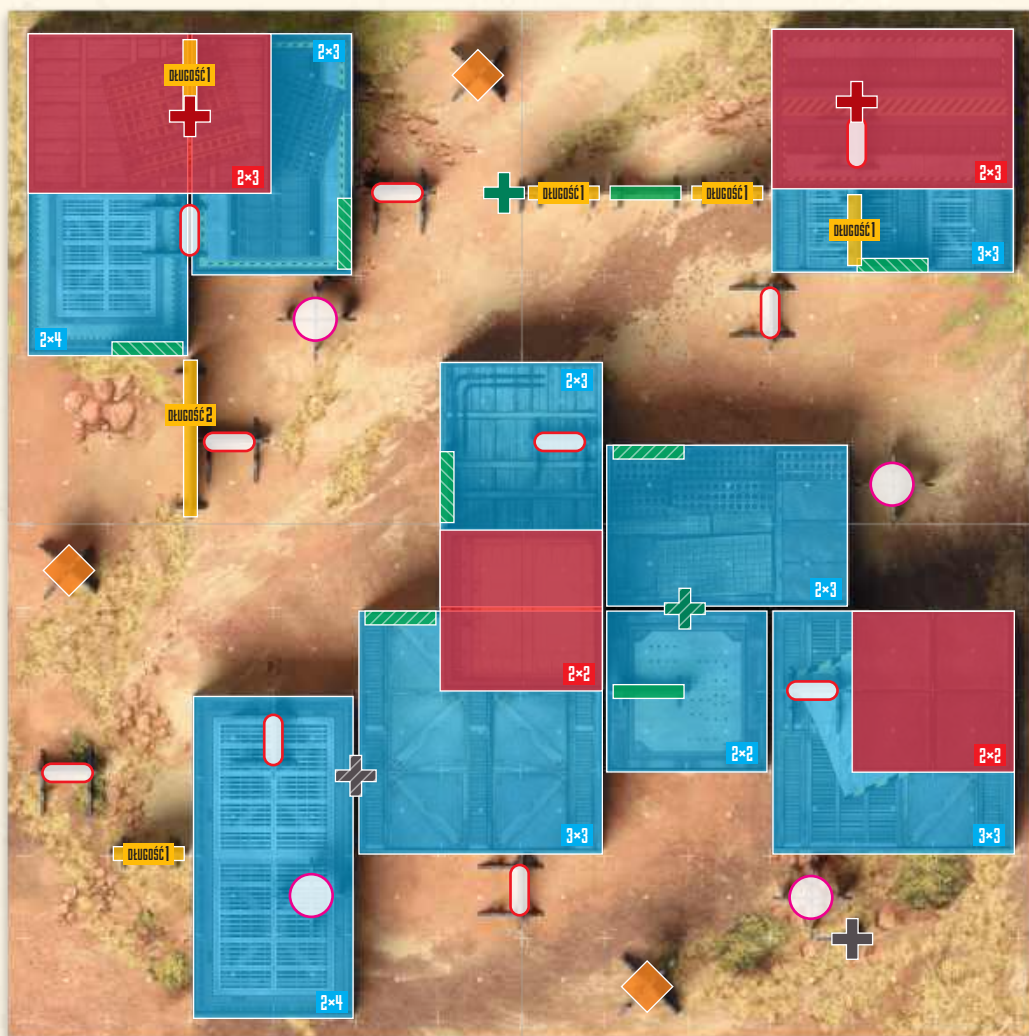
Krok 3. Ściany.

Krok 4. Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 5. Skały i drzewa.

Krok 6. Punkty zaczepu linki i brzegowe punkty zaczepu linki.

Krok 7. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



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

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skały i drzewa

- punkty zaczepu linki
- brzegowe punkty zaczepu linki

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

MIEJSCE KATASTROFY

ELEMENTY

- ✗ 4 budynki 2x2
- ✗ 6 budynków 2x3
- ✗ 2 budynki 2x4
- ✗ 3 budynki 3x3
- ✗ 4 niskie ściany
- ✗ 1 niska ściana brzegowa
- ✗ 5 skał i drzew
- ✗ 8 punktów 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. Niskie ściany i niska ściana brzegowa.

Krok 4. Skały i drzewa.

Krok 5. Punkty zaczepu linki.

Krok 6. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- niskie ściany
- niska ściana brzegowa

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skały i drzewa

- punkty zaczepu linki
- punkty zaczepu linki

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

- ✗ 3 budynki 2×2
- ✗ 5 budynków 2×3
- ✗ 2 budynki 2×4
- ✗ 3 budynki 3×3
- ✗ 3 ściany o długości 1
- ✗ 2 ściany o długości 2
- ✗ 4 ściany brzegowe o długości 2
- ✗ 4 ściany brzegowe o długości 3
- ✗ 2 niskie ściany
- ✗ 6 niskich ścian brzegowych
- ✗ 8 punktów zaczepu linki
(   )
- ✗ 10 skrzyń z zaopatrzeniem
- ✗ 4 sygnalizatory odrodzeń

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

Krok 1. Budynki poziomu 1 (bezpośrednio na mapie).

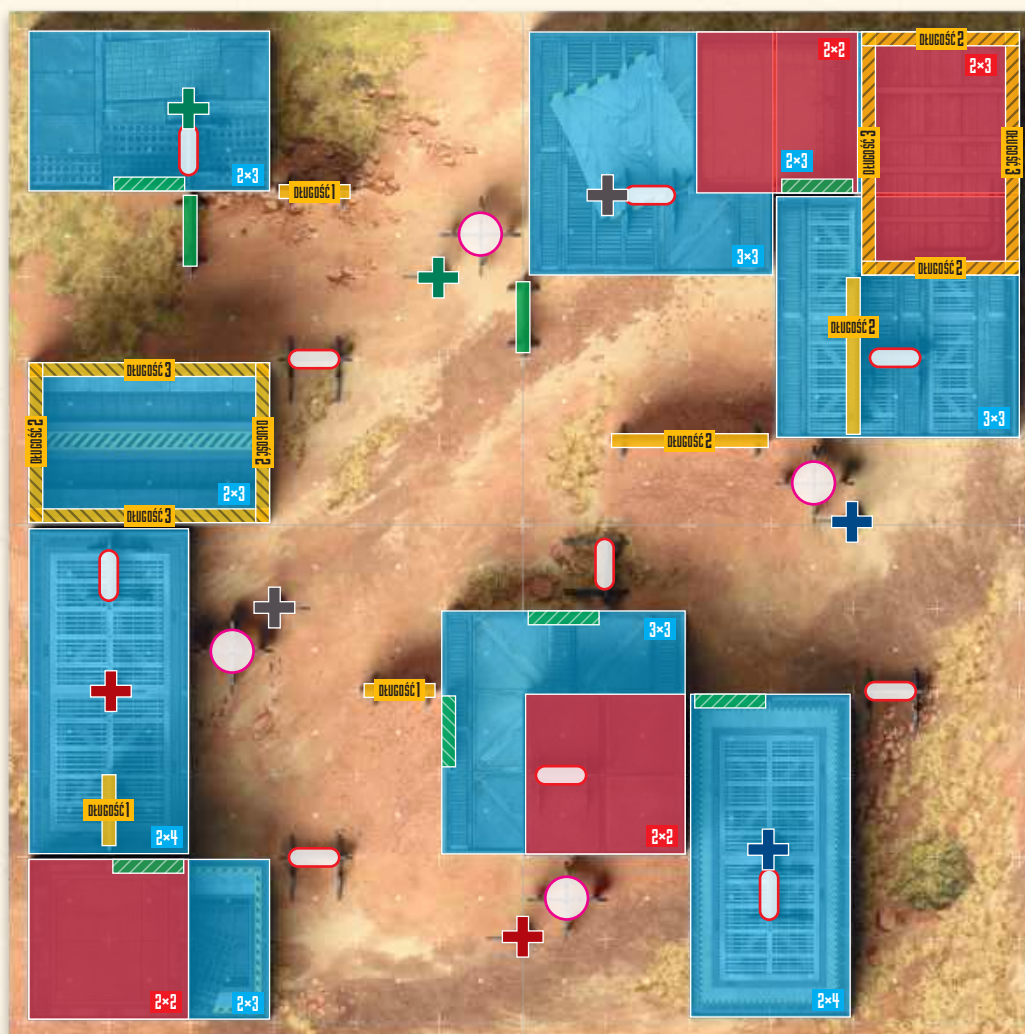
Krok 2. Budynki poziomu 2 (na budynkach poziomu 1).

Krok 3. Ściany i ściany brzegowe.

Krok 4. Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 5. Punkty zaczepu linki.

Krok 6. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



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

-  skrzynie z zaopatrzeniem
-  sygnalizatory odrodzeń

-   punkty zaczepu linki

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

ELEMENTY

- ✗ 1 budynek 2x2
- ✗ 2 budynki 2x3
- ✗ 2 budynki 2x4
- ✗ 1 budynek 3x3
- ✗ 3 kafelki kanionu 1x2
- ✗ 3 kafelki kanionu 2x2
- ✗ 2 kafelki kanionu 2x3
- ✗ 6 niskich ścian
- ✗ 2 niskie ściany brzegowe
- ✗ 6 skał i drzew
- ✗ 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. Kafelki kanionu.

Krok 4. Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 5. Skały i drzewa.

Krok 6. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- kafelki kanionu
- niskie ściany
- niskie ściany brzegowe

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skały i drzewa

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

KRATER

ELEMENTY

- ✗ 3 budynki 2×2
- ✗ 4 budynki 2×3
- ✗ 2 budynki 2×4
- ✗ 1 budynek 3×3
- ✗ 3 kafelki kanionu 1×2
- ✗ 2 kafelki kanionu 2×2
- ✗ 1 kafelek kanionu 2×3
- ✗ 1 ściana o długości 1
- ✗ 4 niskie ściany
- ✗ 3 niskie ściany brzegowe
- ✗ 6 punktów zaczepu linki (+, +, +, +, +, +)
- ✗ 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. Kafelki kanionu.

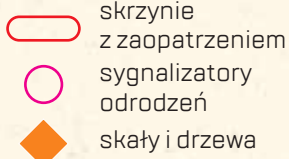
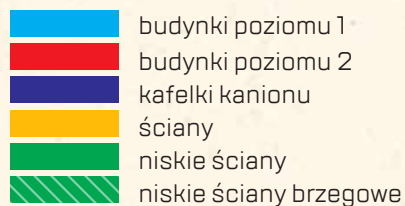
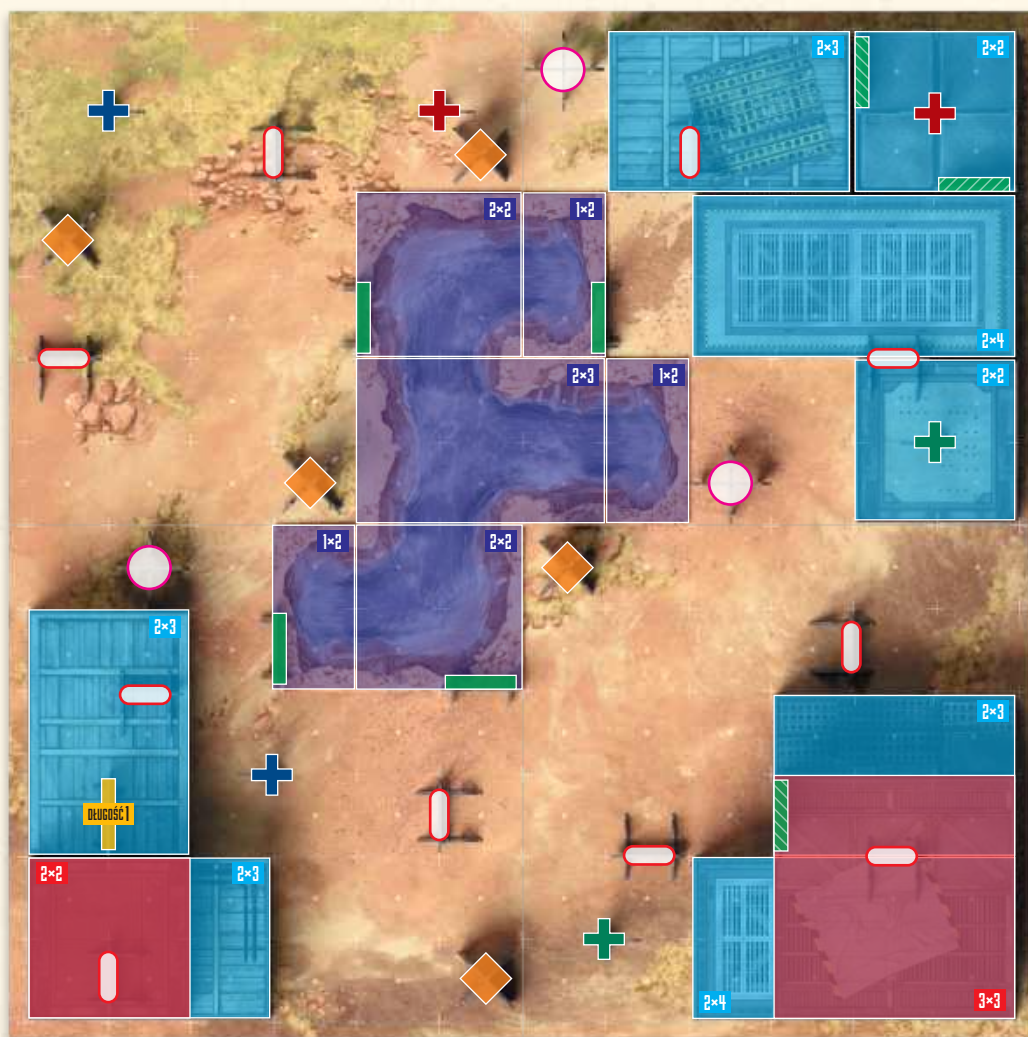
Krok 4. Ściana.

Krok 5. Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.

Krok 6. Skały i drzewa.

Krok 7. Punkty zaczepu linki.

Krok 8. Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

ELEMENTY

- ✗ 5 budynków 2×3
- ✗ 2 budynki 2×4
- ✗ 2 budynki 3×3
- ✗ 3 kafelki kanionu 2×2
- ✗ 2 kafelki kanionu 2×3
- ✗ 4 ściany o długości 1
- ✗ 1 ściana o długości 2
- ✗ 2 niskie ściany
- ✗ 6 niskich ścian brzegowych
- ✗ 7 skał i drzew
- ✗ 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.** Kafelki kanionu.
- Krok 4.** Ściany.
- Krok 5.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 6.** Skały i drzewa.
- Krok 7.** Punkty zaczepu linki i brzegowy punkt zaczepu linki.
- Krok 8.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



- budynki poziomu 1
- budynki poziomu 2
- kafelki kanionu
- ściany
- niskie ściany
- niskie ściany brzegowe

- skrzynie z zaopatrzeniem
- sygnalizatory odrodzeń
- skały i drzewa

- punkty zaczepu linki
- punkty zaczepu linki
- punkty zaczepu linki
- brzegowy punkt zaczepu linki

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

MAGAZYN

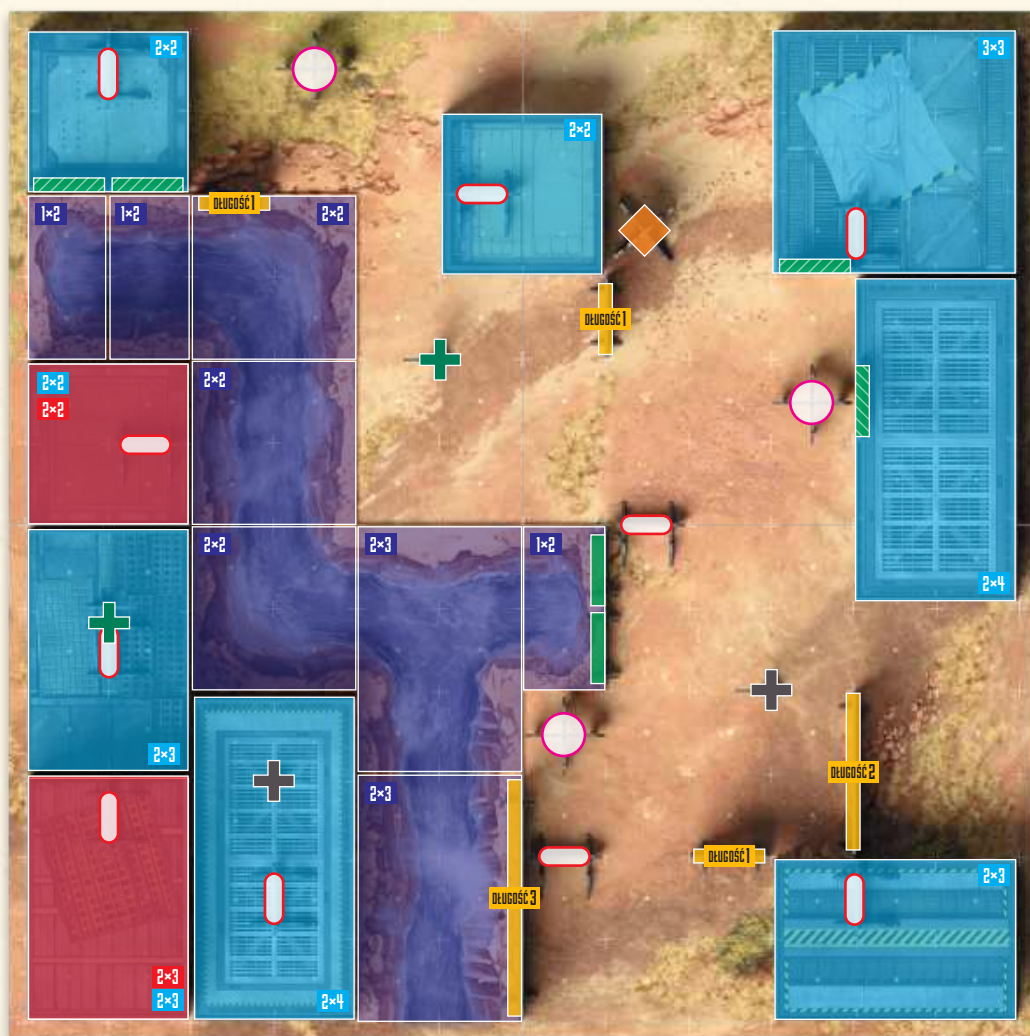
ELEMENTY

- ✖ 4 budynki 2x2
- ✖ 4 budynki 2x3
- ✖ 2 budynki 2x4
- ✖ 1 budynek 3x3
- ✖ 3 kafelki kanionu 1x2
- ✖ 3 kafelki kanionu 2x2
- ✖ 2 kafelki kanionu 2x3
- ✖ 3 ściany o długości 1
- ✖ 1 ściana o długości 2
- ✖ 1 ściana o długości 3
- ✖ 2 niskie ściany
- ✖ 4 niskie ściany brzegowe
- ✖ 1 skała
- ✖ 4 punkty 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.** Kafelki kanionu.
- Krok 4.** Ściany.
- Krok 5.** Niskie ściany i niskie ściany brzegowe.
- Krok 6.** Skała.
- Krok 7.** Punkty zaczepu linki.
- Krok 8.** Skrzynie z zaopatrzeniem i sygnalizatory odrodzeń.



- | | | | | | |
|---|------------------------|---|--------------------------|--|----------------------|
|  | budynki poziomu 1 |  | skrzynie z zaopatrzeniem |   | punkty zaczepu linki |
|  | budynki poziomu 2 |  | sygnalizatory odrodzeń | | |
|  | kafelki kanionu |  | skały i drzewa | | |
|  | ściany | | | | |
|  | niskie ściany | | | | |
|  | niskie ściany brzegowe | | | | |

Należy przejść do strony 36, aby wybrać moduły specjalne.

MODUŁY SPECJALNE

Z poniższego zestawienia można wybrać dowolną liczbę modułów specjalnych dostępnych w wybranym trybie gry. Zasady przygotowania poszczególnych modułów są podane na wskazanych stronach.

Uwaga! Do rozgrywki można wprowadzić kilka modułów specjalnych, ale zalecamy używać nie więcej niż 2. Jeśli więcej niż 1 moduł wymaga kart wystawienia i żetonów współrzędnych, używa się 1 talii kart i 1 zestawu żetonów.

Po przygotowaniu wybranych modułów specjalnych należy przejść do strony 44, aby określić inicjatywę i wybrać legendy.

PIERŚCIEŃ (str. 37)

(nie można łączyć z modułem **Ostony termiczne**)

TRYB GRY

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

Należy zostać wewnątrz pierścienia albo przygotować się na bolesne konsekwencje! Pierścień stopniowo się zacieśnia, ale specjalna talia kart pozwala przewidzieć jego następny ruch. Dzięki temu gracze mają czas, aby zająć odpowiednie pozycje i pozostać w jego obrębie. Nic nie powstrzyma legendy przed wyjściem poza pierścień, lepiej jednak mieć dobry powód, bo ewentualne obrażenia omijają ostonę i uderzają bezpośrednio w zdrowie.

OSŁONY TERMICZNE (str. 38)

(nie można łączyć z modułem **Pierścień**)

TRYB GRY

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

W rozgrywce z tym modułem legendy muszą się stale przemieszczać w poszukiwaniu bezpiecznej pozycji. Jeśli legenda planuje się spotkać z wrogami pod jedną ostoną termiczną, lepiej żeby wyposażała się w broń krótkiego zasięgu. Może też wybrać ostonę na drugim końcu mapy i stamtąd dręczyć przeciwników bronią dalekiego zasięgu. Warto jednak pamiętać, że bezpieczne strefy będą się zmieniać, a to znaczy, że w trakcie rozgrywki trzeba odpowiednio modyfikować strategię.

ZRZUTY ZAOPATRZENIA (str. 39)

TRYB GRY

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

Na mapie będą się pojawiać rzuty zaopatrzenia. Kryją się w nich specjalne bronie i legendarne sprzęty, które mogą znacznie zwiększyć szanse na zwycięstwo. Trzeba jednak zdobyć ich zawartość, zanim zrobi to wróg!

REPLIKATOR (str. 41)

TRYB GRY

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

W rozgrywce z tym modułem gracze mogą gromadzić materiały rzemieślnicze pojawiające się w losowych miejscach na mapie, przechowywać je w plecaku, a potem wytwarzać z nich nowe przedmioty – od zwykłych po legendarne. Znalezienie materiałów może się wydawać dość łatwe, prawdziwe wyzwanie polega jednak na dotarciu do nich przed przeciwnikami.

WYDARZENIA (str. 42)

TRYB GRY

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

W każdej rundzie aktywowany jest specjalny efekt. Może to być wydarzenie nadchodzące, które rozpatruje się na koniec rundy, albo wydarzenie stałe, którego efekt działa od chwili dobrania karty przez całą rundę. Trzeba trzymać rękę na pulsie, każde wydarzenie zapewnia bowiem szczególne wzmocnienie albo wprowadza drobne modyfikacje do zasad gry.

BIEG Z BRONIĄ (str. 43)

TRYB GRY

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

W rozgrywce używa się w pełni wyposażonych broni, które są znacznie silniejsze niż te używane w trybie deathmatchu drużynowego. Dzięki temu tempo gry jest większe, a gracze mogą spróbować bardziej agresywnego stylu gry. Talia kart broni zawiera też coś nowego – nóż do rzucania. Każdą kartę broni odrzuca się po użyciu, więc trzeba szybko podejmować decyzje!

*Tryb gry dostępny tylko z rozszerzeniem Plansza 1.

PIERŚCIEŃ

Uwaga! Modułu specjalnego pierścienia nie można łączyć z modułem specjalnym osłon termicznych.

Elementy

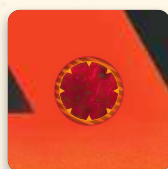
•



✖ 4 figurki granicy pierścienia



✖ kafelek wejścia (chyba że tryb gry już go uwzględnia)



✖ 8 kart zmniejszenia pierścienia

Przygotowanie

- 1 Obok planszy rund należy umieścić kafelek wejścia (chyba że został już umieszczony w ramach przygotowania trybu gry).
- 2 Należy potasować wszystkie karty zmniejszenia pierścienia i utworzoną w ten sposób talię pierścienia umieścić zakrytą na kafełku wejścia. Następnie należy odkryć wierzchnią kartę zmniejszenia pierścienia i położyć ją na wierzchu talii w taki sposób, aby symbol **A** znajdował się w tym samym rogu co na kafełku wejścia.
- 3 Na 4 polach w rogach mapy należy umieścić po 1 figurkę granicy pierścienia wewnątrz do środka, tak jak pokazano na ilustracji.



Zmiany zasad podstawowych i dodatkowe zasady

Faza przejściowa (Zasady podstawowe, str. 16)

W kroku 1 (❄️):

Każda legenda poza granicą pierścienia otrzymuje obrażenia <ZDROWIA>. Liczba obrażeń zależy od pozycji znacznika rundy i jest wskazana poniżej toru rund.

W kroku 4 (➡️):

Kwadratowe pole



Należy rozpatrzyć efekt każdego symbolu na tym polu. Następnie należy przesunąć znacznik rundy na następne pole.



Należy przesunąć figurki granicy pierścienia. Karta zmniejszenia pierścienia odzwierciedla mapę – każda krawędź karty odpowiada krawędzi mapy. Na każdej strzałce zaznaczono, w którym kierunku i o ile pól należy przesunąć 2 figurki granicy pierścienia związane z daną krawędzią (zob. przykład niżej).



Należy wtasować kartę zmniejszenia pierścienia z powrotem do talii, odkryć wierzchnią kartę i umieścić ją odkrytą na wierzchu talii w taki sposób, aby symbol **A** znajdował się w tym samym rogu co na kafełku wejścia. Karta pokazuje schemat następnego zmniejszenia pierścienia.

Przykład zmniejszenia pierścienia

Zgodnie z kartą 2 górne figurki granicy pierścienia należy przesunąć o 2 pola w dół. 2 figurki granicy pierścienia po lewej należy przesunąć o 2 pola w prawo. Dolnej figurki po prawej nie należy przesuwować.



OSŁONY TERMICZNE

Uwaga! Modułu specjalnego osłon termicznych nie można łączyć z modułem specjalnym pierścienia.

Elementy



✖ 4 karty wystawienia



✖ 8 żetonów współrzędnych



✖ 3 osłony termiczne

Przygotowanie



- 1 Należy potasować wszystkie **karty wystawienia** i utworzoną w ten sposób talię wystawienia położyć zakrytą obok planszy rund.
- 2 Wszystkie **żetony współrzędnych** należy pomieszać i umieścić w zakrytym stosie obok planszy rund.
- 3 3 **osłony termiczne** należy umieścić w zasobach ogólnych.

Zmiany zasad podstawowych i dodatkowe zasady



Osłona termiczna
«ZAJMUJE POLE» «UKRYCIE»

Jeśli na mapie są osłony termiczne, legendy **w zasięgu 1** od co najmniej 1 osłony termicznej traktuje się, jakby były **wewnątrz** granicy pierścienia (pozostałe legendy traktuje się, jakby były poza granicą pierścienia).

Faza przejściowa (Zasady podstawowe, str. 16)

W kroku 1 (☀):

Każda legenda, która **nie znajduje się w zasięgu 1** od co najmniej 1 osłony termicznej, otrzymuje obrażenia «ZDROWIA». Liczba obrażeń zależy od pozycji znacznika rundy i jest wskazana poniżej toru rund.

W kroku 4 (➡):

Kwadratowe pole



Należy rozpatrzyć efekt każdego symbolu na tym polu. Następnie należy przesunąć znacznik rundy na następne pole.



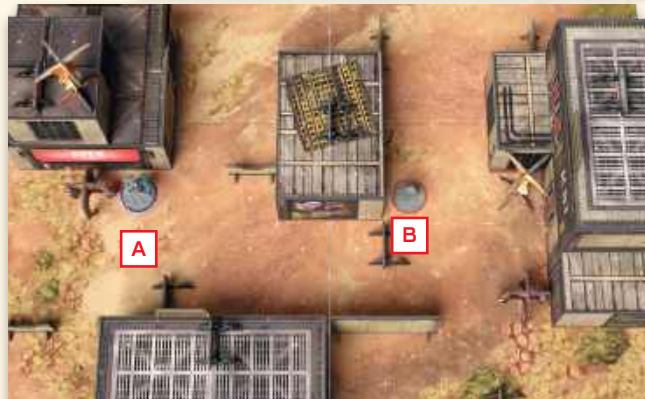
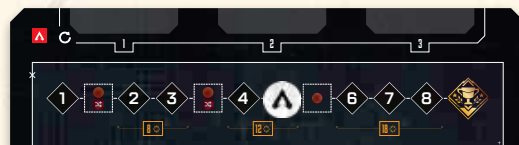
Należy rozpatrzyć następujący efekt:

- Należy zdjąć z mapy wszystkie osłony termiczne i odłożyć je do zasobów ogólnych.
- Należy odkryć 3 karty wystawienia.
- Dla każdej odkrytej karty wystawienia należy odkryć 2 żetony współrzędnych.
- Należy wystawić osłony termiczne zgodnie ze wskazaniem poszczególnych kart wystawienia i ich żetonów współrzędnych. Zaczynając od rogu mapy wskazanego na karcie wystawienia, należy odliczyć tyle pól, ile wskazują żetony współrzędnych, w kierunku wskazanym przez strzałki na karcie. Jeśli docelowe pole jest zajęte, osłonę termiczną należy przesunąć na pierwsze wolne pole w kierunku wskazanym przez drugą strzałkę na karcie wystawienia. Jeśli żadne pole nie jest wolne, należy kontynuować próbę wystawienia zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara w odniesieniu do odkrytych współrzędnych (uwzględniając też pola na ukos).
- Karty wystawienia należy wtasować z powrotem do talii wystawienia, a żetony współrzędnych do ich stosu.



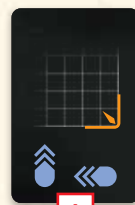
Brak efektu.

Przykład Krok 1

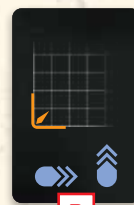


Jest koniec rundy 5. W pierwszym kroku fazy przejściowej należy rozpatrzyć efekt osłon termicznych. Gibraltar **A** jest w zasięgu 1 od osłony termicznej, więc nie otrzymuje żadnych obrażeń. W zasięgu 1 od Lifeline **B** nie ma żadnej osłony termicznej. Liczba obrażeń wskazana poniżej znacznika rundy wynosi 12 ☀. Lifeline otrzymuje zatem 12 obrażeń «ZDROWIA».

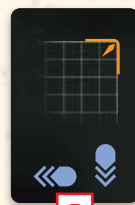
Przykład Krok 4



A



B



C





Znacznik rundy przesunął się na kwadratowe pole, więc zostaną wystawione 3 osłony termiczne. Należy odkryć 3 karty wystawienia, a potem po 2 żetony współrzędnych dla każdej z tych kart ([A], [B] i [C]). Następnie, zaczynając od karty [A], należy wystawić osłony termiczne na polach mapy wskazanych przez poszczególne karty wystawienia i współrzędne. Od rogu wskazanego na karcie należy odliczyć tyle pól, ile wskazują żetony współrzędnych. Aby wystawić pierwszą osłonę termiczną ([A]), należy zacząć w prawym dolnym rogu i odliczyć 5 pól do góry i 3 pola w lewo. Docelowe pole jest wolne, więc tam zostaje umieszczona osłona 1. Aby wystawić drugą osłonę termiczną ([B]), należy zacząć w lewym dolnym rogu i odliczyć 2 pola w prawo i 5 pól do góry. Docelowe pole jest zajęte przez sygnalizator odrodzeń 2. Osłonę należy zatem przesunąć na pierwsze wolne pole w kierunku wskazanym przez drugą strzałkę na karcie wystawienia (czyli w tym przypadku do góry). Następne pole jest wolne, więc tam zostaje umieszczona osłona termiczna 3. Jeśli byłoby zajęte, osłonę należałoby przesunąć dalej do góry. Aby wystawić trzecią osłonę termiczną ([C]), należy zacząć w prawym górnym rogu i odliczyć 2 pola w lewo i 4 pola w dół. Docelowe pole jest wolne, więc tam należy wystawić osłonę 4.

ZRZUTY ZAOPATRZENIA

Elementy



✖ 3 żetony legendarnych łupów
(1 hełm, 1 osłona osobista,
1 osłona leżącego)



✖ 4 rzuty
zaopatrzenia



✖ 4 karty
wystawienia



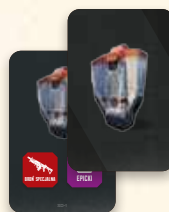
✖ 4 znaczniki
wystawienia
rzutu
zaopatrzenia
(2 czerwone
i 2 niebieskie)



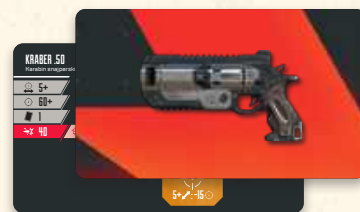
✖ 4 znaczniki
stanu
rzutu
zaopatrzenia



✖ 8 żetonów
współrzędnych



✖ 6 kart
rzutu zaopatrzenia



✖ 3 karty
broni specjalnych

Przygotowanie



- 1 Na każdym rzucie zaopatrzenia należy umieścić **znacznik stanu rzutu zaopatrzenia**, a następnie **rzuty zaopatrzenia** należy położyć obok planszy rund.
- 2 3 **żetony legendarnych łupów** należy umieścić obok planszy rund.
- 3 Należy potasować wszystkie **karty broni specjalnych** i umieścić je w zakrytym stosie obok planszy rund.
- 4 Należy potasować wszystkie **karty wystawienia** i utworzoną w ten sposób talię wystawienia położyć zakrytą obok planszy rund.
- 5 Wszystkie **żetony współrzędnych** należy pomieszać i umieścić w zakrytym stosie obok planszy rund.
- 6 Należy potasować wszystkie **karty rzutów zaopatrzenia** i utworzoną w ten sposób talię rzutów zaopatrzenia położyć zakrytą w pobliżu planszy rund.
- 7 Należy wziąć 1 **czerwony** i 1 **niebieski znacznik wystawienia rzutu zaopatrzenia**, pomieszać je i losowo umieścić na pozycji „2” toru rund stroną z symbolem strzałki (▼) do góry.
- 8 Należy powtórzyć krok 7 i umieścić znaczniki na pozycji „4” toru rund.

Zmiany zasad podstawowych i dodatkowe zasady

Znacznik wystawienia rzutu zaopatrzenia (▼)

Gdy w fazie przejściowej znacznik rundy zostanie przesunięty na pole ze znacznikami wystawienia rzutu zaopatrzenia, należy rozpatrzyć następujący efekt (dla każdego znacznika osobno):

1. Należy odkryć 1 kartę wystawienia.
2. Należy odkryć 2 żetony współrzędnych.
3. Należy umieścić znacznik wystawienia rzutu zaopatrzenia na polu mapy wskazanym przez żetony współrzędnych. Zaczynając od rogu mapy wskazanego na karcie wystawienia (albo od pierścienia w rozgrywce z tym modułem specjalnym), należy odliczyć tyle pól, ile wskazują żetony współrzędnych, w kierunku wskazanym przez strzałki na karcie.

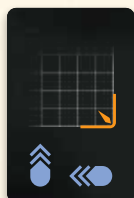
Jeśli docelowe pole jest zajęte, znacznik należy przesunąć na pierwsze wolne pole w kierunku wskazanym przez drugą strzałkę na karcie wystawienia. Jeśli żadne pole nie jest wolne, należy kontynuować próbę wystawienia zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara w odniesieniu do odkrytych współrzędnych (uwzględniając też pola na ukos).

4. Kartę wystawienia należy wtasować z powrotem do talii wystawienia, a żetony współrzędnych do ich stosu.
5. Figurkę zrztu zaopatrzenia należy umieścić poniżej pola tury danej drużyny (zgodnie z kolorem znacznika) o 2 tury tej drużyny dalej (zgodnie z kierunkiem strzałek na torze inicjatywy).

Przykład



Znacznik rundy przesuwają się na pole z 2 znacznikami wystawienia zrztu zaopatrzenia. Rozpatruje się je pojedynczo.



3

3

Pierwszy jest znacznik niebieski. Należy odkryć 1 kartę wystawienia i 2 żetony współrzędnych. Zaczynając w prawym dolnym rogu mapy, należy odliczyć 3 pola do góry i 3 pola w lewo **A**.

Pole docelowe jest zajęte przez sygnalizator odrodzeń, więc znacznik wystawienia zrztu zaopatrzenia należy przesunąć na pierwsze wolne pole w kierunku wskazanym przez drugą strzałkę **B**. Znacznik zostaje umieszczony na tym polu. Następnie kartę wystawienia należy wtasować z powrotem do talii wystawienia, a żetony współrzędnych do ich stosu. Zrztu zaopatrzenia zostaje umieszczony poniżej pola tury niebieskiej drużyny o 2 tury tej drużyny dalej **C**. Następnie te same kroki należy wykonać dla drugiego znacznika wystawienia zrztu zaopatrzenia (czerwonego).



Figurka zrztu zaopatrzenia
«ZAJMUJE POLE» «ZASŁONA» «POZIOM»
«NIEPRZEKRACZALNY»

Zamknięty zrztu zaopatrzenia jest też:
«INTERAKTYWNY» «PEŁNY»

Jeśli w kroku *Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy* poniżej znacznika inicjatywy znajduje się figurka zrztu zaopatrzenia, należy rozpatrzyć jej efekt:

1. Zrztu zaopatrzenia należy umieścić na polu ze znacznikiem wystawienia zrztu zaopatrzenia w kolorze drużyny, której aktualnie jest tura.
2. Znacznik wystawienia zrztu zaopatrzenia należy usunąć z gry.

Jeśli pole, na którym zostaje wystawiony zrztu zaopatrzenia jest zajęte przez:

- ✗ **Legendę** – ta legenda otrzymuje 15 obrażeń i musi się przenieść na dowolne wolne sąsiadujące pole. Jeśli nie ma takiego pola, legenda zostaje wyeliminowana.
- ✗ **Figurkę z cechą «ZAJMUJE POLE»** – ta figurka wraca do zasobów właściciela (nawet jeśli nie jest «ZNISZCZALNA»).



Przykład

Znacznik inicjatywy przesuwają się na pole tury, poniżej którego znajduje się figurka zrztu zaopatrzenia. Zrztu zaopatrzenia zostaje umieszczony na polu na polu z niebieskim znacznikiem wystawienia zrztu zaopatrzenia. Pole zajmuje Gibraltar, ponieważ wcześniej w trakcie tej rundy zepchnęła go tam Bangalore.



Gibraltar otrzymuje 15 obrażeń i musi się przenieść na wolne sąsiadujące pole (jeśli nie mógłby tego zrobić, zostałby wyeliminowany). Następnie figurka zrztu zaopatrzenia zostaje umieszczona na polu ze znacznikiem wystawienia zrztu, a znacznik zostaje usunięty z gry.

Oddziaływanie na zrztu zaopatrzenia (zamknięty)

Zrztu zaopatrzenia, na którym znajduje się znacznik stanu zrztu zaopatrzenia, jest zamknięty. Gracz może oddziaływać na przylegający zamknięty zrztu zaopatrzenia, aby zdobyć jego zawartość w następujący sposób:

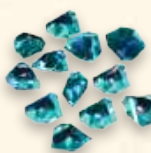
1. Odkrywa 1 kartę z talii zrztuów zaopatrzenia i rozpatruje jej efekt:
 - ✗ **Broń specjalna.** Gracz dobiera losową kartę broni specjalnej i albo wymienia dotychczasową broń, albo odrzuca nową kartę broni.
 - ✗ **Legendarny łup.** Gracz bierze żeton legendarnego łupu wskazany na karcie i albo go zachowuje (umieszcza na odpowiednim polu na sprzęt na planszce legendy), albo upuszcza.
 - ✗ **Inny łup.** Gracz losuje żeton wskazanego rodzaju z odpowiedniego woreczka i albo go zachowuje, albo upuszcza.
2. Usuwa z gry **znacznik stanu zrztu zaopatrzenia** z użytego zrztu (nie można już zdobyć zawartości tego zrztu).

REPLIKATOR

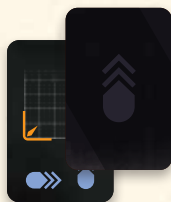
Elementy



× karta replikatora



× 12 znaczników materiałów rzemieślniczych



× 4 karty wystawienia



× 8 żetonów współrzędnych



× 3 żetony legendarnych łupów
(1 hełm, 1 osłona osobista, 1 osłona leżącego)



× 4 żetony replikatora

Przygotowanie



- 1 Należy potasować wszystkie **karty wystawienia** i utworzoną w ten sposób talię wystawienia położyć zakrytą obok planszy rund.
- 2 Wszystkie **żetony współrzędnych** należy pomieszać i umieścić w zakrytym stosie obok planszy rund.
- 3 Należy umieścić po 1 **żetonie replikatora** poniżej każdego pola toru inicjatywy.
- 4 **Kartę replikatora** należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
- 5 We wskazanym miejscu po prawej stronie karty replikatora należy umieścić w rzędzie 3 **żetony legendarnych łupów**.
- 6 Należy wylosować 3 **żetony epickich łupów** z odpowiedniego woreczka i umieścić je obok karty replikatora poniżej żetonów legendarnych łupów.
- 7 Należy wylosować 3 **żetony rzadkich łupów** z odpowiedniego woreczka i umieścić je obok karty replikatora poniżej żetonów epickich łupów.
- 8 Należy umieścić po 1 **znaczniku materiałów rzemieślniczych** na każdym polu z sygnalizatorem odrodzeń.
- 9 Wszystkie pozostałe **znaczniki materiałów rzemieślniczych** należy umieścić w zasobach ogólnych.

Zmiany zasad podstawowych i dodatkowe zasady

Żeton replikatora ()

Jeśli w kroku *Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy* poniżej znacznika inicjatywy znajduje się żeton replikatora, należy rozpatrzyć jego efekt:

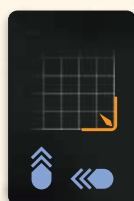
1. Należy odkryć 1 kartę wystawienia.
2. Należy odkryć 2 żetony współrzędnych.
3. Należy umieścić znacznik materiałów rzemieślniczych na polu mapy wskazanym przez żetony współrzędnych. Zaczynając od rogu mapy wskazanego na karcie wystawienia (albo od pierścienia w rozgrywce z tym modulem specjalnym), należy odliczyć tyle pól, ile wskazują żetony współrzędnych, w kierunku wskazanym przez strzałki na karcie.
4. Kartę wystawienia należy wstawić z powrotem do talii wystawienia, a żetony współrzędnych do ich stosu.

Ważne! Nie należy usuwać żetonu replikatora znajdującego się poniżej toru inicjatywy.

Uwaga! Jeśli w zasobach ogólnych nie ma już znaczników materiałów rzemieślniczych, nie rozpatruje się efektu żetonu replikatora.

Przykład

Znacznik inicjatywy przesuwamy na pole tury, poniżej którego znajduje się żeton replikatora. Należy umieścić na mapie 1 znacznik materiałów rzemieślniczych. Żeton replikatora pozostaje poniżej toru inicjatywy.



Należy odkryć 1 kartę wystawienia i 2 żetony współrzędnych. Zaczynając w prawym dolnym rogu mapy, należy odliczyć 3 pola do góry i 3 pola w lewo **A**.

Pole docelowe jest zajęte przez sygnalizator odrodzeń, więc znacznik materiałów rzemieślniczych należy przesunąć na pierwsze wolne pole w kierunku wskazanym przez drugą strzałkę **B**. Znacznik zostaje umieszczony na tym polu.

Podnoszenie materiałów rzemieślniczych

Przed albo po każdej swojej akcji (niezależnie od tego, czy jest to samodzielna akcja podstawowa, łączona akcja podstawowa, akcja darmowa czy akcja specjalna) gracz może bez ponoszenia kosztu w PA wykonać następujące działania:

- ✖ **Upuścić** dowolną liczbę znaczników materiałów rzemieślniczych z plecaka na **pole, na którym znajduje się jego legenda** i na **sąsiadujące** pola na mapie w dowolnej kombinacji. Na polu może się znajdować dowolna liczba znaczników materiałów rzemieślniczych.
- ✖ **Podnieść** dowolną liczbę znaczników materiałów rzemieślniczych z **pola, na którym znajduje się jego legenda** i z **przylegających** pól na mapie w dowolnej kombinacji.

Gdy gracz podnosi znacznik materiałów rzemieślniczych, umieszcza go na pustym polu plecaka albo na polu plecaka, na którym już znajdują się znaczniki materiałów rzemieślniczych. Na polu plecaka może się znajdować dowolna liczba znaczników materiałów rzemieślniczych.

Wytwarzanie

W swojej turze gracz może wydać znaczniki materiałów rzemieślniczych, aby wytworzyć łup spośród tych dostępnych obok karty replikatora albo otrzymać amunicję. Jest to akcja darmowa. Wydane znaczniki materiałów rzemieślniczych odkłada się do zasobów ogólnych. Znowu są dostępne. Wytworzonych żetonów łupów i amunicji dotyczą zasady opisane w sekcji „Zarządzanie łupami, sprzętem i bronią” (*Zasady podstawowe*, str. 11).



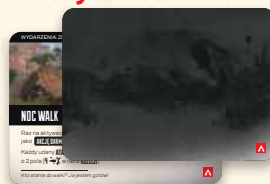
Przykład

Gibraltar ma w plecaku 4 znaczniki materiałów rzemieślniczych i postanawia wykonać akcję wytwarzania. Wydaje 3 znaczniki na legendarną osłonę osobistą. Bierze żeton i umieszcza go na swojej planszecie na polu na sprzęt (dotychczasową osłonę osobistą upuszcza na mapę). Został mu jeszcze 1 znacznik materiałów rzemieślniczych, więc ponownie wykonuje akcję wytwarzania (jest to akcja darmowa, więc można ją wykonać wielokrotnie podczas 1 aktywacji). Tym razem wybiera standardową kolbę i umieszcza ten żeton na swojej karcie broni.



WYDARZENIA

Elementy



✖ 12 kart wydarzeń



✖ 2 żetony wydarzeń

Przygotowanie



1



2

- 1 Należy potasować wszystkie **karty wydarzeń** i utworzoną w ten sposób talię wydarzeń położyć zakrytą obok planszy rund.
- 2 Należy umieścić po 1 **żetonie wydarzenia** poniżej każdego pola tury czerwonej drużyny na torze inicjatywy.

Zmiany zasad podstawowych i dodatkowe zasady

Żeton wydarzenia ()

Jeśli w kroku *Rozpatrzenie efektów znacznika inicjatywy* poniżej znacznika inicjatywy znajduje się żeton wydarzenia, należy rozpatrzyć jego efekt:

1. Jeśli aktywna karta wydarzenia to wydarzenie **nadchodzące**, należy ją rozpatrzyć.
2. Należy usunąć z gry aktywną kartę wydarzenia.
3. Należy odkryć 1 kartę z talii wydarzeń i położyć ją obok talii. To wydarzenie staje się aktywne.

Ważne! Nie należy usuwać żetonu wydarzenia znajdującego się poniżej toru inicjatywy.

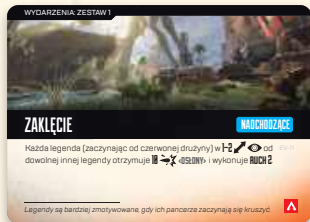
Karty wydarzeń

Są 2 rodzaje **kart wydarzeń**:

- ✖ **NADCHODZĄCE** Efekt karty wydarzenia zostanie rozpatrzony podczas rozpatrywania efektu następnego żetonu wydarzenia.
- ✖ **STAŁE** Efekt karty wydarzenia działa cały czas, gdy karta jest aktywna. Ten efekt przestaje działać, gdy karta zostaje usunięta z gry.

Przykład

Znacznik inicjatywy przesunął się na pole tury, poniżej którego znajduje się żeton wydarzenia. Aktualne aktywne wydarzenie (*Zakłęcie*) to wydarzenie nadchodzące, więc najpierw należy je rozpatrzyć.



Bangalore z czerwonej drużyny znajduje się w zasięgu 2 pól od Gibraltar, więc otrzymuje 10 obrażeń i wykonuje akcję ruchu 2. Choć chciałaby, żeby Gibraltar otrzymał obrażenia

wynikające z efektu karty wydarzenia, nie chce, żeby uzyskała akcję ruchu 2, dlatego oddala się od niego. Żadna inna legenda nie znajduje się w zasięgu 1-2 i na linii wzroku dowolnej innej legendy, więc wydarzenie zostało w całości rozpatrzone i zostaje usunięte z gry.



Następnie zostaje dobrana nowa karta. Jest to wydarzenie stałe (Walcz lub płacz). Jego efekt staje się natychmiast aktywny i pozostaje aktywny do czasu, aż ta karta zostanie usunięta z gry (na początku następnej tury czerwonej drużyny).

BIEG Z BRONIĄ

Elementy



✖ 32 karty w pełni wyposażonych broni (16 z czerwonymi rewersami i 16 z niebieskimi rewersami)



Przygotowanie

- 1 Należy usunąć z gry wszystkie **karty zestawów broni**.
- 2 **Karty w pełni wyposażonych broni** należy podzielić na 2 talie według koloru rewersów. Każda drużyna bierze talię z rewersem w swoim kolorze.
- 3 Każda legenda dobiera 2 **karty w pełni wyposażonych broni** z talii swojej drużyny i wyposaża się w nie.
- 4 Każda drużyna dobiera 2 **karty w pełni wyposażonych broni** ze swojej talii i kładzie je zakryte w zasięgu wszystkich członków drużyny. To kolejka broni danej drużyny.

Zmiany zasad podstawowych i dodatkowe zasady

Kolejka broni

Gracze mogą w dowolnym momencie rozgrywki podejrzeć karty znajdujące się w kolejce broni swojej drużyny.

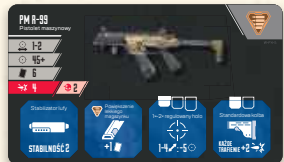
Akcja strzelania (Zasady podstawowe, str. 22)

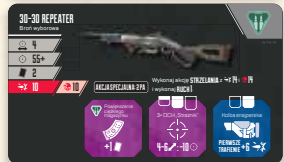
Legenda może wykonać akcję strzelania wielokrotnie podczas swojej aktywacji. Gdy wykonuje akcję strzelania, nie wydaje amunicji.

Po pełnym rozpatrzeniu akcji strzelania gracz wykonuje następujące kroki:

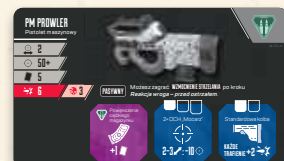
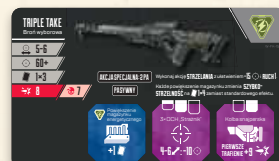
1. Odkłada użytą kartę broni na stos odrzuconych kart broni. Każda drużyna ma swój stos odrzuconych kart broni.
2. Wybiera 1 kartę broni z kolejki broni i wyposaża w nią swoją legendę.
3. Dobiera z talii swojej drużyny nową kartę broni i umieszcza ją zakrytą w kolejce broni. Jeśli w talii broni zabraknie kart, należy potasować stos odrzuconych kart broni danej drużyny, aby stworzyć nową talię.

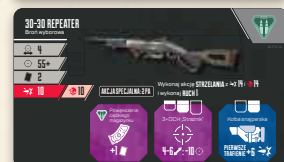
Przykład


kolejka broni
(niejawna dla wrogów)


aktualne bronie

Bangalore strzela do Gibraltara, używając swojego PM R-99. Po wykonaniu akcji strzelania odrzuca kartę PM R-99 i bierze nową kartę broni z kolejki broni. Ma do wyboru bronie Longbow DMR albo PM Prowler. Wybiera drugą broń, ponieważ jest lepsza przy aktualnym zasięgu, a w kolejce umieszcza nową losową kartę – Triple take. Teraz może wykonać akcję strzelania do Gibraltara, używając nowej broni.


kolejka broni
(niejawna dla wrogów)


aktualne bronie

✱

INICJATYWA I WYBÓR LEGEND

✱

TRYB GRY: MISTRZOWIE

Drużyna mistrzów ma inicjatywę – pierwsza wykonuje akcje na mapie. Pierwsza wybiera też swoje 2 legendy.

1. Mistrzowie to **czerwona drużyna**. Pretendenci to **niebieska drużyna**.
2. **Znacznik inicjatywy** należy umieścić na torze inicjatywy na 1. od lewej polu tury czerwonej drużyny.
3. Należy wyjąć z pudełka wszystkie karty rekrutacji legend i rozłożyć je odkryte na stole.
4. Każdy gracz z **czerwonej drużyny** wybiera legendę, którą będzie grać, bierze odpowiadającą jej kartę rekrutacji i kładzie odkrytą obok swojej planszeczki ekwipunku.
5. Każdy gracz z **niebieskiej drużyny** wybiera legendę, którą będzie grać, bierze odpowiadającą jej kartę rekrutacji i kładzie odkrytą obok swojej planszeczki legendy.
6. Niewybrane karty rekrutacji należy odłożyć do pudełka.

Uwaga! Legendy można przydzielić losowo. W tym celu należy potasować wszystkie karty rekrutacji legend i rozdać graczom po 1 karcie.

Należy przejść do strony 45, aby przygotować legendy.

INNE TRYBY GRY

Jedna z drużyn ma inicjatywę. Oznacza to, że jako pierwsza będzie wykonywać akcje na mapie. Druga drużyna jako pierwsza wybierze legendę. Inicjatywa nie zmienia się przez całą rozgrywkę. Kolor każdej drużyny określa się w następujący sposób:

1. Każda drużyna dobiera 1 kartę celowania.
2. Drużna, która ma na karcie wyższą wartość, wybiera kolor (w razie remisu należy ponownie dobrać karty):
 - ✱ **Czerwona drużyna.** Pierwsza wchodzi na mapę i zawsze ma inicjatywę na mapie.
 - ✱ **Niebieska drużyna.** Podczas rekrutacji wybiera pierwszą legendę (a potem jako pierwsza umieszcza legendę obok kafelka wejścia, jeśli ten kafelek jest używany w wybranym trybie gry).
3. **Znacznik inicjatywy** należy umieścić na torze inicjatywy na 1. od lewej polu tury czerwonej drużyny.
4. Należy wyjąć z pudełka wszystkie karty rekrutacji legend i rozłożyć je odkryte na stole.
5. Gracz z **niebieskiej drużyny** wybiera legendę, którą będzie grać, bierze odpowiadającą jej kartę rekrutacji i kładzie odkrytą obok swojej planszeczki legendy (albo planszeczki ekwipunku). Następnie legendę wybiera gracz z czerwonej drużyny, potem kolejny gracz z niebieskiej drużyny i dalej na zmianę, aż wszyscy gracze wybiorą legendy i wezmą odpowiadające im karty rekrutacji. Niewybrane karty należy odłożyć do pudełka.

Uwaga! Legendy można przydzielić losowo. W tym celu należy potasować wszystkie karty rekrutacji legend i rozdać graczom po 1 karcie.

Należy przejść do strony 45, aby przygotować legendy.

PRZYGOTOWANIE LEGEND

Każdy z graczy bierze **identyfikator drużyny** w kolorze swojej drużyny, **kartę pomocy**, **arkusz legendy** i **zasłonkę** w kolorze swojej drużyny, jeśli jest wymieniona jako element w wybranym trybie gry. Następnie bierze wszystkie elementy wymienione na arkuszu legendy.

Uwaga! Podczas przygotowania legend w trybie *Mistrzowie* gracze z drużyny pretendentów nie biorą żadnych identyfikatorów drużyny.

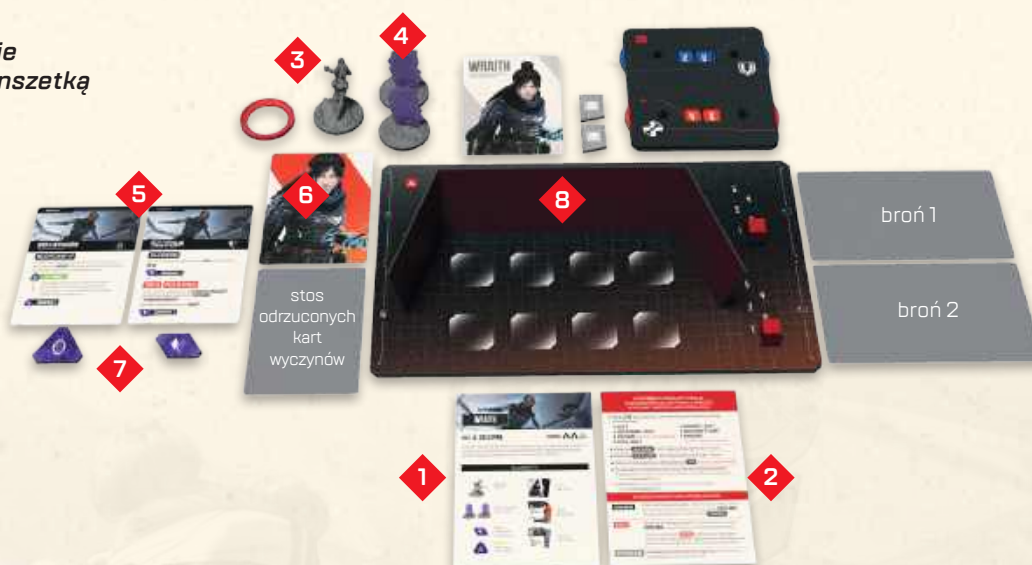
Wszystkie elementy gracze kładą obok swoich planszetek legend albo planszetek ekwipunku (w zależności od wybranego trybu gry), jak pokazano na ilustracjach:

- 1 Arkusz legendy.
- 2 Karta pomocy.
- 3 Figurka legendy i identyfikator drużyny (należy go zamocować na podstawie figurki).
- 4 Figurki związane ze zdolnościami legendy.
- 5 Karty zdolności (odkryte).
- 6 Karty wyczynów (należy je potasować i umieścić zakrytą talię we wskazanym miejscu obok planszетки legendy albo planszетки ekwipunku).
- 7 Znaczniki i żetony (żetony zdolności itp.).
- 8 Zasłonka gracza (umieszcza się ją na planszette legendy tak, aby przeciwnicy nie widzieli zawartości plecaka).

Figurki, znaczniki i żetony tworzą zasoby legendy.

Należy teraz przejść do sekcji *Etap 1* wybranego trybu gry i rozpocząć rozgrywkę.

Przykładowe przygotowanie legendy z planszткой legendy



Przykładowe przygotowanie legendy z planszткой ekwipunku



TWORZENIE WŁASNYCH MAP

Po kilku rozrywkach w grę planszową *Apex Legends* gracze mogą zacząć projektować własne mapy. Ta sekcja zawiera wskazówki naszego zespołu dotyczące tego, jak łączyć elementy mapy. Powodzenia!

Zalecamy, aby przygotować mapę kwadratową (2x2 części mapy).

Uwaga! Jeśli gracze posiadają rozszerzenie *Plansza 1*, mogą tworzyć większe mapy. W tym przypadku zalecamy zbudowanie mapy prostokątnej (2x3 części mapy).

Proponujemy, aby podczas przygotowania mapy umieszczać obiekty w następującej kolejności:

1. Budynki i kafelki kanionu

- ✗ Wysokość budynków nie może przekraczać 2 poziomów.
- ✗ Pomiędzy oddzielnymi budynkami (tj. takimi, które nie przylegają do siebie) należy zostawić co najmniej 2 wolne pola.
- ✗ Kafelki kanionów należy umieszczać w taki sposób, aby były przydatne podczas rozgrywki (np. będzie można kogoś wepchnąć do kanionu), ale jednocześnie miały drogę ucieczki (tj. przylegające wolne pola).
- ✗ Elementy umieszczone w pobliżu krawędzi mapy mogą nie być dla graczy na tyle interesujące, aby udawać się w ich kierunku, chyba że strefa będzie rzeczywiście bezpieczna albo element stworzy atrakcyjną pozycję (np. wyższy poziom, skrzynie z zaopatrzeniem).

2. Ściany, skały, drzewa

- ✗ Należy unikać umieszczania ich na krawędziach budynków.
- ✗ Należy tak je umieszczać, aby blokowały potencjalną linię wzroku na mapie, tworząc „martwe strefy”. Należy wziąć pod uwagę linie wzroku z różnych pól zarówno na poziomie 0, jak i na poziomach 1 i 2.
- ✗ Tworzone strefy powinny mieć niezablokowaną linię wzroku z co najmniej 2 kierunków (np. strefę można zobaczyć, patrząc z górnej i dolnej części mapy, ale nie z prawej i lewej strony).
- ✗ Należy unikać dzielenia mapy na części, czyli nie należy umieszczać ścian, skał i drzew w taki sposób, aby nie dało się wejść na pewną część mapy albo była niemożliwa wymiana ognia.

3. Sygnalizatory odrodzeń i punkty zaczepu linki

- ✗ Na mapie należy umieścić co najmniej 3 sygnalizatory odrodzeń.
- ✗ Sygnalizatory odrodzeń powinny zostać rozmieszczone w odległości co najmniej kilku pól od siebie i od krawędzi mapy.

- ✗ Każdy sygnalizator odrodzeń powinien mieć kilka przylegających wolnych pól i powinien znajdować się blisko obszarów, w których będzie się dużo działo.
- ✗ Punkty zaczepu linki powinny pozwalać na szybką zmianę pozycji na mapie i przemieszczanie się między poziomami. Można je umieścić obok sygnalizatorów odrodzeń. Dzięki temu wyeliminowane legendy będą mogły niemal natychmiast wrócić do walki.

4. Skrzynie z zaopatrzeniem

- ✗ Zalecamy, aby na mapie zbudowanej z 4 części użyć 10 skrzyń z zaopatrzeniem. Na większych mapach można rozważyć zwiększenie ich liczby.
- ✗ Powinny być rozmieszczone w pewnej odległości od siebie, tak aby legenda nie mogła oddziaływać na kilka skrzyń z 1 pola.
- ✗ Warto je rozmieścić w miejscach, w których przyda się ich cecha „ukrycie”.

5. Niskie ściany

- ✗ Zwiększają możliwości obrony, ale jednocześnie ograniczają ruch. Należy je zatem rozmieścić w taki sposób, aby równoważyły różne pozycje na mapie.
- ✗ Należy unikać umieszczania zbyt wielu niskich ścian na krawędziach budynków, ponieważ budynki ze względu na swoją wysokość już zapewniają lepszą pozycję.

Nie zapomnijcie pochwalić się swoimi mapami w naszych grupach!



[Grupa na Facebooku]



[Serwer Discord]



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia



OD AUTORÓW

Żyjemy w złotej erze gier planszowych.

To niesamowite, że każdego roku ukazują się tysiące gier, które wychodzą naprzeciw przeróżnym gustom i zainteresowaniom graczy. Gdy zaczynaliśmy z Michaelem pracować nad projektem, który potem stał się grą planszową *Apex Legends*, chcieliśmy stworzyć coś wyjątkowego, co wyróżniałoby się na tym nasyconym i wymagającym rynku.

Pomyśleliśmy, że warto przyrzeć się pomysłowi, by zaprojektować pozbawioną kości grę, w której gracze stają do walki na arenie i która daje im przestrzeń do podejmowania strategicznych decyzji. I tak zrobiliśmy. Czekaliśmy długie godziny projektowania, rozwijania gry i testowania. Pomysł, aby wprowadzić do niej tryb battle royale, pojawił się dopiero, gdy mieliśmy już roboczy prototyp. Wiązało się to z tym, jaki wpływ miał na nas taki rodzaj gier. Battle royale był – i według nas wciąż jest – najbardziej popularnym gatunkiem wieloosobowych gier cyfrowych. Sami mamy do niego słabość, co może potwierdzić moja żona i przyjaciele!

Jesteśmy wielkimi fanami gry wideo *Apex Legends*, odkąd się ukazała na rynku, więc zobaczenie własnych nazwisk na pudełku opartej na niej gry planszowej to spełnienie naszych marzeń. Dziękujemy zespołowi Glass Cannon Unplugged, że nam zaufała i pomógł zrealizować to marzenie. Mieliśmy przyjemność zaprezentować prototyp gry wspianym osobom z GCU na targach gier planszowych w Essen w 2019 roku i byliśmy zaskoczeni, jak bardzo im się spodobał. Byliśmy pod wielkim wrażeniem ich wyjątkowego i twórczego podejścia do gier.

Przygotujcie się zatem na zrzut do niezwykłego świata *Apex Legends*. Jak powiedziała by Lifeline, szykuje się niezła walka!

Thanos Argiris i Michalis Nikolaou

OD ZESPOŁU

Rozwój gry planszowej *Apex Legends* był ekscytującym wyzwaniem. Mieliśmy prototyp zaprojektowany przez Thanosa i Michalisa i naszym głównym celem było zadbanie, by gra planszowa odzwierciedlała istotę gry cyfrowej *Apex Legends* i zapewniała graczom doskonałą zabawę.

Od początku wiedzieliśmy, że gra powinna być przystępna, a jednocześnie głęboka pod względem strategii. Nasze pierwsze główne zadanie polegało na przededefiniowaniu razem z autorami podstawowych elementów rozgrywki.

Objęmovalo to zmianę układu mapy na siatkę zbudowaną z kwadratów, określenie struktury rund i opracowanie mechaniki strzelania wykorzystującej tor celowania, który symuluje działanie broni i jej taktyczne użycie.

Dużym wyzwaniem na tym etapie było uproszczenie mechaniki linii wzroku, zwłaszcza z uwzględnieniem trzech poziomów wysokości. Chcieliśmy uniknąć konieczności używania linijek. Nie było to łatwe, ale wpadliśmy na pomysł linii wzroku bazującej na kwadratowych polach z zasadą 45°. Wymagało to pracy, ale udało się.

Po dopracowaniu podstawowych zasad rozgrywki skupiliśmy się na sercu gry: legendach. Mieliśmy już trochę pomysłów, ale zależało nam, aby każda z legend była wyjątkowa i przy tym wierna swojemu pierwowzorowi. Jednocześnie wszystkie legendy musiały być zbalansowane.

W grze cyfrowej unikatowość legend opiera się przede wszystkim na ich 3 wyjątkowych zdolnościach: pasywnej, taktycznej i specjalnej. Skoncentrowaliśmy się na zdolnościach specjalnych i taktycznych, ale dla każdej legendy stworzyliśmy też unikatową talię wyczynów, która dodatkowo określa jej osobowość. Karty wyczynów nadały legendom życie, łącząc bowiem ich zdolności pasywne z cechami charakteru i historią.

Na koniec przeszliśmy do opracowywania różnych trybów gry i map. Na tym etapie była to już czysta zabawa, wszystkie zasady miały już bowiem ostateczną formę. W tym czasie bardzo pomocni okazali się nasi testerzy, Krzysztof i Maciej. To oni stworzyli większość map i upewnili się, że każdy tryb gry oddaje ducha *Apex Legends*, a tym samym zapewnia graczom wyjątkowe i angażujące doświadczenie.

Jak widzicie, droga od prototypu do gry w ostatecznym kształcie była długa i złożona, ale dotarliśmy do celu. Cieszymy się, że *Apex Legends: Gra planszowa* trafi na Wasze stoły. Mamy nadzieję, że zapewni Wam niezliczone godziny rozrywki.

Grzegorz Przytarski i Rafał Pieczyński