

# GEARS OF WAR™

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA



## WSTĘP

Przez krótki moment mieszkańcy Sery poznali iluzję pokoju, którym dane im było się cieszyć tylko do Dnia Wyjścia. Właśnie wtedy horda Szarańczy przybyła bez żadnego ostrzeżenia. Niezliczone rzesze żołnierzy i różnorodnych istot wypęzły na powierzchnię ze swoich podziemnych korytarzy.

Koalicja Narodów Zjednoczonych (Coalition of Ordered Governments – w skrócie COG) walczyła, chcąc odeprzeć zagrożenie spod ziemi. Jednak linie obrony szybko zostały zmiażdżone. Kiedy zginęły miliardy mieszkańców, ludzkość skierowała swoją broń masowej zagłady na własne miasta, aby zniszczyć wroga, który przejął nad nimi kontrolę.

Teraz długa walka z mającym przewagę liczebną wrogiem dociera do ostatniego, desperacko broniącego się bastionu.

## OPIS GRY

W Grze planszowej *Gears of War* każdy gracz kontroluje żołnierza COG, walczącego o uratowanie ludzkości przed hordą Szarańczy. Na początku rozgrywki gracze wspólnie wybierają misję, której się podejmą. Każda misja zawiera różne cele, które gracze muszą zrealizować, aby odnieść zwycięstwo.

Gra planszowa *Gears of War* to gra kooperacyjna – oznacza to, że wszyscy gracze wygrywają lub przegrywają wspólnie. Tylko dzięki pracy zespołowej gracze mogą odeprzeć nacierającą hordę Szarańczy (kontrolowaną przez talię kart sztucznej inteligencji) i tym samym wygrać grę!



## ELEMENTY GRY

- 32 plastikowe figurki:
  - 4 żołnierzy COG
  - 6 Trutni
  - 6 Ścierwojadów
  - 6 Tickerów
  - 3 Boomery
  - 3 Strażników Theron
  - 3 Kantusów
  - 1 Berserkerka
- 168 dużych kart:
  - 35 kart Sztucznej Inteligencji Szarańczy (określanych mianem kart AI Szarańczy)
  - 27 kart Misji (7 misji, każda składająca się z 3-7 kart)
  - 54 karty Rozkazów
  - 4 karty Postaci COG
  - 10 kart Wrogów
  - 29 kart Specjalnej broni
  - 9 kart Losowej broni
- 38 małych kart:
  - 34 karty Pomieszczeń
  - 4 karty Pomocy
- 7 tekturowych arkuszy, zawierających:
  - 17 dwustronnych kafelków mapy (1 duży, 4 średnie i 12 małych)
  - 8 żetonów tuneli wyjściowych/zapieczętowania
  - 23 znaczniki obrażeń/upuszczonej broni
  - 12 żetonów granatów
  - 36 żetonów amunicji
  - 2 żetony drzwi
  - 2 żetony zablokowania
  - 1 linijka pola widzenia
- 1 arkusz pomocniczy misji
- 5 kości ataku
- 4 kości obrony
- 2 przezroczyste, plastikowe podstawki pod drzwi



## OPIS ELEMENTÓW

### FIGURKI COG

Te czerwone figurki reprezentują postacie kontrolowane przez graczy podczas rozgrywki w *Grę planszową Gears of War*. Umieszcza się je na mapie w celu oznaczenia obecnego położenia postaci każdego z graczy.



### FIGURKI SZARAŃCZY

Te szare figurki reprezentują wrogów, z którymi graczom przyjdzie się zmierzyć podczas rozgrywki w *Grę planszową Gears of War*. Umieszcza się je na mapie w celu oznaczenia obecnego położenia każdego członka hordy Szarańczy.



### KARTY AI SZARAŃCZY

Karty sztucznej inteligencji (z ang. *artificial intelligence – AI*), kontrolujące akcje wykonywane przez figurki Szarańczy. W trakcie tury każdego gracza, podczas fazy aktywacji Szarańczy, gracz losuje jedną z tych kart i ją rozgrywa (patrz strona 10).



### KARTY MISJI

Karty te zawierają informacje na temat przygotowania, specjalnych zasad oraz celów każdej z misji. Liczba kart wykorzystywanych w każdej misji różni się w zależności od stopnia skomplikowania misji oraz czasu rozgrywki.



### KARTY ROZKAZÓW

Karty te są dla graczy podstawowym źródłem działań, które mogą wykonać podczas swojej tury. Często pozwalają graczowi na poruszenie i/lub przeprowadzenie ataku swoją figurką. Karty te mogą także być odrzucane w celu uzyskania różnorodnych efektów. Liczba kart Rozkazów na ręce gracza jest jednocześnie wyznacznikiem poziomu zdrowia jego COG-a (patrz „Faza leczenia” na stronie 9).



### KARTY POSTACI COG

Karty te zawierają informacje na temat początkowej broni, amunicji, granatów oraz wartości obrony i opis specjalnych zdolności każdego COG-a.



### KARTY WROGÓW

Karty te zawierają informacje na temat wartości obrony, życia, ataku oraz opis specjalnych zdolności Szarańczy każdego rodzaju.



### KARTY SPECJALNEJ BRONI

Te dwustronne karty nigdy nie są wtasowywane do talii Broni. Gracze mogą otrzymać te karty tylko podczas przygotowania gry (zgodnie z tym, co przedstawiono na ich kartach Postaci COG-ów), poprzez podniesienie upuszczonej broni albo zdobycie ich w specjalnych Pomieszczeniach lub w wyniku działania kart Misji.



### KARTY LOSOWEJ BRONI

Karty te są tasowane w celu stworzenia talii składającej się z potężnej broni, którą COG-owie mogą podczas rozgrywki otrzymać z określonych obszarów zaopatrzeniowych występujących na mapie.



### KOŚCI ATAKU/OBRONY

Kości te są wykorzystywane podczas rozgrywania walki. Czarna kość służy do wyznaczenia liczby obrażeń zadanych w wyniku ataku oraz do aktywowania zdolności. Czerwona kość reprezentuje liczbę obrażeń, których otrzymania może uniknąć broniący.





## KARTY POMIESZCZEŃ

Karty te są tasowane w celu utworzenia kilku talii zgodnie z tym, co przedstawiono na karcie przygotowania misji. Kiedy gracz bada jakiś obszar, losuje te karty w celu utworzenia mapy. Karty te zawierają także opis specjalnych zdolności kafelków mapy (jeżeli występują).



## KARTY POMOCY

Te małe karty służą przypomnieniu najważniejszych reguł dotyczących przebiegu tury oraz najistotniejszych zasad.



## KAFELKI MAPY

Kafelki te są wykorzystywane do tworzenia mapy (planszy), na której podczas gry rozgrywa się najważniejsza część działań.



## ŻETONY TUNELI WYJŚCIOWYCH/ ZAPIECZĘTOWANIA

Żetony te są wykorzystywane do tworzenia na planszy dodatkowych tuneli wyjściowych lub mogą być umieszczane zakryte na planszy, w celu zapiecztowania już istniejących tuneli.



## ZNACZNIKI OBRAŻEŃ/UPUSZCZONEJ BRONI

Znaczniki te są umieszczane pod figurkami Szarańczy, które otrzymały obrażenia. Kiedy figurka Szarańczy zostanie zabita, zostaje po niej znacznik obrażenia, na którym może być przedstawiona broń, którą gracze będą mogli podnieść.



## ŻETONY GRANATÓW

Żetony te są umieszczane na należących do graczy kartach Granatów Bolo. Przy ich pomocy oznacza się liczbę granatów, które gracz ma do swojej dyspozycji.



## ŻETONY AMUNICJI

Żetony te są umieszczane na każdej posiadanej przez gracza karcie Broni. Przy ich pomocy oznacza się ile razy gracz może przeprowadzić natarcie (specjalny rodzaj ataku) każdą ze swoich broni.



## ŻETONY DRZWI

Żetony te należy przed rozpoczęciem rozgrywki wsadzić do plastikowych podstawek. Żetony drzwi oznaczają wyjścia z mapy oraz miejsca, z których gracze mogą przejść na kolejny poziom.



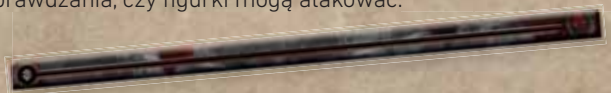
## ŻETONY ZABLOKOWANIA

Żetony te są umieszczane na wierzchu talii Pomieszczeń, zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie przygotowania misji. Żeton zablokowania znajdujący się na wierzchu talii oznacza poziomy mapy, których nie można badać.



## LINIJKĄ POLA WIDZENIA

Ta długa, tekturowa linijka jest wykorzystywana do sprawdzania, czy figurki mogą atakować.



## ARKUSZ POMOCNICZY MISJI

Arkusz ten jest wykorzystywany do uporządkowania wszystkich elementów niezbędnych podczas misji, takich jak karty Pomieszczeń, karty Wrogów, karty Broni, talia AI oraz talia Rozkazów.





# PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą wykonać poniższe etapy zgodnie z podaną kolejnością:

**1. Wybór pierwszego gracza oraz postaci COG-ów:** Spośród uczestników należy wylosować pierwszego gracza. Zaczynając od niego, każdy z grających wybiera sobie kartę Postaci COG-a.

**2. Otrzymanie początkowych broni, granatów i amunicji:** Każdy gracz otrzymuje karty Specjalnej broni wyszczególnione na jego karcie Postaci COG-a. Następnie otrzymuje żetony amunicji (w ilości odpowiadającej liczbie symboli naboju) oraz żeton granatów przedstawione na jego karcie Postaci i umieszcza je na odpowiednich kartach Broni.

**3. Przygotowanie talii Rozkazów oraz Broni:** Karty Rozkazów oraz karty Losowej broni należy potasować osobno i utworzyć z nich dwie odrębne talie. Talie te należy umieścić na oznaczonych polach po prawej stronie arkusza pomocniczego misji.

Dwustronnych kart Specjalnej broni nie należy wtasowywać do talii Broni.

**4. Wybór misji:** Gracze wspólnie wybierają jedną z siedmiu misji zawartych w grze. Podczas pierwszej rozgrywki w *Grę planszową Gears of War* sugeruje się wybranie scenariusza „Wyjście”.

Każda misja składa się z kilku etapów, z których każdy jest reprezentowany przez osobną kartę Misji. Liczba etapów jest różna w zależności od misji.

Ze wszystkich kart Misji, wchodzących w skład wybranej misji, należy utworzyć talię Misji. Na wierzchu tej talii należy umieścić kartę przygotowania misji, pod nią kartę etapu 1, pod nią etapu 2 itd. Tak powstałą talię należy położyć na arkuszu pomocniczym misji, na polu Misji.

**5. Przygotowanie kart i figurek Szarańczy:** Poniższe czynności należy wykonać zgodnie z podaną kolejnością:

**I.** Należy odszukać karty Wrogów wyszczególnione na karcie przygotowania misji, a następnie umieścić je na odpowiednich polach po lewej stronie arkusza pomocniczego misji („A”, „B” lub „C”).

**II.** Odpowiadające im figurki Szarańczy oraz powiązane z nimi znaczki obrażeń należy położyć odkryte (symbolem potwora do góry) obok właściwych kart Wrogów (znaczniki obrażeń zostały opisane na stronie 19).

**III.** Należy przygotować talię AI. Karty AI Szarańczy dla każdego rodzaju wrogów wyszczególnionych w misji (dla każdej karty Wroga dostępnej w grze występują cztery karty AI) należy potasować wraz z ponumerowanymi „Ogólnymi” kartami AI, wymienionymi na karcie przygotowania misji. Tak powstałą talię należy położyć w odpowiednim miejscu po prawej stronie arkusza pomocniczego misji.

Na przykład talia AI dla misji „Wyjście” składa się z 18 kart (czterech kart AI „Ścierwojadów”, czterech kart AI „Trutni”, czterech kart AI „Boomerów” oraz sześciu „Ogólnych” kart AI).

**6. Przygotowanie talii Pomieszczeń:** Zgodnie z informacją przedstawioną po drugiej stronie karty przygotowania misji, należy przygotować talie Pomieszczeń. Każdą z tych talii należy potasować osobno.

Talie 2. i 3. poziomu należy umieścić na odpowiednich polach arkusza pomocniczego misji. Jeżeli na karcie przygotowania misji, obok danego poziomu, znajduje się symbol zablokowania, na wierzchu danej talii należy umieścić żeton zablokowania.

Talię 1. poziomu należy odłożyć na bok (będzie ona wykorzystywana podczas etapu 7). Następnie kartę przygotowania misji należy odłożyć do pudełka (po zapoznaniu się z wszelkimi specjalnymi zasadami opisanymi na przedniej stronie karty) wraz ze wszystkimi niewykorzystywanymi kartami Pomieszczeń.

**7. Przygotowanie pierwszego poziomu mapy:** Gracze przygotowują pierwszy poziom mapy, wykonując poniższe czynności zgodnie z podaną kolejnością:

**I.** Z talii Pomieszczeń 1. poziomu należy wylosować 1 kartę.

**II.** Następnie należy odszukać kafelki mapy odpowiadający karcie i położyć go na stole. Jeżeli w grze już znajdują się inne kafelki mapy, nowy kafelk należy dołożyć w taki sposób, aby wejście na nowym kafelku znalazło się obok obecnego wyjścia z mapy.

**III.** Figurki Szarańczy wymienione w dolnej części karty Pomieszczenia należy rozstawić na każdym tunelu wyjściowym na nowym kafelku mapy, dostosowując ich ilość do liczby graczy biorących udział w rozgrywce.

Jeżeli w talii Pomieszczeń dostępnych jest więcej kart, należy powtarzać czynności I - III. Jeśli gracze wylosowali z talii ostatnią kartę Pomieszczenia, na wyjściu z danego kafelka należy umieścić żeton drzwi. Patrz „Przykład przygotowania mapy” na stronie 7.

**8. Ustawienie na planszy figurek COG-ów:** Każdy gracz stawia swoją figurkę COG-a na obszarze wejścia (przy otwartej krawędzi planszy oznaczonej strzałką) pierwszego kafelka umieszczonego podczas etapu 7. Zaczynając od pierwszego gracza, każdy z uczestników ma możliwość poruszenia swojej figurki na pole ostony na swoim obszarze (w grze obowiązuje limit jednej figurki na dane pole ostony – patrz strona 14).

**9. Wylosowanie kart Rozkazów:** Na koniec każdy gracz losuje karty Rozkazów w ilości równej jego maksymalnej liczbie kart na ręce (na ogół sześć). Każdy gracz losuje **sześć kart Rozkazów**, za wyjątkiem gracza kontrolującego Marcusa Fenixa, który losuje jedną kartę więcej.

Po zakończeniu przygotowania gry, pierwszy gracz rozgrywa swoją pierwszą turę, wykonując fazy opisane w rozdziale „Przebieg gry” na stronie 9.



## OPIS KAFELKA MAPY



- Wejście:** Po jednej stronie każdego kafelka mapy znajduje się wejście na dany kafelek. Jeżeli dany kafelek nie jest pierwszym, który umieszcza się podczas przygotowania, wejście należy umieścić obok wyjścia z kafelka położonego wcześniej. Wejście jest oznaczone strzałką.
- Obszar:** Każdy kafelek mapy jest podzielony na kilka obszarów. Obszary są wykorzystywane do poruszania się oraz wyznaczania zasięgu broni. Obszary są rozdzielone ścianami, uniesieniami, osłonami i/lub postrzępionymi liniami. W danym momencie na jednym obszarze może znajdować się dowolna liczba figurek (zarówno COG-ów jak i Szarańczy).
- Pole osłony:** Te okrągłe pola reprezentują miejsca na danym obszarze, które zapewniają kryjówkę przed ogniem wroga (mogą być nimi części ścian, meble, gruzy itd.). W danym momencie na danym polu osłony może znajdować się tylko jedna figurka.  
  
W Grze planszowej *Gears of War* osłony są niezwykle istotne, gdyż zapewniają dodatkowe kości obrony, które pomagają figurkom COG-ów lub Szarańczy w przetrwaniu ataku.
- Strzałka osłony:** Figurki, które znajdują się na polu osłony wykorzystują środek tej strzałki do wyznaczenia linii pola widzenia (patrz strona 21) oraz ustalania, które figurki są dla nich widoczne.
- Ściana:** Te grube czarne linie rozdzielają obszary i nie można ich przekraczać ani przez nie strzelać.
- Uniesienie:** Te niebieskie linie rozdzielają obszary i nie można ich przekraczać. Jednakże, nie blokują one pola widzenia w odniesieniu do ataku.
- Tunel wyjściowy:** Na każdym kafelku mapy znajduje się co najmniej jeden obszar z tunelem wyjściowym. Tunele wyjściowe oznaczają obszar, na którym podczas przygotowania umieszczane są figurki Szarańczy oraz wskazują miejsce, na którym figurki Szarańczy są rozstawiane w wyniku działania kart AI.
- Identyfikator kafelka:** Na każdym kafelku mapy znajduje się liczba oraz litera (A po jednej stronie, B po drugiej). Identyfikator ten odpowiada oznaczeniom na karcie Pomieszczenia i jest wykorzystywany do przygotowania mapy.
- Ekwipunek:** Na niektórych kafelkach znajdują się obszary z symbolem ekwipunku (?). Może on oznaczać broń, amunicję lub inne, specjalne rodzaje ekwipunku, które są dostępne na danym obszarze. COG-owie mogą aktywować ten ekwipunek (zgodnie z opisem wydrukowanym na odpowiedniej karcie Pomieszczenia), jeżeli podczas swojej fazy rozkazów (patrz strona 10) znajdują się na danym obszarze.
- Wyjście:** Mała szczelina na krawędzi kafelka, nieoznaczona strzałką, to wyjście. Na wyjściu z kafelka umieszcza się żeton drzwi albo kładzie się obok niego następny kafelek mapy.



## PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA MAPY



1. Gracze losują wierzchnią kartę z talii Pomieszczeń 1. poziomu.
2. Odszukują kafelek mapy o odpowiednim identyfikatorze (w tym przypadku jest to 2A).
3. W związku z tym, że w rozgrywce bierze udział czterech graczy, gracze sprawdzają w dolnej części karty Pomieszczenia sekcję z „4”. Wskazuje ona, że muszą rozstawić 1 figurkę Szarańczy typu „A”, 1 figurkę Szarańczy typu „B” oraz 1 figurkę Szarańczy typu „C” na każdym tunelu wyjściowym danego kafelka mapy. Na arkuszu pomocniczym misji, na polu „A” znajduje się karta Wroga „Ścierwojad”, na polu „B” – „Truteń”, a na polu „C” – „Boomer”. Gracze umieszczają po jednym Ścierwojadzie, Trutniu i Boomerze na tunelu wyjściowym znajdującym się na kafelku mapy 2A. Figurki Szarańczy następnie chowają się za osłonami (patrz strona 14).

W związku z tym, że na karcie Pomieszczenia 2A znajduje się opis zdolności związanej z ekwipunkiem, gracze zatrzymują ją w grze.

4. Gracze następnie losują nową kartę z talii Pomieszczeń 1. poziomu i odszukują odpowiadający jej kafelek (16A). Umieszczają kafelek mapy 16A w taki sposób, aby jego wejście stykało się z wyjściem przedstawionym na kafelku mapy 2A, a kafelek sąsiedował z krawędzią kafelka 2A.
5. Następnie gracze umieszczają figurki Szarańczy na tym kafelku, stawiając je na obu obszarach zawierających tunele wyjściowe (tak jak w etapie 3). Figurki Szarańczy automatycznie chowają się za osłonami, jeśli tylko mają taką możliwość.

Gracze kontynuują losowanie kart Pomieszczeń, dokładanie nowych kafelków mapy oraz rozstawianie figurek, dopóki nie wyczerpie się talia Pomieszczeń 1. poziomu. Wtedy biorą żeton drzwi i stawiają go na wyjściu z ostatniego kafelka mapy.



## PRZYGOTOWANIE GRY (RYSUNEK)



Powyższy rysunek przedstawia przygotowanie gry dla czterech osób podczas rozgrywania misji „Wyjście”. Należy zauważyć, że mapa stworzona przez graczy może wyglądać inaczej, ponieważ przygotowanie każdej rozgrywki następuje w sposób losowy.

1. Mapa
2. Żeton drzwi
3. Karta Pomieszczenia (zachowywana tylko w przypadku, gdy zawiera opis zdolności ekwipunku)
4. Stos znaczników obrażeń/upuszczonej broni
5. Niewykorzystywane figurki Szarańczy (w tym wypadku jedyną niewykorzystaną figurką jest jeden Ścierwojad)
6. Karty Wrogów

7. Arkusz pomocniczy misji
8. Talie Pomieszczeń poziomów 2. oraz 3.
9. Talia Broni
10. Talia AI
11. Talia Rozkazów
12. Pula żetonów amunicji i granatów
13. Figurki COG-ów (na polu początkowym)
14. Początkowe karty Broni pierwszego gracza (wraz z początkowymi żetonami amunicji i granatów)
15. Karta Postaci pierwszego gracza
16. Figurki Szarańczy (rozstawione na mapie)
17. Karty Rozkazów na ręce pierwszego gracza



## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z pewnej liczby rund, rozgrywanych do momentu aż graczom uda się zrealizować wszystkie cele misji lub wszyscy żołnierze COG będą się wykrwawiać (patrz „Zwycięstwo” na stronie 11).

Pierwszy gracz rozpoczyna grę jako AKTYWNY GRACZ (aktywnym graczem jest ten, który w danym momencie rozgrywa swoją turę). Podczas swojej tury aktywny gracz wykonuje poniższe fazy zgodnie z podaną kolejnością:

- 1. Faza leczenia:** Aktywny gracz losuje do dwóch kart Rozkazów **nie przekraczając** swojego limitu kart na ręce (normalnie wynoszącego **sześć** kart). Dokładny opis tej czynności znajduje się poniżej.
- 2. Faza rozkazów COG:** Aktywny gracz wybiera ze swojej ręki jedną kartę Rozkazu i odkłada ją na stos kart odrzuconych (odrzuca ją), w celu wykonania jednej z poniższych czynności:
  - Rozegrania akcji wydrukowanych na karcie.
  - Poruszenia się maksymalnie o **dwa** obszary.
  - Przeprowadzenia **jednego** ataku.

Podczas tej fazy gracz może również odrzucić dodatkowe karty ze swojej ręki, aby wykonać specjalne akcje, takie jak uzdrowienie żołnierza COG, aktywowanie ekwipunku oraz podniesienie upuszczonej broni. Dokładne informacje na ten temat znajdują się na stronie 10.

- 3. Faza aktywacji Szarańczy:** Aktywny gracz losuje wierzchnią kartę z talii AI Szarańczy i rozgrywa ją (patrz strona 10). Na ogół umożliwia to określonym figurkom Szarańczy na poruszenie się, przeprowadzenie ataku i/lub powoduje rozstawienie nowych figurek.

Po rozegraniu tej fazy gracz siedzący po lewej stronie aktywnego gracza zostaje nowym aktywnym graczem i rozgrywa swoją turę (rozpoczynając od fazy leczenia).

## SZCZEGÓŁOWY OPIS TURY GRACZA

W tym rozdziale znajdują się szczegółowe zasady opisujące każdą fazę tury gracza.

### 1. FAZA LECZENIA

Podczas tej fazy aktywny gracz może dobrać maksymalnie dwie karty Rozkazów. Gracz nigdy **nie może** przekroczyć swojego limitu kart na ręce (na ogół wynoszącego sześć kart).

Faza ta jest bardzo ważna, ponieważ poziom życia żołnierza COG jest równy liczbie kart, które kontrolujący go gracz ma na ręce. Jeśli gracz COG nie będzie miał na ręce żadnych kart w momencie kiedy jego figurka otrzyma obrażenia, należąca do niego figurka jest kładzona na boku, aby oznaczyć, że się **WYKRWAWIA** (patrz strona 21).

Po tym jak gracz dobierze ostatnią kartę z talii Rozkazów, w celu przygotowania nowej talii Rozkazów należy potasować stos kart odrzuconych.

*Przykład: Obecnie trwa faza leczenia w trakcie tury Dominica Santiago. W związku z tym, że ma on na ręce pięć kart Rozkazów, losuje tylko 1 kartę Rozkazu. Gdyby gracz kontrolował Marcusa Fenixa, wylosowałby 2 karty (ponieważ limit kart na ręce Marcusa wynosi 7). Następnie gracz przechodzi do fazy rozkazów COG.*

## OPIS KARTY ROZKAZU



- 1. Symbol zdolności reakcji:** Karty Rozkazów mogą być odrzucone jako reakcje na określone wydarzenia. Symbol ten informuje, czy dana karta może być wykorzystana do wykonania uniku, podążania albo warty. Pełne informacje na ten temat znajdują się na stronie 24.
- 2. Nazwa karty:** Nazwy służą rozróżnieniu kart Rozkazów. Nazwa karty nie wywiera żadnego efektu na grę.
- 3. Akcje:** Karty Rozkazów są na ogół zagrywane podczas fazy rozkazów COG, w celu rozegrania zdolności (akcji) wypunktowanych w tym miejscu. Jeśli gracz używa karty, może rozegrać dowolne (nawet wszystkie) z akcji przedstawionych w danym miejscu karty. Gracz musi w pełni rozegrać każdą wybraną akcją oraz wolno mu je wykonywać tylko w kolejności przedstawionej na karcie.
- 4. Ograniczenia dotyczące liczby graczy:** W narożniku niektórych kart znajduje się symbol „2+” oznaczający, że dane akcje są bardziej użyteczne podczas rozgrywek, w których udział biorą co najmniej 2 osoby. Jeżeli gracz wylosuje jedną z tych kart podczas rozgrywki jednoosobowej, może odłożyć ją do pudełka i na jej miejsce wylosować nową kartę Rozkazu. Patrz także „Rozgrywka jednoosobowa” na stronie 30.



## 2. FAZA ROZKAZÓW COG

Podczas tej fazy aktywny gracz musi zagrać z ręki 1 kartę Rozkazu i ją odrzucić w celu wykonania jednej z następujących czynności:

- 🔴 Rozegrać akcje (jedną lub kilka) przedstawione na karcie. Pierwszy punkt opisany na karcie Rozkazu musi być rozegrany przed drugim itd. Gracz nie musi rozgrywać wszystkich akcji wymienionych na karcie Rozkazu, jednak wszelkie rozgrywane akcje musi wykonać zgodnie z podaną kolejnością.
- 🔴 Poruszyć się maksymalnie o **dwa** obszary, ignorując wszystkie akcje opisane na karcie.
- 🔴 Przeprowadzić **jeden** atak, ignorując wszystkie akcje opisane na karcie.

Zagranie karty Rozkazu w tej fazie jest obowiązkowe.

**Uwaga:** Karty Rozkazów, które pozwalają aktywnemu graczowi na wybranie figurki COG-a na jego obszarze **mogą być** wykorzystane do wybrania jego własnej figurki.

### Akcje specjalne

Przed lub po rozegraniu każdej akcji opisanej na zagranej karcie Rozkazu, gracz może odrzucić ze swojej ręki kartę Rozkazu w celu wykonania jednej z poniższych akcji specjalnych:

- 🔴 Uzdrawienia wykrwawiającej się figurki COG-a znajdującej się na jego obszarze (patrz strona 21).
- 🔴 Podniesienia znacznika upuszczonej broni znajdującego się na jego obszarze (patrz strona 20).
- 🔴 Aktywowania ekwipunku znajdującego się na jego obszarze (jeżeli występuje tam symbol ekwipunku). Wówczas gracz postępuje zgodnie z opisem zdolności ekwipunku znajdującym się na karcie Pomieszczenia odpowiadającej danemu kafelkowi mapy.

Aktywny gracz może wykonać **każdą** z powyższych trzech akcji specjalnych tylko raz na turę, odrzucając jedną kartę **za każdą** wykonywaną akcją specjalną.

*Przykład: Podczas fazy rozkazów COG Dominic Santiago najpierw decyduje się odrzucić kartę Rozkazu ze swojej ręki, aby uzdrowić Marcusa Fenixa, który wykrwawia się na jego obszarze. Następnie zagrywa jedną kartę Rozkazu ze swojej ręki i wykonuje pierwszą akcję opisaną na niej (która pozwala mu poruszyć się o 2 obszary). Po poruszeniu swojej figurki o dwa obszary decyduje się odrzucić z ręki kolejną kartę Rozkazu w celu aktywowania ekwipunku znajdującego się na danym obszarze. W wyniku tego otrzymuje kilka żetonów amunicji. Na koniec wykonuje ostatnią akcję opisaną na zagranej karcie Rozkazu, która pozwala mu na przeprowadzenie ataku. Po zakończeniu ataku gracz przechodzi do fazy aktywacji Szarańczy.*

Gracze nie mogą wykonywać akcji specjalnych w trakcie rozgrywania akcji. Na przykład, jeżeli karta Rozkazu pozwala COG-owi poruszyć się o dwa obszary, gracz nie może poruszyć się o jeden obszar, uzdrowić innego COG-a, a następnie poruszyć się o kolejny obszar.

## 3. FAZA AKTYWACJI SZARAŃCZY

Aktywny gracz losuje wierzchnią kartę z talii AI Szarańczy i rozgrywa ją. Na większości z tych kart wyszczególniony jest warunek, oznaczający, że jeżeli określone czynniki są **spełnione**, figurki Szarańczy wykonują jakąś akcję. Jeśli warunek **nie jest spełniony**, figurki Szarańczy wykonują inną akcję.

Wiele kart AI Szarańczy pozwala figurkom Szarańczy na wykonanie ruchu (patrz strona 15) i/lub przeprowadzenie ataku (patrz strona 16).

Jeżeli na karcie AI występuje zwrot skierowany bezpośrednio do gracza („ty”, „ciebie”, „twoim”, „twoją” itp.), odnosi się on do **aktywnego gracza**. Inne karty odnoszą się do „najbliższego COG-a”, co oznacza figurkę COG-a, która znajduje się w najmniejszej odległości ruchu od **aktywowanej figurki Szarańczy**. Jeżeli aktywowanych jest kilka figurek Szarańczy, aktywny gracz wybiera, kolejność ich działania (patrz „Decyzje Szarańczy”, poniżej).

Po rozegraniu karty należy odłożyć ją odkrytą na stos znajdujący się obok talii AI Szarańczy.

**Ważne:** Wiele kart AI, w przypadku spełnienia określonych warunków, zmusza gracza do wylosowania nowej karty AI. Dzieje się tak na ogół, kiedy w grze nie są dostępne figurki określonego rodzaju.

## DECYZJE SZARAŃCZY

W związku z tym, że wszystkimi ruchami oraz atakami Szarańczy kierują karty AI, czasami może zdarzyć się, że dostępna jest więcej niż jedna prawidłowa akcja. Na przykład, karta AI może wskazać, że Truteń atakuje najbliższego COG-a, a dwaj żołnierze COG znajdują się w takiej samej odległości od niego. Za każdym razem, kiedy dojdzie do takiej sytuacji, aktywny gracz wybiera, który z dostępnych celów zostanie zaatakowany.

Te same zasady obowiązują w przypadku poruszania figurek Szarańczy. Aktywny gracz może wybrać, na które obszary wejdą figurki, jednak musi przy tym przestrzegać instrukcji zawartych na karcie AI.

Kiedy kilka figurek Szarańczy porusza się i/lub atakuje, aktywacja każdej figurki jest rozgrywana osobno (w kolejności wybranej przez aktywnego gracza). Figurki Szarańczy nie mogą atakować COG-ów, którzy się wykrwawiają.



Występujące w grze karty AI Szarańczy dzielą się na trzy główne rodzaje:

- ⊙ **Wydarzenie:** Karty te wywołują ogólne efekty, które nie są związane z żadnymi warunkami i zawsze rozgrywa się je w całości.
- ⊙ **Każdy/Każda:** Karty z tą cechą są rozgrywane **jeden raz dla każdej** występującej w grze **figurki** wskazanego rodzaju. Jeżeli na mapie znajduje się kilka figurek wskazanego rodzaju, aktywny gracz wybiera jedną z nich, rozgrywa efekt karty dla wybranej figurki, następnie wybiera następną (inną) figurkę wskazanego rodzaju i rozgrywa efekt karty. Powtarza ten proces dopóki nie zostaną aktywowane wszystkie figurki wskazanego rodzaju.  
*Na przykład, jeśli w grze znajdują się dwa Trutnie, jeden z nich może spełniać warunek związany z ograniczeniem, podczas gdy drugi będzie w stanie spełnić tylko warunek „W przeciwnym wypadku”. Patrz dokładny przykład na stronie 12.*
- ⊙ **Grupa:** Karty z tą cechą są rozgrywane **jeden raz** i często opisują warunki, które wpływają na status gry. Jeżeli kilka figurek jest w stanie się poruszyć i/lub zaatakować, aktywny gracz wykonuje czynność pojedynczo dla każdej z figurek, czyniąc to w wybranej przez siebie kolejności.

Po tym jak gracz rozegra ostatnią kartę z talii AI, należy potasować stos zużytych kart AI w celu przygotowania nowej talii AI.

## ZWYCIĘSTWO

W celu osiągnięcia zwycięstwa gracze muszą zrealizować wszystkie cele przedstawione na kartach Misji. Gracze rozpoczynają rozgrywkę z odkrytą kartą Misji 1 etapu i postępują zgodnie ze wszelkimi „zasadami specjalnymi” przedstawionymi z przodu karty.

Kiedy zostanie spełniony cel „**odwróć gdy**”, gracze odczytują fabularny opis znajdujący się po drugiej stronie karty oraz rozgrywiają wszelkie efekty. Jeżeli brzmią one „Następnie przejdź do kolejnego etapu”, karta jest odrzucana i rozgrywa się „zasady specjalne” opisane na następnej karcie Misji. Karta ta pozostaje w grze, dopóki cele na niej przedstawione nie zostaną zrealizowane.

Cel na ostatniej karcie Misji wyszczególnia co gracze muszą zrobić, aby osiągnąć zwycięstwo.

Gracze przegrywają, gdy **każda figurka COG-a będzie się wykrwawiać**.

## OPIS KARTY AI SZARAŃCZY



1. **Rodzaj karty:** Górna część karty wskazuje, czy dana karta jest „wydarzeniem”, czy też zawiera wskazówki dla „każdej” figurki wskazanego rodzaju czy „grupy” figurek Szarańczy wskazanego rodzaju, które należy wypełnić. Po prawej stronie słowa wskazującego rodzaj karty znajduje się nazwa rodzaju figurek Szarańczy, na które działa dana karta.
2. **Zdolność związana z ograniczeniem:** Ta zdolność jest rozgrywana jeżeli spełniony jest warunek wskazany na karcie.  
Na przykład, w przypadku przedstawionej powyżej karty nr 11, jeżeli na planszy znajduje się co najmniej jedna figurka Ścierwojada, wszystkie Ścierwojady poruszają

się i wykonują atak, jeśli mają taką możliwość. Jeżeli na mapie nie ma żadnych Ścierwojadów, na mapie rozstawia się nowe Ścierwojady, zgodnie z tym co jest opisane w przypadku zdolności „W przeciwnym wypadku”.

3. **Zdolność „W przeciwnym wypadku”:** Jeżeli nie można rozegrać zdolności związanej z ograniczeniem, wówczas gracz rozgrywa zdolność opisaną w tym miejscu. Zdolności „W przeciwnym wypadku” czasami zawierają listę warunków, pod którymi karta jest odrzucana bez żadnego efektu i na jej miejsce losuje się nową.
4. **Numer karty:** Ten unikalny numer jest wykorzystywany do zidentyfikowania różnych kart AI.



## PRZYKŁAD ROZEGRAMIA KARTY AI SZARAŃCZY



1. Po rozegraniu swojej karty Rozkazu aktywny gracz musi przeprowadzić swoją fazę aktywacji Szarańczy. Losuje wierzchnią kartę z talii AI Szarańczy.

Wyciągnął kartę AI nr 17. W grze nie ma żadnych Boomerów, dlatego odrzuca ją i losuje nową kartę AI (zgodnie z instrukcją „W przeciwnym wypadku”).

2. Losuje kartę AI nr 13. Karta ta wskazuje, że każdy Truteń mający w polu widzenia figurkę COG-a, atakuje najbliższego COG-a. Jeżeli Truteń nie ma nikogo w polu widzenia, porusza się o 3 obszary w stronę najbliższego COG-a.
3. Gracz rozpoczyna od aktywowania Trutnia znajdującego się najbardziej po lewej. W związku z tym, że nie ma on w swoim polu widzenia żadnych COG-ów (patrz strona 20), nie może przeprowadzić ataku i dlatego zamiast tego porusza się o trzy obszary w stronę najbliższego COG-a.

4. Po tym jak Truteń zakończy się poruszać, automatycznie wchodzi na pole osłony na swoim obszarze.

5. Następnie aktywny gracz aktywuje drugiego Trutnia. W polu widzenia tej figurki znajdują się dwie figurki COG-ów. Karta AI wskazuje, że Truteń powinien zaatakować najbliższego COG-a, jednak w związku z tym, że obie figurki COG-ów znajdują się w tej samej odległości, aktywny gracz jako cel ataku wybiera Marcusa Fenixa (który znajduje się za osłoną).

Po rozegraniu ataku wszystkie figurki Trutni były aktywowane. Aktywny gracz kończy swoją turę, a gracz po jego lewej zostaje nowym aktywnym graczem i rozpoczyna swoją turę.



# ZREALIZOWANIE CELU MISJI



1. Gracze obecnie znajdują się na pierwszym etapie talii Misji „Wyjście”. Cel na karcie Misji brzmi następująco: „Odwróć gdy: Wszystkie tunele wyjściowe zostaną zapieczętowane”.
2. Marcus Fenix właśnie wykorzystał Granat Bolo do zapieczętowania ostatniego tunelu wyjściowego znajdującego się na mapie.
3. W związku z tym, że aktywny gracz zrealizował cel opisany na karcie Misji, natychmiast odwraca daną kartę na drugą stronę i rozgrywa zdolność tam opisaną.

4. Karta powoduje rozstawienie na wyjściu z mapy 3 Boomerów, 3 Trutni oraz 2 Ścierwojadów. Aktywny gracz umieszcza te figurki na kafelku, a następnie porusza Trutnie i Ścierwojady zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie.
5. Gracze następnie przechodzą do kolejnego etapu misji, odrzucając kartę pierwszego etapu. Na wierzchu talii Misji znajduje się teraz karta drugiego etapu. Jeśli gracze zrealizują cel przedstawiony na tej karcie, odwrócą ją na drugą stronę i rozegrają zdolność na niej opisaną (która sprawia, że wygrywają grę). Marcus Fenix kontynuuje swoją turę.



## SZCZEGÓŁOWY OPIS ROZGRYWKI

Rozdział ten zawiera wyjaśnienia wszystkich zasad, które nie zostały dotychczas opisane. Pośród nich znajdują się zasady ruchu, rozstawiania figurek, atakowania oraz inne.

### RUCH COG-ÓW

Wiele kart Rozkazów umożliwia figurkom COG-ów poruszenie się o określoną liczbę obszarów. W celu poruszenia się o jeden obszar, gracz po prostu umieszcza swoją figurkę na dowolnym obszarze sąsiadującym z obszarem, na którym znajduje się obecnie. Obszary są uważane za sąsiadujące ze sobą, kiedy pomiędzy nimi znajduje się szara postrzępiona linia. Figurki nie mogą przechodzić przez ściany (ciągłe czarne linie) ani uniesienia (przerywane niebieskie linie – patrz strona 6). Patrz „Przykład ruchu COG-a” poniżej.

Figurki nie mogą poruszać się przez drzwi, jednak gracze mogą usunąć drzwi poprzez badanie (patrz strona 22). Figurki **nie mogą** zejść z mapy.

Figurki mogą poruszać się na i przez obszary, na których znajdują się inne figurki (także wrogie) bez potrzeby rozgrywania jakichkolwiek efektów.

### CHOWANIE SIĘ ZA OSŁONĄ

Na wielu obszarach na mapie znajdują się pola osłony (patrz rysunek „Opis kafelka mapy” na stronie 6). Po tym,

jak figurka COG-a zakończy swój ruch w danej turze, gracz może umieścić swoją figurkę na polu osłony na swoim obszarze. Chowanie się za osłoną jest darmowe i nie zmniejsza liczby obszarów, o które figurka może się poruszyć. Wychodzenie z osłony także jest darmowe i następuje na początku ruchu figurki.

Gracze powinni na ogół chować swoje figurki za osłonami za każdym razem, kiedy mają taką możliwość, gdyż dzięki temu otrzymują premię do obrony (+1 lub +2 kości obrony – patrz rysunek na stronie 15). Figurka **nie otrzymuje** tej premii, jeśli atakujący znajduje się na tym samym obszarze. Osłona zapewnia taką samą premię do obrony zarówno figurkom Szarańczy jak i COG-ów.

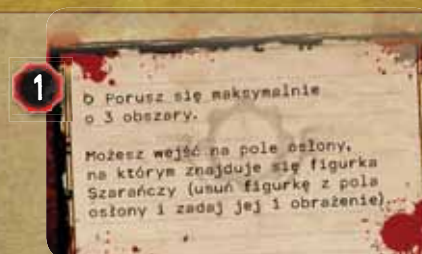
Na większości kart Wrogów znajduje się symbol „Kryć się”. Oznacza on, że figurki danego rodzaju, po poruszeniu się lub rozstawieniu, **automatycznie chowają się za osłonami** na swoim obszarze (nawet jeżeli były rozstawione podczas przygotowania gry).

**Na każdym polu osłony może znajdować się tylko jedna figurka** – jeżeli na polu już znajduje się jakaś figurka, kolejna nie może wejść na dane pole.

Znajdowanie się na polu osłony nie ogranicza graczowi możliwości wykonywania akcji specjalnych (takich jak aktywowanie ekwipunku).

Figurki mogą wejść na pole osłony jedynie podczas poruszania się lub rozstawiania. Na przykład, jeśli figurka znajdująca się na polu osłony zostanie zabita, inne figurki znajdujące się na danym obszarze **nie mogą** natychmiast poruszyć się na dane pole osłony.

## PRZYKŁAD RUCHU COG-A





## RUCH SZARAŃCZY

Figurki Szarańczy są na ogół poruszane przez karty AI. Aktywny gracz porusza nimi zgodnie z instrukcjami zawartymi na karcie AI. Figurki Szarańczy zawsze poruszają się wybierając najkrótszą drogę do celu i czynią to zgodnie z tymi samymi zasadami, które obowiązują podczas ruchu COG-ów.

Po wykonaniu ruchu figurką Szarańczy aktywny gracz musi przesunąć ją na wolne pole osłony na jej obszarze (pod warunkiem, że na karcie Wroga znajduje się symbol KRYĆ SIĘ - patrz strona 16). Jeśli dostępnych jest kilka takich pól, gracz musi umieścić figurkę Szarańczy na polu osłony, które zapewnia najlepszą premię do obrony w przypadku, gdyby dana figurka została zaatakowana przez najbliższą figurkę COG-a (ignorując przy tym wszystkich COG-ów znajdujących się na jej obszarze).

Figurki mogą poruszać się na i przez obszary, na których znajdują się inne figurki (także wrogie) bez potrzeby rozgrywania jakichkolwiek efektów.

## PREMIA DO OBRONY ZA OSŁONĘ

Broniące się figurki, znajdujące się na polu osłony, otrzymują premię, której wielkość jest uzależniona od tego, po której stronie osłony znajduje się atakująca figurka. Sprawdza się to poprzez wyznaczenie granicy (przedstawionej poniżej jako czerwona linia), która przebiega przez środek białej strzałki osłony (🔍).

Jeśli atakujący musi wyznaczyć linię pola widzenia (patrz strona 21), która przebiega przez tę granicę, uznaje się, że broniący jest W CAŁOŚCI ukryty za daną osłoną i rzuca dwiema dodatkowymi kośćmi obrony (które umożliwiają uniknięcie otrzymania obrażeń - patrz strona 16).

Jeśli atakujący może wyznaczyć linię pola widzenia, która nie przebiega przez tę granicę, uznaje się, że broniący jest CZĘŚCIOWO ukryty za daną osłoną i rzuca jedną dodatkową kością obrony.

Jeśli atakujący znajduje się na tym samym obszarze co obrońca, obrońca nie otrzymuje żadnych dodatkowych kości obrony z tytułu osłony.

Jeśli pole osłony obrońcy ma kilka strzałek osłony, gracz używa strzałki, która zapewnia najlepszą osłonę.



## ROZSTAWIANIE SZARAŃCZY

Niektóre karty AI Szarańczy instruuja gracza, aby ROZSTAWIŁ określoną liczbę figurek danego typu na obszarach zawierających tunele wyjściowe. Podczas rozstawiania gracz po prostu bierze jedną figurkę odpowiedniego typu, która nie znajduje się w danym momencie na mapie i umieszcza ją na wskazanym obszarze. Jeżeli na karcie Wroga odpowiadającej figurce znajduje się zdolność KRYĆ SIĘ, figurka jest umieszczana na wolnym polu osłony znajdującym się na danym obszarze (patrz „Opis karty Wroga” na stronie 16).

Jeżeli naraz ma zostać rozstawionych kilka figurek Szarańczy, aktywny gracz wybiera kolejność, w której są one rozstawiane.

Jeżeli nie ma wystarczającej liczby figurek Szarańczy wskazanego typu, gracze muszą rozstawić figurkę najsilniejszego dostępnego typu (jeśli nie mogą rozmieścić figurki typu „C”, zamiast niej rozmieszczają figurkę typu „B”, a jak ta nie będzie dostępna, figurkę typu „A”). Jeżeli wszystkie figurki typów „A”, „B” oraz „C” znajdują się w grze, nie rozstawia się żadnych figurek Szarańczy.

Szarańcza jest także rozstawiana na tunelach wyjściowych podczas przygotowania gry oraz badania mapy (patrz strona 22).

Figurki Szarańczy są czasami rozmieszczane na WYJŚCIU z MAPY. Oznacza to, że umieszcza się je na obszarze wyjściowym, na którym znajduje się żeton drzwi.

## IDENTYFIKACJA SZARAŃCZY



Każda karta przygotowania misji wskazuje do trzech rodzajów figurek Szarańczy, które są wykorzystywane podczas danej misji. Karta wskazuje, że w tej misji występują figurki Szarańczy typów „A”, „B” oraz „C”. Podczas przygotowania gry odpowiednie karty Wrogów są umieszczane na arkuszu pomocniczym misji, aby o tym przypominać.

Za każdym razem, kiedy karta odnosi się do Szarańczy typu „A”, „B” lub „C”, gracze po prostu sprawdzają na arkuszu pomocniczym misji o jaką figurkę chodzi.

Na powyższym przykładzie: jeśli karta AI powoduje rozstawienie 1 figurki Szarańczy typu „A”, gracze musieliby rozstawić 1 Ścierwojada, umieszczając go na tunelu wyjściowym.



## OPIS KARTY WROGA



- Nazwa:** Nazwa służy do zidentyfikowania rodzaju figurki. Nazwa odpowiada nazwie na wszystkich czterech kartach AI.
- Wartość obrony:** Wartość ta wyznacza podstawową liczbę kości obrony, którymi figurka danego rodzaju rzuca podczas obrony.
- Wartość zdrowia:** Wartość ta wskazuje liczbę obrażeń, które muszą zostać zadane w celu zabicia zdrowej figurki danego rodzaju.
- Zdolność aktywowana:** Zdolność ta jest wykorzystywana za każdym razem, kiedy figurka Szarańczy danego rodzaju wyrzuci podczas ataku symbol Omenu (☛).
- Stała zdolność:** : Zdolność ta jest zawsze aktywna i zawiera w sobie korzyści lub ograniczenia, których musi przestrzegać figurka danego rodzaju.
- Symbol odporności na piłę łańcuchową:** Obecność tego symbolu oznacza, że dana figurka jest tak wielka lub tak mocno opancerzona, że jest odporna na stałą zdolność Lancera.
- Wartość ataku:** Wartość ta wskazuje podstawową liczbę kości ataku, którymi figurka danego rodzaju rzuca podczas ataku.



- Symbol osłony (Kryć się):** Obecność tego symbolu informuje czy figurka danego rodzaju poruszy się na pole osłony po wykonaniu ruchu lub rozstawieniu (patrz strona 14).

## PRZEPROWADZANIE ATAKU

Wiele kart Rozkazów oraz kart AI Szarańczy umożliwiają zaatakowanie wrogiej figurki. Podczas rozgrywania ataku należy wykonać poniższe czynności:

- Wybór obroncy:** Atakujący wskazuje, którą figurkę atakuje. Figurka **może być zaatakowana** tylko wtedy, kiedy znajduje się w POLU WIDZENIA (patrz strona 20). Jeżeli atakującym jest figurka Szarańczy, aktywny gracz wybiera obrońcę (przestrzegając instrukcji zawartych na karcie AI oraz wszelkich specjalnych zasad zawartych na karcie Wroga).
- Ustalenie liczby kości ataku:** Atakujący gracz COG wybiera jedną ze swoich kart Broni i bierze czarne kości ataku w ilości odpowiadającej wartości ataku swojej broni (wybierając atak NORMALNY albo NATARCIE – patrz strona 17). Jeżeli atakującym jest figurka Szarańczy, należy użyć kości ataku w liczbie wskazanej na karcie Wroga.
- Ustalenie liczby kości obrony:** Z puli należy wziąć czerwone kości obrony w ilości odpowiadającej wartości obrony obrońcy (wartość ta znajduje się w lewym dolnym rogu karty Postaci COG albo karty Wroga). W poniższych przypadkach należy dodać do nich dodatkowe kości:
  - +1 czerwoną kość obrony, jeśli obrońca znajduje się na **polu osłony**, a atakujący nie znajduje się na tym samym obszarze (+2 kości, jeśli broniący się jest w pełnej osłonie – patrz strona 15).
  - +1 czerwoną kość obrony za każdy obszar znajdujący się poza zasięgiem (zgodnie z informacją na wybranej karcie Broni – patrz strona 17). Większość ataków Szarańczy ma nieograniczony zasięg, chyba, że na karcie AI Szarańczy zaznaczono inaczej.
- Rzut kośćmi:** Aktywny gracz rzuca wszystkimi kośćmi ataku oraz kośćmi obrony. Następnie rozgrywa zdolności aktywowane (wydrukowane na karcie Broni atakującego lub na karcie Wroga) za każdy wyrzucony Omen (☛) (patrz „Specjalne zdolności broni” na stronie 17).

Jeżeli w rozgrywce bierze udział więcej niż jeden gracz, broniący się gracz COG może zdecydować się sam rzucić swoimi kośćmi obrony, podczas gdy aktywny gracz w tym samym momencie rzuca kośćmi ataku.

- Zadanie obrażeń:** Należy zsumować liczbę symboli obrażeń (✱) wyrzuconych na czarnych kościach oraz liczbę tarcz (⊕) wyrzuconych na czerwonych kościach. Wszelkie wyrzucone Omene (☛) **nie są** liczone jako obrażenia (chyba że, aktywowana zdolność jest taką, która zadaje obrażenia – patrz przykład na stronie 18).

Jeżeli wyrzucono więcej obrażeń niż tarcz, obrońca otrzymuje obrażenia równe różnicy wartości (patrz „Zadawanie obrażeń” na stronie 19).

Po rozegraniu ostatniej czynności atak dobiega końca, niezależnie od tego czy obrońca został zabity czy też nie.



## AMUNICJA

Żetony amunicji oznaczają pełne magazynki amunicji. Większość broni może na ogół strzelać bez potrzeby zużycia całego magazynku. Przy pomocy broni można przeprowadzić także NATARCIE, które wymaga od gracza odrzucenia żetonu amunicji. Natarcie jest potężniejszym rodzajem ataku, jednak szybciej zużywa amunicję. Niektóre z broni (takie jak Boomshot czy Łuk Torque) mogą być wykorzystywane tylko do przeprowadzenia natarcia.

Na każdej karcie broni, pod rysunkiem danej broni, znajdują się dwie wartości ataku. Wartość po lewej (przed ukośnikiem) oznacza liczbę czarnych kości ataku, które są wykorzystywane podczas normalnego ataku. Wartość po prawej (zaraz za ukośnikiem, obok symbolu amunicji) oznacza liczbę czarnych kości ataku, którymi wykonuje się rzut podczas natarcia. Bronie, dla których wartość normalnego ataku wynosi zero, mogą być wykorzystywane tylko do przeprowadzania ataków w postaci natarcia.

Karta Broni, na której nie znajdują się żadne żetony amunicji, **nie może być wykorzystywana do przeprowadzenia ataku** – niezależnie od tego czy gracz chciałby zaatakować normalnie czy też przeprowadzić natarcie (chyba, że treść zdolności opisanej na karcie Broni stanowi inaczej). Dodatkowe żetony amunicji mogą być zdobywane przy pomocy niektórych kart Rozkazów, ekwipunku (patrz „Akcje specjalne” na stronie 10) oraz upuszczonych broni (patrz strona 20).

Każdy gracz może posiadać maksymalnie **cztery bronie** (patrz strona 20), a na każdej broni może znajdować się dowolna liczba żetonów amunicji.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI BRONI

Na kartach Broni występują dwa rodzaje zdolności: ZDOLNOŚCI STAŁE oraz ZDOLNOŚCI AKTYWOWANE.

Zdolności stałe są zapisane kursywą i działają zawsze. Zapewniają one specjalne zdolności – np. zdolność Lancera do przeprowadzenia specjalnego ataku; albo ograniczenia, takie jak ograniczony zasięg Strzelby Gnasher.

Zdolności aktywowane to specjalne premie, które mogą być wykorzystywane tylko w momencie wyrzucenia na kości Omenu (☹). Na przykład, podczas przeprowadzania ataku przy pomocy Boomshota, wszystkie pozostałe figurki, które znajdują się na obszarze z celem ataku, otrzymują po 1 obrażeniu za każdy wyrzucony Omen. Zdolności aktywowane mogą być wykorzystywane jeden raz za każdy wyrzucony Omen, chyba, że zaznaczono inaczej (patrz „Przykład przeprowadzania ataku” na stronie 18).

Jeżeli zdolność aktywowana zadaje obrażenia celowi, są one dodawane do obrażeń wyrzuconych na kościach



## OPIS KARTY BRONI



1. **Nazwa:** Nazwa jest wykorzystywana do zidentyfikowania broni.
2. **Wartość normalnego ataku:** Wartość ta wyznacza liczbę kości ataku, którymi wykonuje się rzut bez potrzeby zużywania żetonu amunicji podczas ataku przeprowadzanego przy pomocy danej broni.
3. **Wartość ataku natarcia:** Wartość ta wyznacza liczbę kości ataku, którymi wykonuje się rzut podczas przeprowadzania ataku natarcia przy pomocy danej broni (atak ten zużywa żeton amunicji).
4. **Zasięg:** Wartość ta oznacza maksymalną liczbę obszarów, o które może być oddalona broniąca się figurka, aby można było ją zaatakować bez zapewniania obrońcy dodatkowych kości obrony.
5. **Stała zdolność:** Zdolność ta jest zawsze aktywna i zawiera w sobie ograniczenia lub korzyści, które zawsze musi przestrzegać postać niosąca daną broń.
6. **Zdolność aktywowana:** Zdolność ta zaczyna działać za każdym razem, kiedy podczas ataku gracz używający danej broni wyrzuci Omen (☹).

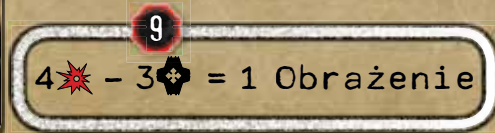
ataku (i mogą być anulowane przez tarcze wyrzucone na kościach obrony).

Dopóki gracz posiada kartę Broni, musi zawsze przestrzegać opisanej na niej stałej zdolności. Czasami ogranicza ona ruch gracza lub jego zdolności ataku.

W dowolnym momencie gracz może odrzucić jedną ze swoich kart Broni (usuwając ją z gry i odkładając do pudełka). Gracze nie mogą przekazywać sobie kart Broni.



# PRZYKŁAD PRZEPROWADZANIA ATAKU



1. Aktywny gracz właśnie zakończył ruch i zdecydował, że nie wchodzi na pole osłony. Druga akcja zawarta na jego karcie Rozkazu umożliwi mu przeprowadzenie jednego ataku.
2. Gracz decyduje, że celem jego ataku będzie figurka Trutnia.
3. Gracz decyduje, że podczas tego ataku będzie używał Karabinu Szturmowego Lancer. Odrzuca jeden żeton amunicji z tej broni, aby przeprowadzić natarcie. Pozwala mu to na wykonanie rzutu czterema czarnymi kośćmi ataku, zgodnie z tym co przedstawiono na karcie Broni.
4. Wyznacza liczbę kości obrony Trutnia, sprawdzając ją najpierw na karcie Wroga „Truteń”. Wynosi ona „1”.
5. Do tej wartości dodaje jedną kość obrony, ponieważ Truteń jest częściowo ukryty za osłoną (znajduje się na polu osłony, jednak nie jest za granicą „pełnej osłony”).
6. Do nich dodaje następną kość obrony, ponieważ jego wróg znajduje się w odległości trzech obszarów od niego, a zasięg jego broni wynosi „2” (co łącznie daje trzy kości obrony).
7. Wykonuje rzut czterema kośćmi ataku oraz trzema kośćmi obrony. Wyrzuca jeden Omen, trzy obrażenia oraz trzy tarcze.
8. Symbol Omenu aktywuje zdolność jego broni, która pozwala na zadanie +1 obrażenia.
9. Od całkowitej liczby wyrzuconych obrażeń (4) odejmuje całkowitą liczbę wyrzuconych tarcz (3). W związku z tym, że wyrzucił więcej obrażeń, Truteń otrzymuje obrażenia równe różnicy (1 obrażenie).
10. Truteń nie był wcześniej zraniony, a jego wartość zdrowia wynosi „3” (zgodnie z tym, co wydrukowano na karcie Wroga).
11. W związku z tym, że jedno obrażenie to mniej, niż wynosi wartość życia Trutnia, pod figurką Trutnia umieszcza się znacznik obrażenia.

## WAŻNA UWAGA

W związku z tym, że wszystkie znaczki obrażeń Trutni symbolizują 1 punkt życia, przedstawiona za ich pomocą obecna wartość zdrowia Trutnia **nie zawsze** odzwierciedla dokładną liczbę obrażeń, które zostały mu zadane.



## GRANATY BOLO

Granaty Bolo są bronią, w przypadku której obowiązują kilka specjalnych zasad.

W celu przeprowadzenia ataku przy pomocy Granatu Bolo, gracz musi odrzucić jeden ze swoich żetonów granatu. Granaty Bolo nigdy nie zużywają żetonów amunicji (ani nie czerpią korzyści z kart Rozkazów, które wymagają żetonów amunicji).

Podczas przeprowadzania ataku przy pomocy Granatu Bolo, gracz atakuje **obszar** zamiast pojedynczej figurki. Atakujący rzuca jeden raz swoimi kośćmi ataku, a efekt rzutu działa na wszystkie figurki znajdujące się na danym obszarze, zgodnie z tym co opisano poniżej.

Po wykonaniu rzutu kośćmi ataku, każda figurka na zaatakowanym obszarze osobno rzuca kośćmi obrony, a następnie otrzymuje obrażenia. Dotyczy to także wszystkich figurek COG-ów znajdujących się na obszarze. Ostona **nie** zapewnia dodatkowych kości obrony przeciwko Granatom Bolo, ale przed rzutem kośćmi ataku można wykorzystać zdolność reakcji UNIK (patrz strona 24).

Granaty **nie mogą** być wykorzystywane przeciwko celom znajdującym się poza maksymalnym zasięgiem wynoszącym 2 ani nie mogą być wykorzystywane w przypadku WARTY (patrz strona 24).

### Pieczętowanie tuneli wyjściowych

Aktywowana zdolność opisana na karcie Broni Granatów Bolo zapewnia możliwość ZAPIECZĘTOWANIA tuneli wyjściowych. Kiedy tak się stanie, gracz po prostu umieszcza żeton zapieczętowania na wierzchu tunelu wyjściowego, wydrukowanego na kafelku mapy. Jeżeli tunel wyjściowy nie jest wydrukowany na mapie, należy zdjąć z mapy żeton, który go symbolizuje.



Od tego momentu uważa się, że na danym obszarze nie znajduje się już tunel wyjściowy. Kiedy figurki Szarańczy są roztawiane na najbliższym tunelu wyjściowym, ignoruje się zapieczętowane tunele, a Szarańcza jest roztawiana na kolejnym najbliższym tunelu wyjściowym.

## ZADAWANIE OBRAZEŃ

### Zadawanie obrażeń figurkom Szarańczy

Każda figurka Szarańczy może występować w dwóch stanach: jako ZDROWA (pod jej podstawką nie znajduje się żaden znacznik obrażenia) albo RANNA (pod jej podstawką znajduje się jeden znacznik obrażenia).

Figurka Szarańczy zostaje zraniona, kiedy liczba otrzymanych przez nią obrażeń jest niższa niż jej obecna wartość zdrowia (zgodnie z tym co oznaczono na karcie Wroga). Pod jej podstawką należy umieścić znacznik obrażenia (z Szarańczą tego samego rodzaju). Wartość na

znaczniku oznacza obecną wartość zdrowia danej figurki Szarańczy.

Figurka Szarańczy zostaje zabita, kiedy liczba otrzymanych przez nią obrażeń jest równa lub wyższa od jej obecnej wartości zdrowia (zgodnie z tym co oznaczono na jej karcie Wroga albo na jej znaczniku obrażeń). Figurkę należy usunąć z mapy, a na obszarze, na którym się znajdowała umieścić znacznik upuszczonej broni. Jest to czynione poprzez odwrócenie na drugą stronę jej znacznika obrażeń albo, jeśli nie została wcześniej zraniona, wylosowanie nowego znacznika ze stosu niewykorzystanych znaczników obrażeń odpowiedniego rodzaju. Znacznik ten jest odrzucany albo staje się znacznikiem upuszczonej broni, zgodnie z tym co opisano na stronie 20.

Niektóre figurki Szarańczy nie mają odpowiadających im znaczników obrażeń (np. Tickery), ponieważ ich wartość życia wynosi 1. Pierwsze obrażenie zabija figurkę danego rodzaju, a figurki te nigdy nie upuszczają żadnej broni.

Jeśli zraniona figurka Szarańczy otrzymuje obrażenia, w liczbie **mniejszej niż jej wartość zdrowia** przedstawiona na jej znaczniku obrażeń, wówczas nie zostaje zabita (ani zraniona po raz drugi). Po prostu zatrzymuje swój znacznik obrażeń, dopóki nie otrzyma obrażeń w liczbie wystarczającej na jej zabicie.

## ZADAWANIE OBRAZEŃ BERSERKERCE



Znacznik obrażeń Berserkerki ma dwie różne wartości zdrowia. Kiedy Berserkerka otrzyma obrażenia po raz pierwszy (ale nie zostanie zabita), pod jej podstawką umieszcza się znacznik, kładąc go wyższą wartością do góry (5). Kiedy Berserkerka otrzyma obrażenia po raz kolejny (ale nie zostanie zabita), znacznik jest odwracany na drugą stronę, aby była widoczna niższa wartość (3). Berserkerka nigdy nie upuszcza żadnej broni.

Jeżeli otrzyma ona mniej niż 3 obrażenia, w momencie kiedy jest mocno zraniona, nie wywiera to na niej żadnego efektu.

Zgodnie z treścią stałej zdolności opisanej na jej karcie Wroga, zdrowa Berserkerka może być zraniona lub zabita tylko wtedy, gdy zostanie zaatakowana przy pomocy karty Broni Młot Świtu.



## ZNACZNIKI UPUSZCZONEJ BRONI





Odrzuć

Upuszczona broń

Kiedy figurka Szarańczy zostaje zabita, jej znacznik obrażenia jest odwracany na drugą stronę i staje się znacznikiem upuszczonej broni. Jeśli po drugiej stronie znacznika znajduje się czerwony „X”, znacznik należy odrzucić, kładąc go (stroną z „X” do góry) obok stosu niewykorzystanych znaczników obrażeń. Kiedy stos znaczników obrażeń ulegnie wyczerpaniu, stos odrzuconych znaczników należy odwrócić na stronę z wartością życia i wymieszać, w celu przygotowania nowego stosu znaczników obrażeń.

Kiedy figurka COG-a znajduje się na tym samym polu, co znacznik obrażenia przedstawiający upuszczoną broń, COG może podnieść ten znacznik zaraz przed, lub tuż po wykonaniu akcji opisanej na jego karcie Rozkazu. W tym celu po prostu odrzuca jedną kartę Rozkazu ze swojej ręki, odrzuca znacznik (stroną z bronią do góry), kładąc go obok stosu niewykorzystanych znaczników broni, i wykonuje jedną z poniższych czynności:

 **Podniesienie broni:** Gracz przeszukuje talię kart Specjalnych broni w celu odnalezienia broni przedstawionej na znaczniku. Następnie kładzie tę kartę obok swoich pozostałych broni i umieszcza na niej **dwa** żetony amunicji. Jeżeli w grze nie ma więcej dostępnych kart danego rodzaju, gracz zamiast niej losuje kartę z wierzchu talii Losowej broni.

 **Podniesienie amunicji:** Jeśli gracz posiada już kartę Broni, która pasuje do danego znacznika, zamiast tego otrzymuje **dwa** żetony amunicji dla danej broni. Zasada ta obowiązuje za każdym razem, kiedy postać miałaby otrzymać drugą kartę Broni takiego samego rodzaju jaki już posiada.

**Ważne ograniczenie dotyczące broni:** Każdy gracz jest ograniczony do posiadania jednej karty Granatu Bolo oraz trzech innych kart Broni.

Gracze mogą w dowolnym momencie dobrowolnie odrzucić Karty Broni (za wyjątkiem karty Granatów Bolo). Odrzucone karty Broni są odkładane do pudełka.

Niektóre zdolności używają określenia „Zadaj po 1 obrażeniu każdej figurce na danym obszarze”. W takim wypadku każdy COG znajdujący się na danym obszarze otrzymuje 1 obrażenie (musi odrzucić 1 kartę Rozkazu), a każda figurka Szarańczy znajdująca się na danym obszarze, otrzymuje 1 obrażenie.

Jeśli figurka Szarańczy zostaje uleczona, znajdujący się pod nią znacznik obrażeń należy odrzucić na stos niewykorzystanych znaczników obrażeń.

**Przypomnienie:** Wartość zdrowia przedstawiona na znacznikach obrażeń **nie musi** dokładnie odzwierciedlać liczby obrażeń zadanych dotychczas figurce (patrz „Ważna uwaga” na stronie 18).

### Zadawanie obrażeń figurkom COG-ów

Kiedy gracz COG otrzymuje obrażenia, za każde otrzymane obrażenie musi odrzucić z ręki jedną, **wybraną przez siebie**, kartę Rozkazu. Oznacza to, że karty na ręce gracza nie tylko zapewniają akcje, które dany gracz może wykonać, ale także wyznaczają jego WARTOŚĆ ZDROWIA.

Jeżeli gracz otrzymuje obrażenia, ale nie może odrzucić karty Rozkazu, wówczas uważa się, że dany gracz się **WYKRWAWIA** (patrz strona 21). Gracz może nie mieć na ręce żadnych kart i nie wykrawiać się, dopóki nie otrzyma jeszcze jednego obrażenia.

### POLE WIDZENIA (PW) I ZASIĘG

Figurki Szarańczy i COG-ów mogą **atakować tylko wrogów, do których są w stanie wyznaczyć linię** POLA WIDZENIA (PW). Figurki mają się nawzajem w swoim PW (polu widzenia), jeśli gracz jest w stanie wyznaczyć prostą linię przebiegającą od obszaru pierwszej figurki do obszaru drugiej figurki, bez przechodzenia przez czarną ścianę. W celu dokładnego wyznaczenia PW, gracze mogą korzystać z linijki pola widzenia.

Jeśli figurka **nie** znajduje się na polu ostony, w odniesieniu do wyznaczania PW uznaje się, że znajduje się ona w dowolnym miejscu na danym obszarze. Oznacza to, że dwie figurki, które nie znajdują się na polu ostony, mają się w polu widzenia, jeśli od **dowolnej części** pierwszego obszaru, do dowolnej części drugiego obszaru, da się wyznaczyć linię **nie przechodzącą przez ścianę**.

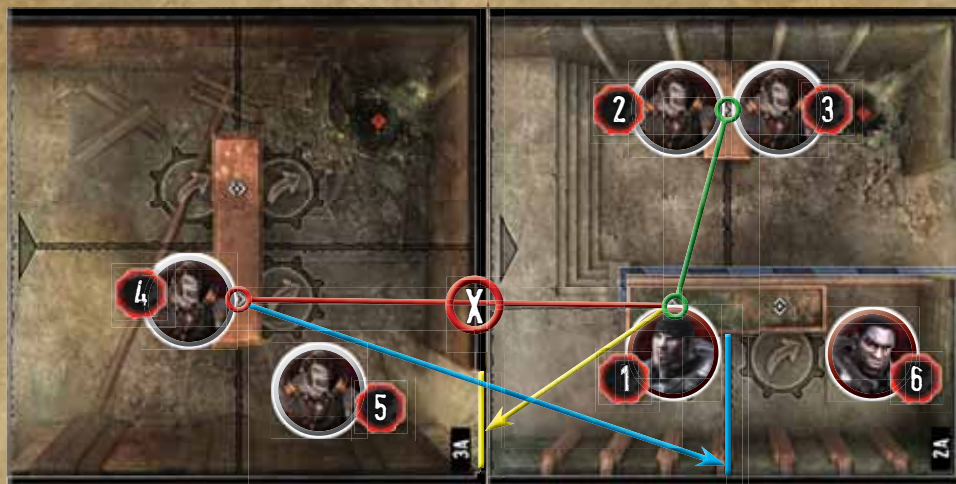


Jeżeli atakująca lub broniąca się figurka znajduje się na polu ostony, linia PW musi być wyznaczona od **co najmniej jednej** ze strzałek tego pola ostony (przedstawionej na rysunku po prawej) do obszaru drugiej figurki lub jej strzałki pola ostony.

Ostona nie blokuje PW, jednak może zapewniać premię do obrony, jeśli obrońca znajduje się na polu ostony (patrz strona 15) oraz ograniczać możliwość wyznaczenia pola widzenia (patrz „Przykład pola widzenia” na stronie 21).



## PRZYKŁAD POLA WIDZENIA



1. Na powyższym przykładzie Marcus Fenix sprawdza, które figurki Szarańczy może zaatakować.
2. Wyznacza linię pola widzenia ze swojego pola osłony na pole osłony, na którym znajduje się Truteń nr 2. Marcus ma go w polu widzenia, a figurka wroga otrzymałaby premię za częściową osłonę, gdyby została zaatakowana (patrz strona 15).
3. W swojej linii pola widzenia Marcus ma także Trutnia nr 3, który otrzymałby premię za pełną osłonę, gdyby został zaatakowany.
4. Marcus nie ma w swoim polu widzenia Trutnia nr 4, ponieważ na drodze znajduje się ściana (czerwona linia).
5. Marcus jest w stanie wyznaczyć linię pola widzenia (żółta linia) do Trutnia nr 5, ponieważ nie znajduje się on na polu osłony i linia jest wyznaczana do dowolnej z krawędzi jego obszaru.
6. Gdyby atak przeprowadzał Augustus Cole, to mógłby zaatakować wszystkie cztery Trutnie. Jest on w stanie zobaczyć nawet Trutnia nr 4, ponieważ jest w stanie wyznaczyć linię biegnącą od krawędzi swojego obszaru do pola osłony tego Trutnia, bez przechodzenia przez ściany (niebieska linia).

### Mierzenie zasięgu

Zasięg jest wyznaczany poprzez podliczenie liczby obszarów, o które figurka musiałaby się poruszyć, aby przesunąć się ze swojego obecnego obszaru na obszar, na którym znajduje się cel. Podczas wyznaczania zasięgu i PW granice uniesień terenu są traktowane jak normalne granice ruchu. Na przykład, dwie figurki na tym samym obszarze znajdują się w zasięgu 0 względem siebie. Na podobnej zasadzie, dwie figurki znajdujące się na sąsiednich obszarach znajdują się w zasięgu 1 względem siebie.

Kiedy figurka COG-a atakuje figurkę Szarańczy, która znajduje się poza maksymalnym zasięgiem COG-a (wskazany na karcie Broni), obrońca otrzymuje 1 dodatkową kość obrony **za każdy** obszar powyżej zasięgu.

*Przykład: Marcus Fenix atakuje przy pomocy swojego Lancera (zasięg 2) Trutnia, oddalonego o 5 obszarów. Truteń rzuca 3 dodatkowymi kośćmi obrony (poza 1 kością obrony wskazaną na jego karcie Wroga). Należy pamiętać, że atak następuje tylko wówczas, kiedy obie figurki mają się w PW (patrz poprzednia strona).*

### WYKRWAWIANIE SIĘ

Jeśli gracz nie ma na ręce żadnych kart Rozkazów, a jego figurka otrzymuje kolejne obrażenie, dana figurka zaczyna się wykrwawiać. W celu oznaczenia tego, figurkę kładzie się na boku, zdejmując ją z pola osłony. Na początku swojej tury może się ona poruszyć (czotgać) maksymalnie o jeden obszar, ale musi pominąć swoje fazy leczenia oraz rozkazów COG. Gracz musi później rozegrać normalnie swoją fazę aktywacji Szarańczy (niezależnie od tego czy się czotgał, czy też nie).

Jeśli wszystkie figurki COG-ów się wykrwawiają, misja kończy się niepowodzeniem i wszyscy przegrywają.

Karty AI ignorują wykrwawiających się COG-ów. Szarańcza nie może atakować wykrwawiających się figurek. Wykrwawiający się aktywny gracz nadal dokonuje wszystkich wyborów przedstawionych na karcie, a jeśli karta AI zawiera bezpośredni zwrot do gracza (np. „ty”, „twój” itp.), to jej celem zamiast niego jest dowolny inny COG, który się nie wykrwawia, wybrany przez aktywnego gracza.

**Ważne:** Gracz nie może dobrać żadnych kart Rozkazów, **niezależnie od powodu**, jeśli jego figurka się wykrwawia.



## UZDRAWIANIE COG-A

COG może uzdrowić wykrwawiającą się figurkę znajdującą się na tym samym obszarze przed albo po wykonaniu akcji. W tym celu po prostu odrzuca ze swojej ręki jedną, wybraną przez siebie kartę Rozkazu i stawia figurkę pionowo.

Stojąca obecnie figurka już się nie wykrwawia. W swojej turze jest w stanie się leczyć, rozgrywać rozkazy oraz znów może być celem ataków Szarańczy. Do czasu swojej kolejnej fazy leczenia będzie miała **zero kart Rozkazów**, chyba że karta lub zdolność pozwolą jej na dobranie kart Rozkazów.

## BADANIE MAPY

Na początku rozgrywki przygotowuje się pierwszy poziom mapy (patrz przykład na stronie 7).

Niektóre misje rozgrywają się na kilku poziomach mapy, które są od siebie oddzielone drzwiami. Gracz COG może, **w dowolnym momencie** swojej fazy rozkazów, zbadać odblokowane drzwi na swoim obszarze. Nie wymaga to wykonywania żadnych dodatkowych ruchów ani zużywania kart Rozkazów.

W tym celu gracz zdejmuje z mapy żeton drzwi i przygotowuje nowy poziom mapy, wykonując poniższe czynności zgodnie z podaną kolejnością:

1. **Wylosowanie karty Pomieszczenia:** Aktywny gracz losuje kartę z wierzchu talii Pomieszczeń o najniższym numerze (spośród talii, w których znajdują się karty).

2. **Ułożenie kafelka mapy:** Następnie gracz odnajduje kafelek mapy odpowiadający karcie i kładzie go tak, aby znalazł się on obok wyjścia z obecnego pomieszczenia. Strzałka na wejściu na nowym kafelku musi odchodzić od figurki poruszającej się przez drzwi.

Krawędź nowego kafelka mapy powinna stykać się z krawędzią kafelka, z którym się łączy (patrz rysunek na stronie 7).

Następnie gracz kładzie kartę Pomieszczenia obok kafelka mapy. Na karcie znajdują się ważne informacje dotyczące wrogów rozstawianych na danym kafelku mapy oraz ekwipunku, który się na nim znajduje.

3. **Rozstawienie figurek Szarańczy:** Następnie gracz rozstawia figurki Szarańczy na nowym kafelku mapy. W tym celu po prostu patrzy na kartę Pomieszczenia i na dolnej części karty odnajduje sekcję odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. Następnie gracz rozstawia figurki **na każdym** tunelu wyjściowym na danym kafelku mapy. Po rozstawieniu figurek Szarańczy, karta Pomieszczenia jest odrzucana, chyba, że została na niej wydrukowana zdolność związana z ekwipunkiem.

*Przykład: Jeżeli w rozgrywce bierze udział trzech graczy, a na karcie jest napisane „3:AAB”, aktywny gracz rozstawia dwie figurki Szarańczy typu „A” oraz jedną typu „B” (zgodnie z kartami Wrogów znajdujących się obok arkusza pomocniczego misji) na każdym tunelu wyjściowym znajdującym się na danym kafelku. Figurki te chowają się za ostonami, jeśli mają taką możliwość (patrz „Opis karty Wroga” na stronie 16).*





**4. Powtórzenie:** Jeżeli w talii Pomieszczeń znajdują się jeszcze jakieś karty, gracz powtarza czynności 1 - 3 (losuje nową kartę Pomieszczenia, dokłada kafelek mapy i rozstawia figurki Szarańczy).

**5. Ustawienie drzwi:** Po tym, jak wszystkie karty z danej talii zostaną wylosowane, gracz stawia żeton drzwi na wyjściu z ostatniego kafełka mapy.

Badanie mapy przerywa turę aktywnego gracza. Po tym, jak zostaną rozegrane wszystkie czynności wynikające z badania mapy, gracz kontynuuje swoją turę, włącznie z możliwością wykonania pozostałego ruchu.

Patrz „Przykład przygotowania mapy” na stronie 7 w celu poznania przykładowego przebiegu badania mapy.

**Specjalna zasada:** W wyjątkowych przypadkach kafelek mapy nie może zostać dołożony, ponieważ zachodziłby na inny kafelek mapy – wówczas gracze muszą powtórzyć przygotowanie nowego poziomu mapy. Po prostu usuwają kafełki mapy dla danego poziomu, na nowo tasują odpowiadające im karty Pomieszczeń, tworząc talię danego poziomu. Na koniec gracze próbują ponownie przygotować dany poziom, przestrzegając czynności związanych z badaniem.

## ZABLOKOWANE DRZWI

Czasami karta przygotowania misji będzie zawierała informację, że określone talie Pomieszczeń są ZABLOKOWANE. Po



przygotowaniu talii Pomieszczeń, gracze umieszczają żeton zablokowania na wierzchu każdej zablokowanej talii. Gracze nie mogą przeprowadzać badania, jeśli kolejna talia Pomieszczeń jest zablokowana.

Żetony zablokowania są odrzucane przez określony ekwipunek (znajdujący się na kartach Pomieszczeń) oraz zdolności kart Misji. Po odrzuceniu żetonu gracz może badać dany poziom zgodnie z normalnymi zasadami dotyczącymi badania.

## POZIOMY ORAZ ETAPY

Na początku rozgrywki karty Pomieszczeń są tasowane w celu utworzenia do trzech talii, zgodnie z tym co opisano po drugiej stronie karty przygotowania misji. Każda z tych talii jest określana mianem POZIOMU, a gracze mogą badać kolejne poziomy poprzez zbadanie drzwi (patrz strony 22-23).

Natomiast ETAPY odnoszą się do kart Misji. Gracze muszą zrealizować cel przedstawiony na karcie Misji pierwszego etapu aby przejść do karty Misji drugiego etapu (i tak dalej). Gracze wygrywają, jeśli zrealizują cel opisany na karcie misji ostatniego etapu.





## ZDOLNOŚCI REAKCJI

W lewym górnym rogu każdej karty Rozkazu znajduje się symbol ZDOLNOŚCI REAKCJI. Gracz może **odrzuć** ze swojej ręki kartę Rozkazu aby użyć zdolności reakcji powiązanej z symbolem występującym na karcie (patrz niżej). Korzystanie ze zdolności reakcji sprawia, że gracz jest słabszy (gdyż liczba kart na ręce stanowi jednocześnie wartość jego zdrowia – patrz „Wykrwawianie się” na stronie 21), jednak w zamian może wykonać silny efekt natychmiastowy.

Podczas używania zdolności reakcji ignoruje się wszystkie akcje opisane na karcie Rozkazu.

### WARTA



W dowolnym momencie fazy aktywacji Szarańczy gracz może odrzucić kartę Rozkazu z tym symbolem w celu zaatakowania jednego wroga, tuż przed tym jak ten się poruszy lub zaatakuje. Gracz może nawet przerwać ruch figurki Szarańczy (na przykład zaatakować figurkę po tym jak ta wyjdzie zza osłony, jednak zanim poruszy się w jego stronę). Gracz nie może zaatakować Szarańczy, która się nie porusza, ani nie atakuje. Na przykład, gracz nie może wybrać za cel właśnie rozstawionej figurki Szarańczy, jeśli ta się później nie poruszy, ani nie atakuje.

Atak ten jest rozgrywany zgodnie ze wszystkimi zasadami normalnie używanymi podczas ataku COG-a. Gracz może użyć dowolnej broni (włącznie ze stałą zdolnością Lancera) **za wyjątkiem Granatu Bolo**. Natychmiast po rozegraniu tego ataku aktywny gracz kontynuuje rozgrywanie karty AI Szarańczy.

Gracze są ograniczeni jako grupa do użycia **jednej** zdolności reakcji „Warta” podczas każdej fazy aktywacji Szarańczy (niezależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce). Jeśli kilku graczy chce użyć tej zdolności reakcji, aktywny gracz decyduje, który z nich rozgrywa wartę.

*Przykład: Podczas fazy aktywacji Szarańczy aktywny gracz odkrywa kartę AI, która sprawia, że wszystkie Trutnie poruszają się w stronę najbliższego COG-a, a następnie go atakują. Aktywny gracz porusza Trutnia o jeden obszar w stronę najbliższego COG-a (Marcusa Feniksa), który decyduje się przerwać ten ruch i odrzuca kartę Rozkazu z symbolem warty. Rozgrywa atak przeciwko Trutniowi, jednak nie udaje mu się go zabić. W związku z tym, że w fazie aktywacji Szarańczy Marcus Fenix użył zdolności reakcji „Warta”, żaden inny gracz nie może już wykorzystać zdolności reakcji warty podczas tej fazy. Następnie Truteń porusza się o kolejny obszar, po czym atakuje Marcusa Feniksa.*

### UNIK



Kiedy COG jest atakowany, może odrzucić kartę z tym symbolem, aby rzucać dwoma dodatkowymi kośćmi obrony. Gracz musi to zrobić **przed** rzutem kośćmi ataku. Dodatkowe kości są dodawane do kości obrony, którymi rzuca (zgodnie z jego kartą Postaci COG-a, osłoną oraz innymi efektami).

Gracz może użyć tylko **jednej** zdolności reakcji „Unik” na każdy atak.

*Przykład: Podczas fazy aktywacji Szarańczy aktywny gracz losuje kartę AI, która sprawia, że każdy Truteń atakuje najbliższego COG-a. Przed wykonaniem rzutu dla pierwszego ataku, broniący się gracz decyduje się odrzucić kartę Rozkazu z symbolem uniku. Podczas wykonywania rzutu obrony dla tego ataku będzie rzucał dwoma dodatkowymi kośćmi*


## PIŁA ŁAŃCUCHOWA NA LANCERZE

Staża zdolność Karabinu Szturmowego Lancer pozwala COG-owi na przeprowadzenie specjalnego ataku przeciwko figurce Szarańczy znajdującej się na jego obszarze. Zdolność ta może być wykorzystana za każdym razem, kiedy COG jest w stanie zaatakować (także dzięki zdolności reakcji „Warta”) i nie wymaga zużycia żetonu amunicji.

Zamiast rozgrywać normalne etapy ataku, gracz po prostu rzuca czterema czarnymi kośćmi ataku i ignoruje wszystkie wyrzucone obrażenia. Jeżeli wypadnie co najmniej jeden Omen, figurka Szarańczy zostaje zabita.

Jeżeli figurka COG-a znajduje się na polu osłony, w celu przeprowadzenia tego ataku **wychodzi z za osłony**.

Zdolności, które pozwalają graczowi na rzucanie dodatkowymi kośćmi ataku nie działają w odniesieniu do tej zdolności, chyba, że zaznaczono inaczej (np. zgodnie ze zdolnością Marcusa Feniksa).

Na niektórych kartach Wrogów znajduje się symbol odporności na piłę łańcuchową () , który oznacza, że figurki Szarańczy tego rodzaju nie mogą być celem stałej zdolności Lancera.

*Ataku. Po rozegraniu tego ataku kolejny Truteń go atakuje. Choć gracz ma na ręce kolejną kartę Rozkazu z symbolem uniku, decyduje, że jej nie odrzuca, w związku z czym nie otrzymuje dwóch dodatkowych kości obrony na czas drugiego ataku.*

### PODĄŻANIE



Jeśli figurka COG-a schodzi z obszaru, na którym znajduje się inny COG, gracz kierujący drugą figurką może odrzucić kartę z tym symbolem, aby poruszyć swojego COG-a wraz z figurką wykonującą ruch. Po tym jak aktywny gracz zakończy się poruszać, każdy COG, który odrzucił kartę z symbolem podążania, umieszcza swoją figurkę na obszarze aktywnego gracza.

COG może podążać za inną figurką COG-a, która rozpoczyna ruch na jego obszarze lub przechodzi przez jego obszar. Jeżeli COG jest w stanie poruszyć się kilka razy podczas swojej tury, wszelkie figurki podążające za nim, poruszają się za nim w całości i kończą ruch na tym samym obszarze co on.

Figurki COG-ów podążające za innymi mogą wchodzić na pola osłony na swoim obszarze (zakładając, że pole osłony jest wolne po tym, jak aktywny gracz zdecyduje czy chowa się za osłoną).

*Przykład: Podczas swojej fazy rozkazów aktywny gracz zagrywa kartę, która pozwala mu na poruszenie się o trzy obszary. Po zadeklarowaniu swojego zamiaru do wykonania ruchu, dwóch innych COG-ów znajdujących się na jego obszarze decyduje się za nim podążyć. Każdy z nich odrzuca kartę Rozkazu z symbolem podążania. Po tym jak aktywny gracz zakończy poruszanie swojej figurki, każda podążająca za nią figurka jest przesuwana na obszar figurki aktywnego gracza.*



## OGRANICZENIA W LICZBIE ELEMENTÓW

W wyjątkowych wypadkach może okazać się, że gra wymaga od graczy wykorzystania większej liczby elementów, niż znajduje się w pudełku. W takim wypadku gracze powinni zastosować się do następujących zasad:

**Żetony:** Jeżeli gracz potrzebuje dodatkowe żetony (lub zgubił żeton), w przypadku każdego żetonu, za wyjątkiem znacznika obrażeń, może użyć wybranego zamiennika (np. monet).

Jeżeli w puli nie ma wystarczającej liczby znaczników obrażeń, należy najpierw zakryć i wymieszać wszystkie odrzucone znaczniki obrażeń w celu utworzenia nowej puli. Jeżeli nadal nie jest dostępna wystarczająca liczba znaczników, gracz musi wykorzystać znacznik obrażenia odpowiedniego rodzaju znajdujący się na mapie (odwrócony stroną z symbolem broni).

**Figurki:** Jeżeli gracz ma rozstawić figurkę Szarańczy, a wszystkie figurki danego typu znajdują się już na mapie, zamiast niej rozstawiana jest figurka innego typu. Aktywny gracz musi zamiast tego rozstawić najsilniejszą figurkę dostępnego typu (musi rozstawić figurkę typu „C” jeśli ma taką możliwość, w przeciwnym wypadku figurkę typu „B”, a jeśli ta jest niedostępna to figurkę typu „A”). Jeśli wszystkie figurki typów „A”, „B” oraz „C” znajdują się na planszy, nie rozstawia się żadnych figurek Szarańczy.

W grze nie ma limitu dotyczącego liczby figurek, które mogą znajdować się na jednym obszarze. Jeżeli na obszarze jest fizycznie za mało miejsca, nadmiarowe figurki należy ustawić poza planszą, obok danego obszaru.

## TAJEMNICE PODCZAS ROZGRYWKI

Chociaż Gra planszowa *Gears of War* jest grą kooperacyjną, ważne jest, aby wszyscy gracze biorący udział w rozgrywce mieli możliwość podejmowania ważnych decyzji. Z tego powodu gracze nie mogą patrzeć na karty Rozkazów, które inni mają na ręce.

Wszyscy gracze mogą dyskutować na temat strategii oraz na temat kart Rozkazów, które mają na ręce, jeżeli uważają to za uzasadnione.

Gracze nie mogą podglądać drugiej strony znaczników obrażeń, ani przeglądać talii, ani stosów kart odrzuconych. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest talia Misji, którą gracze mogą swobodnie przeglądać kiedy tylko chcą. Gracze mogą w dowolnym momencie czytać opisy znajdujące się z przodu, jak i z tyłu dowolnej karty Misji (pod warunkiem, że nie zmieniają kolejności kart w talii).

**Karty:** Kiedy talia kart ulegnie wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej należy przetasować odpowiadający jej stos kart odrzuconych.

**Kości:** W grze nie ma limitu kości, którymi gracz może wykonać rzut. Jeśli potrzebne są dodatkowe kości, po prostu należy rzucić wszystkimi dostępnymi, zanotować wynik na kartce papieru, a następnie wykonać dodatkowy rzut.





## OPIS MISJI

W tej części znajduje się opis każdej misji zawartej w grze. Poza opisem znajdują się tutaj także wskazówki oraz wyjaśnienia zasad.

### WYJŚCIE



**Wielkość mapy:** Mała

W tej misji gracze COG zostają wystani do paszczy lwa aby zapieczętowali tunel wyjściowy znajdujący się na środku terytorium COG. Gracze muszą działać wspólnie, aby zapieczętować ten tunel i trzymać Szarańczę na dystans.

Ta misja jest polecana podczas pierwszej rozgrywki w Grę planszową *Gears of War*.

### WYJAŚNIENIE ZASAD:

- Rozstawianie figurek Szarańczy:** Podczas przygotowania figurki Szarańczy są rozstawiane **przed** tym jak tunele wyjściowe zostaną zapieczętowane w wyniku działania specjalnej zdolności karty Misji.
- Granaty i pieczętowanie:** Etap 1 wymaga, aby gracze użyli Granatu Bolo do zapieczętowania ostatniego tunelu wyjściowego. Jeśli graczom skończą się Granaty Bolo, mogą wykorzystać ekwipunek na kafelku mapy 12A aby zdobyć nowe.  
Na karcie Misji pierwszego etapu znajduje się informacja, że podczas aktywowania tego ekwipunku karta Pomieszczenia **nie** jest odrzucana. W związku z tym może być ponownie aktywowana w **przyszłej** turze.
- Rozstawianie podczas drugiego etapu:** Podczas drugiego etapu figurki Szarańczy nie mogą być rozstawiane. Jeżeli karta AI nakazuje rozstawić figurki Szarańczy, wówczas jest odrzucana (bez rozgrywania), a na jej miejsce losuje się nową kartę AI.

## SKŁAD PORCELANY



**Wielkość mapy:** Średnia

Na początku tej misji żołnierze COG uciekają przed pościgiem ze strony śmiercionośnej Berserkerki. Ten odporny na obrażenia wróg jest ślepy i jedynie przy pomocy węchu oraz słuchu odnajduje przeciwników, których chce wyeliminować.

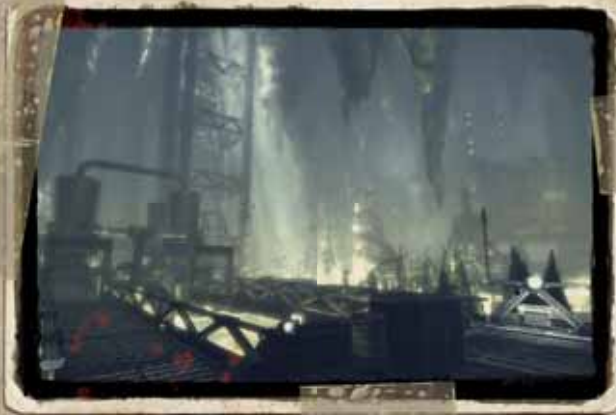
**Wskazówka:** Gracze powinni rzucać granaty, aby odciągnąć Berserkerkę od członków swojej drużyny i ściągnąć ją w kierunku drzwi.

### WYJAŚNIENIE ZASAD:

- Rozstawianie Szarańczy typu „C”:** W związku z tym, że w grze występuje tylko jedna figurka Berserkerki, nie można rozstawić kolejnych figurek Szarańczy typu „C”. Jeśli karta Pomieszczenia lub AI wymaga rozstawienia Szarańczy typu „C” zamiast niej należy rozstawić figurkę Trutnia. Jeżeli wszystkie figurki Trutni znajdują się w grze, zamiast niego należy rozstawić Ścierwojada.
- Ataki Berserkerki:** Karty AI czasami wymagają, aby Berserkerka zaatakowała każdą figurkę na swoim obszarze. Takie ataki są rozgrywane tak jak ataki obszarowe. Kości ataku są rzucające jeden raz, a każda broniąca się figurka rzuca osobno swoimi kośćmi obrony. Ataki te działają zarówno na Szarańczę jak i COG-ów.
- Stała zdolność Berserkerki:** Stała zdolność Berserkerki przesuwają ją o jedno pole w kierunku COG-a za każdym razem, kiedy COG zaatakuje (nawet jeśli ten korzysta ze stałej zdolności Karabinu Szturmowego Lancer). Dzieje się tak natychmiast po rozegraniu ataku i może nastąpić nawet kilka razy podczas tury jednego gracza. Zdolność ta nie sprawia, że Berserkerka atakuje.
- Poziomy zdrowia Berserkerki:** Berserkerka jest jedynym wrogiem, któremu można dwukrotnie zadać obrażenia (patrz strona 17). Berserkerka może być zaatakowana tylko przy pomocy Młota Świtu (znajdującego się na kafelku mapy 17A), chyba że wcześniej została zraniona.



## BRZUCH BESTII!



**Wielkość mapy:** Średnia

W tej misji żołnierze COG są wysyłani w głąb kopalni, w której poszukują idealnego położenia dla rezonatora dźwiękowego. To wydzielające poddźwięki urządzenie najprawdopodobniej pozwoli na stworzenie szczegółowej mapy kryjówki Szarańczy, która jest niezbędna Koalicji, aby zniszczyć wrogów raz na zawsze przy pomocy bomby lightmassowej.

### WYJAŚNIENIE ZASAD:

- Przygotowanie:** Unikatową cechą tej misji jest to, że na mapie są dwa wyjścia. Po przygotowaniu pierwszego poziomu, pierwszy wyłożony na stole kafelek należy obrócić w taki sposób, aby znajdujące się na nim wejście stykało się z wejściem na drugim kafelku mapy (patrz przykład poniżej).
- Dwoje drzwi:** Podczas przygotowania na mapie umieszczane są dwa żetony drzwi. Drugie drzwi ustawia się na wyjściu z pierwszego kafelka mapy – prowadzą one na trzeci poziom mapy (patrz przykład poniżej). Jeśli karta AI rozstawia figurki na wyjściu z mapy, figurki te są rozstawiane na wyjściu znajdującym się **najbliżej** aktywnego gracza.



## BARYKADY DRÓG



**Wielkość mapy:** Średnia

Pozostawieni w Landown żołnierze COG muszą przedrzeć się przez ciemne tunele i zbombardowane ulice aby oczyścić drogę dla szturmującej Koalicji.

**Wskazówki:** Gracze powinni przerywać ruch Tickerów korzystając ze zdolności reakcji „Warta”, aby zniszczyć je kiedy znajdują się na obszarze z innymi Tickerami.

Należy pamiętać, aby pojedynczo rozgrywać ruch i atak każdej figurki Szarańczy przed aktywowaniem kolejnej figurki. Aktywny gracz powinien wykorzystać to na swoją korzyść aktywując najpierw najbardziej oddalonych wrogów.

### WYJAŚNIENIE ZASAD:

- Przygotowanie:** Talię Pomieszczeń pierwszego poziomu należy umieścić obok talii Misji. Za każdym razem, kiedy podczas pierwszego etapu COG bada planszę, losuje **jedną kartę** z tej talii i normalnie rozgrywa badanie.
- Rozstawienie w pierwszym etapie:** Podczas badania nie należy rozstawiać figurek zgodnie z kartą Pomieszczenia. Zamiast tego każdy gracz rozstawia 1 Tickera na dowolnym pustym obszarze nowego kafelka mapy. Obszar jest uznawany za pusty, jeśli nie ma na nim żadnych figurek. Jeżeli na mapie nie ma żadnych pustych obszarów, gracz może rozstawić swojego Tickera na dowolnym obszarze nowego kafelka mapy.
- Reakcje tańcuchowe:** Kiedy Ticker zostanie zabity (za wyjątkiem kiedy sam atakuje albo zostanie zabity przy pomocy Granatu Bolo), zadaje 1 obrażenie każdej figurce na swoim obszarze (także figurkom Szarańczy).  
*Przykład: Na obszarze Marcusa Feniksa znajdują się trzy Tickery. Marcus zabija jednego z nich. Zdaje mu on 1 obrażenie oraz po 1 obrażeniu pozostałym Tickerom na tym obszarze. W związku z tym, że to obrażenie zabija dwa pozostałe Tickery, one także zadają Marcusowi po 1 obrażeniu (Marcus otrzymuje łącznie 3 obrażenia).*



## ROZPROSZENI



**Wielkość mapy:** Duża

W tej misji znajdujący się wewnątrz kryjówek Szarańczy gracze COG zostają rozdzieleni na dwie drużyny. Jedna drużyna musi zdalnie otworzyć zablokowane drzwi, aby COG-owie mogli się spotkać w ekscytującym finale.

**Scenariusz ten może być rozgrywany jedynie kiedy w grze bierze udział co najmniej dwóch graczy.**

### WYJAŚNIENIE ZASAD:

- Przygotowanie mapy:** Przed rozpoczęciem rozgrywki należy przygotować osobno 1 i 2 poziom, tworząc z nich dwie osobne (nie połączone ze sobą) mapy. Gracze muszą następnie ustalić, na której mapie rozpocznie grę każdy z żołnierzy COG. Ich figurki są umieszczane na wejściach danej mapy.  
Jeżeli w rozgrywce bierze udział trzech graczy, na jednej mapie będzie znajdował się jeden COG, a na drugiej będzie się znajdowało dwóch COG-ów.
- Rozstawienie podczas przygotowania:** Podczas rozstawiania figurek Szarańczy w czasie przygotowania gry liczbę w dolnej części karty należy wybierać odpowiednio do liczby COG-ów znajdujących się na danej mapie. Na przykład, podczas rozgrywki dla 4 osób należy w trakcie przygotowania gry wykorzystać sekcję z „2”.
- Karty Rozkazów:** Niektóre z kart Rozkazów zapewniają premie innym graczom COG (np. „Praca zespołowa” czy „Okopać się”). Karty te działają na wszystkich graczy COG, niezależnie od tego, na której mapie się znajdują.
- Karty AI:** Podczas etapów 1 i 2, kiedy gracz rozgrywa kartę AI, działa ona jedynie na figurki znajdujące się w części mapy, na której jest aktywny gracz. Na przykład, jeśli gracz wylosuje kartę AI Trutni nr 13, a na jego mapie nie ma żadnych Trutni, odrzuca tę kartę i losuje nową kartę AI.
- Usuwanie figurek z mapy:** Kiedy w ostatnim etapie figurki zostają usunięte z planszy należy odrzucić z tych figurek wszystkie znajdujące się pod nimi znaczniki obrażeń (za wyjątkiem upuszczonej broni).

## RÓJ



**Wielkość mapy:** Duża

W tej misji żołnierze COG muszą wdrzeć się do Nexus, podziemnej cytadeli Szarańczy. Ich celem jest odparcie ofensywy przypuszczonej przez Szarańczy i walka z Myrrah, królową roju Szarańczy. Plan ten szybko pali na panewce, kiedy królowa ucieka, zostawiając za sobą generała Skorge'a, aby ten zajął się COG-ami.

**Wskazówka:** Jeśli figurka Szarańczy upuści broń, gracze powinni starać się podnieść ją tak szybko jak mogą. Uniemożliwia to Kantusowi przywrócenie figurki do życia i zapewnia graczom niezbędną amunicję.

### WYJAŚNIENIE ZASAD:

- Kantusy i przywracanie życia:** Karta AI nr 33 umożliwia figurce Kantusa odwrócenie znacznika upuszczonej broni i rozstawienie na nim figurki Szarańczy. Jeśli wszystkie figurki odpowiedniego rodzaju są już w grze, nie rozstawia się żadnej figurki. Następnie należy odrzucić z mapy znacznik upuszczonej broni.
- Kantusy i leczenie:** Karta AI nr 32 porusza figurkę Kantusa w stronę rannej figurki Szarańczy, którą następnie leczy. W tym celu po prostu należy odrzucić znacznik obrażenia spod rannej figurki i odłożyć go na stos niewykorzystanych znaczników. Figurka Kantusa **nie może** leczyć samej siebie.
- Usuwanie figurek z mapy:** Kiedy w ostatnim etapie figurki zostają usunięte z planszy, należy odrzucić z tych figurek wszystkie znajdujące się pod nimi znaczniki obrażeń (za wyjątkiem upuszczonej broni).



## TRYB HORDY



### Wielkość mapy: Różna

W tej misji gracze muszą zmierzyć się z niezwykle trudnymi do pokonania falami nacierających wrogów. Aby osiągnąć zwycięstwo gracze muszą zabić wszystkich wrogów we wszystkich sześciu etapach.

Misja ta jest polecana dla zaawansowanych graczy. Zróżnicowanie poziomu trudności zapewnia temu scenariuszowi ogromną regrywalność (patrz „Wyjaśnienie zasad” po prawej).

**Wskazówka:** Jeśli gracz zostanie poważnie zraniony, czasami bardziej opłacalne będzie jeśli nie zabije ostatniego wroga na danym etapie, co zapewni drużynie czas niezbędny na powrót do zdrowia.

## WYJAŚNIENIE ZASAD:

- Regulacja poziomu trudności:** Podczas przygotowania gry gracze decydują jaki poziom trudności chcą wykorzystać podczas tej rozgrywki. Ten wybór wpływa na wielkość mapy oraz ilość nowych broni, które będą dostępne. Niezależnie od dokonanego wyboru mapa zawsze składa się z jednego poziomu (w tej misji nie ma możliwości badania).
- Podnoszenie amunicji i granatów:** Karty Pomieszczenia „Amunicja” i „Granaty” nie są odrzucane po wykorzystaniu. Zamiast tego karta Pomieszczenia jest zakrywana i nie można jej używać dopóki nie zostanie odwrócona poprzez zrealizowanie celu etapu.
- Fale:** Na koniec każdego etapu misji gracze muszą zaktualizować karty Wrogów i talię AI zgodnie z tym, co przedstawiono na karcie Misji. Obowiązują przy tym te same zasady co podczas przygotowania gry (z talii AI należy usunąć wszystkie karty, które nie odpowiadają kartom Wrogów typów „A”, „B” i „C”).
- Rozstawianie:** Większość kart Misji instruuje graczy aby rozstawili figurki Szarańczy „tak równo, jak to możliwe”. Gracze mogą rozstawić te figurki w dowolny sposób, jednak nie mogą umieścić drugiej figurki na tym samym obszarze **dopóki** na każdym obszarze z tunelem wyjściowym nie będzie znajdowała się co najmniej jedna figurka Szarańczy. Podobnie, nie mogą postawić na jednym obszarze trzeciej figurki Szarańczy **dopóki** na każdym obszarze z tunelem wyjściowym nie będą znajdowały się co najmniej dwie figurki Szarańczy.





## ZASADY OPCJONALNE


W tym rozdziale opisane zostały warianty zasad, które zapewniają zupełnie nowe wrażenia płynące z rozgrywki. Przed każdą rozgrywką gracze muszą zdecydować czy chcą użyć jednego z poniższych wariantów czy może chcą połączyć oba z nich (co jest możliwe tylko podczas gry jednoosobowej).

### ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Podczas jednoosobowej rozgrywki w *Grę planszową Gears of War* gracz kontroluje pojedynczą figurkę COG-a.



Niektóre z kart Rozkazów są bardziej użyteczne podczas rozgrywek dla dwóch i więcej graczy. Jeśli gracz wylosuje jedną z takich kart Rozkazów (są one oznaczone symbolem „2+” znajdującym się w prawym dolnym rogu) kiedy używa tej opcji, może usunąć tę kartę z gry w dowolnym momencie podczas swojej fazy rozkazów i na jej miejsce wylosować nową kartę.

Podczas wykorzystywania tego wariantu nie można rozgrywać misji „Rozproszeni”.

Podczas rozgrywki jednoosobowej zdolność reakcji „Podążanie”  pozwala graczowi na odrzucenie karty z tym symbolem w celu poruszenia figurki o jeden dodatkowy obszar w dowolnym momencie jego fazy rozkazów. Gracz może użyć zdolności podążania tylko raz na turę.

### NIEMOŻLIWY POZIOM TRUDNOŚCI

Opcja ta sprawia, że rozgrywka jest szybsza i stanowi jeszcze większe wyzwanie. Podczas rozgrywki z tym wariantem należy przestrzegać następujących zmian w zasadach.

-  Kiedy COG otrzymuje obrażenie, gracz musi odrzucić ze swej ręki **losową** kartę Rozkazu.
-  Figurki Szarańczy mogą atakować figurki COG-ów, które się wykrwawiają **pod warunkiem, że znajdują się one na tym samym obszarze co figurka Szarańczy**. Nie rzuca się wówczas żadnymi kośćmi, a gracz po prostu zostaje stracony (wyeliminowany z gry). Gracz już nie rozgrywa swojej tury, jednak karty AI są nadal rozgrywane w momencie kiedy powinna być jego tura. Wszyscy gracze nadal mogą wygrać grę jeśli graczom, którzy przetrwali, uda się zrealizować cel misji.

## TWÓRCY GRY

**Projekt gry:** Corey Konieczka

**Redakcja i korekta:** Kyle Ackerman, Chuck Terhark oraz Steve Kimball

**Projekt graficzny:** Edge Studio, Adam Taubenheim oraz Christopher Hosch

**Menadżer artystyczny:** Andrew Navaro

**Dyrektor artystyczny:** Kyle J. Hough

**Grafiki mapy:** Ben Zweifel

**Projekt figurek:** Benjamin Maillet

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Testerzy:** Jaffer Batica, Bryan Bornmueller, Freekjan Brink, Scott Clifton, Emile de Maat, Anthony Doepner, Marieke Franssen, Christopher Hosch, Kyle J. Hough, Steven Kimball, Rob Kouba, Andrew Liberko, Jay Little, Lukas Litzinger, Francesco Moggia, Richard Nauertz, Adam Sadler, Brady Sadler, Brian Schomburg, Arjan Snippe, Erik Snippe, Charlie Stephenson, Damon Stone, Jeremy Stomberg, Adam Taubenheim, Wilco van de Camp, Jason Walden, Peter Wocken

**Specjalne podziękowania dla pracowników Epic Games za ich wkład:** Cliff Bleszinski, Kendall Boyd, Dana Cowley, Jeremy Ernst, James Golding, Chris Mielke, Chris Perna, Lee Perry, Rod Fergusson, Martin Sweitzer oraz Matt Tonks.

**Polska wersja:** Galakta 2011

© 2006-2011, Epic Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Epic, Epic Games, logo Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix oraz logo karmazynowego Omenu są zastrzeżonymi znakami towarowymi albo zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do Epic Games, Inc. na terenie Stanów Zjednoczonych Ameryki oraz w innych krajach. Mechanika gry oraz zasady © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games znajduje się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy, ponieważ zawiera małe elementy. Faktyczne elementy mogą różnić się od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DLA OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MNIEJ.

Odwiedź nas w sieci

[WWW.GALAKTA.PL](http://WWW.GALAKTA.PL)

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)





# INDEKS

Amunicja .....	17	Przebieg gry .....	9
Atak – Przykład przeprowadzania.....	18	Przeprowadzanie ataku .....	16–20
Badanie mapy .....	22	Przygotowanie gry .....	5
Chowanie się za ostoną .....	14	Przygotowanie gry – Rysunek .....	8
COG – Ruch .....	14	Przygotowanie mapy – Przykład .....	7
COG – Ruch, przykład .....	14	Rozgrywanie karty AI Szarańczy – Przykład.....	12
Decyzje Szarańczy .....	10	Rozgrywka jednoosobowa .....	30
Faza aktywacji Szarańczy .....	10–11	Skrót zasad.....	32
Faza leczenia .....	9	Słowniczek pojęć .....	32
Faza rozkazów COG.....	10	Specjalne akcje podczas fazy rozkazów .....	10
Granaty Bolo.....	19	Specjalne zdolności broni .....	17
Lista elementów .....	2	Szarańcza – Identyfikacja .....	15
Mierzenie zasięgu.....	21	Szarańcza – Rozstawianie.....	15
Nieemożliwy poziom trudności .....	30	Szarańcza – Ruch .....	15
Ograniczenia w liczbie elementów.....	25	Szczegółowy opis rozgrywki.....	14
Opis elementów .....	3–4	Szczegółowy opis tury gracza .....	9
Opis gry.....	2	Tajemnice podczas rozgrywki .....	25
Opis kafelka mapy .....	6	Twórcy gry .....	30
Opis karty AI Szarańczy.....	11	Unik .....	24
Opis karty Broni.....	17	Uzdrowianie COG-a .....	22
Opis karty Rozkazu .....	9	Warta .....	24
Opis karty Wroga .....	16	Wstęp.....	2
Opis misji.....	26–29	Wykrwawianie się.....	21
Piecętowanie tuneli wyjściowych .....	19	Zablokowane drzwi.....	23
Piła łańcuchowa na Lancerze .....	24	Zadawanie obrażeń.....	19
Podążanie .....	24	Zadawanie obrażeń Berserkerce.....	19
Pole widzenia (PW) i zasięg.....	20	Zadawanie obrażeń figurkom COG-ów .....	20
Pole widzenia – Przykład .....	21	Zadawanie obrażeń figurkom Szarańczy.....	19
Poziomy oraz etapy.....	23	Zasady opcjonalne .....	30
Premia do obrony za ostonę.....	15	Zdolności reakcji.....	24
		Znaczniki upuszczonej broni.....	20
		Zrealizowanie celu misji.....	13
		Zwycięstwo .....	11





## SKRÓT ZASAD

### PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybór pierwszego gracza i postaci COG-ów
2. Przyznanie początkowych broni, granatów i amunicji
3. Przygotowanie talii Broni i Rozkazów
4. Wybór misji
5. Przygotowanie figurek i kart Szarańczy
6. Przygotowanie talii Pomieszczeń
7. Przygotowanie pierwszego poziomu mapy
8. Ustawienie figurek COG-ów na mapie
9. Dobranie kart Rozkazów

### PRZEPROWADZANIE ATAKU

1. Zadeklarowanie obrońcy (musi znajdować się w PW)
2. Wyznaczenie liczby kości ataku
3. Wyznaczenie liczby kości obrony
4. Rzut kośćmi
5. Zadanie obrażeń

### BADANIE MAPY

1. Dobranie karty Pomieszczenia
2. Umieszczenie kafelka mapy
3. Przygotowanie figurek Szarańczy
4. Powtórzenie czynności 1 – 3 (chyba, że talia Pomieszczeń jest pusta)
5. Ustawienie żetonu drzwi na wyjściu z mapy

## SŁOWNICZEK POJĘĆ

- Cel:** Każda karta Misji przedstawia cel, który musi zostać zrealizowany aby odwrócić kartę na drugą stronę i przejść do kolejnego etapu.
- COG:** Żołnierz kontrolowany przez gracza. Każdy żołnierz COG w *Grze planszowej Gears of War* ma kartę Postaci COG-a oraz odpowiadającą jej czerwoną plastikową figurkę.
- Etap:** Część obecnej misji. Każda talia Misji składa się z określonej liczby etapów, z których każdy przedstawia cel do zrealizowania.
- Obszar:** Sekcja kafelka mapy, na której może znajdować się dowolna liczba figurek i jest używana do ruchu oraz wyznaczania zasięgu. Obszary są od siebie oddzielone czarnymi ścianami, niebieskimi liniami uniesień, ostonami oraz poszarpanymi granicami obszarów.
- Ostona:** Pole w ramach obszaru, na którym może znajdować się jedna figurka. Pole ostony zapewnia dodatkową premię obrony figurce, która się na nim znajduje (patrz strona 15).
- Pole widzenia (PW):** Figurki mogą atakować się nawzajem jeśli znajdują się w swoim polu widzenia. Pole widzenia jest wyznaczane poprzez przeprowadzenie prostej linii od obszaru jednej figurki do obszaru drugiej figurki bez przekraczania ścian.
- Poziom:** Część mapy oraz odpowiadająca jej talia kart Pomieszczeń.
- Szarańcza:** Obce siły chcące opanować planetę Sera. W *Grze planszowej Gears of War Szarańcza* jest przeciwnikiem graczy. Każdy rodzaj Szarańcza ma swoją kartę Wroga, cztery karty AI oraz kilka szarych plastikowych figurek.
- Wyjście z mapy:** Obszar na mapie, na którym znajduje się żeton drzwi.

W celu uzyskania dodatkowych informacji proszę posłużyć się indeksem znajdującym się na stronie 31.

## FIGURKI SZARAŃCZY

BOOMER



TICKER



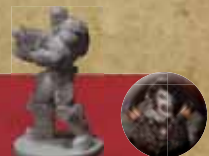
KANTUS



BERSERKERKA



TRUTEŃ



ŚCIERWOJAD



STRAŻNIK THEROM

