

KSIĘGA MISJI



CHCECIE WIĘCEJ?

Poznajcie grę z zupełnie innej strony, dzięki **3 ekscytującym misjom!** Te scenariusze rozgrywane są według podstawowych zasad, opisanych w Podręczniku rekruta. Księga misji opisuje jedynie te zasady, które się zmieniły lub są zupełnie nowe.

MISJA "KRÓL WZGÓRZA"

Jak najdłużej utrzymaj pozycję na wzgórzu, żeby zdobyć najwięcej cukierków i przejąć kontrolę nad stołem!

str. 2

2-4 ★ 30'

MISJA "BATTLE ROYALE"

Bądź ostatnim żołnierzkiem na placu boju, by zwyciężyć w tym epickim starciu!

str. 5

2-6 ★ 15'

MISJA "NOWE ZAGROŻENIE" "JESZCZE NOWSZE ZAGROŻENIE"

Połączcie siły, by pokonać dziwne, niepokojące stwory.

str. 8 i 14

1-4 ★ 30'

Uwaga! Nie czytajcie tej instrukcji, dopóki nie zapoznacie się z Podręcznikiem rekruta, który nauczy was podstawowych zasad **Żołnierzyków w natarciu.**

"KRÓL WZGÓRZA"

2-4 ★ 30'



Każdy sam! Wdrap się na wzgórze i utrzymaj pozycję, by zgromadzić jak najwięcej cukierków.

CEL GRY

W misji "KRÓL WZGÓRZA" zwycięża osoba z największą liczbą cukierków na koniec gry.

Dodatkowe komponenty



x11 ŻETONÓW CUKIERKÓW



x6 ŻETONÓW POZIOMU

Wymagany moduł

"POZIOMY" s. 6

Opcjonalne moduły

"SUPERŻOŁNIERZ" s. 3

"OBIEKTY" s. 8

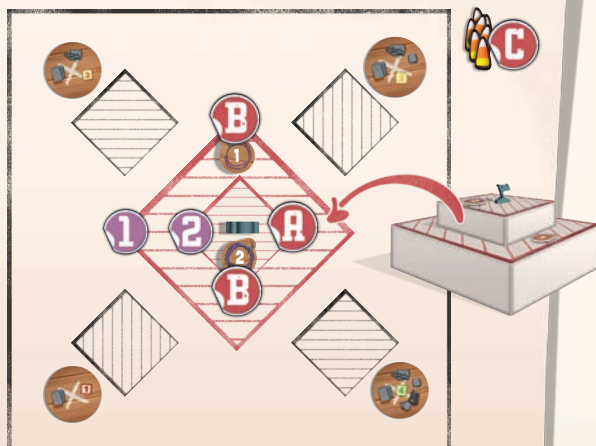
"TAKTYKI ZAAWANSOWANE" s. 12



PRZYGOTOWANIE

Przykład przygotowania gry dla 2 graczy

Sztab żółtego gracza



Sztab zielonego gracza

Przygotujcie grę zgodnie z opisem na s. 2-4 Podręcznika rekruta, stosując poniższe zmiany:

- A** 2 elementy otoczenia w zakreskowanych na czerwono strefach muszą być płaskie i na tyle duże, by pomieściły na sobie co najmniej kilka żołnierzyków. Muszą być także różnej wielkości: postawcie mniejszy element otoczenia na większym.
- B** Połóżcie 1 żeton na niższym elemencie otoczenia oraz 1 żeton na wyższym elemencie otoczenia . Postawcie flagę na środku wyższego elementu otoczenia.
- C** Dodajcie żetony cukierków do rezerwy, w zależności od liczby osób biorących udział w rozgrywce: 7 żetonów przy 2 graczach, 11 żetonów przy 3 i 4 graczach.

D Pozostawcie **karty toru bitwy** w pudełku.

E Przygotujcie swoje sztaby, biorąc po **1 karcie piechoty** i **1 karcie innego, wybranego żołnierzyka**. Połóżcie żeton  na karcie piechoty.

F Połóżcie swoje **3 żetony**  od razu na karcie swojego generała.

**Przykład sztabu
żółtego gracza.**



ZASADY MISJI

Tylko żołnierzyki z żetonami  na swoich kartach mogą się wspinać na 1. i 2. poziom.

Gdy twój żołnierz, posiadający żeton  na karcie, zostaje **zepsuty**, możesz przenieść ten żeton na kartę jednego ze swoich pozostałych żołnierzyków na polu bitwy. Jest to jedyny moment, gdy możesz przenieść żeton  z karty żołnierzyka na kartę innego żołnierzyka.

Przykład

Zielona piechota zostaje zepsuta. Jej żeton  zostaje przeniesiony na kartę grenadiera.



ZMIANY W ZASADACH

KONIEC TURY

★ Czy jeden z twoich przeciwników wciąż ma żetony  na karcie swojego generała? Oznacza to, że runda trwa dalej. Tura przechodzi na kolejnego gracza.

★ Czy wszystkim graczom skończyły się żetony  na kartach generałów? Oznacza to, że skończyła się runda. Przejdźcie do **ROZDZIELANIA CUKIERKÓW** .

ROZDZIELANIE CUKIERKÓW

★ Każdy żołnierz będący na 2. poziomie otrzymuje 2 cukierki .

★ Każdy żołnierz będący na 1. poziomie otrzymuje 1 cukierek .

Połóżcie otrzymane cukierki na kartach swoich generałów.

Przykład

Żółty łącznik posiada żeton  na swojej karcie, więc może wspinać się na elementy otoczenia. Na koniec rundy otrzyma 1 cukierek ... o ile utrzyma pozycję!



Jeśli nie ma wystarczająco 🍬 w rezerwie, by wszyscy je dostali, najpierw otrzymują je żołnierzyki na poziomie 2. Jeśli nie ma wystarczająco 🍬 w rezerwie dla wszystkich żołnierzyków na tym samym poziomie, najpierw otrzymują je najwytrzymalsze żołnierzyki (te, którym pozostało najmniej ❤️). W przypadku remisu, jeśli nie wystarcza 🍬 dla wszystkich żołnierzyków o tej samej wytrzymałości, przerwijcie rozdawanie 🍬. Nie rozdzielajcie ich wówczas także na niższych poziomach.

Jeżeli podczas kroku rozdzielania 🍬 nikt nie dostał ani jednego cukierka, usuńcie 1 🍬 z rezerwy i odłóżcie go do pudełka.

Kiedy zakończycie rozdzielanie cukierków, sprawdźcie kolejno poniższe warunki:

★ **Czy w rezerwie skończyły się 🍬?**

Przejdźcie do sekcji **KONIEC GRY** poniżej.

★ **Czy w rezerwie wciąż są 🍬?**

Przejdźcie do sekcji **PRZYGOTOWANIE RUNDY**.

Podczas kroku **2 DOBIERZCIE ŻETONY ROZKAZÓW** (Podręcznik rekruta – s. 6), nie dobierajcie żetonów 🎲 z wieka swoich kufrów (w tej misji ich tam nie będzie).

KONIEC GRY

Gdy w rezerwie skończą się 🍬, gra natychmiast się kończy. Gracz (lub gracze) z największą liczbą 🍬 wygrywa!

Zwycięzcy otrzymują stopień Króla wzgórza!



"BATTLE ROYALE"

2-6 ★ 15'



Zostać może tylko jeden! Pokonaj wszystkich przeciwników i zręcznie unikaj strzałów z katapulty, by pozostać ostatnim żołnierzem na placu boju!

CEL GRY

W misji "BATTLE ROYALE" zwycięzcą zostaje gracz, którego żołnierz jest jedynym pozostałym na polu bitwy na koniec rundy lub gracz, który zepsuje ostatniego żołnierzyka na polu bitwy.

Dodatkowe komponenty



ŻETONY ROZKAZÓW
(zależnie od koloru gracza)



ŻETONY ZAOPATRZENIA



PONUMEROWANE ŻETONY-KLOCKI

Wymagany moduł

"SUPERŻOŁNIERZ" s. 3

Opcjonalne moduły

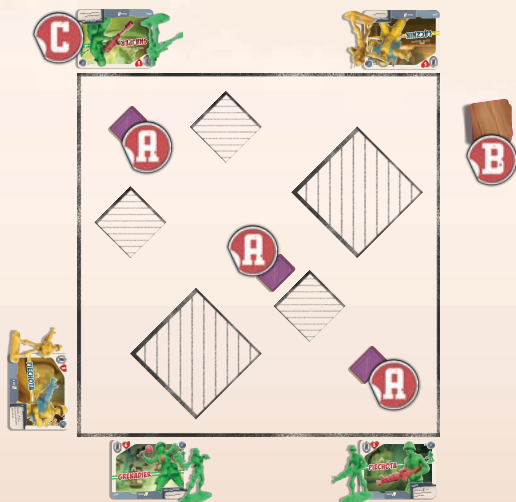
"POZIOMY" s. 6

"OBIEKTY" s. 8



PRZYGOTOWANIE

Przykład przygotowania gry dla 5 graczy



- A** Przygotujcie otoczenie jak na ilustracji, a następnie umieście **3 żetony zaopatrzenia**.
- B** Dodajcie do rezerwy tyle **ponumerowanych żetonów-klocków**, ile osób bierze udział w grze. Przykładowo, jeśli w grze bierze udział 5 osób, użyjcie 5 ponumerowanych żetonów-klocków (z liczbami od 1 do 5). Odłóżcie niewykorzystane żetony-klocki do pudełka.
- C** Przygotujcie swoje sztaby następująco: weźcie po **1 dużej karcie żołnierzyka** (zielona lub żółta) i połóżcie je przed sobą, stroną z pojedynczym szwronem do góry. Połóżcie odpowiednią figurkę i 1 żeton tego samego koloru na dużej karcie żołnierzyka.



ZASADY MISJI

Jesteście zdani tylko na siebie! Każdy żołnierz na polu bitwy jest waszym przeciwnikiem. Grajcie według Podręcznika rekruta i z dowolnymi modułami. Wprowadźcie następujące zmiany w zasadach:

ROZMIEŚĆCIE ŻOŁNIERZYKI

Pomieszczać zakryte ponumerowane żetony-klocki, a następnie wylosujecie po 1. Rozpoczynając od osoby, która wylosowała żeton z jedyneką  i kontynuując w rosnącej kolejności, rozmieście swoje żołnierzyki na polu bitwy, za pomocą **DESANTU SPADOCHRONOWEGO**.

DESANT SPADOCHRONOWY

Weź katapultę i postaw ją na dowolnej krawędzi pola bitwy. Możesz wycelować w dowolnym kierunku. Następnie połóż na katapulcie zielony żeton ruchu  i wystrzel go na pole bitwy. Umieść figurkę swojego żołnierzyka tak, aby jej podstawka stykała się z zielonym żetonem ruchu .

Zabierz zielony żeton ruchu  z pola bitwy.

RUNDA GRY

Każda runda składa się z 2 faz:

★ PRZYGOTOWANIE RUNDY

★ TUR Y GRACZY

PRZYGOTOWANIE RUNDY

Uwaga: W tej misji nie ma kroku **3 ZWRÓĆCIE GWIAZDĘ**.

1 ROZMIEŚĆCIE ŻOŁNIERZYKI

Ten krok występuje tylko w 1. rundzie i jest opisany po lewej stronie.

2 DOBIERZCIE ŻETONY ROZKAZÓW

Począwszy od 2. rundy, przenieście żeton  przy swojej figurce na swoją kartę żołnierzyka.

Ten krok dotyczy tylko graczy, których żołnierzyki dotąd się nie zepsuły.



W tej misji masz tylko 1 żeton  na turę, więc dobrze go wykorzystaj!

3 ROZDAJCIE PONUMEROWANE ŻETONY-KLOCKI

Pomieszczać zakryte, ponumerowane żetony-klocki, a następnie wylosujecie po 1, **nie pokazując ich** innym graczom. Gracze z zepsutymi żołnierzami także losują po żetonie-klocku.

TURA GRACZA

Rozgrywajcie swoje tury, rozpoczynając od osoby, która wylosowała żeton  i kontynuujcie w rosnącej kolejności. W swojej turze odsłoń swój zakryty żeton-kłosek  i wykonaj następujące kroki, tak jak w standardowej grze: **1 RUCH**, **2 ROZKAZ**,

3 KONIEC TURY.

AKTYWACJA ZAOPATRZENIA

Jeśli podczas żółtego ruchu  sznurek lub podstawka twojej figurki dotknie jednego lub więcej żetonów , wykonaj kolejno następujące kroki:

- ★ Dokończ ruch swoją figurką.
- ★ Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, odwróć kartę twojego żołnierzyka na stronę , aby odblokować jego umiejętności (zobacz moduł **"SUPERŻOŁNIERZ"** w *Księdze modułów* – s. 3). Jeśli na karcie, przed jej odwróceniem, były jakieś żetony  lub , odłóż je do rezerwy.

Jeśli żołnierzyk przeciwnika styka się z danym żetonem , nie możesz go użyć.



Aktywacja żetonu  to świetny sposób, by doprowadzić do porządku nadszarpniętego żołnierzyka, usuwając w kluczowym momencie jego żetony  lub . Pamiętaj jednak, że możesz to zrobić tylko raz na grę!



ZEPSUTE ŻOŁNIERZYKI

Jeśli twój żołnierzyk się zepsuje, **na stałe opuszcza pole bitwy!** Natychmiast wykonaj poniższe kroki:

- ★ Usuń swoją figurkę z pola bitwy, wraz z jej żetonem . Połóż te elementy w swoim sztabie.
- ★ Odłóż do rezerwy wszelkie inne żetony z karty zepsutego żołnierzyka (takie jak żetony  lub ).

I co teraz?

Nie martw się, nie odpadasz z gry... Możesz nawet wciąż wygrać!

Od tego momentu, jeśli twojego żołnierzyka nie ma już na polu bitwy, w swojej turze, zamiast standardowych 3 kroków, wykonaj poniższą akcję:

STRZAŁ Z MOŹDZIERZA

Wystrzel z moździerza ze swojego sztabu, zgodnie z opisem na s. 10 *Podręcznika rekruta*.

Gdy to zrobisz, twoja tura się kończy.

KONIEC TURY I KONIEC GRY

Sprawdź po kolei poniższe warunki zwycięstwa:

- ★ **Czy na polu bitwy pozostał tylko 1 żołnierzyk?**
Ta osoba wygrywa.
- ★ **Czy na polu bitwy nie ma żadnego żołnierzyka?**
Wygrywa osoba, która właśnie rozegrała turę!

Zwycięzca otrzymuje stopień Generała pudła z zabawkami!

Jeśli nie został spełniony żaden z warunków zwycięstwa, tura przechodzi na kolejnego gracza. Jeśli wszyscy gracze rozegrali swoje tury, rozpoczyna się nowa runda.

"NOWE ZAGROŻENIE"

1-4 ★ 30'

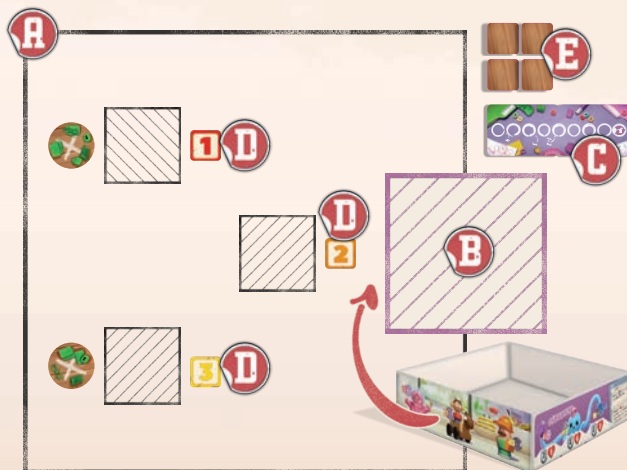


W bawialni pojawiły się 3 nowe, dziwne zabawki. Nie możemy im pozwolić tak po prostu przejść władzy nad pokojem. Czas połączyć siły i pokonać to nieznane zagrożenie.

CEL GRY

Współpracujcie, by pokonać każde z zagrożeń przed końcem 3. rundy.

PRZYGOTOWANIE



Dodatkowe komponenty



x1

SPÓD
PUDEŁKA



x3

ŻETONY
AUC

Wymagany moduł

"WSPARCIE" s. 11

Opcjonalny moduł

"SUPERŻOŁNIERZ" s. 3



- A** Przygotujcie elementy otoczenia i 2 żetony rozmieszczenia - jak na ilustracji.
- B** Połóżcie **spód pudełka** bokiem z 3 zabawkami (określanymi jako zagrożenia) w stronę pola bitwy.
- C** Połóżcie **2 karty toru bitwy** fioletową stroną do góry i utwórzcie z nich **tor zagrożenia**. Postawcie flagę na polu startowym, w zależności od liczby graczy (1-2, 3 albo 4).

Pola startowe



Pole
zwycięstwa
zagrożenia

D Połóżcie **3 ponumerowane żeton-y-klocki** (1–3) na polu bitwy, odkryte, każdy obok innego elementu otoczenia. W tej misji są one nazywane **pstryczkami pola siłowego**.
Uwaga: elementy otoczenia przy żetonach-klockach muszą być na tyle duże, aby żołnierz mógł się za nimi schować.

E Pomieszczajcie **4 zakryte, ponumerowane żeton-y-klocki** (1–4) i połóżcie je poza polem bitwy, jeden obok drugiego. W tej misji są one nazywane **żetonami akcji zagrożenia**.

F Przygotujcie sztaby graczy według Podręcznika rekruta. Jeśli gracze w 3 lub 4 osoby, weźcie po **1 piechocie** i po **1 żołnierzyku innego, niepowtarzającego się między wami rodzaju**.

Przykład sztabu żółtego gracza



kufer



generał



piechota



grenadier

TRYB SOLO

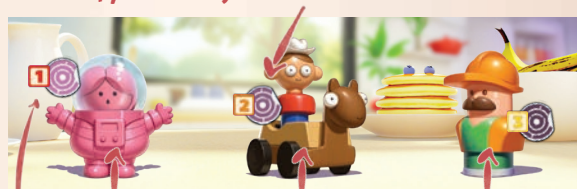
Jeśli grasz w pojedynkę, wybierz **4 dowolne żołnierzyki** i zastosuj zasady przygotowania gry, jak w module **"WSPARCIE"**.



ZAGROŻENIA

Ilustracja skierowana w stronę pola bitwy

Cele



Zagrożenie 1

Zagrożenie 2

Zagrożenie 3

Pstryczki pola siłowego

PROFIL ZAGROŻENIA

Pstryczki pola siłowego

Zdolność specjalna



Obrońa

Wytrzymałość

Zdolność superspecialna

ZMIANY W ZASADACH

ODŁOŹCIE GWIAZDĘ

Nie korzystajcie z żetonu gwiazdy  w tej misji. Zamiast tego, jeszcze przed krokiem **1 ROZMIEŚCIE ŻOŁNIERZYKI**, **wspólnie zdecydуйте, kto z was będzie pierwszym graczem** w rundzie. Wykonujcie swoje tury po kolei, zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ROZMIEŚCIE ŻOŁNIERZYKI

Zignorujcie instrukcje kroku **1 ROZMIEŚCIE ŻOŁNIERZYKI** zawarte w *Podręczniku rekruta* i skorzystajcie w zamian z poniższych:

Rozmieście wszystkie żołnierzyki ze swoich sztabów **w zielonej odległości**  od dowolnego żetonu rozmieszczania. Możecie rozmieścić żołnierzyki przy różnych żetonach.

NOWE ZASADY

Wprowadźcie poniższe zasady do rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE RUNDY

Na początku każdej rundy wspólnie zdecydуйте, kto z was będzie pierwszym graczem.

TURA GRACZA

POLE SIŁOWE

Każde zagrożenie jest chronione polem siłowym. Musicie je wyłączyć, zanim będziecie mogli zadać uszkodzenia danemu zagrożeniu.

Wyłączanie pola siłowego

Każde pole siłowe ma przypisaną liczbę, która odpowiada liczbie na pstryczku pola siłowego.

Jeśli podczas żółtego ruchu  sznurek lub podstawka twojej figurki dotknie żetonu pstryczka pola siłowego, wykonaj kolejno następujące kroki:

- ★ Dokończ ruch swoją figurką.
- ★ Odwróć pstryczek pola siłowego na zakrytą stronę .

Pole siłowe o numerze na zakrytym pstryczku jest teraz **wyłączone**.

ATAKOWANIE ZAGROŻENIA

Możesz zaatakować tylko to zagrożenie, które jest dozwolonym celem. Żeby zagrożenie mogło zostać uznane za dozwolony cel, jego pole siłowe musi być wyłączone (jego pstryczek jest zakryty) oraz jego symbol celu  musi być w pełni widoczny z pozycji figurki atakującej.

Obrona i wytrzymałość każdego z zagrożeń są wskazane na ich profilach (na boku pudełka gry).

Kiedy masz umieścić żetony  lub  na zagrożeniu, połóż je przed profilem zagrożenia w taki sposób, aby było jednoznaczne, do którego zagrożenia są przypisane.

Przykład

Zielona piechota używa swojej zdolności specjalnej, by położyć po 1 żetonie  na zagrożeniu 1 (**RÓŻ** **ASTRAL**) i na zagrożeniu 3 (**BOB**).



Zagrożenie jest zepsute, gdy ma na sobie tyle żetonów , ile wynosi jego wytrzymałość. **Gdy zagrożenie zostaje zepsute, pozostaje takie do końca gry.**

Położ 1 żeton  koło jego profilu, by to oznaczyć. Zagrożenie jest **poza polem bitwy**.

Zagrożenie nie może więcej atakować ani być wybierane za cel.



GRANATY I STRZAŁY Z MOŹDZIERZA

Granaty i strzały z moździerza oddziałują na zagrożenia w ten sam sposób, co na żołnierzyki. Odległość jest mierzona od symbolu celu , widocznego na ilustracji na pudełku. Włączone pole siłowe chroni zagrożenie także przed granatami i strzałami z moździerza.



Zrozumiano? Gdy pole siłowe zostanie wyłączone, atakuj wszystkim, co masz!



Niestety to jeszcze nie koniec tury. Na końcu tury każdego gracza, zagrożenia się bronią! Sprawią, że otoczenie zniknie i zaatakują każdego w polu widzenia. Dowiesz się więcej na następnej stronie. Powodzenia!



TURA ZAGROZEŃ

Zagrożenia nie będą po prostu siedzieć i czekać. Po turze każdego gracza następuje ich własna tura. Zanim przejdiesz do kroku **KONIEC TURY**, wykonaj poniższe kroki:

1. USUNIĘCIE OTOCZENIA

2. ATAK ZAGROZEŃ

1. USUNIĘCIE OTOCZENIA

Wylosuj 1 żeton akcji zagrożenia i odkryj go (chodź o żetony poza polem bitwy).



★ Jeśli odkrytą liczbą jest 1, 2 albo 3, tymczasowo zdejmij z pola bitwy elementy otoczenia przy pstryczku pola siłowego z tym samym numerem (możesz użyć żetonu zielonego ruchu, by zaznaczyć, gdzie później je odłożyć). Zdjęte elementy otoczenia przestają chronić schowane za nimi żołnierzyki, które przez to mogą się stać dozwolonymi celami dla zagrożeń.



★ Jeśli odkrytą liczbą jest 4:

- Odkryj wszystkie pstryczki pola siłowego.
- Pomieszaaj wszystkie żetony akcji zagrożenia i umieść je zakryte poza polem bitwy.
- Pomiń krok **ATAK ZAGROZEŃ**.

MODUŁ "SUPERŻOŁNIERZ"

Jeśli grasz z modulem "SUPERŻOŁNIERZ", gdy odkryjesz żeton , usuń wszystkie żetony  z każdego zagrożenia i odłóż je do rezerwy.

Przykład

Podczas tury zagrożenia **żółty** gracz odkrywa żeton akcji zagrożenia . O nie! Piechota **żółtego** gracza bezpiecznie ukryta za elementem otoczenia , stała się teraz dozwolonym celem dla zagrożeń!



2. ATAK ZAGROZEŃ

Wszystkie niezepsute zagrożenia wykonują wspólną AKCJĘ ATAKU, według poniższych kroków:

- ★ Wszystkie żołnierzyki, które są dozwolonym celem przynajmniej dla jednego z zagrożeń, muszą rozpatrzyć skutki ataku. Rzuć 5 kośćmi ataku .
- ★ Przerzucić **1 raz** wszystkie kości bez symbolu trafienia  (tylko 1 raz, niezależnie od tego, gdzie znajdują się cele).
- ★ Po przerzucie rozpatrz wszystkie trafienia  dla każdego z dozwolonych celów.





MODUŁ "SUPERŻOŁNIERZ"

Jeśli grasz z modulem "SUPERŻOŁNIERZ", nie przerzucaj wyników błyskawicy ⚡ uzyskanych podczas ataku zagrożeń.

- ★ Po rozpatrzeniu wszystkich trafień ✨, rozpatrz błyskawice ⚡: za każdą ⚡ każdy dozwolony cel kładzie na swojej karcie żeton 🎲.
- ★ Jeżeli wyrzucisz 3 lub więcej ⚡ podczas ataku zagrożeń, w zamian aktywuj **zdolność superspecjalną**, opisaną na profilu zagrożeń.

ZEPSUTE ŻOŁNIERZYKI

Za każdym razem, gdy żołnierzyk zostaje zepsuty, przesunąć flagę 🚩 jedno pole w stronę pola zwycięstwa zagrożenia na torze zagrożenia.



KONIEC TURY

Jeśli element otoczenia został zdjęty z pola bitwy podczas tury zagrożień, umieść go z powrotem na swoim miejscu.

Następnie sprawdź po kolei poniższe warunki:

- ★ Czy flaga 🚩 dotarła do pola zwycięstwa zagrożenia na torze zagrożenia? Zagrożenia was pokonały! Rozpatrzyć **KONIEC GRY**.
- ★ Czy wszystkim graczom skończyły się żetony na ich kartach generałów i pokrywach kufrów? Zakończyliście 3. rundę. Rozpatrzyć **KONIEC GRY**.
- ★ Czy wszystkim graczom skończyły się żetony na ich kartach generałów, ale jakieś wciąż są na pokrywach kufrów? Zakończyliście rundę, ale gra toczy się dalej! Rozpocznijcie nową rundę od kroku **PRZYGOTOWANIE RUNDY**.
- ★ Czy ty lub twoi sojusznicy wciąż macie żetony na swoich kartach generałów? Runda wciąż trwa. Tura przechodzi na kolejnego gracza.

KONIEC GRY

Sprawdźcie po kolei poniższe warunki zwycięstwa:

- ★ Czy flaga 🚩 dotarła do pola zwycięstwa zagrożenia na torze zagrożenia? Zagrożenia was pokonały! Przegrywacie.
- ★ Czy na polu bitwy wciąż jest choć 1 niezspsuty zagrożenie? Zagrożenia są w przewadze! Przegrywacie.
- ★ Czy zepsuliście wszystkie zagrożenia? Świetna robota, wygraliście! Spróbujcie pokonać je ponownie z użyciem modułu "SUPERŻOŁNIERZ" lub przejść do następnego zagrożenia!

"JESZCZE NOWSZE ZAGROŻENIE"

1-4 ★ 30'



OŚMIŁACZKA jest zmęczona siedzeniem w pudle z zabawkami, więc wyszła się pobawić!

PRZYGOTOWANIE

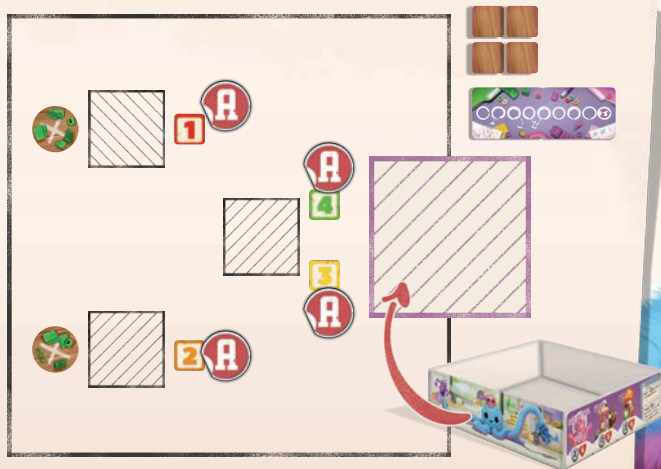
- A** Połóżcie **4 ponumerowane żetony-klocki** (1–4) na polu bitwy, odkryte, każdy obok elementu otoczenia, tak jak na ilustracji. W tej misji są one nazywane **pstryczkami pola siłowego**.

Uwaga: elementy otoczenia przy żetonach-klockach muszą być na tyle duże, aby żołnierzyk mógł się za nimi schować.

ZMIANY W ZASADACH

Zasady są takie same, jak w misji **"NOWE ZAGROŻENIE"**, z następującymi wyjątkami:

- ★ 3 części ośmiornicy (głowa i 2 macki) są osobnymi zagrożeniami.
- ★ Pole siłowe chroniące głowę ośmiornicy wyłącza się dopiero, gdy oba pstryczki – **2** i **4** są jednocześnie zakryte. Pstryczki **1** i **3** służą do wyłączania pól siłowych macek.
- ★ Podczas kroku **USUNIĘCIE OTOCZENIA** **OŚMIŁACZKA** atakuje, nawet gdy odkryjecie żeton akcji zagrożen **A**.



OŚMIŁACZKA

RAPORT Z MISJI

Wstawcie **X** do tabelki przy każdym zagrożeniu, które udało się wam pokonać!



	1	2	3	4
Poziom łatwy				
Poziom "SUPERŻOŁNIERZ"				



	1	2	3	4
Poziom łatwy				
Poziom "SUPERŻOŁNIERZ"				



*Jeśli wypełniście obie tabelki, otrzymujecie awans na stopień **Najwyższego generała** *wszech zabawek!**



IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, Francja
iellogames.com contact@iello.com

Granna sp. z o.o.
ul. Edwarda Jelinka 48, 01-646 Warszawa
www.granna.pl service@granna.pl



GRANNA



flaga



kość ataku



kość snajpera



kość-granat



żeton mózdzierza



żeton-klocek



żeton rozmieszczenia



żeton ruchu



żeton rozkazu



żeton gwiazdy



żeton uszkodzenia



żeton osłabienia



zielony ruch



żółty ruch



czerwony ruch



karta generała



karta żołnierzyka



stopień rekruta



stopień "SUPERŻOŁNIERZA"



obrona



wytrzymałość



trafienie



błyskawica



bum!



żeton 1. poziomu



żeton 2. poziomu



żeton obiektu teleporter



żeton obiektu radar



żeton obiektu transbulbulator



żeton obiektu pianka



żeton obiektu pstryczek



żeton cukierka



żeton dodatkowego rozkazu



żeton skrzyni



żeton zaopatrzenia



karta taktyki



reakcja



żeton auć



cel

