

PODREĆCZNIK REKRUTA



1 vs 1 * - 30 minut

SPOCZNIJ, ŻOŁNIERZU!

Podręcznik rekruta nauczy was podstawowych zasad **Żołnierzyków w natarciu**. W tej grze każdy gracz kontroluje oddział plastikowych zabawek, walczących o kontrolę nad bawialnią!

W każdej turze będziecie kierować swoimi wojskami za pomocą żetonów rozkazów 🎲. By wygrać, musicie zepsuć wszystkie żołnierzyki przeciwnika.

* By dowiedzieć się, jak grać w **4 osoby**, przeczytajcie sekcję **2 VS 2** w Księdze modułów.

PRZYGOTOWANIE



*Słuchajcie, rekruci!
Ta Misja nauczy was
wszystkiego, co musicie
wiedzieć, by zacząć
rozbórę!*



Wszystkie elementy gry,
potrzebne do rozpoczęcia
rozgrywki, są opisane
na ostatniej stronie tego
podręcznika (s. 12).

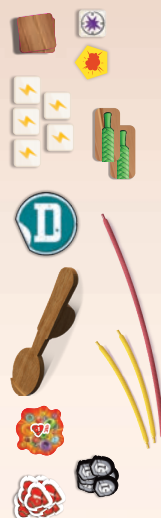


Pole bitwy



Sztab 2. gracza
(żółty)

Rezerwa



Sztab 1. gracza
(zielony)



W **Żołnierzyki w natarciu** możecie grać praktycznie wszędzie, czy to na stole, czy na podłodze. Ważne, żeby figurki nie przewracały się i żebyście mieli do nich dostęp ze wszystkich stron. Na wykorzystywanej powierzchni wyznaczcie **pole bitwy**, którego granice muszą być jasno określone (za pomocą książek, krawędzi stołu czy wzoru na dywanie). To tutaj dojdzie do rozróby! Upewnijcie się, że dookoła granic pola bitwy macie wystarczająco miejsca na pozostałe elementy gry, tak jak jest to pokazane na ilustracji powyżej.

1 POLE BITWY

Skoro już wytyczyliście **pole bitwy**, czas nadać mu trochę życia! Postawcie na nim różne elementy otoczenia, upewniwszy się, że są one równomiernie rozmieszczone pomiędzy dwójką graczy, tak jak zakresowane obszary na ilustracji powyżej.

A OTOCZENIE

Postawcie jeden lub więcej elementów otoczenia w każdym zakreskowanym obszarze . Możecie użyć kubka, kosza na owoce, pudełka z płatkami śniadaniowymi, swojego kota itd.

Każdy z tych elementów otoczenia musi być wyższy, niż figurka żołnierzyka.



Jeśli nie macie nic odpowiedniego pod ręką, użyjcie dwóch połówek pudełka gry.



Poza zakreskowanymi obszarami możecie położyć dodatkowe elementy, które będą mniejsze od żołnierzyków (kluczyki do samochodu, taśma klejąca, zabawka dla kota).



Wszystkie elementy otoczenia to przeszkody: **żołnierzyki nie mogą przez nie przechodzić** (muszą obejść je dookoła). Przeszkody mogą też blokować linię strzału (**DOZWOLONY CEL** – s. 7).

B ŻETONY ROZMIESZCZENIA

Rozłóżcie na polu bitwy **4 żetony rozmieszczenia**, stroną z liczbą do góry ().

2 ELEMENTY GRY

C TOR BITWY I FLAGA

Utwórzcie **tor bitwy** z **2 kart toru bitwy**. Połóżcie je obok siebie, wzdłuż pola bitwy, ikonami zielonej i żółtej strefy zwycięstwa do góry, tak by każda z nich była bliżej sztabu tego samego koloru. Postawcie **flagę** na środkowym, białym polu toru.



Tor bitwy służy do zliczania pokonanych żołnierzyków. Za każdego żołnierzyka przeciwnika, którego pokonasz, przesuniesz flagę o 1 pole w stronę swojej strefy zwycięstwa.

D KOMPONENTY

Połóżcie wszystkie wspólne komponenty poza granicami pola bitwy, by utworzyć z nich rezerwę:

- ★ 5 kości ataku
- ★ Żółtą kość-granat
- ★ Kość snajpera
- ★ Żółte i czerwone sznurki ruchu,
- ★ 2 zielone żetony ruchu
- ★ Żetony osłabienia
- ★ Żetony uszkodzenia
- ★ 8 żetonów-klocków, z numerami 1-4
- ★ Łyżkę katapultę i żeton mózdzierza .

3 SZTABY GRACZY

Wybierzcie kolory swoich oddziałów (**zielony** albo **żółty**), a następnie niech każde z Was wykona poniższe instrukcje.

- A** Weź **dużą kartę generała** (żółty) w swoim kolorze i połącz ją przed sobą, stroną z dużą ilustracją do góry.
- B** Połóż **1 kartę kufra** swojego koloru na lewo od generała. Połóż **3 żetony rozkazów** (żółty) swojego koloru na **wieku** kufra.
- C** Połóż na prawo od generała **1 dużą kartę piechoty** (żółty) swojego koloru oraz **1 dużą kartę innego wybranego żołnierzyka** (żółty). Połóż obie karty stroną z pojedynczym szewronem (^) do góry (nie użyjesz strony z podwójnym szewronem (^^) w tej misji). *Umiejętności poszczególnych żołnierzyków są opisane na s. 10.*
- D** Weź **2 figurki** wybranych żołnierzyków w swoim kolorze i postaw je na ich kartach.

Przykład sztabu żółtego gracza.



Odlóżcie pozostałe elementy gry z powrotem do pudełka. Nie będą wam potrzebne w tej rozgrywce.



KARTA GENERAŁA (przód)

Typ karty (generał)

Nazwa



Akcja

KARTA ŻOŁNIERZYKA (przód)

Typ karty (żołnierz)

Wytrzymałość
Obrona

Ranga (^)

Nazwa



Figurka

Akcja specjalna

Akcje

4 PIERWSZY GRACZ

Rzuć **żetonem gwiazdy** (żółty) jak monetą, by ustalić, kto rozpoczyna grę. Ta osoba kładzie żeton (żółty) na karcie swojego generała.



JAK GRAC



Można rozpocząć bitwę!

Będziecie walczyć i dawać z siebie wszystko, ale pamiętajcie, że jesteście wykonani z tego samego plastiku i, gdy wszystko się skończy, wróćcie do tego samego pudła z zabawkami. Dlatego nie ma potrzeby klócić się o kawałek podstawki figurki poza zasięgiem sznurka czy o to, że ktoś niechęć przesunął element otoczenia.

CEL GRY

Aby zwyciężyć, musisz spełnić jeden z poniższych warunków:

- ★ Doprowadzić flagę do swojej strefy zwycięstwa na torze bitwy przed końcem 3. rundy.

ALBO

- ★ Mieć przewagę na torze bitwy na koniec 3. rundy.



RUNDA

Każda runda składa się z dwóch faz:

- ★ **PRZYGOTOWANIE RUNDY**
- ★ **TURY GRACZY**

PRZYGOTOWANIE RUNDY

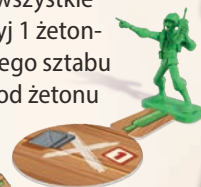
1 ROZMIEŚCIE ŻOŁNIERZYKI

Ten krok wykonujecie tylko wtedy, gdy któryś z was ma co najmniej jednego żołnierzyka w swoim sztabie.

Taka sytuacja zawsze ma miejsce na początku 1. rundy. Potasujcie **8 żetonów-klocków** ponumerowanych od 1 do 4 tak, by ich numery nie były widoczne, a następnie stwórzcie z nich stos i umieśćcie go w rezerwie.

Rozpoczynając od pierwszego gracza, wykonujcie na przemian poniższe instrukcje, dopóki wszystkie figurki nie znajdą się na polu bitwy. Odkryj 1 żeton-kłócek. Następnie postaw figurkę ze swojego sztabu na polu bitwy w **zielonej odległości** od żetonu rozmieszczenia o tym samym numerze, co właśnie odkryty kłócek. Zielona odległość to długość **zielonego żetonu ruchu**.

Położ zielony żeton ruchu, by dotykał żetonu rozmieszczenia, a następnie postaw figurkę tak, aby jej podstawka stykała się w dowolnym miejscu z zielonym żetonem ruchu.



Przykład

Zielony losuje 2 i 4, **żółty** losuje 3 i 4.



Możliwe, że znajdziecie się twarzą w twarz z przeciwnikiem już na samym początku gry. Niech to was nie zaskoczy!

Gdy wszystkie wasze żołnierzyki zostaną rozmieszczone, potasujcie żetony-klocki numerami do dołu i połóżcie na stosie w rezerwie. Skorzystacie z nich w kolejnej rundzie, jeśli będziecie ponownie rozmieszczać żołnierzyki.

2 DOBIERZCIE ŻETONY ROZKAZÓW

Dobierzcie poniższe elementy i **połóżcie je na swoich kartach generałów**:

R 1 żeton rozkazu **C** z **wieka** swojego kufra.

Uwaga: w 1. rundzie jest to **jedyny żeton C**, który dobieracie. Żetony **B** opisane w punktach **B** i **C** mogą być dostępne najwcześniej od 2. rundy.

B 1 **C** od każdego swojego **żołnierzyka na polu bitwy**. Jeśli żołnierz ma obok siebie więcej niż 1 **C**, **dobierz tylko 1 C**, pozostawiając resztę.

C Wszystkie żetony **C** z **dna** swojego kufra.

Uważajcie, by nie pomylić wieku kufra z jego dnem! Wiek zawiera żetony C od początku gry. Żetony pojawią się na dnie kufra, dopiero gdy jeden z waszych żołnierzów zostanie zepsuty.



*Powinniście już się zorientować, że dobierzcie tylko **1 żeton C** na 1. rundę, więc powinniście szybko się z nią uporać!*

Kiedy dobierzecie 3., ostatni żeton **C** z wieku swoich kufrow, oznacza to, że zaczyna się **3., ostatnia runda** gry. Czas zewrzeć szyki!

3 ZWRÓĆCIE GWIAZDĘ

Posiadacz gwiazdy – odłóż ją do rezerwy i rozpocznij pierwszą turę rundy.

TURA

Rozpoczynając od pierwszego gracza, wykonujecie po kolei swoje tury, aż zużyjecie wszystkie żetony rozkazów. W swojej turze wykonaj następujące kroki:

1 RUCH

2 ROZKAZ

3 KONIEC TURY

1 RUCH

Wybierz jednego ze swoich żołnierzów na polu bitwy i wykonaj nim żółty ruch .

By poruszyć żołnierzyka, wykonaj poniższe kroki.

- 1 Weź żółty sznurek i przyłóż jego koniec do podstawki figurki.
- 2 Ułóż sznurek drugim końcem w pożądanym kierunku (możesz go dowolnie zaginać, pod warunkiem, że jeden jego koniec będzie cały czas dotykać podstawy figurki). Ani sznurek, ani figurka nie mogą opuścić pola bitwy w żadnym momencie akcji ruchu.
- 3 Przesuń figurkę wzdłuż leżącego sznurka i zatrzymaj w dowolnym miejscu tak, by go dotykała.



Nie musisz przesuwając figurki o całą długość sznurka.

Możesz nawet nie przesuwając jej wcale!

Musisz poruszać się dookoła wszelkich elementów otoczenia.

Przykład

Zielony przesuwa swoją piechotę za element otoczenia.

By to zrobić, nie musi korzystać z całej długości sznurka, więc zatrzymuje się w połowie.



Ruch na polu bitwy jest kluczowy. Umożliwia ukrycie się lub zaatakowanie przeciwnika z zaskoczenia.

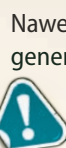
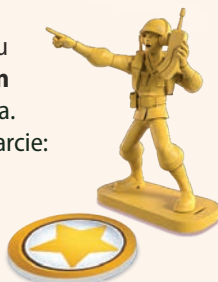
2 ROZKAZ

Wybierz 1 swojego żołnierzyka na polu bitwy i połóż obok jego figurki **1 żeton rozkazu** z karty swojego generała. Następnie wybierz 1 z AKCJI na jego karcie:

★ **ATAK**

★ **RUCH**

★ **AKCJA SPECJALNA**



Nawet jeśli masz kilka żetonów na karcie swojego generała, możesz zagrać tylko 1 z nich w swojej turze.

UWAGA: ta faza tury jest **obowiązkowa**.

Możesz ją pominąć tylko wtedy, gdy nie masz żetonów rozkazu na karcie swojego generała.

ATAK

Żeby zaatakować żołnierzyka przeciwnika, wykonaj poniższe kroki:

1 Wybierz dozwolony cel i wskaż go przeciwnikowi.

DOZWOLONY CEL



Figurka jest **dozwolonym celem**, jeśli jej cała głowa jest widoczna z pozycji figurki atakującej. Innymi słowy, jeśli możesz poprowadzić prostą linię między głową twojej figurki, a głową figurki, którą chcesz zaatakować, i nie przeszkadza w tym żaden element otoczenia, wówczas figurka, którą chcesz zaatakować, jest **dozwolonym celem**.

W *Żołnierzach w natarciu* nie ma ograniczenia odległości dla akcji ataku. Możesz zaatakować przeciwnika z dowolnego miejsca na polu bitwy.



2 Rzuć 5 kośćmi ataku

- ★ Możesz **1 raz** przerzucić dowolną liczbę kości.
- ★ Jeśli twój cel znajduje się w czerwonym zasięgu  od twojej figurki, możesz **ponownie 1 raz** przerzucić dowolną liczbę kości (także te kości, które nie były przerzucane za 1. razem).

ZASIĘG

Zasięg określa odległość podczas ataku lub odległość, w jakiej działają niektóre efekty w grze. Za każdym razem, gdy masz sprawdzić zasięg, weź odpowiedni sznurek (żółty  albo czerwony .

Przyłóż sznurek do podstawki figurki i za jego pomocą sprawdź, które elementy gry są w zasięgu, **ignorując wszelkie elementy otoczenia** (patrząc z lotu ptaka). Żołnierz jest **w zasięgu**, jeśli dowolna część jego figurki znajduje się w promieniu wyznaczanym przez sznurek.

Przykład

Żółty snajper jest w czerwonym zasięgu  **zielonego** grenadier. Dzięki temu grenadier ma dodatkowy przerzut, co daje mu razem **3 rzuty kośćmi**, przy ataku na snajpera. **Żółta** piechota jest poza czerwonym zasięgiem, więc, atakując ją, grenadier mógłby rzucić kośćmi tylko **2 razy**.



3 Rozstrzygnij atak: gdy zakończysz rzuty kośćmi, rozpatrz otrzymane wyniki.



Uszkodzenie przeciwnika

Jeśli liczba trafień  jest niższa lub równa wartości obrony celu: **nic się nie dzieje**. Atak nie sięga celu.

Jeśli liczba trafień  jest wyższa od wartości obrony celu, zmniejsz wytrzymałość celu: połóż 1 żeton  na karcie celu, za każde trafienie  powyżej wartości obrony celu.

OBRONA

Każda figurka ma bazową wartość obrony, widoczną w lewym górnym rogu jej karty (w środku symbolu tarczy ). Wartość obrony figurki jest równa jej bazowej obronie, pomniejszonej o 1 za każdy żeton  na karcie figurki.

Nie ma limitu żetonów , które mogą być na karcie figurki, ale obrona figurki nigdy nie może być niższa niż 0.

Przykład

Zielony gracz uzyskał 4 trafienia  podczas swojego rzutu. Obrona **żółtego** snajpera wynosi , więc **zielony** grenadier zadaje jedno uszkodzenie **żółtemu** snajperowi.



Żółty snajper kładzie 1 żeton  z rezerwy na karcie swojego snajpera.

ZEPSUTE ŻOŁNIERZYKI

Jeśli liczba  na karcie żołnierzyka jest równa lub wyższa od jego wytrzymałości, żołnierz jest **zepsuty**. Jeśli jeden z twoich żołnierzyków zepsuje się, wykonaj poniższe kroki:

- ★ Usuń figurkę żołnierzyka z pola bitwy i postaw ją na jego karcie w swoim sztabie.
- ★ Weź wszystkie żetony , które były przy zepsutej figurce i połóż je na **dnie swojego kufra**.
- ★ Jeśli na karcie zepsutego żołnierzyka były jakieś inne żetony (np.  i )¹, odłóż je do rezerwy.
- ★ Przesuń flagę  o 1 pole w stronę strefy zwycięstwa przeciwnika.

Łomot: jeśli zepsuty żołnierz był ostatnim żołnierzkiem twojego koloru na polu bitwy, przesuń flagę o **1 dodatkowe pole** oraz **natychmiast** zakończcie rundę.

Uwaga: zepsuty żołnierz nie bierze udziału w bitwie i nie może być obierany za cel.

Uważajcie, psucie własnych żołnierzyków (ups, granat), także przybliża przeciwnika do zwycięstwa!



Atak specjalny

Za każdą błyskawicę , *augmentez la Capacité spéciale de votre* żołnierz *autant de fois que le total de vos ennemis le permet.*



*Dość tego! Ta część zasad jest **ściśle tajna**. Nie masz jeszcze uprawnień, by używać specjalnych ataków. Na razie traktuj każdy wynik błyskawicy  na kościach, jakby był pustą ścianką.*

medias in quantus aerumnas exhalis non teban całkowite zniszczenie.



RUCH

Przesuń swojego żołnierzyka według opisu na s. 6.



*Tym rozkazem możesz przesunąć tego samego żołnierzyka, który został wybrany w kroku **1 RUCH**, albo innego. Twój wybór.*



AKCJA SPECJALNA

Wykonaj akcję specjalną swojego żołnierzyka zgodnie z instrukcją na karcie. Jeśli to tylko możliwe, akcja musi być wykonana w całości.



Każdy żołnierz specjalizuje się w czymś innym.

PIECHOTA

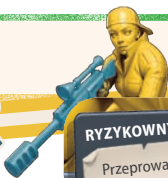


Zwiad: Weź 2 żetony z rezerwy i połóż je na karcie jednego lub kilku żołnierzyków przeciwnika. **Wybrane żołnierzyki nie muszą być dozwolonymi celami.** Te żetony obniżają obronę przeciwnika!

ZWIAD

Połóż do 2 na kartach żołnierzyków przeciwnika.

SNAJPER



Ryzykowny strzał: Przeprowadź atak na dozwolony cel. Dodaj kość snajpera do puli 5 kości ataku . Dodaj rezultat kości snajpera do wyników rzutu, ale uważaj, ta kość nie zawsze przynosi korzyści! Kość snajpera może być przerzucana w taki sam sposób jak pozostałe kości ataku, ale nie może być modyfikowana innymi efektami gry.

Podczas kroku **rozstrzygnięcia ataku**, zastosuj efekty poniższych rezultatów na kości snajpera:



: Snajper kładzie 2 na swojej karcie.



: Snajper kładzie 1 na swojej karcie.

RYZYKOWNY STRZAŁ

Przeprowadź atak z użyciem kości snajpera.

ŁĄCZNIK

STRZAŁ Z MOŹDZIERZA

Użyj katapulty.

Strzał z moździerz: weź katapultę z rezerwy i ustaw ją na krawędzi pola bitwy, w miejscu, które znajduje się najbliżej łącznika. Możesz wycelować katapultę w dowolnym kierunku. Połóż na niej żeton moździerz i wystrzel go na pole bitwy. W zależności od tego, którą stroną do góry upadł żeton moździerz, połóż 1 / 3 na karcie **każdej** figurki (zarówno przeciwnika, jak i twojej) w żółtym / czerwonym zasięgu od niego.

GRENADIER

RZUT GRANATEM

Użyj kości-granatu.

Rzut granatem: Połóż zielony żeton ruchu , tak by dotykał figurki grenadiera. Połóż na żetonie kość-granat. Następnie pstryknij kość w kierunku celu. **Kość musi się potoczyć!** **Wszystkie** figurki w żółtym zasięgu od kości-granatu muszą rozpatrzyć skutki ataku o wartości widocznej na kości (3, 5 albo 7). Jeżeli na kości wypadło , **tylko grenadier** musi rozpatrzyć skutki ataku o sile 7 , niezależnie od tego, w którym miejscu pola bitwy się znajduje.

Jeśli pstryknięcie granatem lub strzał z moździerza przewróci lub przesunie figurki, postawcie je na miejsce przed rozpatrzeniem skutków ataku.

WAŻNE: Atakując **granatem** lub **moździerzem**, nie musisz wybierać dozwolonego celu. To czyni je szczególnie potężnym orężem!



*Nie mówcie innym generalom, ale pozwalam każdemu graczowi wykonać raz na grę **1 próbny atak granatem lub moździerzem**. Żeby to zrobić, po prostu ogłoście, że wykonujecie próbny atak i ignorujecie jego rezultat.*

3 KONIEC TURU

Sprawdź kolejno poniższe warunki i w razie potrzeby je rozpatrz.

★ **Czy flaga**  **dotarła do strefy zwycięstwa na torze bitwy?** Jedno z was wygrało! Rozpatrzcie sekcję **KONIEC GRY**.



★ **Czy na kartach generałów i na wiekach kufrów skończyły się żetony rozkazów** ? Oznacza to, że zakończyliście 3. rundę. Rozpatrzcie sekcję **KONIEC GRY**.

★ **Czy na kartach generałów skończyły się żetony rozkazów** , **ale wciąż jakieś są na wiekach kufrów?** Oznacza to, że skończyła się runda, ale gracie dalej! Przejdźcie do sekcji **PRZYGOTOWANIE RUNDY** (s. 5).

★ **Czy ty lub twój przeciwnik wciąż macie żetony rozkazów**  **na swoich kartach generałów?** Oznacza to, że runda wciąż trwa i teraz ruch wykona twój przeciwnik. Jeżeli twój przeciwnik wciąż ma żetony rozkazów , a ty nie, wykonujcie na przemian swoje tury, ale ty przeprowadź tylko fazy **1 RUCH** i **3 KONIEC TURU**, pomijając fazę **2 ROZKAZ**.

ŻETON GWIAZDY

Jeśli jesteś pierwszą osobą, która wydała wszystkie swoje żetony rozkazów  w tej rundzie, weź żeton  z rezerwy. Zaczyniesz następną rundę.



*Nawet jeśli nie masz już żetonów rozkazów , dobrze wykorzystaj swoje ruchy, by ukryć się przed przeciwnikiem. **Posiłki nadejdą z początkiem następnej rundy!***

KONIEC GRY

Sprawdź kolejno poniższe warunki zwycięstwa, do momentu, gdy któryś zostanie spełniony przez jedno z was. Ta osoba wygrywa!

★ **Flaga**  **jest w strefie zwycięstwa jednego z was na torze bitwy.**

★ **Jedno z was ma przewagę na torze bitwy na koniec 3. rundy** (flaga  znajduje się po stronie toru zwycięstwa jednego z was).

★ **Jeżeli flaga**  **jest na środkowym polu toru zwycięstwa, wówczas osoba z najmniejszą liczbą żołnierzyków w grze wygrywa!** (Tak, z najmniejszą) W przypadku remisu, wygrywa osoba z najmniejszą liczbą żetonów  na kartach swoich żołnierzyków. Jeśli dalej jest remis, dzielcie się zwycięstwem.

Zwycięzca zostaje awansowany na **Generała pudła z zabawkami!**



*Poznaliście podstawowe zasady **Żołnierzyków w natarciu**.*

*Możecie kontynuować swój trening, zapoznając się z **Księgą modułów**. Możecie także dalej ćwiczyć według zasad podstawowych, rozgrywając kolejne bitwy, zmieniając żołnierzyki i otoczenie lub odkryć zupełnie nowe sposoby gry w **Księdze misji!***

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

KOMPONENTY

By zacząć rozgrywkę, weźcie z pudełka wszystkie komponenty gry pokazane na tej stronie.



TEN WŁAŚNIE
PODRECZNIK
REKRUTA



x1 FLAGA



x10 FIGUREK
ŻOŁNIERZYKÓW
(5 zielonych, 5 żółtych)

DUŻE KARTY



x4 GENERALÓW



x10 ŻOŁNIERZYKÓW



x4 POMOCE GRACZA

MAŁE KARTY



x4 KUFRY



x2 TORY
BITWY

KOŚCI



x5 KOŚCI
ATAKU



x1 KOŚĆ
SNAJPERA



x1 KOŚĆ-
GRANAT

ŻETONY Z ZIELONYCH ARKUSZY



x1 ŻETON
MOŹDIERZA



x4 ŻETONY
ROZMIESZCZENIA



x8 PONUMEROWANYCH
ŻETONÓW-KŁOCKÓW



x2 ŻETONY RUCHU



x6 ŻETONÓW ROZKAZÓW
(3 zielone, 3 żółte)



x1 ŻETON PIERWSZEGO
GRACZA



x20 ŻETONÓW
USZKODZENIA



x11 ŻETONÓW
OSŁABIENTA



x3 SZNURKI



x1 ŁYŻKA
KATAPULTA

Pozostałe elementy gry zostawcie w pudełku, dopóki nie będziecie gotowi nauczyć się zaawansowanych reguł z Księgi modułów.