



SNIPER ELITE

ODSTŘELOVAČ: DESKOVÁ HRA

PRAVIDLA HRY

Hru vytvořili Roger Tankersley a David Thompson

Když vypukla druhá světová válka, Evropa se ocitla v nejisté situaci. Jediná bitva mohla ovlivnit její průběh. A v bitvách mohl rozhodovat jediný zasažený cíl.

JEDNA KULKA MŮŽE ZMĚNIT TOK DĚJIN

Sniper Elite: Odšťelovač je akční hra pro 2 až 4 hráče, v níž hraje hlavní roli nenápadnost a taktika.

Až tři hráči se ujmou 3 oddílů obránců. Každý oddíl tvoří 1 důstojník a 2 vojíni. Jejich úkolem je střežit před odstřelovačem důležité lokace. Musí zvažovat, kdy je vhodnější odstřelovači blokovat přístupové cesty a kdy se snažit jej vypátrat.

Jeden hráč se ujme odstřelovače, za kterého hraje na tajné mapě, menší verzi herního plánu. Na ni si zaznamenává svůj pohyb pomocí fixu. Musí se nepozorovaně proplížit nebo prostřílet skrz obránce a splnit dva předem určené úkoly. Na splnění každého úkolu má však jen omezený čas. Pokud se mu úkol nepodaří splnit do konce 10. kola, prohraje.

Tato pravidla hry se dělí na dvě části. První popisuje přípravu hry, cíle a tahy jednotlivých stran (odšťelovače a obránců). Druhá část detailně rozebírá herní plány, karty a přímou viditelnost. První část začíná na straně 4 a doporučujeme začít tam. Pokud však chcete nejprve vědět, jaký vliv mají na průběh hry karty a herní plán, můžete přeskočit na stranu 10 a poté se vrátit na stranu 4. Hra jednoho hráče má samostatný sešit pravidel, který naleznete v krabici.

Text těchto pravidel je taktéž rozdělen na dvě části. Text na modrém pozadí vám pomůže při studiu pravidel nebo pro jejich rychlé připomenutí. Naleznete tu sice užitečné souvislosti a upřesnění, nicméně ta nejdůležitější pravidla se nacházejí v textu na bílém pozadí. Poslední strany pravidel obsahují přehled všech karet vybavení a herních plánů.

Před první hrou umístěte všechny figurky obránců do barevných podstavců tak, že v jedné barvě bude vždy jeden důstojník (figurka s železným křížem na podstavci) a dva vojíni (figurky s obyčejnými podstavci).

OBSAH

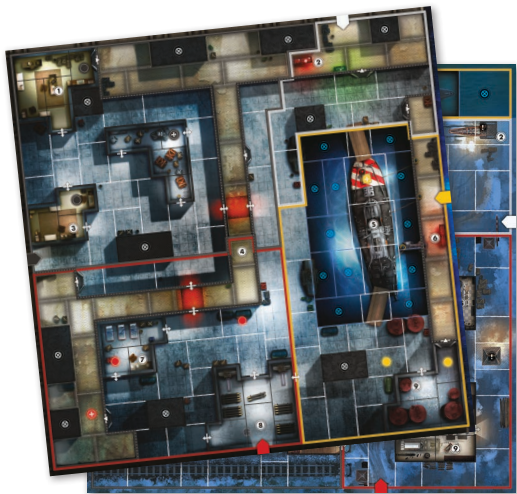
Komponenty	3
Příprava hry	4
Hra za odstřelovače	5
Hra za obránce	8
Konec hry	9
Herní plány	10
Přímá viditelnost	12
Karty	13
Rozbor herních plánů	14
Karty vybavení	15
Užitečné rady do hry	16
Úprava obtížnosti	16



KOMPONENTY

OBCENÉ KOMPONENTY

1 oboustranný herní plán



18 karet úkolů: 2 sady po 9 kartách



1 deska času
(z druhé strany
deska rozkazů pro
hru jednoho hráče)



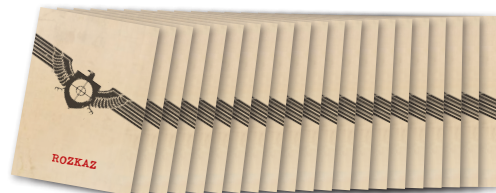
1 žeton
zranění



1 kostka
rozkazů



21 karet rozkazů
(pro hru jednoho hráče)



1 pravidla hry (ta, která právě čtete)

1 pravidla hry jednoho hráče

KOMPONENTY OBRÁNCŮ

9 figurek obránců:

6 vojnů a 3 důstojníci (figurky
s železným křížem na podstavci)



9 barevných podstavců
(3 ve 3 různých barvách)

12 barevných kostiček akcí
(4 ve 3 různých barvách)

10 průhledných kostiček stop

1 deska nápovědy obránců



6 karet specializací



2 žetony hlídacích psů



KOMPONENTY Odstřelovače

1 figurka odstřelovače



1 látkový pytlík

1 stíratelný fix

1 deska nápovědy odstřelovače

30 žetonů střelby:
11 šedých žetonů přesnosti,
7 žlutých žetonů zpětného rázu,
9 červených žetonů hluku
a 3 modré žetony tlumičů



10 karet vybavení



2 tajné mapy:
1 pro každý herní plán



Co je na herním plánu nejdůležitější?

Na každém poli se může nacházet pouze 1 obránce. Obránci se mohou pohybovat skrze pole, kde se nachází jiný obránce, ale odstřelovač je musí obejít nebo zneškodnit střelbou, aby se dostal na pole za nimi.

Pole s čísly představují možné úkoly odstřelovače. Na začátku hry jsou obránci umístěni na pole s barevnými puntíky a odstřelovač je umístěn na jedno ze čtyř polí vstupu, která se nacházejí na okraji herního plánu.

Vnitřní a vyvýšená pole, jako jsou budovy a vyvýšené plošiny, mají vliv na přímou viditelnost a lze se na ně a z nich pohnout pouze skrze dveře a žebříky.

Může se odstřelovač podívat na karty úkolů předtím, než se podívá na karty vybavení?

Ano, ale karty vybavení si musí vybrat dříve, než si obránci vyberou karty specializací.

Které karty si hráči mají vybrat, když jde o jejich první hru?

Rozbory herních plánů, které jsou k nalezení na straně 14, poskytují cenné rady, co se týče volby karet vybavení a specializací, nicméně pokud jde o první hru, hráči si mohou karty vybavení a specializací vybrat náhodně. Až později totiž zjistí, které karty nejvíce vyhovují jejich hernímu stylu.



Žetony hlídacích psů používá pouze schopnost karty specializace Psovod. Pokud tedy tato karta není ve hře, oba žetony vraťte do krabice.

PŘÍPRAVA HRY

Tato pravidla hry jsou rozdělena na dvě části. První se zaměřuje na přípravu a samotný průběh hry, druhá popisuje herní komponenty a přímou viditelnost. Pokud se chcete nejdříve vyznat v symbolech na herním plánu, než zjistíte, jaké možnosti máte ve svém tahu, přečtěte si strany 10 až 13 a poté se vraťte na tuto stranu.

Vyberte stranu oboustranného herního plánu, na které budete hrát, a umístěte ji doprostřed stolu. Pokud jde o vaši první hru, doporučuje zvolit stranu *Odpalovací základna*.

Hráč, který hraje za odstřelovače, si vezme odpovídající tajnou mapu, odpovídající karty úkolů, fix, figurku odstřelovače, látkový pytlík, karty vybavení a všechny žetony přesnosti, zpětného rázu a hluku.

Hráči, kteří hrají za obránce, si vezmou kostičky stop, kostičky akcí, žetony tlumičů, žetony hlídacích psů, žeton zranění, figurky obránců a desku času.

Zbývající komponenty vraťte do krabice.

PŘÍPRAVA Odstřelovače

Na rozdíl od obránců je příprava odstřelovače tajná, tudíž ji ostatní hráči nesmějí vidět.

Odstřelovač zamíchá karty úkolů a dobere si 2 karty. Pokud si dobral karty stejné barvy, odloží jednu z nich (dle své volby) dospodu balíčku a dobere si další kartu. To opakuje, dokud nebude mít 2 karty různých barev. Tyto 2 karty představují úkoly, které odstřelovač musí splnit. Zbývající karty vrátí do krabice, do konce hry už nebudou potřeba.

Dále odstřelovač vloží do látkového pytlíku celkem 6 žetonů přesnosti, 2 žetony hluku a 3 žetony zpětného rázu a obsah pytlíku důkladně promíchá. Zbývající žetony přesnosti a hluku umístí prozatím stranou, zatímco zbývající žetony zpětného rázu vrátí do krabice.

Jako poslední si prohlédne lícovou stranu všech karet vybavení a vybere si libovolné 3 karty (mohou mezi nimi být i 2 stejné karty), se kterými zahájí hru. Zbývající karty otočí lícem dolů, zamíchá a vytvoří z nich dobírací balíček.

PŘÍPRAVA Obránců

Obránci rozmístí figurky obránců (dále souhrnně označované jako jednotky) na herní plán, a to na počáteční pole, která odpovídají barvám jejich podstavců. Důstojníci jsou umístěni na pole se symbolem železného kříže odpovídající barvy.

Hráči si vyberou 3 libovolné karty specializací, které umístí lícem nahoru poblíž herního plánu, aby na ně všichni hráči (včetně odstřelovače) viděli. Poté na každou kartu umístí 1 žeton tlumiče.

Na každou kartu specializace obránci umístí 2 kostičky akcí libovolné jedné barvy. Důstojník stejné barvy bude mít k dispozici schopnost uvedenou na zvolené kartě specializace.

Zbývajících 6 kostiček akcí umístí na desku času, a to na řádek s číslem 10. Tolik kol obránci mají na to, aby odstřelovači zabránili ve splnění každého z jeho úkolů. Dále do pravého dolního rohu desky času umístí žeton zranění stranou se symbolem plně červeného srdce lícem nahoru.

Hru zahájí odstřelovač, poté odehrají svůj tah všichni obránci, a to v libovolném pořadí. Hra takto pokračuje až do konce.



HRA ZA Odstřelovače

Cíl

Odstřelovač musí splnit oba úkoly (podrobněji na straně 7) dříve, než dvakrát utrhá zranění nebo než ukončí svůj tah ve chvíli, kdy se kostičky akcí obránců nacházejí na posledním řádku na desce času.

Pokud nastane jedna z těchto situací, odstřelovač okamžitě prohrává a obránci vítězí.

Tah odstřelovače

Na začátku prvního tahu musí odstřelovač na své tajné mapě označit počáteční pole vstupu. Toto pole nesmí odhalit obráncům a nesmí si vybrat pole v oblasti, ve které se nachází kterýkoli z jeho úkolů. Poté jeho tah probíhá běžným způsobem.

Když se na začátku libovolného tahu odstřelovače nachází figurka odstřelovače na herním plánu, hráč ji odebere. Během svého tahu odstřelovač může provést akci pohyb, použít 1 kartu vybavení a provést 1 dodatečnou akci, to vše v libovolném pořadí. Mezi dodatečné akce patří:

- Střelba – odstřelovač vystřelí na cíl (k vyhodnocení střelby se používá látkový pytlík).
- Získání kořisti – odstřelovač získá další vybavení (z balíčku karet vybavení).
- Splnění úkolu – odstřelovač postoupí ve splnění svého cíle.

Odstřelovač během svého tahu nemusí provést ani akci pohyb, ani žádnou dodatečnou akci, dokonce nemusí provést žádnou akci. Avšak to, že jednu z akcí vynechá, neznamená, že by mohl jinou akci za tah provést vícekrát.

POHYB

Odstřelovač se může pohnout až o 3 pole. Pokud se nepohne nebo se pohne jen o 1 pole, obránci jeho pohyb nijak nezaznamenají.

Pokud se odstřelovač pohne o 2 nebo 3 pole, obránci už jeho pohyb zaznamenat mohou. Jakmile je pohyb ukončen, každá jednotka obránců, která sousedila s polem, na které nebo z kterého se odstřelovač pohnul, odstřelovačův pohyb zaznamenala. Hráč, který hraje za odstřelovače, ukáže na tyto jednotky na herním plánu a řekne obráncům, že zaznamenaly pohyb. Obránci mohou použít kostičky stop, aby si tuto informaci zaznamenali na herním plánu.

Všechny tyto jednotky zaznamenají pohyb odstřelovače až poté, co je akce pohyb provedena. Odstřelovač *nesmí říct*, na kterých a na kolika sousedících polích se přesně nacházel, ani nesmí odhalit pořadí, ve kterém jednotky pohyb zaznamenaly. Vnitřní a vyvýšená pole (podrobněji na straně 10) nijak neovlivňují zaznamenávání pohybu odstřelovače. Dále se pohybu odstřelovače týkají následující pravidla:

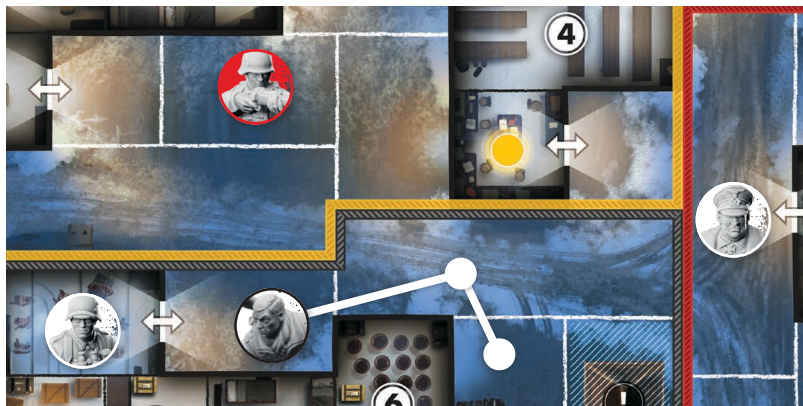
- Odstřelovač se nesmí pohnout na pole, na kterém se nachází jednotka obránců. Pokud se obránci během svého tahu pohne na pole s odstřelovačem, hráč nemá povinnost tuto skutečnost obráncům odhalit. Ve svém tahu se pak odstřelovač může z tohoto pole pohnout jako obvykle, bez dodatečného postihu.
- Odstřelovač se nesmí znovu pohnout na pole, na kterém se v tomto tahu už nacházel.
- Na vnitřní a vyvýšená pole (budovy, místnosti a vyvýšené plošiny) se odstřelovač může pohnout pouze skrze vyznačená přístupová místa (dveře nebo žebřík). Totéž platí i v případě, když se chce pohnout z vnitřního nebo vyvýšeného pole na pole jiného typu.

Na konci svého tahu odstřelovač zaznamená aktuální číslo z desky času na pole tajné mapy, na kterém se právě nachází. Na konci hry pak všichni hráči mohou nad průběhem jeho pohybu diskutovat.

PŘÍKLAD POHYBU

Odstřelovač se pohne o 2 pole označená bílými puntíky. Obě jednotky obránců v bílém kruhu zaznamenaly jeho pohyb, protože se odstřelovač nacházel na jednom z polí, která s nimi sousedí. Mohou sice přijít na to, na kterých polích se odstřelovač nacházel, nicméně neví, kterým směrem se vydal.

Jednotka v červeném kruhu pohyb odstřelovače nezaznamenala, a tak obránci ví, že se odstřelovač buď nachází v černé oblasti, nebo směřuje k úkolu číslo 4.



Musí odstřelovač říkat, co dělá ve svém tahu?

Nemusí. Některé části jeho tahu, jako jsou losování žetonů z pytlíku, používání karet vybavení nebo provedení hlučného pohybu v blízkosti jednotek, vyžadují, aby o tom řekl obráncům, jakmile to nastane. Vše ostatní provádí tajně. Obráncům může dojít, v jakém pořadí provádí akce (například pokud zaznamenají jeho pohyb poté, co vystřelí, je jasné, že nejdříve střelil a až poté se pohnul), ale nemusí jim o nich říkat.

Kam se má odstřelovač umístit na začátku hry?

Na okraji tajné mapy se nacházejí 4 pole vstupu. Jedno z nich si odstřelovač musí vybrat za své počáteční pole (podrobněji na straně 11).

Lze přerušit pohyb odstřelovače, provést jinou akci a poté pokračovat v pohybu?

Nelze. Pohyb nesmí být přerušen jinými akcemi. Jakmile je pohyb u konce, odstřelovač se nemůže pohnout až do konce kola.

Proč obránci mohou zaznamenat pohyb odstřelovače, až když se pohne o více než 1 pole?

Když se ve svém tahu odstřelovač pohne o 1 pole, plíží se, tudíž ho obránci neslyší ani nedokážou o jeho pohybu zjistit žádné informace. Když se pohne o 2 nebo 3 pole, běží, tudíž ho někdo v jeho okolí může slyšet. Běžen se vyplatí tehdy, když je daleko od jednotek, když mu dochází čas nebo když už obránci vědí, kde je.

Mohou obránci zaznamenat pohyb odstřelovače skrze zdi a jiné překážky?

Mohou. Pokud jde o zaznamenání pohybu odstřelovače, řeší se pouze sousedící pole, žádný jiný prvek na herním plánu na to nemá vliv (dokonce ani přímá viditelnost).

Když odstřelovač střílí, musí určit, kdo je jeho cílem?

Ne, řekne to až poté, co někoho zasáhne. Ještě před střelbou však musí obráncům říct, že bude střílet a kolik si chce vylosovat žetonů z pytlíku. Také jim musí odhalit všechny vylosované žetony.

Může odstřelovač vystřelit na jednotku, která se nachází na jeho poli?

Ano, ale aby svůj cíl úspěšně zasáhl, musí si vylosovat alespoň 1 žeton přesnosti.

Může odstřelovač vystřelit z pole vstupu?

Ne, na začátku hry musí být jeho první akcí pohyb, díky kterému se pohne na pole herního plánu (až po pohybu může v prvním tahu případně vystřelit). V dalších tazích už bude moci provádět akce v libovolném pořadí, nicméně většinou dává smysl provádět pohyb až na konci tahu, pro případ, že by jeho předchozí akce odhalily jeho pozici. To však neplatí pro odstřelovačův první tah.

Když odstřelovač zasáhne jednotku, je vyřazena až do konce hry?

Jednotky, které odstřelovač zasáhne, jsou odebrány z herního plánu. Obránci mohou ve svém tahu povolát jednotky zpátky na herní plán, a to pomocí akcí povolání důstojníka a povolání vojína.

Může si odstřelovač vylosovat méně žetonů, než kolik jich potřebuje k zasažení cíle?

Nemůže. Není možné si dobrat takový počet žetonů, kvůli kterému by bylo nemožné zasáhnout cíl. Vždy si musí vylosovat alespoň 1 žeton za každé pole mezi sebou a cílem, a to včetně pole, na kterém se cíl nachází.

Může odstřelovač změnit svůj cíl poté, co si vylosuje žetony z pytlíku?

Nemůže. Jakmile si vylosuje žetony, musí s nimi vystřelit na cíl, který si vybral.

STŘELBA

Látkový pytlík, ve kterém jsou žetony, představuje přesnost odstřelovače během střelby. V pytlíku se mohou nacházet následující typy žetonů:

- Šedý žeton přesnosti je potřebný k zasažení cíle.
- Žlutý žeton zpětného rázu může způsobit selhání zbraně.
- Červený žeton hluku odhalí pozici odstřelovače, pokud si jich vylosuje 2 nebo více.
- Modrý žeton tlumiče ruší efekt žetonu hluku, takže pokaždé, když si odstřelovač vylosuje 1 žeton tlumiče, ignoruje 1 vylosovaný žeton hluku.

Odstřelovač začíná hru s 6 žetony přesnosti, 2 žetony hluku a 3 žetony zpětného rázu v pytlíku.

Zásah cíle

Když chce odstřelovač střílet, tajně si vybere cíl v přímé viditelnosti (podrobněji na straně 12), spočítá nejmenší počet polí k cíli v přímé linii, řekne, kolik žetonů si chce vylosovat z pytlíku, a poté si stejný počet vylosuje. Bez ohledu na to, jaké žetony z pytlíku vylosuje, vždy je musí odhalit obráncům.

K úspěšnému zásahu je potřeba vylosovat 1 žeton přesnosti za každé pole, které se nachází mezi odstřelovačem a cílem, včetně pole, na kterém se cíl nachází. Pokud k cíli vede několik přímých linií, vždy je potřeba vybrat tu, která vede přes nejmenší počet polí. Pole odstřelovače se do přímé linie nezapočítává, děje se tak pouze v případě, kdy se cíl nachází na stejném poli jako on (k úspěšnému zásahu je potřeba vždy vylosovat alespoň 1 žeton přesnosti). Jakmile je cíl zasažen, figurka je odebrána z herního plánu a předána obráncům. Kromě toho si odstřelovač doplní do pytlíku nový žeton, a to podle toho, koho zasáhl (podrobněji níže v části *Doplňování nových žetonů do pytlíku*).

Odhalení pozice odstřelovače

Pokud si odstřelovač vylosuje 2 nebo více žetonů hluku, jeho pozice je odhalena – odstřelovač si vylosuje zbytek žetonů a poté umístí figurku odstřelovače na herní plán na pole, na kterém se právě nachází. Žetony tlumičů tomu mohou zabránit, protože každý žeton tlumiče zvyšuje o 1 počet vylosovaných žetonů hluku potřebných k odhalení. To znamená, že když si odstřelovač vylosuje 1 žeton tlumiče, je odhalen až ve chvíli, kdy si vylosuje 3 nebo více žetonů hluku. Také může nastat situace, během které zasáhne cíl, ale zároveň je i odhalen.

Selhání zbraně

Pokud si odstřelovač vylosuje žetony zpětného rázu a hluku o celkové hodnotě 5 a více, selže mu zbraň. To znamená, že cíl nezasáhl, ať už si během střelby vylosoval libovolný počet žetonů přesnosti. Pomocí žetonů tlumičů nelze zabránit selhání zbraně, nicméně stále ovlivňují žetony hluku. Může se tedy stát, že je odstřelovač odhalen, i když mu selhala zbraň.

Přebití zbraně

Ať už střelba dopadla jakkoliv, všechny vylosované žetony se po střelbě vždy vrátí zpátky do pytlíku a figurka odstřelovače zůstane na stejném poli (pokud byla na herním plánu). Pokud se po střelbě odstřelovač pohne, hráč ponechá jeho figurku na stejném poli (ale svůj pohyb znamená na tajné mapě jako obvykle). Figurka odstřelovače na herním plánu vždy představuje místo, kde byl odstřelovač spatřen naposledy.

DOPLŇOVÁNÍ NOVÝCH ŽETONŮ DO PYTLÍKU

V průběhu hry se budou do pytlíku přidávat další žetony podle toho, jak se bude situace vyvíjet:

- Jakmile je zabit voják, do pytlíku se přidá 1 žeton přesnosti. *Zděšení vojáci představují lehčí cíle.*
- Jakmile je zabit důstojník, do pytlíku se přidá 1 žeton tlumiče z odpovídající karty specializace. Pokud je důstojník stejného oddílu zabit podruhé (nebo potřetí atd.), do pytlíku se přidá 1 žeton přesnosti. *Odstřelovač se hůř hledá, když umírají ti, kteří vydávají rozkazy.*
- Jakmile je splněn úkol, do pytlíku se přidá 1 žeton hluku. *Nepřátelé jsou v nejvyšší pohotovosti.*
- Jakmile je odstřelovač nalezen pomocí akce zpozorování (podrobněji na straně 9), do pytlíku se přidá 1 žeton hluku. *Po zpozorování je snazší určit pozici odstřelovače.*

Počet žetonů, který je součástí hry, nelze překročit. To znamená, že se v pytlíku může nacházet nejvýše 11 žetonů přesnosti, 3 žetony tlumičů a 9 žetonů hluku. Pokud odstřelovač provede akci, díky které by měl získat žeton, jenž se už nenachází v zásobě, neobdrží ho, ale akce proběhne jako obvykle.



ZÍSKÁNÍ KOŘISTI

Aby odstřelovač mohl získat kořist, musí se nacházet na poli s číslem úkolu, které se neshoduje s čísly jeho karet úkolů. Pokud tuto podmínku splňuje, dobere si 3 karty z balíčku vybavení a 1 z nich si vybere. Zbývající 2 karty vrátí do balíčku a zamíchá ho.

Poté, co odstřelovač získá kořist, zaznamená tuto skutečnost na tajné mapě – na tomto poli již po zbytek hry nemůže akci získání kořisti provést. Touto akcí odstřelovač informuje obránce o tom, že se nachází na poli s číslem, nicméně ti neví, na kterém z nich.

SPLNĚNÍ ÚKOLU

Na splnění každého úkolu má odstřelovač 10 kol. Aby mohl provést tuto akci, musí se nacházet na poli s číslem, které se shoduje s číslem na jedné z jeho karet úkolů. V tu chvíli všem odhalí splněnou kartu úkolu, umístí figurku odstřelovače na pole, na kterém se právě nachází, přidá do pytlíku 1 žeton hluku ze zásoby a vrátí všechny kostičky akcí obránců na desce času na počáteční řádek s číslem 10.

POUŽITÍ KARTY VYBAVENÍ

Každá karta vybavení poskytuje speciální jednorázovou schopnost, kterou odstřelovač může použít. Na začátku hry má k dispozici 3 karty vybavení, 1 další získává pokaždé, když provede akci získání kořisti.

Pokud chce odstřelovač použít kartu vybavení, řekne to obráncům, umístí ji lícem dolů poblíž herního plánu a odhalí ji až ve chvíli, kdy mu k tomu karta dává pokyn. Některé karty jsou odhaleny okamžitě (například Tiché náboje), některé až při jejich aktivaci (například Šrapnelová mina) a některé až na konci hry (například Maskování hluku).

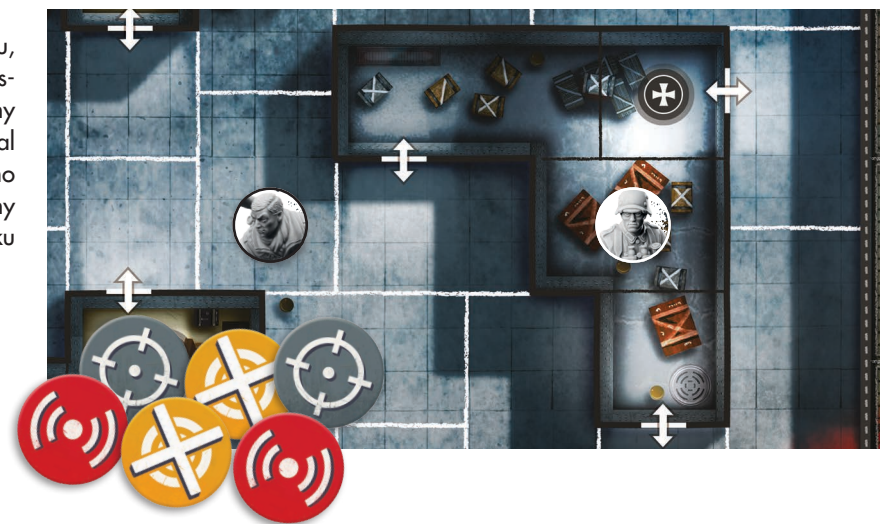
Karty vybavení nelze použít v průběhu jiných akcí. Pokud karta vybavení ovlivňuje jiné akce, které chce odstřelovač provést ve stejném tahu, musí ji použít ještě před těmito akcemi, aby využil její efekt.

PŘÍKLADY STŘELBY

Odstřelovač chce zasáhnout jednotku obránce, která se nachází 2 pole od něj, a proto si z pytlíku potřebuje vylosovat 2 žetony přesnosti. Rozhodne se vylosovat celkem 3 žetony a z pytlíku vylosuje 1 žeton přesnosti, 1 žeton hluku a 1 žeton zpětného rázu, takže cíl nezasáhne. Vylosovaný žeton hluku sice neodhalí jeho pozici, nicméně obránci nyní ví, že se odstřelovač musí nacházet 2 nebo 3 pole od cíle. Bohužel však neví, která jednotka byla cílem střelby.



V dalším kole se odstřelovač pokusí zasáhnout stejnou jednotku, tentokrát si vylosuje celkem 6 žetonů. Vylosuje 2 žetony přesnosti, které sice zasáhnou cíl, ale zároveň si dobral i 2 žetony hluku, které odhalily jeho pozici. Kdyby si na začátku vylosoval 7 žetonů a tím sedmým by byl ještě 1 žeton hluku nebo zpětného rázu, selhala by mu zbraň, i když si vylosoval potřebné žetony přesnosti. Vylosoval by si totiž žetony zpětného rázu a hluku o celkové hodnotě 5, které způsobí selhání zbraně.



Není akce získání kořisti poměrně riskantní?

Je. Tato akce by se měla provádět především ve chvíli, kdy odstřelovač věří tomu, že ho při ní nikdo nechytí, nebo když potřebuje konkrétní kartu vybavení.

Může se odstřelovač pohnout o 1 pole, použít minu a poté pokračovat v pohybu?

Nemůže. Karty vybavení může použít před provedením celé akce nebo po něm. Jakmile jednou ukončí pohyb, ve stejném tahu se už nepohne.

Může mít odstřelovač stejnou kartu vybavení vícekrát?

Ano. Většina karet vybavení je ve hře zastoupena dvakrát a odstřelovač je může mít už od začátku hry. Některé karty jsou ve hře jen jednou, takže jich nemůže mít více.

Jak jsou jednotky rozděleny mezi hráče obránců?

V případě obránců nezáleží na tom, kolik hráčů za ně hraje, protože na herním plánu budou vždy přítomny všechny tři oddíly, tedy černý, červený a žlutý, které zároveň odpovídají barevným oblastem. Rozdělení oddílů mezi hráče je závislé na počtu hráčů ve hře:

- Jeden hráč ovládá všechny tři oddíly.
- Dva hráči ovládají každý jeden oddíl a třetí oddíl ovládají společně.
- Tři hráči ovládají každý jeden oddíl.

K čemu jsou kostičky stop?

Obránci mají k dispozici 10 kostiček stop, které se na herním plánu používají k zaznamenávání pohybu odstřelovače. Je tedy čistě na hráčích, jak je budou používat.

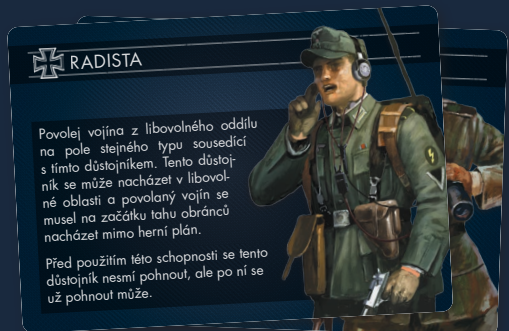


Které kombinace akcí jednotky nesmí provést?

V průběhu jednoho tahu mohou 2 jednotky ze stejného oddílu provést stejnou akci nebo 1 jednotka může provést 2 různé akce, nicméně žádná jednotka nesmí provést stejnou akci dvakrát.

Může se jednotka pohnout na pole, na kterém se nachází odstřelovač?

Ano, bez toho by pomalu ani nebylo možné odstřelovače zranit. Je potřeba myslet na to, že když se figurka odstřelovače nachází na herním plánu, znamená to, že na tomto poli byl odstřelovač spatřen naposledy, takže se aktuálně může nacházet jinde. Navíc se v průběhu hry může jednotka ocitnout na poli s odstřelovačem, aniž by o tom hráči věděli.



HRA ZA OBRÁNCÉ

Cíl

Obránci musí společnými silami dvakrát udělit zranění odstřelovači nebo ho zpomalit natolik, že mu dojde čas na splnění úkolů. Odstřelovač se nikdy nesmí pohnout na pole, na kterém se nachází jednotka obránců, tudíž klíčem k vítězství je umístování důstojníků a vojínů na správná pole.

Tah obránců

Každý oddíl tvoří 3 jednotky – 2 vojíni a 1 důstojník. Jednotky se mohou pohnout na libovolné pole na herním plánu, ale akce shromažďování informací a povolání vojína vyžadují, aby se důstojník nacházel ve své oblasti.

Během tahu obránců může každý oddíl buď shromažďovat informace, nebo provést 2 akce. Jednotky obránců mohou provést následující akce:

- Pohnout se až o 2 pole.
- Zaútočit na pole, na kterém se nachází. Díky tomu lze udělit zranění odstřelovači.
- Pozorovat 1 sousedící pole. Pokud je odstřelovač nalezen, do pytlíku se přidá 1 žeton hluku ze zásoby.
- Prohledat pole, na kterém se nachází, a až 2 sousedící pole stejného typu.
- Povolat důstojníka na odpovídající počáteční pole.
- Povolat vojína na pole sousedící s důstojníkem (pokud se důstojník nachází ve své oblasti).
- Odvolat jednotku z herního plánu.

Jednou za kolo mohou navíc důstojníci použít schopnost své karty specializace. To mohou udělat před libovolnou akcí nebo po ní či před shromažďováním informací nebo po něm.

Provedené akce se zaznamenávají na desce času tak, že jakmile libovolný oddíl nějakou provede, jedna z jeho kostiček akce se posune o 1 řádek dolů. Akce se vykonávají v libovolném pořadí, takže jeden oddíl nemusí okamžitě provést obě akce. Oddíly se tedy mohou střídat v provádění svých akcí.

SHROMAŽĎOVÁNÍ INFORMACÍ

Aby oddíl mohl shromáždit informace, jeho důstojník se musí nacházet ve své počáteční oblasti. Poté se obě odpovídající kostičky akcí posunou o 1 řádek dolů na desce času a odstřelovač musí říct, zda se právě nachází v oblasti, ve které byly shromažďovány informace.

AKCE JEDNOTEK

Pokud oddíl neshromažďuje informace, jeho jednotky mohou provést 2 akce. Každý oddíl může provést stejnou akci dvakrát nebo provést 2 různé akce s jednou jednotkou, nicméně žádná jednotka nesmí v jednom tahu provést stejnou akci dvakrát.

Pokaždé když jednotka provede akci, posune se 1 kostička akcí odpovídajícího oddílu o 1 řádek dolů na desce času. Díky tomu mají hráči přehled o tom, kolik akcí zbývá jednotlivým oddílům. Není potřeba provést obě akce, oddíl může pasovat – stačí přesunout obě kostičky o 1 řádek dolů.

Obecně platí, že se díky akcím mohou jednotky obránců pohybovat, vracet na herní plán a stíhat odstřelovače.

Pohyb až o 2 pole

Jednotky se mohou pohybovat skrze pole s jinými jednotkami, ale nikdy nesmí ukončit svůj pohyb na stejném poli jako jiná jednotka obránců.

Útok

Obránci vyberou jednotku, která zaútočí na pole, na kterém se právě nachází. Pokud se na stejném poli nachází i odstřelovač, hráč sem umístí jeho figurku (pokud tomu tak už nebylo) a odstřelovač utrhá zranění. Poté se otočí žeton zranění na desce času. Pokud odstřelovač utrhá zranění podruhé, je zabit a obránci vítězí.

Pozorování

Obránci si vyberou pole sousedící s libovolnou jednotkou. Pokud se na tomto poli nachází odstřelovač, musí umístit svou figurku na toto pole a přidat 1 žeton hluku ze zásoby do pytlíku. V rámci této akce se nebere ohled na typ pole, tudíž se za sousedící pole považují i vnitřní, venkovní a vyvýšená pole.

Prohledání

Obránci si vyberou 2 pole *stejného typu sousedící* s libovolnou jednotkou. Pokud se na jednom z těchto polí nebo na poli s vybranou jednotkou nachází odstřelovač, hráč za odstřelovače tuto skutečnost musí oznámit, nicméně nemusí říct, na kterém z těchto 3 polí se přesně nachází.

Povolání důstojníka

Pokud se důstojník odpovídajícího oddílu nachází mimo herní plán, je povolán na počáteční pole důstojníka odpovídající barvy.

Povolání vojína

Pokud se důstojník nachází ve své oblasti, je na pole stejného typu sousedící s důstojníkem povolán vojn z stejného oddílu, který se nachází mimo herní plán. Pokud se důstojník nachází na poli sousedícím s poli jiných oblastí, vojn může být umístěn do jiné oblasti, pokud bude po umístění stále na sousedícím poli stejného typu.

Odvolení

Obránci odeberou 1 jednotku (vojína nebo důstojníka) z libovolného pole na herním plánu. Tuto jednotku nelze povolat během stejného kola.

SCHOPNOSTI SPECIALIZACÍ

Každý důstojník má k dispozici jedinečnou schopnost, která je uvedena na jeho kartě specializace, přičemž každou schopnost lze použít dvakrát za hru. Když důstojník použije schopnost, odebere se 1 kostička akce z odpovídající karty specializace a vrátí se do krabice.

Důstojník se nemusí nacházet ve své oblasti, aby mohl použít svou schopnost.

Schopnost nelze použít ve chvíli, kdy se odpovídající důstojník nenachází na herním plánu.

Obránci mohou použít více schopností karet specializací ve stejném tahu, nicméně ani jednu schopnost nesmí ve stejném tahu použít dvakrát.

Některé schopnosti, jako třeba Střelec, na jeden tah upravují akce. Pokud má důstojník provést akci, obránci musí nejdříve použít danou schopnost, aby akci upravili. Žádná taková schopnost neposkytuje akci navíc.

Pokud libovolná schopnost odkazuje na vojína, myslí se tím pouze vojn, nikoli důstojník. Schopnosti, které zabrání konkrétní jednotce v provádění akcí, nezabraňují jejímu oddílu shromažďovat informace.

KONEC HRY

Odstřelovač okamžitě vyhrává, jakmile splní svůj druhý úkol.

Obránci okamžitě vyhrávají, jakmile odstřelovači udělí druhé zranění nebo jakmile započne jejich tah a jejich kostičky akcí se nachází na posledním řádku na desce času.

Co znamená slovní spojení „sousedící stejného typu“?

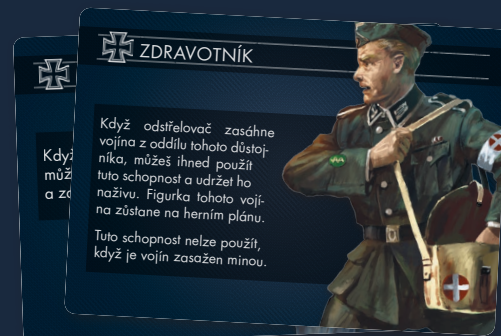
Toto slovní spojení znamená pole, která jsou sousedící a jsou stejného typu (například jsou obě vnitřní pole). V případě akce prohledání je jedno, jestli jsou prohledávaná 3 pole vnitřní, venkovní nebo vyvýšená, důležité je, aby byla stejného typu. Tato pole jsou podrobněji vysvětlena na straně 10.

Co se stane, když se provádí akce povolání důstojníka, ale na jeho počátečním poli se nachází jiná jednotka?

Pokud se na důstojníkově počátečním poli nachází jiná jednotka, obránci se s touto jednotkou musí nejdříve pohnout, aby na toto pole mohli povolat důstojníka. Pokud by se na tomto poli nacházel odstřelovač, lze tuto akci vykonat jako obvykle.

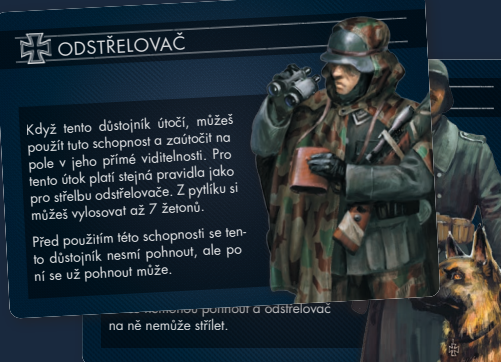
Kdo provádí akci povolání vojína? Důstojník, nebo povoláný vojn?

Tuto akci provádí vojn, tudíž lze v jednom tahu povolat až 2 vojíny na sousedící pole stejného důstojníka. Povoláný vojn zároveň může provést akci, pokud jeho oddílu ještě zbývá kostička akce.



Jak lze použít Zdravotníkovu schopnost, když odstřelovač vystřelí z brokovnice?

Zdravotníkovu schopnost lze použít pouze během tahu odstřelovače, ale i tak ji lze použít pouze jednou. Pokud by odstřelovač zasáhl Zdravotníka, důstojník nemůže použít tuto schopnost, aby se zachránil. Pokud by zasáhl vojína, Zdravotník ho může zachránit, nicméně dalšího zasaženého vojína ve stejném tahu už nezachrání.



Má odstřelovač obránců svůj vlastní pytlík?

Nemá. Ke střelbě používá pytlík odstřelovače s jeho aktuálním obsahem.

Zaznamenají psi pohyb odstřelovače, když se pohne pouze o 1 pole?

Ano. Psi zaznamenávají pohyb pomocí čenichu, nikoliv uší. Ať už se ve svém tahu odstřelovač pohne o libovolný počet polí, pokud se pohne na pole s hlídacím psem nebo z něj, pes ho vždycky zaznamená. Pes nezaznamená pohyb, když se odstřelovač pohne na pole nebo z pole, které se psem sousedí.

Která strana herního plánu je lepší pro první hru?

Na Odpalovací základně nejsou žádná vyvýšená pole ani překážky, takže se na ní snáz seznámíte s pravidly hry.

Jaký vliv mají pole na střelbu?

Čím více polí se nachází mezi odstřelovačem a cílem, tím těžší bude zasáhnout. Kromě toho nelze střílet skrze pole různého typu.

Proč jsou pole různě velká?

Velikost polí odpovídá prostoru, ve kterém se nachází. Po cestách se lze pohybovat rychleji a jsou snazší pro střelbu, proto jsou jejich pole větší. Nicméně i když se po nich odstřelovač často rád pohybuje, obránci je mohou díky jejich velikosti jednodušeji hlídat.

Jak je to s okraji polí, která se nacházejí mezi hranicemi dvou oblastí?

Hranice jednotlivých oblastí jsou zvláště kvůli přehlednosti. Místo, na kterém se hranice vzájemně dotýkají, je zároveň okrajem pole, na kterém je hranice oblastí.

Zvláště barevné čáry, které představují hranice, se pro potřeby přímé viditelnosti nacházejí uvnitř jednotlivých polí. Tato skutečnost má na hru minimální vliv, a to pouze ve chvíli příliš komplikovaného určení přímé viditelnosti.

HERNÍ PLÁNY

Každá strana herního plánu nabízí jiné prostředí, do kterého se odstřelovač snaží proniknout. *Odpalovací základna* je venkovní prostor s budovami, mezi kterými se odstřelovač může ukrýt. *Ponorkový bunkr* představuje velkou základnu rozdělenou vyvýšenou plošinou.

Každý herní plán má svou vlastní sadu karet úkolů a tajnou mapu, na které si odstřelovač skrytě zaznamenává svůj pohyb. Oba herní plány mají svá zvláštní pravidla, nicméně ve většině případů fungují stejně. Všechna zvláštní pravidla pro oba herní plány jsou podrobně rozebrána na straně 12.

OBLASTI

Každý herní plán je rozdělen na čtyři různě barevné oblasti. Zatímco ve žluté, červené a černé oblasti hlídají oddíly obránců totožných barev, bílá oblast je neutrální. Oblasti určují, kde začínají jednotky jednotlivých oddílů, a mají vliv na některé jejich schopnosti, nicméně obránci mohou kdykoliv opustit svou oblast.

Hranice každé oblasti je vyznačena tlustou čarou odpovídající barvě oblasti. Neutrální oblast může být na jednom herním plánu rozdělena na více částí.

POLE

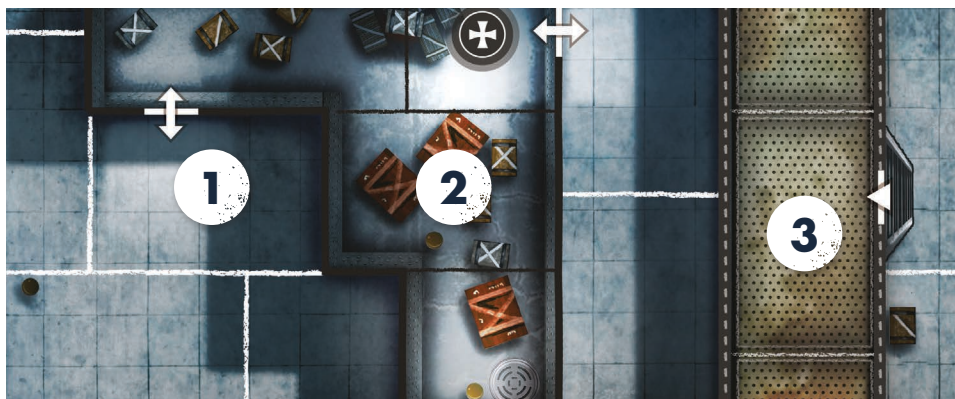
Každá oblast se skládá z polí, která jsou znázorněna tenkými čarami bílé nebo černé barvy. Pole mají vliv na pohyb, průzkum okolí a střelbu.

Na každém poli se může nacházet pouze 1 obránců. Jednotky obránců se mohou pohybovat skrze pole s jinými jednotkami, ale nikdy nesmí ukončit svůj pohyb na stejném poli jako jiná jednotka obránců. Odstřelovač se nemůže pohnout na pole, na kterém se nachází obránců.

Pokud se obránců pohne na pole, na kterém se nachází odstřelovač, odstřelovač by o tom obráncům neměl říct. Ve svém tahu se pak odstřelovač může pohnout z pole jako obvykle.

Pole jsou *sousedící*, pokud sdílí alespoň jeden okraj. Pole jsou *sousedící stejného typu*, pokud sdílí alespoň jeden okraj a zároveň jsou stejného *typu* (venkovní, vnitřní nebo vyvýšené).

Ve hře existují tři typy polí:



1: Venkovní

Venkovní pole jsou těmi nejběžnějšími poli ve hře. Jsou to všechna pole, která jsou mimo jiné budovy a v otevřeném prostranství. Venkovní pole jsou oddělena bílými čarami.



2: Vnitřní

Vnitřní pole jsou pole uvnitř budov na venkovních herních plánech nebo pole uvnitř místností na herních plánech ve velkých vnitřních prostorech. Vnitřní pole jsou oddělena černými čarami. Tlustší černé čáry, které oddělují vnitřní pole od venkovních, představují zdi. Skrze zdi se nelze pohnout, k tomu slouží dveře, jejichž symbol je znázorněn nalevo. Jen přes tento symbol se lze dostat z venkovního pole na vnitřní a naopak.



3: Vyvýšené

Vyvýšená pole představují těžce dosažitelná místa, na která se lze dostat pouze z určitých polí. Vyvýšená pole jsou oddělena šedými čarami. Přerušované šedé čáry, které oddělují vyvýšená pole od venkovních a vnitřních, představují výškový rozdíl. Skrze výškový rozdíl se nelze pohnout, k tomu slouží žebřík, jehož symbol je znázorněn nalevo. Jen přes tento symbol se lze pohnout z venkovního nebo vnitřního pole na vyvýšené a naopak.

Vnitřní a vyvýšená pole zároveň ovlivňují přímou viditelnost. Tento vliv je podrobněji rozebrán na straně 12.

POLE SE SYMBOLY

Některá pole mají zvláštní efekty:



Úkoly

Každé pole s číslem nabízí odstřelovači možnost splnit jeden z jeho úkolů. Každé takové pole má odpovídající kartu úkolu.



Náročný terén

Každé pole s vykřičníkem představuje náročný terén, který zpomaluje pohyb obránců i odstřelovače. Libovolná figurka, která vstoupí na pole s náročným terénem, musí snížit svůj pohyb pro daný tah o 1 pole. To znamená, že se odstřelovač může ve svém tahu pohnout až o 2 pole, zatímco obránci až o 1 pole.

To znamená, že se jednotka obránců může pohnout na pole s náročným terénem jen na začátku své akce, když sousedí s polem náročného terénu. Podobně je tomu u odstřelovače, ten se na pole náročného terénu nedostane, pokud je od něj 3 pole daleko.



Voda

Každé pole s modrým křížkem představuje vodu. Na tato pole se nemůže pohnout žádná figurka, nicméně nijak nebrání v přímé viditelnosti.



Překážka

Každé pole s šedým křížkem představuje překážku. Na tato pole se nemůže pohnout žádná figurka a vždy brání v přímé viditelnosti.

POČÁTEČNÍ POLE

V každé oblasti se nachází několik polí se symboly, které mají stejnou barvu jako daná oblast. Jde o pole s barevnými puntíky, která představují počáteční pozici jednotek obránců, a o barevné pole vstupu, na kterém odstřelovač začíná hru.



Důstojníci

Na začátku hry jsou důstojníci umístěni na pole s odpovídajícím barevným puntíkem se symbolem železného kříže.



Vojini

Na začátku hry jsou vojini umístěni na pole s odpovídajícím barevným puntíkem bez symbolu železného kříže.



Odstřelovač

Na začátku hry je odstřelovač umístěn na jedno ze čtyř polí vstupu, která se nacházejí na okraji herního plánu. Každé pole vstupu odpovídá barvě oblasti, ve které se nachází. Odstřelovač musí hru zahájit na poli vstupu, které se nenachází v oblasti s kterýmkoliv jeho úkolem.

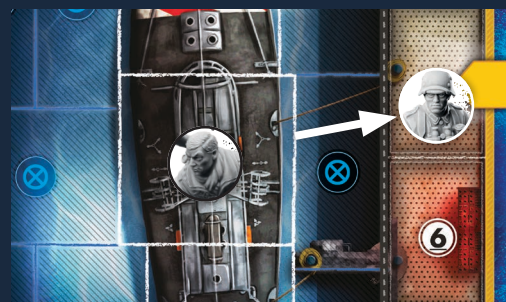
Pole vstupu se nacházejí mimo herní plán, odstřelovač se tedy během svého prvního pohybu nejdříve musí pohnout na pole, na které ukazuje šipka jeho počátečního pole vstupu.

Co je to přímá viditelnost?

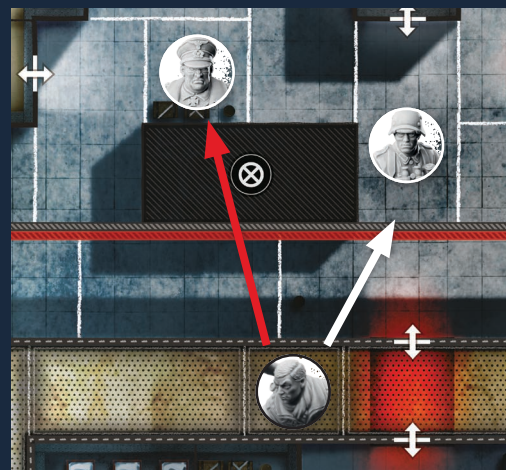
Přímá viditelnost představuje schopnost vidět přímo z jednoho pole na druhé a týká se především střelby.

Zaznamenají obránci pohyb, když se odstřelovač pohne na pole s náročným terénem?

Pohyb na pole s náročným terénem je pomalejší, nikoliv hlučnější. Pokud se odstřelovač pohne na pole s náročným terénem ze sousedícího pole, spotřebuje sice pohyb navíc, nicméně se stále pohne o 1 pole. Kdyby se před pohybem na pole s náročným terénem nebo po něm pohnul o 1 pole, ve svém tahu by se pohnul celkem o 2 pole, takže by obránci mohli zaznamenat jeho pohyb.



Odstřelovač může z tohoto pole vystřelit na obránce na vyvýšené plošině skrze pole s vodou. Potřebuje 2 žetony přesnosti, aby ho zasáhl.



Odstřelovač může z tohoto pole vystřelit na vojína, který se nachází napravo na venkovním poli. Nemůže však vystřelit na důstojníka nalevo, protože ten se nachází za překážkou.

PŘÍMA VIDITELNOST

Přímá viditelnost představuje schopnost odstřelovače vidět přímo z jednoho pole na druhé, aniž by tomu bránila překážka. Cíl je v přímé viditelnosti, když lze vést přímou linii z libovolného okraje pole odstřelovače na libovolný okraj pole cíle. Tato linie nesmí vést skrze vnitřní pole, vyvýšená pole a překážky.

Slovo „skrze“ je v tomto ohledu klíčové, protože je možné střílet na vnitřní a vyvýšená pole nebo z nich, nicméně není možné skrze tato pole střílet na cíl, který se nachází na poli za nimi.

Může odstřelovač střílet skrze zdi?

Ano, zdi nebrání přímé viditelnosti (zdi mají okna a jiné otvory, které na herním plánu nelze vidět).

Pokud se odstřelovač nachází na vnitřním nebo vyvýšeném poli, střílí skrze toto pole?

Nestřílí. Přímá linie nikdy nevede přes pole, ze kterého se střílí.

Přímá viditelnost na vnitřních polích

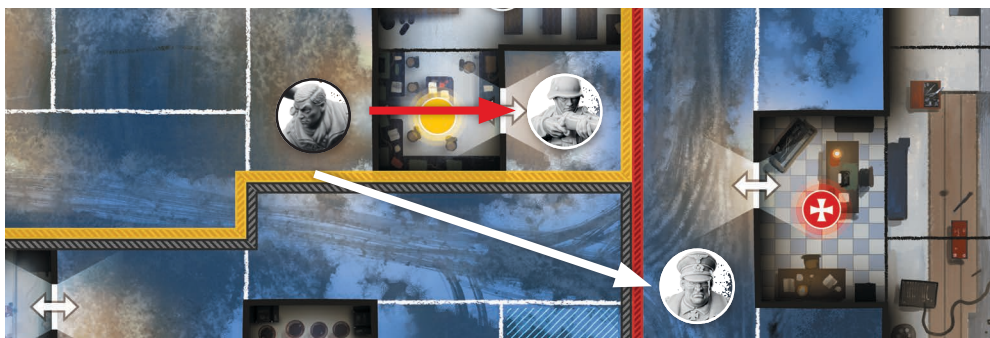
Vnitřní pole nebrání přímé viditelnosti za předpokladu, že jsou všechna pole v linii taktéž vnitřní. Díky tomu lze prohlásit, že když se odstřelovač nachází v budově nebo místnosti, vidí přímo na všechna pole ve stejné budově nebo místnosti.

Podobně jako výše, ani v tomto případě nelze střílet skrze vnitřní pole na cíl, který se nachází na venkovním nebo vyvýšeném poli za ním.

Přímá viditelnost na vyvýšených polích

Z vyvýšených polí vede přímá viditelnost na všechna ostatní vyvýšená pole na herním plánu s výjimkou těch, na která vede přímá linie skrze překážky. Když odstřelovač střílí na cíl, který se nachází na jiném vyvýšeném poli, může na něj střílet skrze vnitřní i venkovní pole (ta se stále počítají do počtu polí, která vedou k cíli v přímé linii).

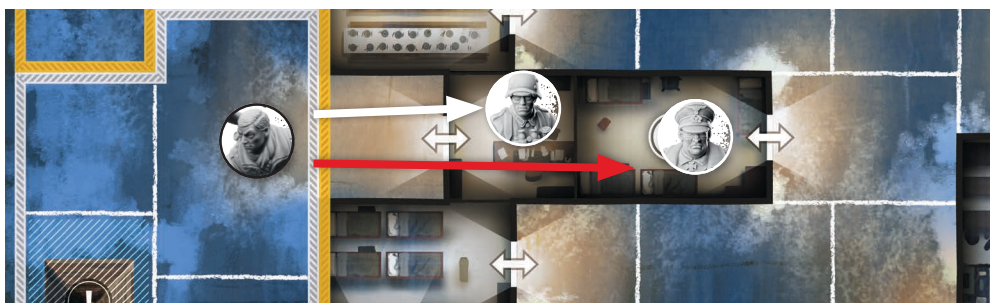
Podobně jako výše, ani v tomto případě nelze střílet skrze vyvýšená pole na cíl, který se nachází na vnitřním nebo venkovním poli za ním.



PŘÍKLADY PŘÍMÉ VIDITELNOSTI

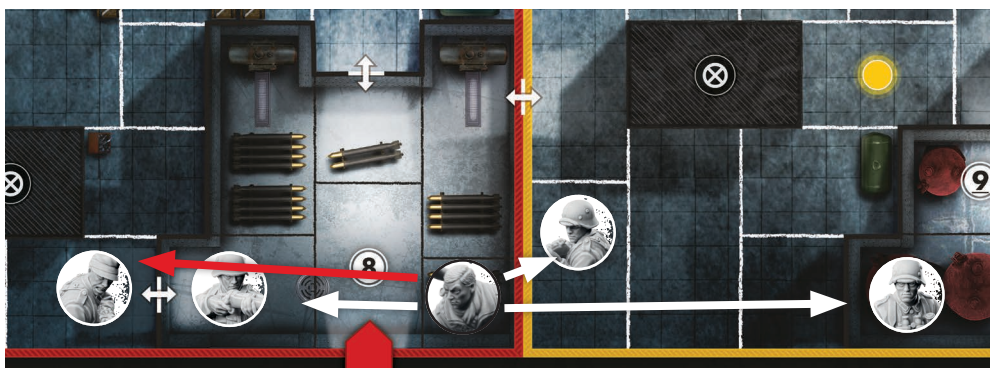
Odstřelovač se nachází na venkovním poli. Červená šipka ukazuje, že skrze vnitřní pole přímo nevidí na vojína, protože se on sám nenachází na vnitřním poli. Bílá šipka ukazuje, že důstojník je pro něj přímo viditelný, protože se taktéž nachází na venkovním poli.

Odstřelovač může střílet kolem budovy, nikoliv skrze ni.



Odstřelovač se nachází na venkovním poli a přímo vidí na vojína, protože přímou linii může vést skrze jiná venkovní pole i zdi.

Odstřelovač nevidí přímo na důstojníka, protože přímá linie k němu vede skrze vnitřní pole.



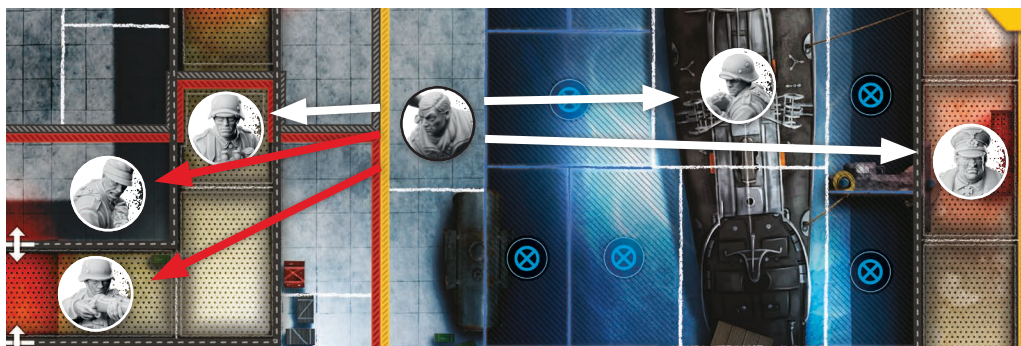
Odstřelovač se nachází na vnitřním poli, tudíž přímo vidí na všechna ostatní pole v budově, protože jde taktéž o vnitřní pole.

Na obránce nejvíce vlevo nemůže vystřelit, protože ten se nachází na venkovním poli, a odstřelovač by na něj musel střílet skrze vnitřní pole.

Odstřelovač může střílet skrze zeď, tudíž může střílet i na vojína napravo. Zároveň může střílet skrze venkovní pole i do druhé budovy, takže by mohl vystřelit i na obránce nejvíce vpravo, protože by k němu přímou linii nevedl skrze žádná vnitřní pole.

Odstřelovač vidí přímo na 2 obránce, kteří se nachází na vyvýšených polích, jež sousedí s venkovními poli.

Odstřelovač nevidí přímo na vojíny, kteří se nachází za vyvýšeným polem a na vzdálenějším vyvýšeném poli, protože přímá linie k nim vede skrze vyvýšené pole.



Když se odstřelovač nachází na vyvýšeném poli, vidí přímo na všechna vyvýšená pole, ke kterým přímá linie nevede skrze překážky. V tomto konkrétním příkladě odstřelovač zároveň nevidí přímo na žádné venkovní ani vnitřní pole.



KARTY

Úkoly

Každý herní plán má svou vlastní sadu karet, které představují úkoly, jež odstřelovač musí splnit. Zkratka na rubové straně karet odkazuje na první písmena slov herního plánu, ke kterému patří.

Čísla uvedená na kartách odpovídají úkolům na herním plánu a karty stejné barvy odpovídají polím ve stejné oblasti. Na začátku hry si odstřelovač musí vybrat pole vstupu, které se nenachází v oblasti s kterýmkoli jeho úkolem. Karty úkolů jsou známy pouze odstřelovači. Ten je odhalí až ve chvíli, kdy je splní.

Vybavení odstřelovače

Odstřelovač může ve svém tahu používat karty vybavení, které mu nabízí spoustu možností. Na začátku hry si odstřelovač vybere 3 karty vybavení, zbývající může získat díky akci získání kořisti. Každou kartu vybavení lze použít pouze jednou a žádným způsobem ji nelze získat zpět.

Důstojnické specializace

Každá karta specializace poskytuje jedinečnou schopnost 1 důstojníkovi. Na začátku hry obránci přiřadí každému důstojníkovi 1 kartu specializace dle svého výběru. Každou schopnost lze použít dvakrát, nicméně aby se tak mohlo stát, musí se figurka odpovídajícího důstojníka nacházet na herním plánu.



Proč karty úkolů vypadají jako hrací karty?

Během druhé světové války spojenecká rozvědka posílala válečným zajatcům hrací karty, které ukrývaly tajné mapy a zprávy. Zajatci si mohli veškeré instrukce přečíst, když od sebe oddělili vrstvy papíru karet.

LÁTKOVÝ PYTLÍK

Látkový pytlík představuje přesnost odstřelovače během střelby a úroveň jeho utajení. V pytlíku se nacházejí žetony, které určují pravděpodobnost úspěšného zásahu i pravděpodobnost jeho odhalení během střelby. Podle toho, jak se odstřelovači bude během hry dařit, se změní obsah jeho pytlíku.

Přesnost



Tlumič



Hluk



Zpětný ráz



ROZBOR HERNÍHO PLÁNU: ODPALOVACÍ ZÁKLADNA



Vnitřní prostory

Všechny budovy, ponorka a tři vagóny v černé oblasti jsou prostory s vnitřními poli. Na vnitřní pole se lze pohnout z polí jiného typu skrze dveře a naopak.

Pole s vodou

Na pole s vodou se sice nelze pohnout, ale nijak nebrání přímé viditelnosti.

Pole s náročným terénem

Všechna pole s náročným terénem snižují pohyb obránců i odstřelovače o 1 pole. To znamená, že se jednotka obránců může na toto pole pohnout pouze ve chvíli, kdy na sousedícím poli začíná provádět akci pohyb.

Všechna tato pole jsou považována za venkovní pole, tudíž jsou stejného typu pro všechna sousedící pole.

Důležité vybavení

Obránci budou mít problém určit, odkud po nich odstřelovač střílí, pokud bude vybaven Tichou municí.

Důležité specializace

Dobře načasované použití schopnosti Zdravotníka umožní obráncům účinně blokovat cesty.

ROZBOR HERNÍHO PLÁNU: PONORKOVÝ BUNKR

Vyvýšené prostory

Světlé vyvýšené plošiny představují prostory s vyvýšenými poli. Na vyvýšená pole se lze pohnout z polí jiného typu skrze žebříky a naopak.

Vnitřní prostory

Všechny místnosti ve žluté, černé a červené oblasti jsou prostory s vnitřními poli. Na vnitřní pole se lze pohnout z polí jiného typu skrze dveře a naopak.

Zvláštní prostor: Tunely pod vyvýšenou plošinou

Uprostřed herního plánu jsou dvě červená pole, která se nacházejí pod vyvýšenou plošinou. Tato vnitřní pole jsou tunely pod vyvýšenou plošinou. I když se pole tunelu nachází na stejném místě jako pole vyvýšené plošiny, jsou to dvě rozdílná pole. Tato pole nejsou vzájemně přímo viditelná ani nejsou sousedící. Pokud se jednotka obránců nachází v tunelu, pro přehlednost umístěte její figurku na červenou část pole.

Zvláštní prostor: Místnosti sousedící s vyvýšenou plošinou

Z vnitřních polí sousedících s poli vyvýšené plošiny nelze přímo vidět na pole vyvýšené plošiny a naopak. V tomto případě jsou vzájemně přímo viditelná pouze ve chvíli, kdy je přímá linie vedena skrze alespoň 1 venkovní pole nebo skrze žebřík.

Pole s vodou

Na pole s vodou se sice nelze pohnout, ale nijak nebrání přímé viditelnosti.

Pole s překážkou

Na pole s překážkou se nelze pohnout a brání přímé viditelnosti.

Důležité vybavení

Dobře načasovaný hod kamenem může být přesně to, díky čemu se odstřelovač může zbavit obránce ve své cestě. Navíc tím může obránce lehce přivést na falešnou stopu.



Důležité specializace

Díky přítomnosti úzkých vyvýšených plošin lze využít Psovoda s maximální efektivitou, protože jeho psi mohou na plošinách fungovat jako varovný systém, který zkomplikuje pohyb odstřelovače.

KARTY VYBAVENÍ

Výčet všech karet vybavení je k nalezení na této straně a slouží především k tomu, aby v průběhu hry měli obránci přehled o tom, které vybavení má odstřelovač k dispozici.

Každá karta vybavení, kromě samopalů a brokovnice, je ve hře zastoupena dvakrát. To znamená, že si odstřelovač může na začátku hry vybrat 2 stejné karty vybavení.

Pokud karta vybavení ovlivňuje jiné akce, které chce odstřelovač provést ve stejném tahu, musí ji použít před provedením těchto akcí, aby využil její efekt.

Pokud je na kartě vybavení uvedeno, že je jednotka zabita, mohou ji obránci povolovat během svého tahu?

Ano. Díky akcím povolání důstojníka a povolání vojína je na herní plán povolána zcela nová jednotka.

Jak se ve hře jednoho hráče vyhodnocuje samopal?

Oba výstřely jsou součástí jedné akce střelba a oba vybraní obránci jsou považováni za cíl. Jakmile jsou oba výstřely vyhodnoceny, za každý dobraný žeton hluku během obou výstřelů se pohne nejbližší obránce, který nebyl cílem střelby, o 1 pole směrem k odstřelovači.

MASKOVÁNÍ HLUKU

Výhoda v terénu



V tomto tahu ignoruj všechny negativní efekty, které se týkají pohybu o 2 nebo 3 pole.

ODHAL NA KONCI HRY

ŠRAPNELOVÁ MINA

Sprengmine 35



Označ křížkem pole na tajné mapě, na kterém se právě nacházíš.

Pokud jednotka obránců **ukončí** svůj pohyb na tomto poli, je ihned zabita: odhal tuto kartu, odeber zabitou jednotku z herního plánu a smaž křížek na tajné mapě.

ODHAL PŘI AKTIVACI

TICHÉ NÁBOJE

Experimentální střelivo



Když v tomto tahu vystřelíš, všechny žetony hluku se považují za žetony zpětného rázu.

Stále platí, že 5 a více žetonů zpětného rázu způsobí selhání zbraně.

ODHAL PŘED STŘELBOU

ODVEDENÍ POZORNOSTI

Obyčejný kámen



Pohni jednotkou obránců až o 2 pole. Pohyb této jednotky musí být ukončen na poli ve tvé přímé viditelnosti.

ODHAL PŘED POUŽITÍM

SAMOPAL

Thompson M1A1



Provádíš-li v tomto tahu akci střelba, vystřel dvakrát.

Ještě před prvním výstřelem řekni, kolik žetonů si chceš vylosovat za každý výstřel. Poté, co vystřelíš poprvé, nevracej žetony do pytlíku, ale pokračuj v losování. Až po druhém výstřelu vyhodnot všechny vylosované žetony hluku.

ODHAL PŘED STŘELBOU

BROKOVNICE

Winchester M1897



Provádíš-li v tomto tahu akci střelba, nelosuj žetony z pytlíku.

Místo toho odhal svou pozici a zabij všechny jednotky obránců, které se nacházejí na tvém poli a na všech sousedících polích stejného typu.

Za zabití jednotky nezískáš žádné nové žetony.

ODHAL PŘED STŘELBOU



ROX
OEO
X/OX
REX
HRY

Překlad: Ondřej Šedý

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Daniel Knápek, Vladimír Smolík
a Jan Březina

REBELLION

Kreativní a generální ředitel: Jason Kingsley

Výrobní ředitel: Chris Kingsley

Vedoucí Rebellion Unplugged: Duncan Molloy

Výroba: Alysa Thomas

Mluvčí: Pete Ward

Autoři hry: Roger Tankersley a David Thompson

Autoři pravidel hry jednoho hráče: Dávid Turczí
a Noralie Lubbers

Ilustrace: Edouard Groult, David Lanza a Ed Savage

Výroba figurek: Dave Kidd

Grafické úpravy: Brigitte Indelicato, Pye Parr
a Alysa Thomas

Vývoj: Duncan Molloy

Testování hry: Jonathan Bobal, Xavi Bordes
a David Digby

© 2022 Rebellion group, všechna práva vyhrazena. The Rebellion, logo The Rebellion, Sniper Elite a logo Sniper Elite jsou obchodní značkou Rebellion.

Příběhy, postavy a události obsažené v těchto pravidlech jsou zcela smyšlené.

UŽITEČNÉ RADY DO HRY

OBRÁNCI

Klíčem k vítězství obránců je správné rozestavení jednotek, protože pohyb odstřelovače je dosti omezený – kdykoliv obránce stojí v cestě odstřelovači, ten se nemůže pohnout na jeho pole ani skrze něj. Umístění jednotek na klíčová pole v každé oblasti umožňuje obráncům efektivně bránit všechny oblasti před odstřelovačem. Ten má pak problém splnit své úkoly.

Ve svých tazích to však obránci nesmí příliš přehánět. Pokud se pohnou na pole, na kterém se zrovna nachází odstřelovač, ten se díky tomu může přes ně hravě propíchnout. Pokud však budou ve svých tazích zdrženliví, odstřelovač je bude muset obejít nebo si cestu prošťřítlet.

ODSTŘELOVAČ

Odstřelovač si musí udělat jasno v tom, jak moc je ochoten riskovat kvůli tomu, aby zasáhl svůj cíl – čím více žetonů si dobírá z pytlíku, tím dále sice dostřelí, ale tím větší je pravděpodobnost, že odhalí svou aktuální pozici.

I když úspěšná střelba na cíl nezpůsobí žádný hluk, obránci i tak získají informace o možné pozici odstřelovače. Pokud si odstřelovač vylosuje například 3 žetony přesnosti a úspěšně zasáhne cíl, obránci budou vědět, že se odstřelovač v době střelby nacházel nejvýše 3 pole od zasažené jednotky. Proto většinou dává smysl, aby se odstřelovač pohnul až po střelbě.

Pokud se odstřelovač snaží zasáhnout cíl, který se nachází kousek od něj, dává smysl, aby si z pytlíku vylosoval více žetonů, než potřebuje. Pokud by si vylosoval pouze 1 žeton přesnosti a zasáhl cíl, obránci se díky tomu dozví spoustu informací o jeho pozici.

ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI

Hra *Sniper Elite: Odštělovač* je velmi asymetrická, a proto by ti, co ji hrají poprvé, mohli mít velké problémy vyrovnat se zkušenějším hráčům. Aby hra byla i v těchto případech pro všechny zábavná, doporučujeme, aby zkušenější hráči zavedli jednu nebo více z následujících úprav pravidel:

ZKUŠENÝ ODSTŘELOVAČ

- Během přípravy hry si místo vybraní 3 karet vybavení dobere 2 náhodné.
- Během přípravy hry umístí do látkového pytlíku 5 žetonů přesnosti, 2 žetony hluku a 3 žetony zpětného rázu.
- Jakmile bude mít 2 karty úkolů, vybere si 1 ze zbývajících karet úkolů a odhalí ji obráncům. Až do konce hry budou vědět, že tento úkol nemá splnit.
- Na začátku hry umístí kostičky akcí obránců na řádek vedle čísla 7 na desce času. Jakmile splní první úkol, kostičky akcí se opět umístí na řádek vedle čísla 7.

ZKUŠENÍ OBRÁNCI

- Během přípravy hry dovolí odstřelovači vybrat si 1 kartu vybavení navíc.
- Během přípravy hry umístí pouze 1 kostičku akce na každou kartu specializace, takže každou schopnost bude možné použít pouze jednou.
- Během prvních dvou kol nemohou shromažďovat informace.
- V průběhu jednoho tahu může shromažďovat informace pouze jeden oddíl.