

SNIPER ELITE

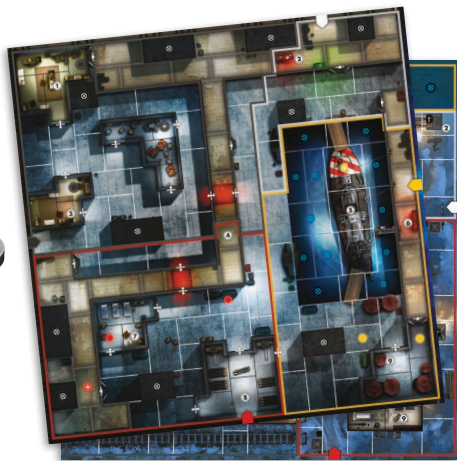
ODSTŘELOVAČ: DESKOVÁ HRA

PRAVIDLA HRY JEDNOHO HRÁČE

Pravidla vytvořili
Dávid Turczi
a Noralie Lubbers

V této variantě hry se ujmeš odstřelovače a budeš čelit automatizovaným obráncům, již jsou řízeni balíčkem karet rozkazů. Pravidla hry jednoho hráče jsou sice trochu odlišná od hlavních pravidel hry, nicméně většina původních komponent zůstala zachována.

Vše, co se v hlavních pravidlech týká odstřelovače (jako přímá viditelnost atp.), platí i v této variantě hry, pokud není uvedeno jinak. Pokud tedy bude zapotřebí pravidel, která se týkají herních plánů, úkolů, karet vybavení nebo přímé viditelnosti, budou k nalezení v hlavních pravidlech hry. Ve hře jednoho hráče je hned na začátku jedna velká změna – tato pravidla nerozlišují důstojníky a vojíny, ve hře jednoho hráče jsou všechny jednotky označovány za obránce.



KOMPONENTY HRY JEDNOHO HRÁČE

- Oboustranný herní plán
- Deska rozkazů
- Kostka rozkazů
- Karty úkolů
- Karty vybavení
- Karty rozkazů
- Figurky obránců
- Figurka odstřelovače
- Látkový pytlík
- Žetony přesnosti, hluku a zpětného rázu
- Kostičky stop
- Žeton zranění

V této variantě nejsou zapotřebí následující komponenty:

- Tajné mapy
- Karty specializací
- Kostičky akcí
- Žetony tlumičů
- Žetony hlídacích psů



Mohu si nějak upravit obtížnost?

Pokud už máš za sebou několik her jednoho hráče, můžeš si upravit obtížnost pomocí důstojnických výzev, které nalezneš na straně 8.

Podle čeho mohu rozlišit jednotlivé karty rozkazů?

V pravém dolním rohu lícových stran karet rozkazů se můžeš dočíst, ke kterému hernímu plánu karta patří.



Takto může vypadat deska rozkazů po přípravě obránců.

Proč umisťuju kostičky stop do všech oblastí kromě té své?

Obránci vědí, že nemůžeš mít úkol ve své počáteční oblasti.

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA OBRÁNCŮ

Vyber stranu oboustranného herního plánu, na které budeš hrát, a umísti ji doprostřed stolu. Poblíž herního plánu umísti desku rozkazů.

Umísti figurky obránců na všechna pole s číslem úkolu tak, že do každé oblasti umístíš obránce z odpovídajícího oddílu. Obránce, který ti zbyl, umísti na pole s číslem úkolu v neutrální oblasti.

Karty rozkazů (na rubu označené jako „Rozkaz“) jsou trojího typu – jedny jsou na lícové straně označeny poznámkou „Libovolný herní plán“, na zbyvajících je poznámka s názvem konkrétního herního plánu. Vrať do krabice všechny karty rozkazů a úkolů, které patří k hernímu plánu, na kterém nehraješ.

Ze zbyvajících karet rozkazů vyříd ty, které jsou v horní části označeny jako „naléhavé“, zamíchej je a 1 náhodně vybranou vrať do krabice. Z těch, které ti zbyly v ruce, umísti 1 lícem dolů na pole nejvíce vpravo na desce rozkazů. Další 2 umísti lícem nahoru na zbyvajících prázdná pole. Zbyvajících karty prozatím odlož stranou.

Zamíchej všechny karty rozkazů bez označení „naléhavé“ a 2 náhodně vybrané vrať do krabice. Ty, které ti zbyly v ruce, zamíchej s dříve odloženými kartami označenými jako „naléhavé“, vytvoř z nich **balíček o 9 kartách** a umísti ho lícem dolů poblíž desky rozkazů. Tento balíček se nazývá balíčkem rozkazů.

Nedívej se na lícové strany karet, které vracíš do krabice.

PŘÍPRAVA Odstřelovače

Zamíchej karty vybavení a dober si 2 karty. Pokud si dobereš 2 stejné karty, odlož jednu z nich do spodu balíčku a dober si novou. Zbyvajících karty umísti poblíž herního plánu.

Vežmi 2 žetony hluku a 4 žetony zpětného rázu a vytvoř z nich komínek žetonů v následujícím pořadí – hluk, zpětný ráz, zpětný ráz, hluk, zpětný ráz a zpětný ráz, kde žeton **hluku je vespo-du komínku a žeton zpětného rázu navrchu**. Takto vytvoříš **komínek zdraví** a umísti jej poblíž svých karet vybavení. Umísti žeton zranění se symbolem plně červeného srdce lícem nahoru na vyznačené pole napravo na desce rozkazů.

Karty vybavení, které máš k dispozici, měj vždy vyložené na stole lícem nahoru. Jakmile je použiješ, otoč je lícem dolů.

Vlož do látkového pytlíku celkem 6 žetonů přesnosti, 2 žetony hluku a 3 žetony zpětného rázu a obsah pytlíku důkladně promíchej. Žetony tlumičů vrať do krabice, ve hře jednoho hráče nejsou potřeba. Ze zbyvajících žetonů vytvoř zásobu a umísti ji poblíž herního plánu. Podobně jako ve hře více hráčů, i zde se bude měnit obsah pytlíku v průběhu hry.

PŘÍPRAVA ÚKOLŮ

Zamíchej karty úkolů odpovídajícího herního plánu a dober si 2 karty. Pokud si dobereš karty stejné barvy, odlož jednu z nich (dle své volby) do spodu balíčku a dober si další kartu. To opakuj, dokud nebudeš mít 2 karty různých barev. Tyto 2 karty představují úkoly, které musíš splnit. Zbyvajících karty zamíchej a umísti je lícem dolů poblíž herního plánu.

Vyber si počáteční pole vstupu a umísti na něj figurku odstřelovače. Toto pole se nesmí nacházet v oblasti, ve které se nachází kterýkoli tvůj úkol. Umísti kostičku stop na desku rozkazů na takové barevné pole napravo, jež odpovídá barvě oblastí, ve které začínáš hru. Poté umísti kostičky stop na **všechna** pole s čísly úkolů, která se nenachází ve tvé počáteční oblasti.

Hru zahájí odstřelovač. Nezapomeň na to, že tvou první akcí musí být pohyb, díky kterému se z pole vstupu pohneš na první pole v oblasti.

NEJDŮLEŽITĚJŠÍ POJMY

Pravidla hry jednoho hráče pracují s několika novými pojmy.

ZDRAVÍ A ZÁSAH

Některé herní efekty uvádí, že máš **dostat zásah**. Když se tak stane, vezmi vrchní žeton z komínku zdraví a přidej ho do látkového pytlíku.

Pokud dostaneš **3 zásahy během jednoho tahu**, ignoruj další zásahy ve stejném tahu. Pokud dostaneš zásah ve chvíli, kdy je komínek zdraví prázdný, utržíš **zranění**. Okamžitě otoč žeton zranění, dober si 3 žetony zpětného rázu z pytlíku a vytvoř z nich nový komínek zdraví.

V tahu, ve kterém utržíš zranění, ignoruj další zásahy. Pokud tě obránci zraní podruhé, okamžitě prohráváš.

Pokud některý herní efekt (jako třeba splnění úkolu) uvede, že máš přidat žeton hluku do pytlíku, vezmi ho ze zásoby, nikoliv z komínku zdraví.

POSLEDNÍ ZNÁMÁ OBLAST (PZO)

Na desce rozkazů se nacházejí 4 barevná čtvercová pole, každé z nich odpovídá jedné oblasti. Zaznamenává se na nich poslední známá oblast (PZO) pomocí kostičky stopy. Na začátku hry je PZO ta, ve které je tvé počáteční pole vstupu. Pokud některý herní efekt uvede, že máš aktualizovat PZO, přesuň kostičku stopy na pole, které odpovídá oblasti, v níž se právě nacházíš. Většinou k tomu dojde, když se budeš pohybovat hlučně.

Pokud některý herní efekt uvede, že máš odhalit svou pozici nebo že tě obránci našli, aktualizuj PZO a dostaň 1 zásah.

Důležité: Pokud některý herní efekt uvede, že má být obránci, který se už nachází v PZO, povolán na pole, které je dál od tvého pole, ignoruj toto povolání. Toto pravidlo platí pouze pro povolání, nikoliv pro pohyb.

PRAVDĚPODOBNÉ ÚKOLY

V průběhu přípravy jsou všechny pravděpodobné úkoly na herním plánu označeny kostičkami stop. Pokud některý herní efekt uvede, že máš **vyřadit** pravděpodobný úkol, odeber z něj kostičku stop a vrať ji do krabice. Díky tomu obránci budou vědět, které úkoly nemáš splnit.

ŘEŠENÍ SPORNÝCH SITUACÍ

Pokud lze herní efekt vyřešit několika způsoby, vždy vyber ten, který pro tebe bude mít nejhorsí dopad. Pokud jsou všechny možné dopady stejně špatné, vyber ho náhodně.

CÍL

Hru vyhraješ, když splníš oba úkoly, které ti byly určeny kartami úkolů. Prohraješ, pokud dvakrát utržíš zranění nebo pokud dojdou karty v balíčku rozkazů.

Pokud dostanu 3 zásahy, jsem až do konce kola imunní vůči dalším zásahům?

Nejsi. Tvůj tah a tah obránců jsou 2 různé tahy. Klidně může nastat situace, kdy ve svém tahu dostaneš 3 zásahy (nebo utržíš zranění) a pak v tahu obránců dostaneš další 3.

V čem se tah odstřelovače liší od toho ve hře více hráčů?

Největší změnou je hluk. Když střílíš, obránce se pohne o 1 pole směrem k tobě za každý dobraný žeton hluku. Navíc se během pohybu o 2 nebo 3 pole nyní nemusíš vyhýbat sousedícím polím s obránci, nicméně nově musíš buď dostat zásah, nebo aktualizovat PZO.

Když získáváš kořist nebo plníš úkol, musíš odebrat kostičku stop ze všech pravděpodobných úkolů, o kterých obránci ví, že je nechceš splnit. Dále si na začátku hry nevybíráš karty vybavení, ve hře jednoho hráče si je dobíráš náhodně.

Co když se obránce pohne na moje pole?

Pokud se obránce pohne na tvé pole, můžeš se z něj pohnout během svého tahu.

Pokud použiju kartu Maskování hluku, musím aktualizovat PZO nebo dostat zásah?

Ne, Maskování hluku ruší všechny negativní efekty pohybu o 2 nebo 3 pole.

Přesnost



Hluk



Zpětný ráz



Mohu střílet na obránce, který se nachází na mém poli?

Ano, ale k úspěšnému zásahu musíš vylosovat alespoň 1 žeton přesnosti.

Mohu použít Tiché náboje k tomu, aby se obránci nepohnuli směrem ke mně?

Ano. Kvůli dobraným žetonům hluku ti však stále může selhat zbraň.

TVŮJ TAH

Během svého tahu můžeš provést pohyb, použít 1 kartu vybavení a provést 1 dodatečnou akci. Vše můžeš provést v **libovolném pořadí**. Mezi dodatečné akce patří:

- Střelba – vystřel na cíl (pomocí látkového pytlíku).
- Získání kořisti – získej další vybavení (z balíčku karet vybavení).
- Splnění úkolu – postup ve splnění tvého cíle.

POHYB

Ve hře jednoho hráče se pro zaznamenání pohybu na herním plánu používá figurka odstřelovače. Když se nepohneš nebo se pohneš jen o 1 pole, obránci tvůj pohyb nezaznamenají. Pokud se pohneš o 2 nebo 3 pole, obránci zaznamenají tvůj pohyb. Nesmíš se pohnout na pole, na kterém se nachází obránce. Nesmíš se pohnout na pole, na kterém ses během stejného tahu už nacházel.

Pokud se pohneš o 2 nebo 3 pole a ukončíš svůj pohyb v jiné oblasti než ve tvé PZO, aktualizuj PZO. Pokud se pohneš o 2 nebo 3 pole a ukončíš svůj pohyb ve stejné oblasti jako tvá PZO, dostaneš 1 zásah. Žeton, který kvůli zásahu přidáš do pytlíku, má okamžitou platnost, takže může ovlivnit tvou střelbu v pozdější fázi stejného tahu. Pokud se pohneš o 1 pole, nijak to neovlivní PZO.

STŘELBA

Látkový pytlík, ve kterém jsou žetony, představuje tvou přesnost během střelby. Ve hře jednoho hráče se v pytlíku mohou nacházet následující typy žetonů:

- Žeton přesnosti – k úspěšnému zásahu si musíš vylosovat 1 žeton přesnosti za každé pole, které se nachází mezi tebou a cílem, včetně pole, na kterém se cíl nachází.
- Žeton zpětného rázu – kvůli těmto žetonům ti může selhat zbraň.
- Žeton hluku – kvůli těmto žetonům se nejbližší obránce, který není tvým cílem, pohne o 1 pole směrem k tobě.

Hru začínáš s 6 žetony přesnosti, 2 žetony hluku a 3 žetony zpětného rázu v pytlíku.

Když chceš střílet, vyber si cíl v přímé viditelnosti, spočítej nejmenší počet polí k cíli v přímé linii, vyber si počet žetonů, které si vylosuješ z pytlíku, a poté si stejný počet vylosuj.

K úspěšnému zásahu si musíš vylosovat 1 žeton přesnosti za každé pole, které se nachází mezi tebou a cílem, včetně pole, na kterém se cíl nachází. Pokud k cíli vede několik přímých linií, vždy vyber tu, která vede přes nejmenší počet polí. Tvé pole se do přímé linie nezapočítává, děje se tak pouze v případě, kdy se cíl nachází na stejném poli jako ty (k úspěšnému zásahu si musíš vždy vylosovat alespoň 1 žeton přesnosti). Jakmile zasáhneš cíl, odeber figurku z herního plánu (ta se může vrátit do hry pouze na konci tahu obránců) a vyber si jednu z následujících možností:

- Odeber 1 žeton hluku z pytlíku a umísti ho dospodu svého komínku zdraví. Počet žetonů hluku v komínku zdraví je omezený na 2 žetony. Pokud se v něm už nacházejí 2 žetony hluku, tuto možnost si nemůžeš vybrat.
- Odeber až 2 žetony zpětného rázu z pytlíku a umísti je dospodu svého komínku zdraví. Počet žetonů zpětného rázu v komínku zdraví je omezený na 4 žetony. Pokud se v něm už nacházejí 4 žetony zpětného rázu, tuto možnost si nemůžeš vybrat.
- Vezmi 1 žeton přesnosti ze zásoby a přidej ho do pytlíku.

Pokud si vylosuješ žetony zpětného rázu a hluku o celkové hodnotě 5 a více, selže ti zbraň. To znamená, že cíl nezasáhneš bez ohledu na počet vylosovaných žetonů přesnosti.

Jakmile vyhodnotíš střelbu, pohni nejbližším obráncem, který nebyl tvým cílem, o 1 pole směrem k sobě za každý dobraný žeton hluku. Pokud se obránce takto pohne **na tvé pole**, dostaneš 1 zásah a ignoruj všechny ostatní, dosud nevyhodnocené žetony hluku.

Po střelbě vrať všechny vylosované žetony zpátky do pytlíku.

ZÍSKÁNÍ KOŘISTI

Kořist můžeš získat ve chvíli, kdy se nacházíš na poli s číslem úkolu, které se neshoduje s číslem tvé karty úkolu. Pokud tuto podmínku splňuješ, dober si 3 karty z balíčku vybavení a 1 z nich si vyber. Zbývající 2 karty vrať do balíčku a zamíchej ho. Pokud získáš kořist na poli s pravděpodobným úkolem, vyřaď ho.

SPLNĚNÍ ÚKOLU

Úkol můžeš splnit ve chvíli, kdy se nacházíš na poli s číslem úkolu, které odpovídá číslu jedné z tvých karet úkolů. Když splníš první úkol, odlož odpovídající kartu úkolu a v uvedeném pořadí proved' následující:

- Přidej 1 žeton hluku **ze zásoby** do pytlíku.
- Vyřaď všechny pravděpodobné úkoly ve tvé oblasti.
- Na každé nestřežené pole s pravděpodobným úkolem povol' 1 obránce, který se nachází nejdále od tebe (i když se nachází v PZO). Tato pole vyhodnocuj v číselném pořadí a nevyhodnocuj pole, na kterých se již nacházejí obránci.
- Zamíchej odkládací a dobrací balíček rozkazů a vytvoř z nich nový balíček rozkazů.

Jakmile splníš druhý úkol, okamžitě vyhráváš.

POUŽITÍ KARTY VYBAVENÍ

Každá karta vybavení poskytuje speciální jednorázovou schopnost, kterou můžeš použít. Na začátku hry máš k dispozici 2 karty vybavení, 1 další získáš pokaždé, když provedeš akci získání kořisti. Karty vybavení nelze použít během jiných akcí (například během pohybu nebo střelby), lze je použít pouze před akcí nebo po ní.

KONEC TVÉHO TAHU

Pokud ukončíš svůj tah na poli s obráncem nebo na poli, které sousedí s polem stejného typu, na němž je obránce, dostaneš 1 zásah. Tento zásah dostaneš navíc k zásahům způsobeným pohybem o 2 nebo 3 pole a pohybem obránců na tvé pole kvůli hlučné střelbě.

TAH OBRÁNCŮ

Pokud je na začátku tahu obránců balíček rozkazů prázdný, **okamžitě prohráváš**. Jinak jsou obránci jako obvykle na tahu. Obránci provádějí akce podobně jako ve hře více hráčů, nicméně ty jsou jim určeny skrze karty rozkazů. Když jsou obránci na tahu, vyhodnotí se 1 karta rozkazu z desky rozkazů. Hod' kostkou a podle počtu prýmků vyhodnoř následující:

- 1 prýmek – vyhodnoř kartu rozkazu nalevo,
- 2 prýmků – vyhodnoř kartu rozkazu uprostřed,
- 3 prýmků – vyhodnoř kartu rozkazu napravo.

Pokud máš vyhodnotit kartu, která je lícem dolů, otoč ji. Ať už vyhodnotíš libovolnou kartu, vyhodnoř ji celou a poté ji odlož na odkládací balíček. Zbývající 2 karty posuň doleva, aby před nimi ani mezi nimi nebyla žádná prázdná pole, a dober novou kartu z balíčku rozkazů. Tu na desku rozkazů umísti na prázdné pole následovně:

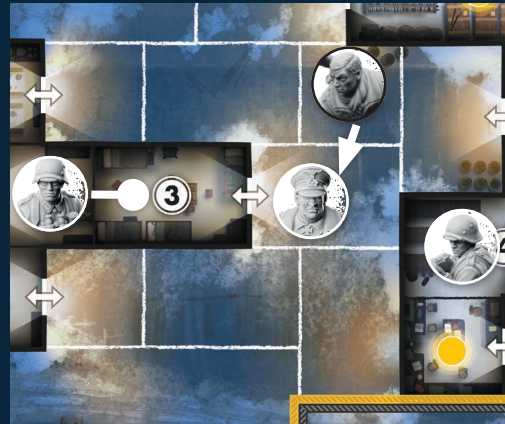
- Pokud jsou obě karty na desce rozkazů otočené lícem nahoru, dobranou kartu umísti lícem dolů.
- Pokud je 1 z karet na desce rozkazů otočená lícem dolů, dobranou kartu umísti lícem nahoru.

Pokud se na konci tahu obránců kterýkoli obránce nenachází na herním plánu, náhodně (podle pravidla řešení sporných situací) vyber 1 figurku obránců a umísti ji na pole se symbolem železného kříže odpovídající barvy. Pokud se na tomto poli někdo nachází, umísti figurku na sousedící pole dle svého výběru.

Kdy ve svém tahu mohu dostat zásah?

Dostaneš zásah pokaždé, když:

- Se pohneš o 2 nebo 3 pole a neukončíš přitom pohyb v jiné oblasti než v PZO.
- Se kvůli dobrání žetonu hluku během střelby pohne obránce na tvé pole.
- Se na konci tvého tahu na tvém nebo sousedícím poli stejného typu nachází 1 nebo více obránců.



Odstřelovač chce splnit úkol číslo 3, ale v cestě mu stojí obránce. Na začátku svého tahu se na něj rozhodne vystřelit a vylosuje z pytlíku 2 žetony. Vylosoval si 1 žeton přesnosti a 1 žeton hluku, takže sice zasáhl svůj cíl, ale upozornil tím ostatní obránce.

Dva nejbližší obránci jsou od něj sice vzdáleni 3 pole, ale podle pravidla řešení sporných situací se pohne ten obránce, který je blíže poli s úkolem 3, protože tento pohyb je pro odstřelovače ten nejhorší.

Vzhledem k tomu, že odstřelovač už nemůže střílet ani nemůže splnit úkol, rozhodne se vynechat pohyb, aby svůj tah neukončil na poli sousedícím s obráncem.



POJMY NA KARTÁCH ROZKAZŮ

Na každé kartě rozkazu jsou popsány akce, které obránci provedou. Většinou se tyto akce týkají všech obránců.

Nejblíží

Pravidla často odkazují na „nejblíže obránce“ (například v souvislosti s odstřelovačem nebo pravděpodobným úkolem). Vzdálenost obránce od cílového pole se určuje podle počtu polí, na které by se obránce musel pohnout, aby dosáhl cílového pole. Nejblíže obráncem je tedy ten, který by se musel pohnout o nejmenší počet polí oproti ostatním. V případě shody se řídí pravidlem řešení sporných situací.

Nestřežený

Pole (nebo pravděpodobný úkol) je nestřežené, pokud se na něm nenachází obránce.

Pátrání

Pokud jsi na sousedícím nebo stejném poli jako pátrající obránce, nalezne tě. Při nalezení dostaneš 1 zásah.

Průzkum

Pokud se nacházíš až 2 pole od obránce, který provádí průzkum, a jsi pro něj v *přímé viditelnosti*, nalezne tě. Při nalezení dostaneš 1 zásah.

Útok

Pokud se nacházíš na poli, které je cílem útoku, dostaneš 2 zásahy.

Povolání

Odeber obránce z herního plánu a umísti ho na cílové pole. Pokud se nacházíš na cílovém poli, dostaneš 1 zásah. Obránci, kteří se *nacházejí v PZO*, ignorují povolání, pokud by měli být umístěni dál od tebe.

Pokud by měl být kvůli povolání umístěn obránce na pole, na kterém se už nachází jiný obránce, umísti ho na sousedící nestřežené pole stejného typu. Pokud to není možné, umísti ho na nejbližší nestřežené pole.

Pohyb

Pohni obráncem o uvedený počet polí **směrem** k cíli. Vyber tu nejkratší možnou cestu a drž se pravidel pro pohyb uvedených v hlavních pravidlech hry (nezapomeň na výjimky jako pohyb na pole s náročným terénem atp.). Pokud k cíli vede několik cest, drž se pravidla řešení sporných situací. Pokud obránce dosáhne cílového pole dříve, než o kolik polí se měl pohnout, jeho pohyb je u konce. Pokud je cílem oblast, za cílové pole se považuje jemu nejbližší pole této oblasti. Pokud se obránce během svého pohybu pohne na tvé nebo sousedící pole, nedostaneš zásah.

Obránci se mohou pohnout na pole, na kterém se nachází jiný obránce, ale nesmí na něm ukončit pohyb. Pokud z tohoto důvodu nelze provést celý pohyb, pohni obráncem o tolik polí, o kolik to je možné, a poté jeho pohyb ukončí.

Opakování u pravděpodobných úkolů

Proveď uvedený efekt u všech pravděpodobných úkolů ve vzestupném číselném pořadí. Nejdříve pohni obráncem (nebo ho povolej), který je nejbliže tomuto cíli (nezapomínej se řídit pravidlem řešení sporných situací). Jakmile se kvůli tomuto efektu obránce pohne, do konce vyhodnocování stejného efektu jej ignoruj.

Pokud obránce nelze povolát (protože se nachází v PZO a byl by povolán dál od tebe), vyber místo něj nejbližšího vhodného obránce. Pokud je na herním plánu více obránců než pravděpodobných úkolů, někteří obránci se vůbec nepovolají.

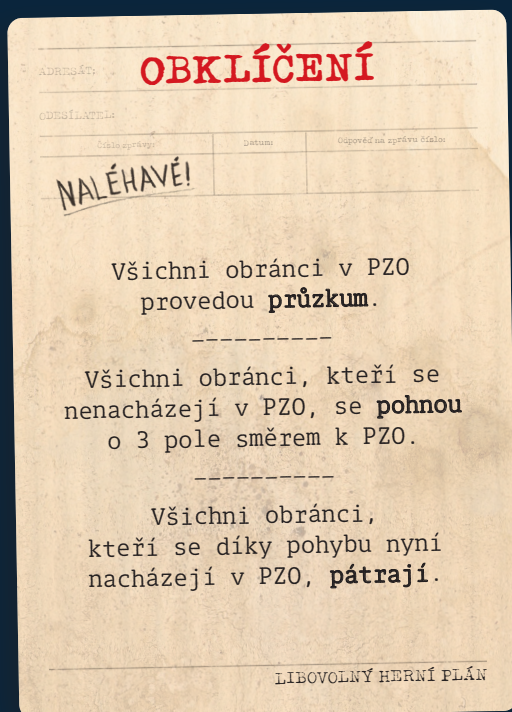
Přístupové pole

Všechna pole, na jejichž okraji se nachází žebřík nebo dveře, jsou považována za přístupová. Většinou je na kartách rozkazů s přístupovými poli uveden jejich typ. Například vyvýšené přístupové pole je vyvýšené pole, na jehož okraji je žebřík.

Výjimka: Pokud se úkol nachází na venkovním poli, nejbližší přístupové pole (libovolného typu) je samotné pole úkolu.

Pokud se obránce nachází mimo herní plán, lze ho povolat?

Nelze. Instrukcemi na kartách rozkazů se řídí pouze obránci, kteří se nacházejí na herním plánu.



Tato karta nese název „Obklíčení“. Jde o „naléhavou“ kartu (jak je uvedeno vlevo nahoře), která může být součástí libovolného herního plánu (jak je uvedeno vpravo dole). Když je tato karta vyhodnocována, postupně se vyhodnotí všechny tři její části.

PŘESKUPENÍ

Na každé kartě rozkazu s přeskupením se nachází instrukce o aktualizování PZO a malá mapa s povoláním obránců. Ti se povolávají podle následujících pravidel:

- Obránci, kteří mají stejnou barvu jako PZO, se nepohnou.
- Všichni ostatní obránci na herním plánu jsou dle instrukcí na mapě povoláni na nestřežená označená pole v PZO. Nezapomínej na to, že musíš ignorovat povolání obránců, kteří se už nacházejí v PZO a kteří by kvůli tomu byli umístěni dál od odstřelovače.
- Pokud je PZO neutrální (bílá) oblast, povolaj na všechna vyznačená pole 1 nejbližšího obránce odpovídající barvy. Ostatní obránce ponechej na jejich místech.

KONEC HRY

Hra může skončit tvou výhrou, nebo prohrou. Konec nastane v těchto situacích:

- Pokud nemáš žádný žeton v komínku zdraví, už máš jedno zranění a máš dostat zásah, prohráváš.
- Pokud je na začátku tahu obránců balíček rozkazů prázdný, prohráváš.
- Pokud splníš svůj druhý úkol, vyhráváš.

SHRNUTÍ ZÁSAHŮ

Dostaneš 1 zásah, když:

- Se pohneš o 2 nebo 3 pole a neukončíš přitom pohyb v jiné oblasti než v PZO.
- Se na konci tvého tahu na tvém nebo sousedícím poli stejného typu nachází 1 nebo více obránců.
- Je na tvé pole **povolán** obránce kvůli efektu karty rozkazu.
- Obránce na sousedícím poli pátrá kvůli efektu karty rozkazu.
- Jsi v přímé viditelnosti a až 2 pole od obránce, který provádí **průzkum** kvůli efektu karty rozkazu.
- Se kvůli dobrání žetonu **hluku** během střelby pohne obránce na tvé pole.

Dostaneš 2 zásahy, pokud:

- Je na tvé pole **zaútočeno** kvůli efektu karty rozkazu.

V jednom tahu (tvůj tah a tah obránců jsou dva různé tahy) můžeš dostat až 3 zásahy. Pokud v tahu utrčíš zranění, nemůžeš již ve stejném tahu dostat více zásahů.



Pokud by měla být tato karta vyhodnocena ve chvíli, kdy se odstřelovač nachází v červené oblasti, PZO se aktualizuje na červenou. Poté jsou všichni černí a žlutí obránci povoláni na pole v červené oblasti uvedené na mapě. Pokud se už nachází v červené oblasti a jsou blíže odstřelovači, než uvádí jejich nová pole, neumístují se na ně. Červení obránci se v tomto případě nepovolávají.

DŮSTOJNICKÉ VÝZVY

Jakmile budeš mít odehráno několik partií hry jednoho hráče, můžeš si hru zkusit zahrát s důstojnickými výzvami, které trochu pozměňují pravidla. Každá výzva nabízí 2 nevýhody a 1 výhodu.

Všechny výzvy nalezněš níže a jsou seřazeny podle obtížnosti. Zdravotník a Radista představují jednoduché výzvy, Zvěd a Psovod střední a Střelec a Odstřelovač těžké.

ZDRAVOTNÍK

Výhoda

Během přípravy si dober 1 kartu vybavy navíc.

Nevýhody

Během přípravy hry vlož do pytlíku 1 žeton hluku ze zásoby navíc.

Obránce, kteří se nenacházejí na herním plánu, nyní umisťuj na herní plán na začátku tahu obránců, nikoliv na konci.



ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI

Pokud je pro tebe hra jednoho hráče příliš komplikovaná, nebo naopak příliš snadná, můžeš si obtížnost hry jednoduše upravit pomocí výhod či nevýhod následujících výzev. Pokud chceš mít hru jednodušší, uprav si ji pomocí 1 nebo více výhod. Pokud chceš mít hru těžší, uprav si ji pomocí 1 nebo více nevýhod. Kombinování výhod a nevýhod je čistě na tvém uvážení.

RADISTA

Výhoda

Během přípravy nahraď 2 žetony hluku v komínku zdraví 2 žetony tlumičů. V průběhu hry je považuj za žetony zpětného rázu.

Nevýhody

Když zasáhneš obránce, můžeš z pytlíku odebrat 1 žeton hluku nebo do něj přidat 1 žeton přesnosti, ale nemůžeš z něj odebrat 2 žetony zpětného rázu.

Selhání zbraně nyní způsobí již dobrání žetonů zpětného rázu a hluku o celkové hodnotě 4.



ZVĚD

Výhoda

Když utrháš zranění, místo 3 žetonů zpětného rázu si z pytlíku dober 1 žeton zpětného rázu a 2 žetony hluku a vytvoř z nich komínek zdraví.

Nevýhody

Pokud se obránce ve svém tahu pohne na tvé nebo sousedící pole stejného typu, dostaneš 1 zásah.

Během přípravy hry, ještě před určením úkolů, odeber karty úkolů s čísly 1 a 9 a neumisťuj na herní plán na pole s těmito čísly kostičky stop.



PSOVOD

Výhoda

Jakmile splníš první úkol, obránci nejsou povoláni na pole s pravděpodobným úkolem.

Nevýhody

Během přípravy si dober o 1 kartu vybavy méně.

Během přípravy balíček rozkazů navíc odeber 1 kartu s označením „naléhavé“ a 1 kartu bez označení „naléhavé“ tak, aby byl balíček rozkazů tvořen pouze 7 kartami.



STŘELEC

Výhoda

Během přípravy hry vlož do pytlíku 1 žeton přesnosti ze zásoby navíc.

Nevýhody

Pokud jsi na konci svého tahu na poli stejného typu sousedícím s obráncem, dostaneš 2 zásahy místo 1.

V jednom tahu můžeš dostat až 5 zásahů. Pokud utrháš zranění, můžeš ve stejném tahu dostat další zásahy.

8 Pravidla hry jednoho hráče



ODSTŘELOVAČ

Výhoda

Pokud se pohneš o 2 pole a ukončíš svůj pohyb ve stejné oblasti jako tvá PZO, nedostaneš zásah. Stále však platí, že pokud se pohneš o 2 pole a ukončíš svůj pohyb v jiné oblasti než tvá PZO, aktualizuješ PZO, a že pokud se pohneš o 3 pole a ukončíš svůj pohyb ve stejné oblasti jako tvá PZO, dostaneš 1 zásah.

Nevýhody

Pokud se pohneš o 3 pole, dostaneš 1 zásah, i když ukončíš svůj pohyb v jiné oblasti než tvá PZO.

Pokud obránce provádí průzkum, dostaneš 1 zásah, pokud jsi v jeho přímé viditelnosti a nachází se až 3 pole od něj.

