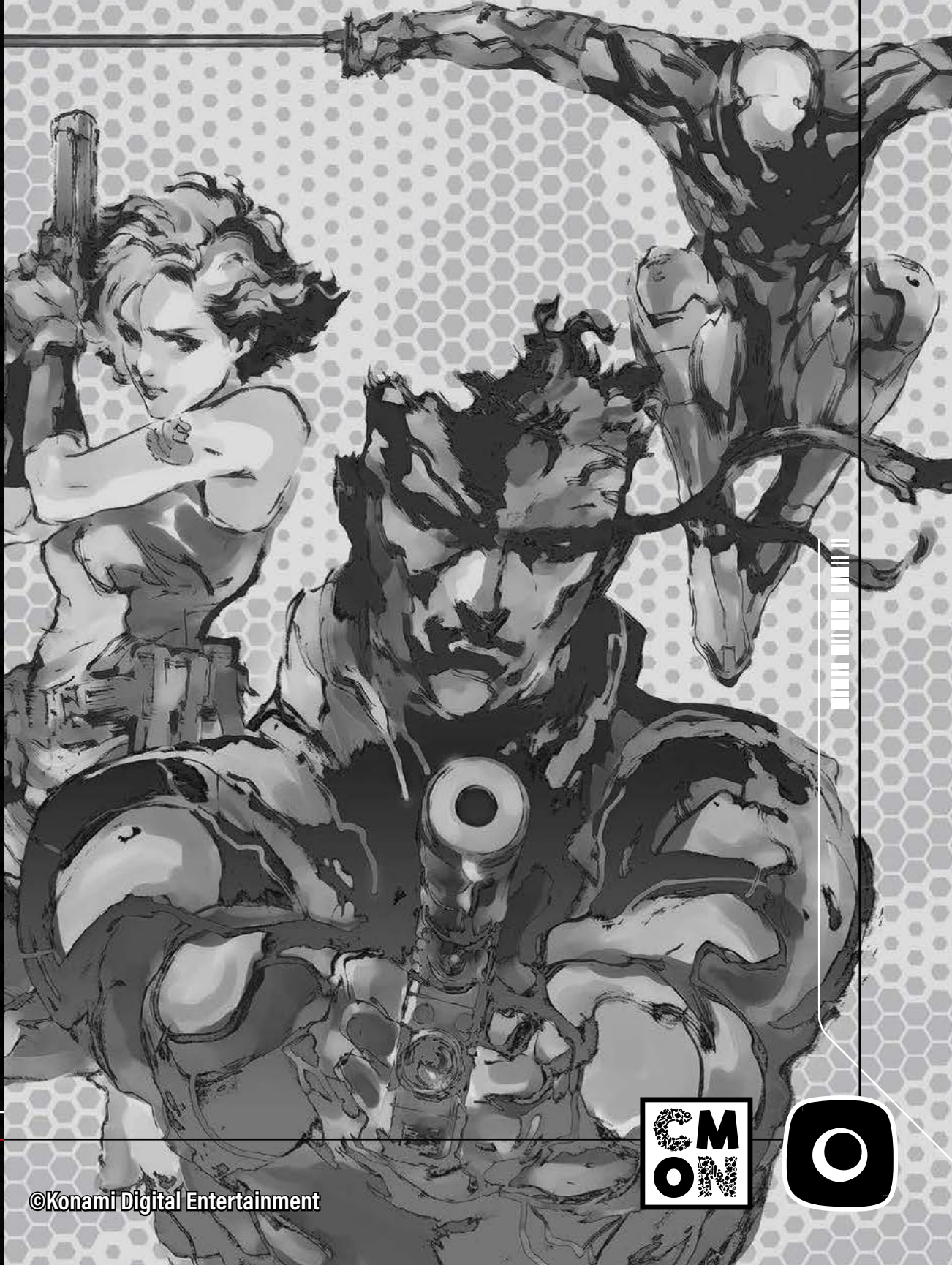


INSTRUKCJA

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
S O L I D

GRA PLANSZOWA



©Konami Digital Entertainment



SPIS TREŚCI

WSTĘP	2
▶ Kodek.....	2
▶ Księgi.....	2
▶ Rodzaje Poziomów.....	2
KOMPONENTY	3
PRZYGOTOWANIE POZIOMU	5
<i>Liczba Graczy / Wybór Postaci</i>	5
<i>Cel</i>	5
<i>Porażka</i>	5
<i>Zasady Specjalne</i>	5
<i>Żetony Wydarzeń</i>	5
<i>Poziom Ukończony</i>	5
<i>Karta Pamięci</i>	5
▶ Mapa Poziomu.....	6
▶ Przygotowanie Obszaru Gracza.....	6
▶ Początkowy Ekwipunek.....	7
▶ Przygotowanie Poziomu Skradankowego.....	7
▶ Przygotowanie Poziomu Bossa.....	7
PODSTAWOWE POJĘCIA	8
▶ Sąsiedowanie.....	8
▶ Wykonywanie Akcji.....	8
▶ Podstawowe Akcje Gracza.....	8
▶ Poruszanie się.....	8
▶ Żeton Uwagi.....	9
▶ Przyciąganie Uwagi.....	9
▶ Pole Widzenia (PW).....	9
▶ Pole Widzenia Wrogów i Żetonów (PW).....	9
▶ Atakowanie.....	10
<i>Obrażenia</i>	10
<i>OBRAŻENIA OGLUSZAJĄCE</i>	10
▶ Zdolności Specjalne.....	10
▶ Żetony Skupienia.....	10
▶ Zdolności i Ekwipunek danej Postaci.....	10
<i>Snake</i>	10
<i>Meryl</i>	10
<i>Otacon</i>	11
<i>Gray Fox</i>	11
▶ Przykład Tury Gracza.....	12
UKŁAD RUNDY	13
▶ Początek Rundy.....	13
▶ Faza Gracza.....	13
▶ Faza Wroga.....	13
<i>Poziom Bossa</i>	13
<i>Poziom Skradankowy</i>	13
▶ Rozpatrywanie Karty Rozkazu Strażnika.....	13
<i>Część 1: Akcja Strażnika</i>	13
<i>Część 2: Kamery</i>	14
<i>Część 3: Aktywacja Strażników</i>	14
▶ Aktywacja Strażnika.....	14
<i>Sprawdzanie PW i Reakcja</i>	16
<i>Określenie Trybu Strażników</i>	16
▶ Atakowanie Gracza.....	19
▶ Reakcja Strażnika.....	19
▶ Koniec Fazy Wroga.....	19
SKRÓT ZASAD	20

WSTĘP

Witajcie w *METAL GEAR SOLID: GRA PLANSZOWA*. Zalecamy rozpoczęcie gry od pierwszych 2 poziomów *Kampanii Shadow Moses*, abyście mogli poznać podstawy gry bez konieczności czytania tej instrukcji! Pomimo, że na tych poziomach, jako grywalna Postać może zostać wybrany tylko Snake, może kontrolować go wspólnie kilku graczy. W ten sposób możecie nauczyć się podstaw przed rozegraniami bardziej złożonych misji z wieloma Postaciami. Wróćcie tutaj po ukończeniu pierwszych 2 poziomów, aby uzyskać bardziej szczegółowe wyjaśnienia zasad i przykłady rozgrywek.



▶ KODEK

Gracze mogą używać swojego Kodeka do zdobywania informacji podczas misji. Gdy gracz znajdzie na komponentce gry numer z Kodeka, użyjcie tego numeru, aby wyszukać wpis Kodeka i dowiedzieć się więcej. Wypatrujcie numerów Kodeka w trakcie rozgrywek w *METAL GEAR SOLID: GRA PLANSZOWA*, aby odkryć jak najwięcej sekretów!

▶ KSIĘGI

- ▶ **Księga Kampani Shadow Moses:** Doświadczcie klasycznej historii z gry Metal Gear Solid.
- ▶ **Księga Misji VR:** Misje te można wykonywać w dowolnej chwili, aby odblokować karty Ekwipunku. Są one idealne dla graczy, którzy szukają pojedynczych rozgrywek, zamiast kampanii.
- ▶ **Księga Kodeka:** Odnajdźcie numery Kodeków w Księdze Kodeka, aby zyskać nowe informacje podczas misji.

▶ RODZAJE POZIOMÓW

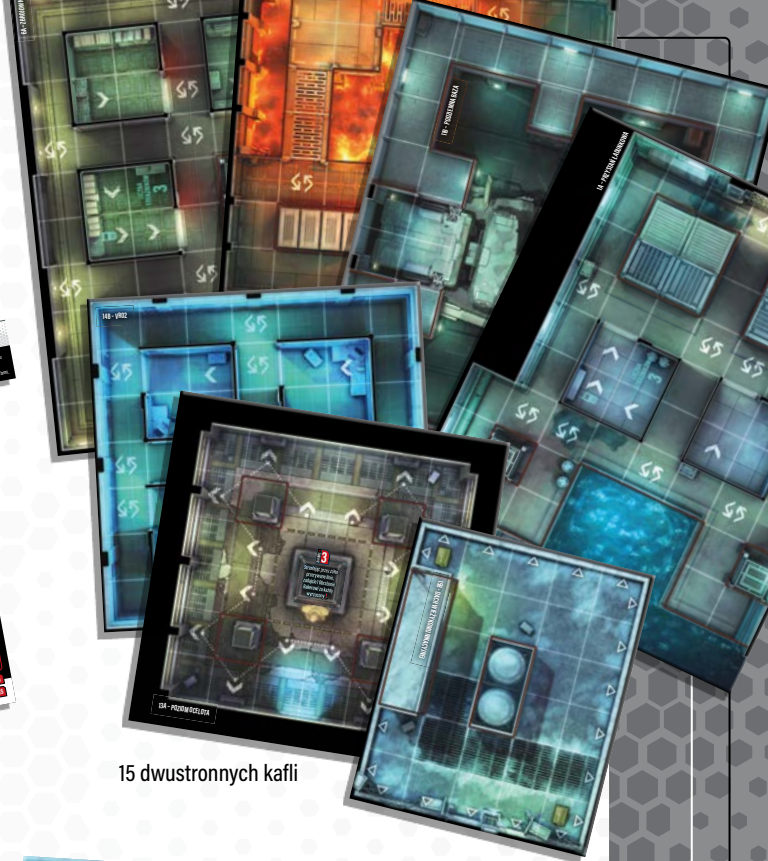
- ▶ **Poziom Skradankowy:** Gracze unikają Strażników, próbując zrealizować Cele. W tych Poziomach liczy się pozostawanie w ukryciu. Gracze powinni angażować się w walkę tylko wtedy, gdy jest to absolutnie konieczne.
- ▶ **Poziom Bossa:** Gracze przystępują do starcia z wyjątkowym Bossem!



KOMPONENTY



4 plansze Gracza



15 dwustronnych kafli



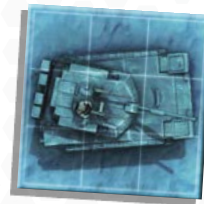
6 plansz Bossa



1 plansza Strażnika



Karta Pamięci



kafel Czołgu



Kafel Metal Gear REXa



Snake



Meryl



Meryl w Przebraniu



Otacon



Instrukcja



Księga Kampanii Shadow Moses



Gray Fox



Ocelot



Wolf



Mantis



Księga Kodeksu



Liquid



Raven



12 Strażników



2 Kartonowe Pułta



Księga Misji VR



7 kart Początkowego Ekwipunku



32 karty Nieodblokowanego Ekwipunku



1 karta Zasad Meryl w Przebraniu



1 karta Terminalu Otacona



8 kart Systemu Otacona



27 kart Rozkazu Strażnika (20 Niebieskich kart Strażnika, 7 Czerwonych kart Strażnika)



6 kart Reakcji Strażnika



21 kart Otacona - System Bossa



15 kart Zasad Bossa



52 karty Bossa



6 kafli Windy/Szybu/Pomieszczenia



Żeton Priorytetu Strażnika



Żeton Kierunku Kamery



3 żetony Kamery



10 żetonów Drzwi



4 żetony Terminalu



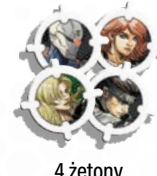
4 żetony Wydarzenia (A-D)



5 żetonów Pułapki



12 żetonów Celu



4 żetony Celownika



7 żetonów Sniper Wolf



16 żetonów Akcji (po 4 na Postać)



16 żetonów Skupienia (po 4 na Postać)



4 żetony Uwagi (po 1 na Postać)



42 żetony Obrażeń (12 żetonów Obrażeń Ogluszających, 20 żetonów Obrażeń: 1 Rana, 10 żetonów Obrażeń: 5/10 Ran)



9 żetonów Martwego Strażnika



9 żetonów Ogluszonego Strażnika



12 żetonów Ładunku



21 żetonów Amunicji



2 żetony C-4



Żeton Bomby Zegarowej



4 żetony Granatu



2 żetony miny Claymore



3 żetony Rakiety (2 Czerwone, 1 Niebieski)



5 żetonów Liny



2 żetony Pentazeminy



2 żetony Wieżyczki/Ściany



2 żetony Wyjścia



11 żetonów Węży



4 żetony Cienia



Znacznik Zagrożenia



15 kości (7 białych, 8 czarnych)



PRZYGOTOWANIE POZIOMU

Każdy Poziom musi być rozegrany podczas jednej sesji gry. Każdy Poziom posiada informację dla ilu graczy jest przeznaczony oraz jaki jest szacowany czas potrzebny na jego ukończenie. Każdy Poziom posiada szczegółowe instrukcje dotyczące jego przygotowania, a także wszystkie Zasady Specjalne, które należy na nim stosować.

LICZBA GRACZY / WYBÓR POSTACI



W tym przykładzie gra jednoosobowa musi być rozgrywana z wykorzystaniem Snake'a. W grze dla 2 graczy należy wykorzystać zarówno Snake'a, jak i Meryl. W grze dla 3 graczy należy wykorzystać wszystkich za wyjątkiem Otacona. W grze dla 4 graczy wykorzystywane są wszystkie Postacie. Taki układ będzie wykorzystywany dla wszystkich Poziomów, aby wskazać, które Postacie mogą lub muszą zostać wykorzystane, w zależności od liczby graczy.

CEL

Zadaniem graczy jest zrealizowanie Celów danego Poziomu. Niektóre Poziomy mogą zawierać Cele Opcjonalne, które zapewniają graczom dodatkowe nagrody za ich zrealizowanie.

PORAŻKA

Gracze odniosą porażkę na danym Poziomie, jeśli wystąpi którykolwiek z poniższych warunków (nawet w ramach Akcji, która realizowałaby ich ostateczny Cel):

- ▶ Dowolny gracz został Zabity podczas Akcji (ang. KIA – Killed in Action);
- ▶ Graczom kończy się czas i odkrywają kartę „Koniec Gry”;
- ▶ Wystąpi warunek porażki dla danego Poziomu.

ZASADY SPECJALNE

Niektóre Poziomy zawierają Zasady Specjalne, które mają zastosowanie wyłącznie do tego Poziomu. Zapoznajcie się z nimi przed rozpoczęciem Poziomu. Zasady specjalne zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami standardowymi.

ŻETONY WYDARZEŃ

Na Mapach niektórych Poziomów znajdują się żetony Wydarzeń oznaczone literami. Kiedy figurka gracza poruszy się na żeton Wydarzenia, należy natychmiast rozpatrzyć odpowiadającą mu sekcję w Księdze Kampanii. Jeśli ma to miejsce w trakcie Akcji gracza (np. Biegu), po rozpatrzeniu Wydarzenia, kontynuuje on swoją Akcję.



POZIOM UKOŃCZONY

Po pomyślnym ukończeniu Poziomu postępujcie zgodnie z instrukcjami zawartymi w sekcji: Poziom Ukończony. Zwykle gracze otrzymują dodatkowe karty Ekwipunku, które mogą dodać do Karty Pamięci.

KARTA PAMIĘCI

Karta Pamięci służy do przechowywania wszystkich kart Ekwipunku odblokowanych podczas sesji gry (w tym Misji VR). Na koniec każdej sesji gry umieśćcie wszystkie odblokowane karty Ekwipunku w Karcie Pamięci. Można ich użyć na każdym kolejnym Poziomie.



▶ MAPA POZIOMU



Mapa: Cały obszar gry danego Poziomu, w skład którego wchodzi niezbędne kafle i żetony.

Strefy: Wyznaczone obszary gry. Kilka mechanizmów gry będzie odnosić się do Stref. Każda Strefa w Przygotowaniu Poziomu oznaczona jest pomarańczową ramką. Dodatkowo kafel Szybu Winda, Winda i kafle Koszar są częścią Strefy, z którą są połączone. Strefa jest uważana za aktywną, jeśli znajduje się w niej figurka gracza lub gracza.

▶ PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

Każdy Poziom wymaga od graczy przygotowania ich obszaru gry w następujący sposób:

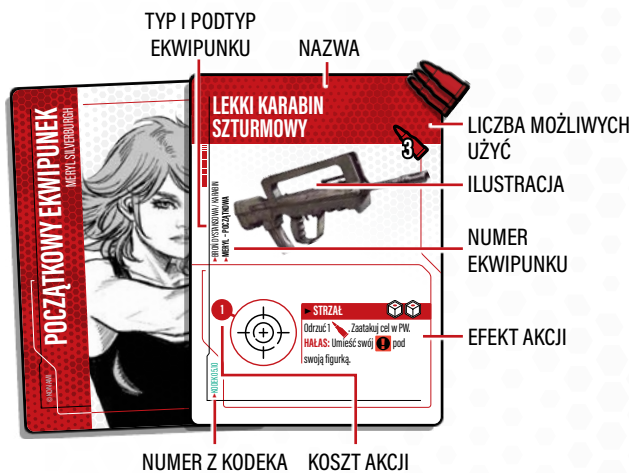
- Wybierzcie Postacie:** Każdy gracz wybiera dostępną Postać i umieszcza przed sobą odpowiadającą jej planszę.
- Zbierzcie żetony Graczy:** Weźcie po 4 odpowiednie żetony Akcji, 4 żetony Skupienia i 1 dwustronny żeton Uwagi. Następnie umieśćcie je obok swojej planszy Postaci.
- Przygotowanie Ekwipunku:** Weźcie odpowiadające waszym Postaciom karty Początkowego Ekwipunku i Ekwipunku z Karty Pamięci, bez przekraczania limitu Ekwipunku danej Postaci. Dodatkowo gracze biorą wszystkie żetony Amunicji, Ładunków lub żetony Specjalne wskazane w prawym górnym rogu swoich kart Ekwipunku i umieszczają je na odpowiednich kartach.
- Przygotujcie kości i dodatkowe żetony:** Umieśćcie wszystkie kości i żetony: oraz w puli dostępnej dla wszystkich graczy.

EKWIPUNEK NA KARCIE PAMIĘCI

Odblokowane karty Ekwipunku można wyjąć z Karty Pamięci i wyposażać w nie Postacie podczas przygotowania. Gracze wspólnie jako grupa decydują, jak rozdzielić Ekwipunek. Karty Początkowego Ekwipunku można zamienić na dowolną liczbę kart Ekwipunku z Karty Pamięci, o ile nie przekraczają one limitu Ekwipunku.



► POCZĄTKOWY EKWIPUNEK



Niektóre Postacie posiadają Początkowy Ekwipunek, z którego tylko one mogą korzystać. Wskazany jest on na odwrocie karty z ilustracją Postaci. Wybierając karty Ekwipunku z Karty Pamięci, można zastąpić nimi karty Początkowego Ekwipunku. Limit Ekwipunku każdej postaci jest podany na jej planszy Postaci.

- **Snake:** Brak (Zdobywa na Miejscu)
- **Meryl:** Pistolet (Kaliber 50) i Lekki Karabin Szturmowy
- **Otacon:** Zaawansowany Kamuflaż Stealth i Racje Żywnościowe
- **Gray Fox:** Kamuflaż Stealth, Ostrze o Wysokiej Częstotliwości i Działo Naręczne

Niektóre rodzaje Ekwipunku mają ograniczoną liczbę możliwych użyci. Jeśli gracze zobaczą te symbole w prawym górnym rogu karty Ekwipunku, to podczas przygotowania rozgrywki należy umieścić na niej odpowiednią liczbę żetonów wskazanego rodzaju. Czasami gracze będą mogli zdobyć więcej Amunicji albo Ładunków, ale liczba żetonów na karcie nigdy nie może przekroczyć nadrukowanej wartości.

Inne karty Ekwipunku należy odrzucić po jednokrotnym użyciu. Gdy karta Ekwipunku, na której znajdują się żetony Akcji, zostanie odrzucona, umieść żetony z tej karty na planszy Gracza. Nie można ich użyć ponownie aż do następnej tury gracza.

► PRZYGOTOWANIE POZIOMU SKRADANKOWEGO



Wszystkie Poziomy Skradankowe wymagają przygotowania planszy Strażnika:

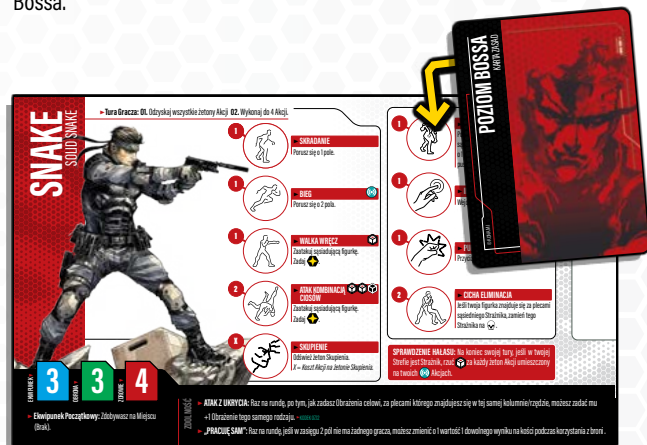
5. Umieśćcie planszę Strażnika w pobliżu Mapy.
6. Oddzielnie potasujcie Niebieskie i Czerwone karty Rozkazów Strażnika, w liczbie wskazanej w Przygotowaniu Poziomu. Ułóżcie Niebieskie karty na Czerwonych kartach, tworząc talię Rozkazów Strażnika i umieśćcie je w pobliżu wskazanej sekcji planszy Strażnika.
7. Potasujcie talię Reakcji Strażnika i umieśćcie ją w pobliżu wskazanej sekcji planszy Strażnika.

► PRZYGOTOWANIE POZIOMU BOSSA

Na Poziomach Bossa nie korzysta się z planszy Strażnika, talii Strażnika ani figurek Strażnika. Zamiast tego wykorzystuje się określone plansze Bossa, talie Bossa i figurki Bossa, które są umieszczane obok Mapy. Zapoznajcie się ze szczegółowymi instrukcjami zarówno dla Przygotowania Poziomu jak i planszy Bossa, aby przygotować Poziom Bossa.



Karta Zasad Bossa: Niektóre Poziomy Bossa korzystają z kart Akcji Specjalnych, które pozwalają graczom na wykonywanie Akcji Specjalnych podczas danego Poziomu. Umieśćcie kartę Zasad Bossa wskazaną w Przygotowaniu Poziomu na wyróżnionej części na każdej *planszy Gracza*, zakrywając Akcje Gracza, które nie są wykorzystywane podczas Poziomu Bossa.



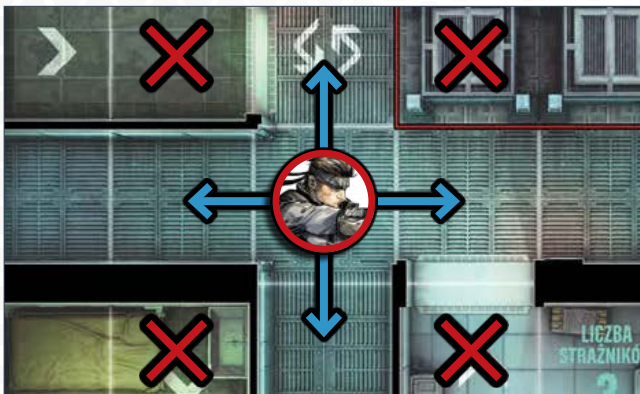
Talia Bossa: Każdy Boss ma swoją własną talię Bossa. Potasujcie ją i umieśćcie w pobliżu Mapy. Po rozpatrzeniu karty Bossa, należy umieścić ją na spodzie talii Bossa, chyba że zaznaczono inaczej. Talie Bossa nigdy nie są tasowane podczas rozgrywki.



PODSTAWOWE POJĘCIA

► SĄSIADOWANIE

Zasady często odnoszą się do sąsiadujących pól lub komponentów. We wszystkich przypadkach oznacza to, że dane komponenty znajdują się obok siebie na polach leżących względem siebie prostopadle, nigdy na ukos i nigdy poprzez przeszkody, takie jak ściany lub zamknięte drzwi.



► WYKONYWANIE AKCJI

Głównym sposobem interakcji gracza z grą jest wykonywanie Akcji. Gracz ma 4 Akcje w każdej turze, które wykonuje umieszczając wymagane żetony Akcji w odpowiednich gniazdach. To, jakie Akcje są dostępne dla gracza, wskazane jest na różnych komponentach, takich jak plansza Gracza, karty Ekwipunku i karty Akcji Specjalnych.

Niektóre Akcje uważane są za Hałaśliwe. Wskazuje na to ikona , znajdująca się obok takiej Akcji.

UWAGA: Gracze mogą wykonać tę samą Akcję wiele razy.

KOSZT AKCJI

Wykonanie niektórych Akcji może kosztować więcej niż 1 żeton Akcji, zgodnie ze wskazaniem obok tych Akcji na każdej planszy Gracza, karcie Ekwipunku lub karcie Akcji Specjalnej.




KOSZT AKCJI

► PODSTAWOWE AKCJE GRACZA



Skradanie: 1 Akcja
Porusz się o 1 pole.



Bieg: 1 Akcja
Porusz się o 2 pola .



Walka Wręcz: 1 Akcja
Zaatakuj sąsiadującą figurkę. Wykonaj rzut . Zadaje .






Atak Kombinacją Ciosów: 2 Akcje
Zaatakuj sąsiadującą figurkę. Wykonaj rzut   . Zadaje .



Skupienie: X Akcji
Umieść X żetonów Akcji, aby odświeżyć nieaktywny żeton Skupienia, gdzie X jest równe jego kosztowi odświeżenia (patrz str. 10).




Przeniesienie Ciała: 1 Akcja

Podnieś 1  albo  z pola gracza albo z sąsiadującego pola. Następnie porusz się o 1 pole i umieść podniesiony żeton na pustym sąsiadującym polu. .



Interakcja: 1 Akcja

Wejź w Interakcję z elementem na Mapie z  znajdującym się na obszarze gracza albo na jego krawędzi, takim jak Windy lub zamknięte Drzwi.

UWAGA: Jeśli gracz wykona Akcję Interakcji, która wymaga rzutu kośćmi, na przykład wchodząc w Interakcję z Zamkniętym Obiektem, rzuca kośćmi w liczbie i typie wskazanym na planszy Gracza.


INTERAKCJA Z ZABLOKOWANYMI OBIEKTAMI

Niektóre obiekty są zablokowane i widoczna jest na nich kombinacja kości. Gracze mogą odblokować te obiekty wykonując Akcję Interakcji, by wyrzucić wskazane na kościach wyniki. Następnie gracze mogą ponownie wykonać tę Akcję podczas swojej tury, przerzucić dowolną liczbę tych kości. Gdy kości będą pasować do kombinacji, odrzuć żeton zablokowanego obiektu.

UWAGA: Zablokowane obiekty mają poziomy od 2 do 5, co wskazuje, jak trudno je odblokować. Każdy z zablokowanych obiektów musi zostać odblokowany w jednej turze. Jeśli gracz poruszy się z pola z zablokowanym obiektem albo jego tura dobiegnie końca, cały postęp w odblokowaniu obiektu zostanie utracony.




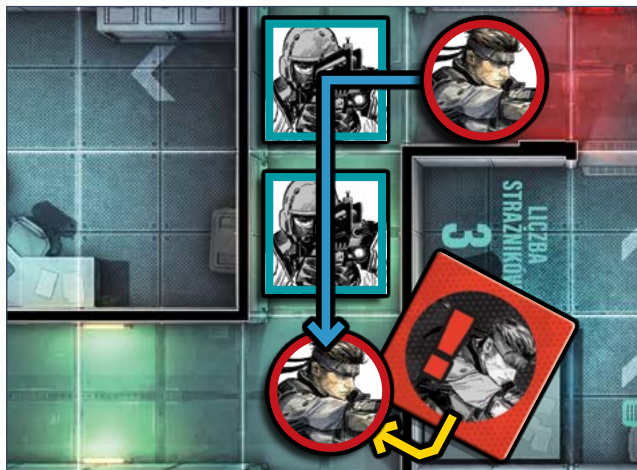
Pukanie: 1 Akcja

Przyciągnij Uwagę do pola gracza. Powoduje to umieszczenie żetonu Uwagi gracza na jego polu (patrz Przyciąganie Uwagi, str. 9). Jeśli znajduje się już na Mapie, przesun go na obecne pole, nie zmieniając jego strony. W przeciwnym razie umieść go pod figurką gracza, stroną  do góry.



► PORUSZANIE SIĘ

Każdy ruch odbywa się prostopadle, nigdy po przekątnej. Dwie figurki nigdy nie mogą znajdować się na tym samym polu. Kiedy figurka miałaby poruszyć się na pole z inną figurką, zamiast tego porusza się nad nią (przeskakuje ją). Przeskakiwanie nad dowolną liczbę sąsiadujących figurek nadal jest traktowane jako 1 pole ruchu.

Kiedy gracz przeskakuje dowolną liczbę figurek wroga, po zakończeniu ruchu umieszcza swój  pod swoją figurką. Każdy wróg, który został przeskoczony, atakuje gracza (patrz Atakowanie Gracza, str. 17). PW nie jest wymagane dla wrogów wykonujących te ataki, ponieważ uważa się, że atakują gracza w momencie, gdy ten ich przeskakuje.





► ŻETON UWAGI




Każda Postać gracza posiada żeton Uwagi ze stroną Dochodzenia  i stroną Alarmu . Gdy gracz wywołuje Hałas lub zostaje zauważony przez Strażnika lub Kamery, należy umieścić ten żeton na Mapie. W zależności od strony, zachowanie Strażnika będzie się zmieniać.


► PRZYCIĄGANIE UWAGI

Niektóre efekty mogą zwrócić Uwagę na pole gracza. Jeśli gracz zwróci na siebie Uwagę, należy sprawdzić jego żeton Uwagi i wykonać jedną z poniższych czynności:

- Jeśli żetonu Uwagi gracza nie ma na Mapie, należy umieścić go pod jego figurką, stroną  do góry.
- Jeśli żeton Uwagi gracza znajduje się już na Mapie, należy przenieść go na pole gracza, nie zmieniając jego strony.

Białe kości: Za każdym razem, gdy gracz rzuca białymi kośćmi i wyrzuca , jego figurka Przyciąga Uwagę do swojego pola.

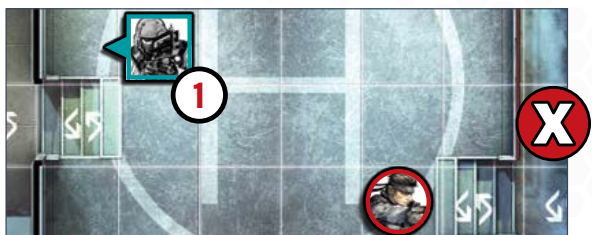
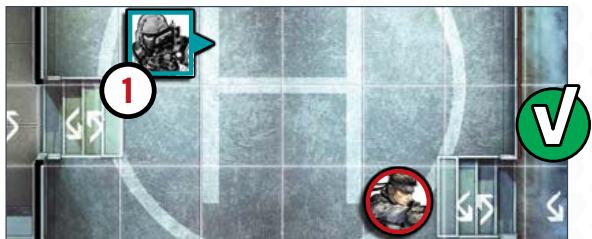
Sprawdzenie Hałasu: Podczas misji gracze będą wywoływać Hałas (celowo lub przypadkowo), który może przyciągnąć Strażników w stronę tego Hałasu. Na koniec tury każdego gracza, jeśli w jego Strefie znajduje się Strażnik, gracz rzuca  za każdy żeton Akcji na swoich Hałaśliwych Akcjach . Jeśli zostaną wyrzucone jakiegokolwiek , figurka gracza Przyciąga Uwagę do swojego obecnego pola.

Akcje Hałaśliwego Ekwipunku: Akcje niektórych Ekwipunków, takich jak pistolety, karabiny, granaty i rakiety, są **HAŁAŚLIWYMI** Akcjami i wymagają od aktywnego gracza umieszczenia jego  pod swoją figurką, po wykonaniu takiej Akcji.

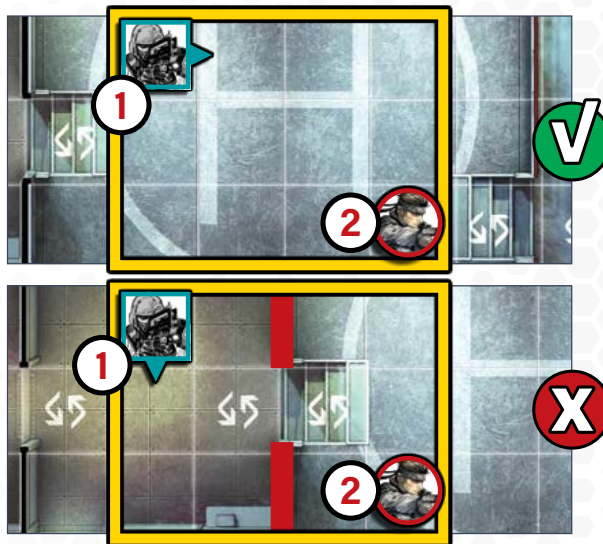
► POLE WIDZENIA (PW)

W większości przypadków gracze, wrogowie i inne komponenty gry wymagają Pola Widzenia (PW), by obrać cokolwiek innego za cel. Aby ustalić czy coś jest w PW, muszą być spełnione następujące 2 warunki:

1. Jeśli figurka lub żeton może być zwrócony w którąś stronę, sprawdź, czy jest zwrócona w stronę rzędu lub kolumny, w której znajduje się jego cel. Uważa się, że komponenty, które nie mogą być zwrócone w żadną stronę, takie jak figurki graczy lub czujniki laserowe, są zwrócone we wszystkich kierunkach.



2. Wyobraźcie sobie prostokątny obszar na zewnętrznej krawędzi obu figurek i/albo żetonów. Obszar nie powinien zawierać żadnych przeszkód (takich jak ściany lub Zablokowane Drzwi).





Jeśli oba warunki są spełnione, figurka ma swój cel w PW.

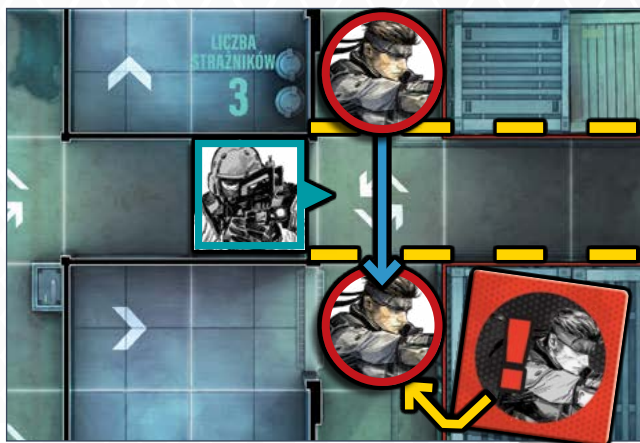
UWAGA: Kamera nie ma PW na swoim polu.

Przeszkody: Przeszkody to elementy gry, które blokują zarówno PW, jak i ruch. Mogą one obejmować między innymi Zablokowane Drzwi (A), drzewa (B), dowolne elementy na polach otoczonych czerwoną linią (C) i ściany oznaczone czerwoną linią lub grubą czarną linią (D).





► POLE WIDZENIA WROGÓW I ŻETONÓW (PW)

Jeśli gracz kiedykolwiek z jakiegokolwiek powodu znajdzie się w PW Kamery lub Strażnika (nawet takiego, który dopiero Pojawił się lub został Ocucony), Strażnicy stają się Zaalarmowani i  gracza musi zostać umieszczona pod figurką tego gracza. Jeśli gracz rozpoczyna ruch w PW Kamery/Strażnika lub w ramach ruchu znajdzie się w PW Kamery/Strażnika, po zakończeniu ruchu musi umieścić  pod swoją figurką.



Wrogowie: Wrogowie to Strażnicy i Bossowie, którzy próbują uniemożliwić graczom wykonanie ich Misji. Zawsze wypatrują oznak intruzów i zostaną ostrzeżeni, jeśli gracz w dowolnym momencie fazy Skradania znajdzie się w ich PW (patrz Pole Widzenia, str. 9).

Strona, w którą Zwrócony jest Wróg: Wrogowie zwróceni są w kierunku wskazanym przez strzałkę na podstawie ich figurki.

Kamery: Kamery zawsze wypatrują oznak intruzów w kierunku, w którym są zwrócone. Jeśli Kamera wykryje gracza,  lub  jest w jej PW, Strażnicy zostają Zaalarmowani albo przybędą, aby przeprowadzić Dochodzenie (patrz Kamery, str. 14).




Strona, w którą Zwrócona jest Kamera: Kamery jednocześnie są zwrócone tylko w 1 kierunku. Wskazuje na to POMARAŃCZOWY lub ZIELONY stożek Pola Widzenia na krawędziach żetonu, który odpowiada kolorowi odkrytej strony żetonu Kierunku Kamery. Każda karta Rozkazu Strażnika wskaże graczom czy odwrócić żeton Kierunku Kamery, zmieniając kierunek Pola Widzenia każdej Kamery.



Żeton Pułapek: Zakryte żetony Pułapek uważa się za skierowane we wszystkie kierunki. Gdy gracz wejdzie w PW żetonu Pułapki, należy odwrócić ten żeton awersem do góry.


UWAGA: Jeśli żeton Pułapki zostanie odkryty ujawniając Kamery, należy ją ustawić tak, aby żaden ze stożków Pola Widzenia Kamery nie był skierowany w stronę ściany.



Czujniki Laserowe: Gdy gracz wejdzie w PW Czujnika Laserowego, umieszcza swój  pod swoją figurką.

▶ ATAKOWANIE

Wszystkie ataki rozstrzygane są za pomocą kości. Atakujący musi najpierw upewnić się, że jego cel znajduje się w jego Polu Widzenia (PW).

- ▶ **Ataki Gracza:** Gracz rzuca kośćmi w liczbie wskazanej przez Akcję lub na karcie Ekwipunku, której używa.
- ▶ **Ataki Straży:** Zaatakowany gracz wykonuje rzut  zgodnie ze wskazaniami na planszy Strażnika. Strażnicy będą atakować graczy tylko podczas Fazy Wroga lub gdy gracz przeskoczy ich figurki.
- ▶ **Ataki Bossa:** Zaatakowany gracz rzuca kośćmi w liczbie wskazanej na planszy Bossa oraz wszelkimi dodatkowymi kośćmi, dodanymi w wyniku zasad specjalnych lub efektów charakterystycznych dla tego Bossa.
- ▶ **Obrona:** Porównaj wyniki Ataku z Obroną celu. Za każdy wynik równy lub większy od jego Obrony zadawane jest 1 Obrażenie.



UWAGA: Niektóre efekty, które nie są Atakami, mogą zadać Obrażenia zarówno graczom, jak i wrogom (np. Materiały Wybuchowe, środowiskowe itp.), a ponieważ nie rzuca się kośćmi, nie ma atakującego.

OBRAŻENIA


Gdy figurka otrzymuje Obrażenia, należy umieścić na jej planszy odpowiednie żetony Obrażeń (w przypadku graczy i Bossów) albo obok jej figurki (w przypadku Strażników). Jeśli figurka otrzyma Obrażenia równe lub przekraczające jej Zdrowie, zostaje pokonana.

Jeśli Strażnik zostanie pokonany, zastąp jego figurkę na Mapie żetonem . Jeśli gracz zostanie pokonany, zostaje Zabity podczas Akcji (KIA) i dany Poziom kończy się porażką graczy.

OBRAŻENIA OGŁUSZAJĄCE

Specjalny rodzaj Obrażeń zadawanych przez określone Akcje lub Ataki. Gdy figurka otrzymuje Obrażenia Ogłuszające, umieść 1  obok jej figurki za każde Obrażenie Ogłuszające, które otrzymuje. Jeśli Strażnik otrzyma Obrażenia Ogłuszające w liczbie równej lub większej od jego Zdrowia , Strażnik zostaje Ogłuszony.

Jeśli Strażnik zostanie Ogłuszony, zastąpcie jego figurkę na Mapie żetonem , stroną z 2 gwiazdkami  do góry.

Kiedy gracz zada Obrażenia, ale nie Ogłuszony ani nie Pokona Strażnika przed końcem swojej tury, wróg zostaje Zaalarmowany i na koniec tury gracz musi umieścić swój  pod swoją figurką.

UWAGA: Wrogowie mogą zostać Zaalarmowani, nawet jeśli nie mają graczy w PW.

Jeśli Boss otrzymuje Obrażenia Ogłuszające, zamiast tego traktuje się je jak zwykłe Obrażenia.

UWAGA: Ogłuszony Strażnik ignoruje Obrażenia z kart Ekwipunku i nie może być atakowany przez graczy.

▶ ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Efekty Zdolności Specjalnych można znaleźć na planszach Graczy, niektórych kartach Ekwipunku i planszach Bossów. Jak zawsze dodatkowe informacje można znaleźć we wpisie w Kodeku.

▶ ŻETONY SKUPIENIA



Strona Aktywna



Strona Nieaktywna

Każda Postać posiada zestaw unikalnych żetonów Skupienia. Gracze mogą bez żadnych kosztów używać dowolnej liczby żetonów Skupienia, odwracając je ze strony aktywnej na stronę nieaktywną (szarą). Żetony Skupienia działające na kości mogą być użyte przez gracza w dowolnym momencie rzutu kośćmi dla siebie lub wroga, który bierze za cel jego figurkę. Aby odświeżyć i odwrócić żeton Skupienia z powrotem na aktywną stronę, gracz musi wykonać Akcję Skupienia i zapłacić koszt Akcji wskazany na nieaktywnej stronie żetonu.

UWAGA: Żetonów Skupienia, które poruszają figurki graczy, można używać wyłącznie podczas tury tego gracza.

▶ ZDOLNOŚCI I EKWIPUNEK DANEJ POSTACI




Niektóre karty Ekwipunku, odblokowywane po ukończeniu Poziomów, mogą być używane tylko przez określone Postacie. Jeśli na karcie Ekwipunku widnieje portret Postaci na jej awersie, tylko ta Postać może jej używać.

SNAKE

AKCJE



Cicha Eliminacja: 2 Akcje

Jeśli Snake znajduje się za sąsiadującym z nim Strażnikiem, zastąp tego Strażnika żetonem .

ŻETONY SKUPIENIA



Przerzuc 1 dowolną kość.




+2 do wyniku na 1 dowolnej kości.



-2 do wyniku na 1 dowolnej kości.



Rzuć -1  albo Porusz się o 1 pole.

UWAGA: Nie jest liczbą i ten wynik nie może być modyfikowany przez żetony Skupienia z efektami +/- . Można go jednak przerzucić dzięki efektom przerzutu z żetonów Skupienia.

MERYL

POCZĄTKOWY EKWIPIUNEK

Meryl może rozpocząć każdy Poziom z **Lekkim Karabinem Szturmowym** i **Pistoletem (Kaliber 50)**. Rozpoczyna każdy Poziom Skradankowy z kartą Zasady Przebrania. Umieść figurkę Meryl w Przebraniu w pobliżu jej planszy Gracza.

AKCJE



Zdobycie Przebrania: 2 Akcje.

Jeśli Meryl sąsiaduje z albo , a jej nie znajduje się na Mapie, zastąp jej figurkę figurką Meryl w Przebraniu.

ŻETONY SKUPIENIA



+2 do wyniku na 1 dowolnej kości.



+/-1 do wyniku na 1 dowolnej kości.



Zyskaj 1 dodatkową Akcję w tej turze.



Rzut +1 . Może być wykorzystany przed albo po rzucie.

OTACON

Chociaż Otacon nie radzi sobie w walce tak, jak inne postacie, to jest prawdziwym magikiem, jeśli chodzi o posługiwanie się komputerami. Jest też jedyną postacią, która może hakować terminale, zdobywać karty Systemu i wykorzystywać swoje unikalne zdolności do manipulowania otoczeniem i wrogami.

POCZĄTKOWY EKWIPIUNEK

Otacon może rozpocząć każdy Poziom z **Zaawansowanym Kamuflażem Stealth** i **Racjami Żywnościowymi**.

W zależności od Poziomu, podczas gry Otaconem, na etapie Przygotowania Poziomu zostaniecie poinstruowani, aby przetasować i umieścić jedną z talii Systemu w pobliżu jego planszy Postaci. Jest to podstawowa talia Systemu, używana na Poziomach Skradankowych, a także specjalne talie kart Systemu dla Bossów, używane podczas gry Otaconem.

AKCJE



Hakowanie Terminalu : 1 Akcja

Podjąć próbę Hakowania Terminalu na swoim lub sąsiadującym polu, rzucając 4 oraz dodatkowymi kośćmi wynikającymi z innych efektów. Otacon może wykonać tę Akcję ponownie, aby przerzucić dowolną liczbę tych kości. Gdy wyniki kości będą zgodne z kombinacją kości na Terminalu, zostanie on zhakowany. Odwróć Terminal na zhakowaną stronę.



UWAGA: Znajdująca się na Terminalach kombinacja kości wskazuje, że nie zostały one jeszcze zhakowane. Terminale mają poziom od 2 do 5, co odpowiada trudności w ich zhakowaniu. Wszystkie Terminale muszą zostać zhakowane w jednej turze. Jeśli Otacon odsunie się od Terminalu lub jego tura dobiegnie końca, cały postęp w hakowaniu tego Terminalu zostanie utracony.



Przeszukanie Systemu: 1 Akcja

Znajdując się na polu ze zhakowanym Terminaliem albo na polu sąsiadującym z nim, dobierz 1 kartę Systemu. Otacon może mieć jednocześnie do 3 kart Systemu obok swojej planszy. Gdy dobiera czwartą, odkłada z powrotem jedną z nich na wierzch albo na spód talii Systemu.



Dostęp do Systemów +: 1 Akcja

Gdy znajdujesz się na zhakowanym Terminalu albo na polu z nim sąsiadującym, a obok swojej planszy Postaci masz co najmniej 1 odkrytą kartę Systemu, rzuć do 4 . Każda rzucona kość może zostać przydzielona do pustego miejsca na kość na

dowolnej odkrytej karcie Systemu o wartości odpowiadającej uzyskanemu wynikowi. Przydzielone kości pozostają na kartach Systemu pomiędzy rundami, ale można je usunąć w dowolnym momencie, również w celu wykonania rzutu w ramach innej Akcji Dostępu do Systemu.

UWAGA: Łączna liczba na kartach Systemu i przeznaczonych do rzutu zwykle nie może przekraczać 4. Tę liczbę można tymczasowo zwiększyć za pomocą zdolności zapewniających dodatkowe kości.



Gdy wszystkie miejsca na kości na karcie Systemu zostaną zakryte, Otacon może rozpatrzyć efekt w dowolnym momencie swojej tury albo gdy spełniony zostanie warunek na karcie Systemu. Efekt ten może być równy lub mniejszy od poziomu zhakowanego Terminalu, na polu, na którym on się znajduje lub z którym sąsiaduje. Po rozpatrzeniu efektu usuń wszystkie kości z karty Systemu i odłóż ją na spód talii Systemu.

ODŁĄCZENIE OD ZHAKOWANEGO TERMINALU

Jeśli figurka Otacona poruszy się lub jakiś efekt spowoduje jego rozłączenie ze Zhakowanym Terminaliem, należy odrzucić wszystkie kości ze wszystkich kart Systemu. Następnie wszystkie karty Systemu odkładane są z powrotem na wierzch lub na spód talii (zgodnie z wyborem gracza), w dowolnej kolejności.

ŻETONY SKUPIENIA



+/-1 do wyniku na 1 dowolnej kości.



Przerzuc 1 dowolną .



+/-2 do wyniku na 1 dowolnej kości.



Rzut +1 . Może być wykorzystany przed albo po rzucie.

GRAY FOX

POCZĄTKOWY EKWIPIUNEK

Grey Fox może rozpocząć każdy Poziom z **Kamuflażem Stealth**, **Ostrzem o Wysokiej Częstotliwości** i **Działkiem Naręcznym**.

ŻETONY SKUPIENIA



+2 do wyniku na 1 dowolnej kości.



+/-2 do wyniku na 1 dowolnej kości.



Rzut -1 .



Porusz się o +2 pola podczas wykonywania Biegu.

► PRZYKŁAD TURY GRACZA

TURA MERYL

Meryl wydaje 3 Akcje na Bieg i 1 Akcję na Skradanie się do pokoju.

1 **SKRADANIE**
Porusz się o 1 pole.

BIEG
Porusz się o 2 pola.

Ponieważ Bieg jest Hałaśliwą Akcją, za każdą Akcję Biegu rzuca się 1 kość. Wyrzucono 1, zatem Meryl zostaje umieszczony pod jej figurką.

TURA SNAKE'A

Snake wydaje 1 Akcję na Bieg i 2 Akcje na wykonanie Ataku Kombinacją Ciosów przeciwko Strażnikowi.

1 **BIEG**
Porusz się o 2 pola.

ATAK KOMBINACJĄ CIOSÓW
Zaatakuj sąsiadującą figurkę. Zadań 2.

Snake rzuca 1 kość oraz 2 kości. 2 z wyrzuconych wartości są równe lub wyższe od Obrony Strażnika wynoszącej 3.

Ponieważ Atak Kombinacją Ciosów zadaje obrażenia Ogluszające, Strażnik otrzymuje 2 obrażenia Ogluszające i zostaje Ogluszony.

Snake wydaje swój żeton Skupienia, aby poruszyć się o 1 pole. Następnie poświęca swoją ostatnią Akcję, aby Skradać się do pokoju.

1 **SKRADANIE**
Porusz się o 1 pole.

Gdy Snake wykonał Bieg w tej turze, wywołał Hałas i musiał rzucić 1 Białą kością. Wynikiem nie jest 1, zatem nic się nie dzieje.

UKŁAD RUNDY

Każdy Poziom składa się z serii rund. Każda runda rozpoczyna się Fazą Gracza, podczas której gracze rozgrywają swoje tury, a po Fazie Gracza następuje Faza Wroga.

► POCZĄTEK RUNDY

Wszyscy gracze przywracają wszystkie swoje żetony Akcji do swoich dostępnych zasobów.

► FAZA GRACZA

Gracze mogą rozgrywać swoje tury w dowolnej kolejności. Gracz musi jednak całkowicie rozpatrzyć swoją turę i wykonać wszystkie swoje Akcje, zanim następny gracz będzie mógł rozpocząć swoją turę.

WYKONYWANIE AKCJI – Gracze wykonują Akcje, przypisując swoje żetony Akcji do Akcji na swojej planszy Gracza, kartach Ekwipunku i kartach Akcji Specjalnych. Gracze mogą wykonać tę samą Akcję więcej niż raz, ale za każdym razem muszą opłacić jej koszt. Wykonanie niektórych Akcji kosztuje więcej niż 1 żeton Akcji.

UWAGA: Gracze nie muszą wykorzystywać wszystkich swoich żetonów Akcji podczas swojej tury.

SPRAWDZENIE HAŁASU – Gracze, którzy wykonali dowolną liczbę Hałaśliwych Akcji (🔊), muszą na koniec swojej tury przeprowadzić Sprawdzenie Hałasu (patrz „Przyciąganie Uwagi”, str. 9).

► FAZA WROGA

Faza Wroga rozpoczyna się, gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury. W zależności od rodzaju Poziomu, Faza Wroga jest rozpatrywana w różny sposób.

POZIOM BOSSA

Na Poziomach Bossa gracze mogą walczyć z kultowymi Bossami z Metal Gear Solid. Podczas Fazy Wroga Poziomu Bossa, rozpatrzenie tury Bossa w następujący sposób:

- 1. Dobranie:** Dobierzcie i rozpatrzenie wierzchnią kartę z talii Bossa zgodnie z poleceniami, przestrzegając wszelkich dodatkowych zasad obowiązujących na danym Poziomie, a także tych na planszy Bossa.
- 2. Koniec:** Po tym, jak Boss w pełni rozpatrzy swoją kartę i wszelkie dodatkowe efekty wskazane na jego planszy Bossa, jego tura dobiega końca. Jeśli ani Boss, ani gracze nie zostali pokonani, rozpocznijcie nową rundę, zaczynając od Fazy Gracza.

POZIOM SKRADANKOWY

Na Poziomach Skradankowych gracze muszą wykazać się połączeniem taktyk, lecz głównie skradaniem się, aby osiągnąć Cele i Ukończyć Poziom. Podczas Fazy Wroga Poziomu Skradankowego rozegrajcie turę wroga dobierając i rozpatrując kartę Rozkazu Strażnika z wierzchu talii.

Jeśli kiedykolwiek zostanie odkryta karta „Koniec Gry”, gra natychmiast się kończy, tym samym graczom kończy się czas i ponoszą Porażkę na danym Poziomie.

W przeciwnym razie rozpatrzenie każdą sekcję karty Rozkazu Strażnika zgodnie z poleceniami.

UWAGA: Podczas Fazy Wroga Poziomu Skradankowego wiele zasad i efektów będzie odnosić się do Aktywnej Strefy. Strefa jest Aktywna, jeśli znajduje się w niej przynajmniej 1 figurka gracza lub 🚫.

► ROZPATRYWANIE KARTY ROZKAZU STRAŻNIKA

CZĘŚĆ 1: AKCJA STRAŻNIKA

Rozpatrzenie akcji Strażnika w następujący sposób:

Odzyskanie Przytomności przez Strażników (Aktywne Strefy):



Usuńcie każdy 🌟, umieszczając w jego miejsce Strażnika. Następnie odwróćcie wszystkie 🌟 na stronę z 1 gwiazdką 🌟.

UWAGA: Gracze decydują, w którą stronę zwróceni są Strażnicy podczas ich umieszczania, z jedynym ograniczeniem polegającym na tym, że Strażnicy nie mogą być bezpośrednio zwróceni w kierunku przeszkód, takich jak ściany i zamknięte drzwi.

Zgłoszenie przez Radio (Aktywne Strefy):



Strażnicy zgłaszają się. Liczba Strażników widoczna w Koszarach każdej Strefy wskazuje, ilu Strażników powinno patrolować tę Strefę. Dla każdej Aktywnej Strefy należy policzyć figurki Strażników. Za każdego Strażnika mniej od liczby wymaganych Strażników w Aktywnej Strefie, umieśćcie Strażnika na 🗃️ w Koszarach.

UWAGA: 🧠 i 🌟 nie są wliczane do łącznej liczby Strażników.

POJAWIANIE SIĘ STRAŻNIKÓW

Niektóre efekty (takie jak Reakcja Strażnika) mogą spowodować Pojawienie się Strażnika na określonym polu. Jeśli nie ma tam żadnych figurek, umieśćcie figurkę Strażnika na wskazanym polu. Jeśli nie można go umieścić na tym polu, umieśćcie go na sąsiadującym polu, na którym nie ma żadnej figurki. Jeśli jest kilka sąsiadujących pól, na których nie ma żadnej figurki, gracze wybierają, na którym polu go umieścić. Jeśli w dalszym ciągu nie można umieścić Strażnika, ponieważ nie ma już odpowiednich pól lub w puli nie ma żadnych figurek Strażników, zamiast tego weźcie wierzchnią kartę Rozkazu Strażnika, odkrycie ją i umieśćcie na spodzie talii.

UWAGA: Jeśli musicie umieścić więcej niż 1 Strażnika, umieszczajcie ich jednego po drugim.



KIERUNEK, W KTÓRYM ZWRÓCONY JEST STRAŻNIK

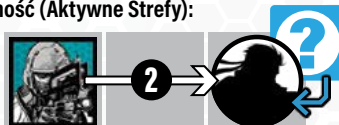
Kiedy figurka Strażnika zostanie zabrana z zasobów ogólnych i umieszczona na ikonie ➡ na Mapie, ikona ➡ określa kierunek, w którym zwrócony jest Strażnik. W przeciwnym razie gracze mogą dowolnie określić kierunek, w którym Strażnik jest zwrócony. Strażnika nie można w ten sposób skierować w stronę przeszkód, takich jak ściany lub Zablockowane Drzwi.

Utracony Kontakt (Wszystkie Strefy):



Za każde 3 🧠 na Mapie weźcie wierzchnią kartę Rozkazu Strażnika, odkrycie ją i umieśćcie na spodzie talii.

Wzmoczona Czujność (Aktywne Strefy):



Wszyscy gracze w promieniu 2 pól od Strażnika, bez przeszkód pomiędzy nimi, muszą umieścić albo przenieść swoje 🗃️ pod swoją figurkę. Jeśli ich 🚫 jest już na Mapie, nic się nie dzieje.

II CZĘŚĆ 2: KAMERY

Zignorujcie tę sekcję, jeśli na Mapie nie ma żadnych Kamer. Jeśli na Mapie znajdują się Kamery, ta ikona wskazuje czy żeton Kierunku Kamery zostanie odwrócony w tej Fazie Wroga, czy nie.



UWAGA: Kamery zawsze sprawdzają swoje PW. Nie zapomnijcie sprawdzić PW dla wszystkich Kamer, gdy żeton Kierunku Kamery zostaje odwrócony.

III CZĘŚĆ 3: AKTYWACJA STRAŻNIKÓW

Aktywujcie Strażników we wszystkich Aktywnych Strefach, zaczynając od Strefy znajdującej się najbliżej żetonu Priorytetu Strażnika. Gdy Strażnik się aktywuje, staje się aktywnym Strażnikiem i podczas swojej aktywacji będzie wykonywał różne czynności, zależne od tego, czy Strażnik ma w PW gracza, czy wejście na pole z żetonem oraz od trybu, w jakim się znajduje. Żeton Priorytetu Strażnika reprezentuje lewy górny róg Mapy. Strażnicy w tej Strefie będą aktywowani od góry do dołu, od lewej do prawej, zaczynając od Strażników w górnym rzędzie najbliżej żetonu Priorytetu Strażnika. Jeśli w tym rzędzie znajduje się więcej niż 1 Strażnik, będą oni aktywowani od lewej do prawej.

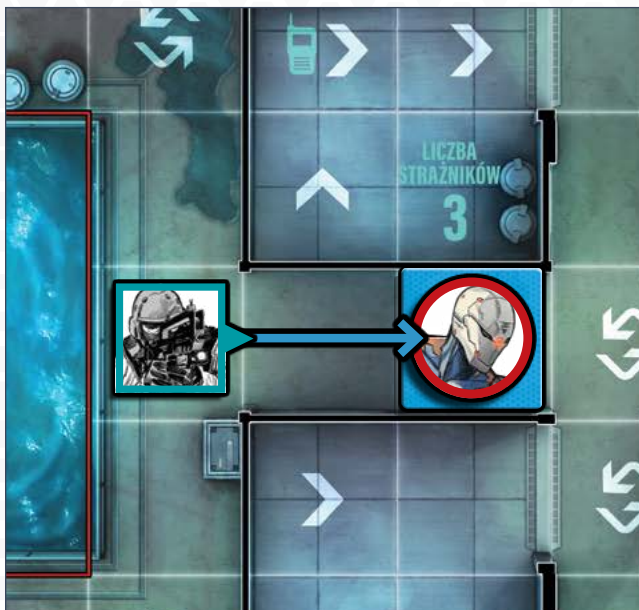
► AKTYWACJA STRAŻNIKA

SPRAWDZENIE PW I REAKCJI

WAŻNE! Aktywny Strażnik kończy swój ruch (patrz Zakończenie Ruchu, str. 15) po tym, jak zaatakuje gracza, rozpatrzy jakąkolwiek Reakcję Strażnika lub nie będzie mógł poruszyć się dalej.

- **Sprawdzenie czy gracz jest w PW:** Za każdym razem, gdy aktywny Strażnik ma lub zaczyna mieć figurkę gracza w PW, umieście tego gracza pod jego figurką, jeśli jeszcze go tam nie ma. Jeśli w PW aktywnego Strażnika znajduje się więcej niż 1 figurka gracza, atakuje on najbliższą z tych figurek (patrz Atakowanie Gracza, str. 17).
- **Sprawdzanie Reakcji Strażników:** Za każdym razem, gdy aktywny Strażnik znajduje się na dowolnym żetonie Uwagi / lub Strażnika / , rozpatrzcie Reakcję Strażnika (patrz Reakcja Strażnika, str. 17).

UWAGA: Aktywny Strażnik może znaleźć się w sytuacji, w której będzie musiał jednocześnie rozpatrzeć atak i Reakcję Strażnika. W takim przypadku zawsze najpierw rozpatrzcie atak.



OKREŚLENIE TRYBU STRAŻNIKÓW

Sprawdźcie następujące warunki, aby określić tryb aktywnego Strażnika:

TRYB ALARMU: W Strefie aktywnego Strażnika znajduje się co najmniej 1 .

TRYB DOCHODZENIA: Aktywny Strażnik nie jest w Trybie Alarmu i jest najbliżej albo równie blisko, co inny Strażnik, do dowolnego lub w jego PW lub w PW Kamery w jego Strefie znajduje się jakkolwiek / .

TRYB PATROLU: Aktywny Strażnik nie jest w Trybie Alarmu ani Dochodzenia.

Dolna część karty Rozkazu Strażnika wskazuje maksymalną liczbę pól, o które Strażnik może się poruszyć, chyba że musi się zatrzymać. Może się to zdarzyć w wyniku znalezienia się Postaci gracza w PW, wejścia na pole z żetonem Uwagi / lub Strażnika / lub wyczerpania się dostępnych pól podczas poruszania się najkrótszą ścieżką.

Jeśli aktywny Strażnik jest w Trybie Alarmu, użyjcie wartości **CZERWONEJ** liczby.

We wszystkich pozostałych przypadkach użyjcie wartości **NIEBIESKIEJ** liczby.



OBRÓT STRAŻNIKA W PRZYPADKU NAPOTKANIA PRZESZKODY

Jeśli figurka Strażnika jest zablokowana (zwrócona w stronę przeszkód, takich jak ściana lub Zablokowane Drzwi), obróć ją tak, aby była zwrócona w stronę najbliższego niezablokowanego pola, najbliższego jego aktualnego kierunku. Jeśli jest więcej niż 1 takie pole, obracając ją zgodnie z kierunkiem strzałki na karcie Rozkazu Strażnika, aż figurka nie będzie zablokowana.

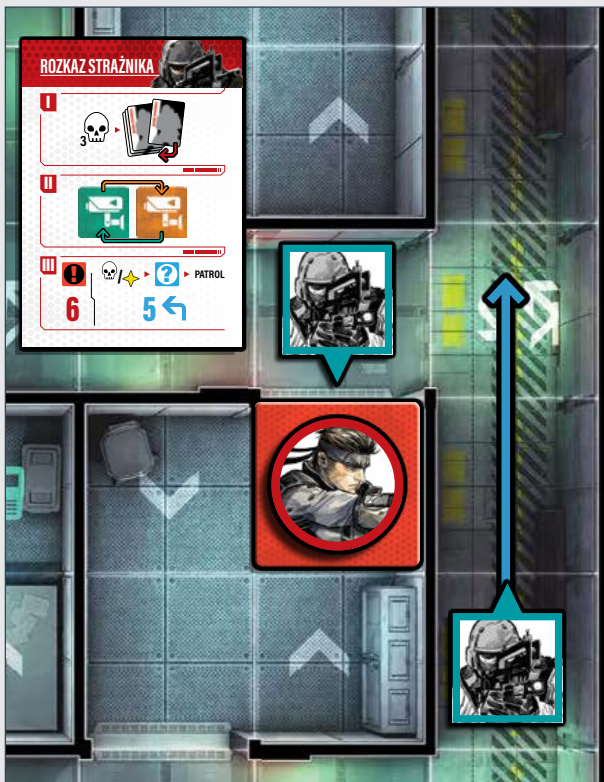
NAJKRÓTSZA ŚCIEŻKA

Znalezienie najkrótszej ścieżki jest bardzo ważne. Za każdym razem, gdy gracz musi określić ścieżkę, którą Strażnik podąży na dane pole lub podczas określania odległości, zawsze wybierana jest najkrótsza ścieżka.

Najkrótsza ścieżka to ta, którą pomiędzy dwoma polami dzieli najmniejsza liczba pól i która nie przecina przeszkód, takich jak ściany czy Zablokowane Drzwi. Strażnicy mogą także przeskakiwać nad innymi Strażnikami.

W niektórych przypadkach może istnieć więcej niż 1 ścieżka z najmniejszą liczbą pól. W takich przypadkach najkrótsza ścieżka to taka, która posiada najmniejszą liczbę zakrętów. Jeśli istnieje więcej niż 1 ścieżka, która spełnia te warunki – sami wybierzcie jedną z nich.

Za każdym razem, gdy aktywny Strażnik **ma** poruszyć się na następne pole, idąc najkrótszą ścieżką do swojego pola docelowego, odwróci się w stronę tego pola. Strażnik będzie poruszał się **TYLKO** tą ścieżką, także podczas przeskakiwania. Jeśli na tej ścieżce nie ma wolnych pól, Strażnik **MUSI** zakończyć swój ruch.



PRZYKŁAD: Strażnik aktywuje się i przechodzi w tryb Alarmu, ponieważ w jego Strefie znajduje się **!**. Aktywny Strażnik próbuje poruszyć się na to pole najkrótszą ścieżką. Porusza się o 2 pola do przodu, a następnie obraca się w lewo. Następnym polem, na które mógłby się poruszyć, jest pole, na którym znajduje się inny Strażnik. Aktywny Strażnik sprawdza, czy na najkrótszej ścieżce, którą może się poruszyć, znajduje się pole, na które może się poruszyć dzięki przeskokowi. Ponieważ figurka Snake'a znajduje się na jedynym polu na końcu przeskoku, którędy prowadzi najkrótsza ścieżka do **!**, a 2 figurki nie mogą zajmować tego samego pola, Strażnik nie może wykonać przeskoku i na tym kończy swój ruch.

PRZESKAKIWANIE NAD STRAŻNIKAMI

Strażnicy mogą przeskakiwać nad innymi Strażnikami, ale nie mogą przeskakiwać figurek graczy. Kiedy Strażnik napotyka inne figurki Strażników, aktywny Strażnik musi najpierw sprawdzić czy jest miejsce, do którego może się poruszyć po wykonaniu przeskoku, przestrzegając wszystkich zasad ruchu obowiązujących w trybie, w którym się znajduje.

Podczas przeskakiwania nad Strażnikami, aktywny Strażnik będzie zwrócony w kierunku ostatniego pola, na które przeskoczył. Chociaż Strażnik może mieć Postać gracza w PW podczas przeskoku, zawsze musi w pierwszej kolejności ukończyć przeskok.

UWAGA: Może to spowodować, że po przeskoku Strażnik nie będzie już miał figurki gracza w PW. Strażnik i tak zakończy swój ruch (aby przekazać wiadomość przez radio swoim towarzyszom).

ZAKOŃCZENIE RUCHU

Gdy aktywny Strażnik zakończy swój ruch, zawsze będzie zwrócony twarzą w kierunku następnego pola najkrótszej ścieżki, chyba że ma figurkę gracza w PW. Jeśli Strażnik napotka przeszkodę, taką jak ściana lub Zablokowane Drzwi, poszuka nowej ścieżki. Jeśli po zakończeniu ruchu w PW Strażnika nie będzie gracza, kończy on swoją aktywację.

ZNAJDOWANIE NOWEJ ŚCIEŻKI

Aktywny Strażnik może potrzebować znaleźć nową ścieżkę, gdy nie będzie mógł poruszyć się dalej w bieżącym kierunku lub gdy zakończy swój ruch na **!**. Zrobi to, obracając się w lewo albo w prawo, aby skierować się w stronę, po której znajduje się co najmniej 1 wolne pole, na które potencjalnie może się poruszyć (np. za róg). Jeśli dostępne są ścieżki zarówno w lewo, jak i w prawo, aktywny Strażnik obróci się w kierunku **↶↷** zgodnie ze wskazaniem na karcie Rozkazu Strażnika. Jeśli nie ma ścieżek po lewej albo prawej stronie, aktywny Strażnik będzie obracał się w kierunku **↶↷** zgodnie ze wskazaniem na karcie Rozkazu Strażnika, aż napotka ścieżkę, którą może się poruszyć. Jeśli obróci się o 360 stopni nie znajdując ścieżki, zakończy swoją aktywację.





TRYB ALARMU

Gdy w Strefie aktywnego Strażnika znajduje się co najmniej 1 .

Aktywny Strażnik znajduje się w Trybie Alarmu. Taki Strażnik będzie próbował poruszyć się na pole najbliższego  w swojej Strefie, poruszając się najkrótszą ścieżką o liczbę pól nie większą niż wartość CZERWONEJ liczby na karcie Rozkazu Strażnika (patrz Najkrótsza Ścieżka, str. 15).









PRZYKŁAD: Strażnik aktywuje się i przechodzi w tryb Alarmu, ponieważ w Strefie znajduje się . Jako że  Snake'a jest najbliższy, aktywny Strażnik porusza się w jego stronę, zgodnie z wartością czerwonej liczby na karcie Rozkazu Strażnika, o maksymalnie 5 pól, korzystając z najkrótszej ścieżki.

Najpierw Strażnik obraca się o 180 stopni i porusza się o 1 pole do przodu. Następnie, ponieważ na jego drodze stoi grupa Strażników, sprawdza czy przeskakując ich znajdzie pole, na które można się poruszyć. Ponieważ tak jest, porusza się przez każde pole ze Strażnikiem i obraca się na rogu, aby zwrócić się w stronę następnego pola. Po dotarciu na puste pole, Strażnik ma już Snake'a w PW. Na tym kończy swój ruch i atakuje Snake'a.






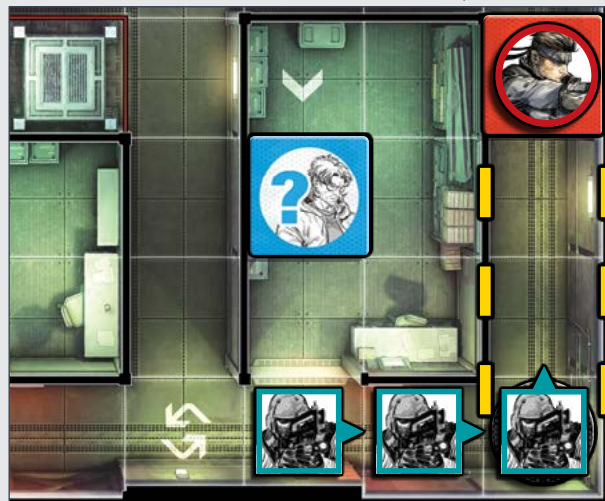
TRYB DOCHODZENIA


Kiedy aktywny Strażnik jest najbliższy lub jest jednym z najbliższych Strażników do dowolnego , lub są jakiegokolwiek  /  w PW lub w PW Kamery w Strefie.


Aktywny Strażnik znajduje się w Trybie Dochodzenia. Strażnik będzie próbował poruszyć się na najbliższe pole z  w swojej Strefie, poruszając się najkrótszą ścieżką o liczbę pól nie większą niż wartość NIEBIESKIEJ liczby na karcie Rozkazu Strażnika, jeśli jest najbliższy lub jest jednym z najbliższych Strażników. W przeciwnym razie będzie próbował w ten sam sposób zbliżyć się do najbliższego  /  w swoim PW lub PW Kamery w swojej Strefie.



PRZYKŁAD: Strażnik aktywuje się i przechodzi w tryb Dochodzenia. Chociaż zarówno  Snake'a, jak i Otacona znajdują się w tej Strefie, aktywny Strażnik nie jest najbliższym Strażnikiem wobec żadnego z tych żetonów. Ma jednak w PW  i będzie się poruszać w kierunku tego pola maksymalnie o 4 pola najkrótszą ścieżką, zgodnie z wartością niebieskiej liczby na karcie Rozkazu Strażnika. Strażnik porusza się o 1 pole i natrafia na 2 pola zajęte przez innych Strażników. Sprawdza czy po przeskoczeniu ich znajdzie się wolne pole, na które można się poruszyć. Znajduje je i porusza się łądując na pole z .



Chociaż aktywny Strażnik poruszył się o 2 z 4 pól, o które mógł się poruszyć, natychmiast kończy swój ruch po wejściu na pole z  i rozpatruje Reakcję Strażnika.

Strażnik zakończył ruch będąc zwróconym do ściany. Musi zatem znaleźć nową ścieżkę. To powoduje, że obraca się lewo, przez co Snake znajduje się w jego PW. Wskutek tego gracz umieszcza  Snake'a pod jego figurką. Następnie Strażnik atakuje Snake'a i kończy swoją aktywację.

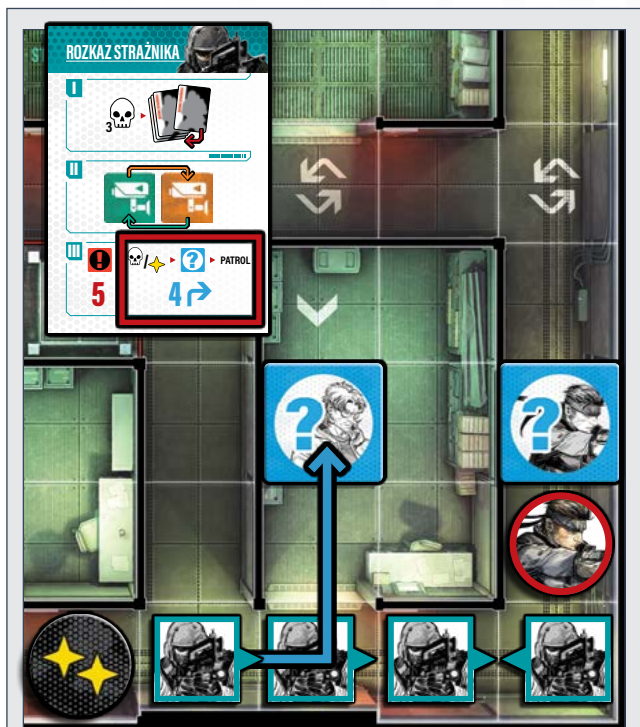
TRYB PATROLU

Aktywny Strażnik jest w Trybie Patrolu. Strażnik w Trybie Patrolu nie ma pola docelowego, w stronę którego się porusza. Zamiast tego patroluje swoją Strefę pod kątem oznak wtargnięcia, poruszając się o liczbę pól nie większą niż wartość **NIEBIESKIEJ** liczby na karcie Rozkazu Strażnika, stosując się do następujących zasad:

Strażnik będzie poruszał się w kierunku, w który jest zwrócony, tak daleko, jak to możliwe. Jeśli **miałby** poruszyć się na przeszkodę, taką jak ściana lub Zablockowane Drzwi, albo w kierunku, w którym miałby się poruszyć, nie będzie już dostępnych pól, Strażnik znajdzie nową ścieżkę (patrz Znajdowanie nowej ścieżki, str. 15).

- ▶ **Na ikonie ➤, niezależnie od pozostałego ruchu:** Obróćcie Strażnika w stronę wskazanego kierunku i kontynuujcie nim ruch, jeśli jakiś mu pozostał.
- ▶ **Na *widocznej ikonie ↶, jeśli pozostał ruch:** Zignorujcie tę ikonę i nie zmieniajcie kierunku.
- ▶ **Na *widocznej ikonie ↷ i bez pozostałego ruchu oraz bez figurki gracza w jego PW:** Strażnik poszuka nowej ścieżki (patrz Znajdowanie nowej ścieżki, str. 15).

***UWAGA:** Żetony Zablockowanych Drzwi zakrywają ikony ↶ na ich polach, powodując, że Strażnicy ignorują te ikony.



PRZYKŁAD: Ten Strażnik aktywuje się i znajduje się w trybie Patrolu, pomimo 2 [?] w jego Strefie (ponieważ nie jest najbliższym Strażnikiem) oraz sąsiadującego ✨ (ponieważ nie jest w PW Strażnika). Dlatego Strażnik porusza się do przodu, korzystając z wartości niebieskiej liczby na karcie Rozkazu Strażnika.

Ponieważ powinien poruszyć się przez szereg pól ze Strażnikami, sprawdza, czy może ich przeskoczyć. Standardowo przeskoczyłby wszystkie pola przed sobą i obrócił się w lewo na rogu. Jednak nie może tego zrobić, ponieważ postać Snake'a blokuje ścieżkę i nie ma pola, na które mógłby się poruszyć.

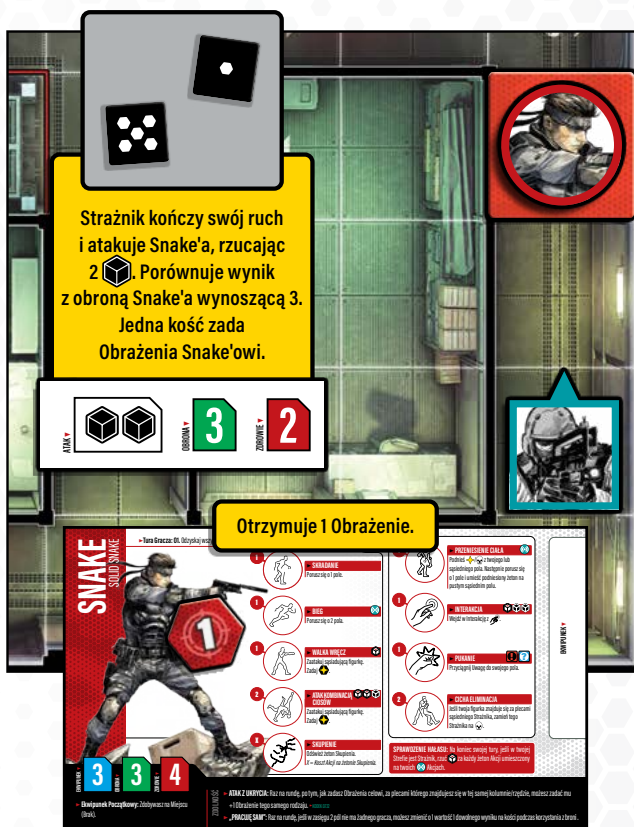
Strażnik musi teraz sprawdzić czy podczas jego przeskoku jest jakiś punkt, od którego będzie mógł znaleźć nową ścieżkę z polem, na które będzie mógł się poruszyć i kontynuować swój ruch w trybie Patrolu. Strażnik obraca się więc w lewo na polu pierwszego Strażnika, skracając tak, jakby dotarł do narożnika. Następnie Strażnik kontynuuje ruch w trybie Patrolu i napotyka [?] Otacona, kończąc swój ruch i rozpatrując Reakcję Strażnika.

▶ ATAKOWANIE GRACZA

Strażnik atakuje najbliższą figurkę gracza (zgodnie z najkrótszą ścieżką) którą ma w PW. Gracz ten rzuca [6][6] zgodnie ze wskazaniami na planszy Strażnika, zadając swojej Postaci 1 Obrażenie za każdy wynik rzutu równy albo większy od jego Obrony. Obrażenia zaznacza się, umieszczając żetony Obrażeń na planszy Postaci, która je otrzymała.

Kiedy Postać otrzyma Obrażenia równe lub większe niż jej Zdrowie, zostaje Zabita podczas Akcji (KIA), a graczę odnoszą Porażkę na tym Poziomie. Po rozpatrzeniu ataku sprawdź czy Strażnik jest na żetonie Uwagi [!] / [?] lub ✨ / [skull] Strażnika. Jeśli tak, przejdź do Reakcji Strażnika (poniżej).

W przeciwnym razie, Strażnik zakończył swoją aktywację.



▶ REAKCJA STRAŻNIKA

Dobierzcie wierzchnią kartę Reakcji Strażnika z talii. Rozpatrzenie każdego żetonu Uwagi [!] / [?] i Strażnika ✨ / [skull], znajdujący się na polu zgodnie z poleceniami zawartymi na karcie Reakcji Strażnika. Rozpatrzenie je po jednym na raz, od góry do dołu, aż na polu Strażnika nie pozostaną już żadne żetony albo Strażnik poruszy się na inne pole w wyniku efektu karty Reakcji Strażnika.

Po rozpatrzeniu Reakcji Strażnika aktywny Strażnik kończy swój ruch (patrz Zakończenie Ruchu, str. 15).

UWAGA: Strażnicy reagują tylko na żetony znajdujące się na ich polach podczas ich aktywacji.

▶ KONIEC FAZY WROGA

Po aktywowaniu wszystkich Strażników w aktywnej Strefie, przejdź do następnej aktywnej Strefy, aż wszyscy Strażnicy we wszystkich aktywnych Strefach zostaną aktywowani.

Kiedy wszyscy Strażnicy we wszystkich aktywnych Strefach zostaną aktywowani, Faza Wroga kończy się i rozpoczyna się kolejna Faza Gracza.

► PRZYKŁAD

ROZKAZ STRAŻNIKA

I

II

III

6 5

PATROL

Rozpoczyna się Faza Wroga! W pierwszej części tej Fazy Strażnicy odzyskują przytomność. Oznacza to, że wszystkie żetony Ogłuszonego Strażnika z 2 gwiazdkami w aktywnej Strefie zostają odwrócone na stronę z 1 gwiazdką. Tak właśnie dzieje się z żetonem 1 Ogłuszonego Strażnika na Mapie. Jeśli znajdowałby się już na stronie z 1 gwiazdką, wtedy żeton zostałby zastąpiony Strażnikiem.

ROZKAZ STRAŻNIKA

I

II

III

6 5

PATROL

Zgodnie z żetonem Priorytetu Strażnika, aktywuje się Strażnik znajdujący się najbliżzej. Ponieważ ten Strażnik znajduje się najbliżzej ? Meryl, porusza się o 5 pól najkrótszą ścieżką w kierunku tego ?, zgodnie z wartością NIEBIESKIEJ liczby na karcie Rozkazów Strażnika. Próbuje poruszyć się najkrótszą ścieżką do ?, najpierw będzie miał Meryl w PW, co kończy jego ruch. Meryl odwraca swój żeton Uwagi na stronę ! i umieszcza go pod swoją figurką.

Strażnik atakuje Meryl.

PLANSZA STRAŻNIKA

TALIA ROZKAZÓW STRAŻNIKA

TALIA REAKCJI STRAŻNIKA

AKTYWNA KARTA ROZKAZU STRAŻNIKA

AKTYWNA KARTA REAKCJI STRAŻNIKA

METAL GEAR SOLID
GRA PLANSZOWA

Strażnik kończy swój ruch i atakuje Meryl, rzucając 2 kości. Porównuje to z obroną Meryl wynoszącą 3. Obie kości zadają obrażenie Meryl.

Następnie Meryl wykorzystuje 1 ze swoich żetonów Skupienia, aby zmniejszyć wartość na 1 kości z 3 do 2.

Ponieważ teraz tylko na 1 kości jest nadal wartość równa lub większa od obrony Meryl, otrzymuje ona 1 obrażenie.

ROZKAZ STRAŻNIKA

Teraz, gdy Meryl znajduje się na planszy, pozostali Strażnicy w aktywnej Strefie, którzy nie zostali jeszcze aktywowani, poruszają się o 6 pól najkrótszą ścieżką w stronę tego żetonu Meryl, zgodnie z wartością CZERWONEJ liczby na karcie Rozkazu Strażnika.

Strażnik porusza się o 2 pola, przeskakuje nad Strażnikiem w korytarzu i kończy swój ruch zwrócony w kierunku Meryl. Należy pamiętać, że Strażnik rozpoczyna aktywację mając w PW żeton Ogluszonego Strażnika, ale ignoruje go, ponieważ znajduje się w trybie Alarmu.

Strażnik atakuje Meryl.

Następnie Strażnik zadaje Meryl 1 obrażenie. Meryl pozostały 2 punkty Zdrowia.

SKRÓT ZASAD

▶ FAZA GRACZA

WYKONAJ AKCJE – Wydawaj żetony Akcji, aby wykonywać Akcje. Wykonanie Akcji może kosztować więcej niż 1 żeton Akcji, a tę samą Akcję można wykonać wielokrotnie.

SPRAWDZENIE HAŁASÓW – Rzuć tyłoma , ile wykonałeś Hałaśliwych Akcji .

▶ FAZA WROGA

POZIOM BOSSA

DOBRANIE – Dobierzcie i rozpatrzyć wierzchnią kartę Bossa, postępując zgodnie z dodatkowymi zasadami Poziomu i planszy Bossa.

KONIEC – Jeśli ani Boss, ani gracze nie zostali pokonani, rozpocznijcie nową rundę, zaczynając od Fazy Gracza.

POZIOM SKRADANKOWY




Dobierzcie i rozpatrzyć wierzchnią kartę Rozkazu Strażnika. Jeśli zostanie odkryta karta „Koniec Gry”, gra kończy się, a gracze ponoszą porażkę.

KARTA ROZKAZU STRAŻNIKA

I CZĘŚĆ 1: AKCJA STRAŻNIKA


Odzyskanie Przytomności przez Strażników (Aktywne Strefy)



- ▶ Usuńcie  i umieśćcie na jego miejscu Strażnika.
- ▶ Odwróćcie wszystkie  na stronę z 1 gwiazdką .


Zgłoszenie przez Radio (Aktywne Strefy)

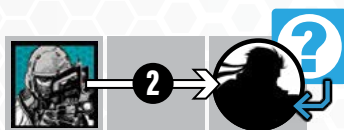


- ▶ Jeśli liczba Strażników jest mniejsza niż być powinna, należy umieścić Strażnika w Koszarach , jednego po drugim, aż do wymaganej liczby Strażników.



Utracony Kontakt (Wszystkie Strefy)



- ▶ Za każde 3  na Mapie weźcie wierzchnią kartę Rozkazu Strażnika, odkrycie ją i umieśćcie na spodzie talii.



Wzmoczona Czujność (Aktywne Strefy)

- ▶ Wszyscy gracze w zasięgu 2 pól od Strażnika muszą umieścić albo przenieść swój  pod swoją figurkę.
- ▶ Jeśli ich  jest już na Mapie, nic się nie dzieje.

II CZĘŚĆ 2: KAMERY














Odwróćcie żeton Kamery i sprawdźcie PW wszystkich Kamery.

III CZĘŚĆ 3: AKTYWACJA STRAŻNIKÓW


Aktywujcie Strażników we wszystkich Aktywnych Strefach, od góry do dołu, od lewej do prawej, zaczynając od Strażników w górnym rzędzie najbliższej żetonu Priorytetu Strażnika.

WAŻNE! Aktywny Strażnik kończy swój ruch po tym, jak zaatakuje gracza, rozpatrzy możliwą Reakcję Strażnika albo jeśli nie będzie mógł poruszyć się dalej.





Sprawdźcie następujące warunki, aby określić tryb aktywnego Strażnika:

- ▶ **TRYB ALARMU:** Gdy w strefie aktywnego Strażnika znajduje się co najmniej 1 .
Aktywny Strażnik znajduje się w Trybie Alarmu. Będzie próbował poruszyć się na najbliższe pole z  w Strefie, poruszając się najkrótszą ścieżką o liczbę pól maksymalnie równą wartości CZERWONEJ liczby na karcie Rozkazu Strażnika.
- ▶ **TRYB DOCHODZENIA:** Aktywny Strażnik nie jest w trybie Alarmu i jest najbliższym albo równie blisko co inny Strażnik do jakiegokolwiek , lub w jego PW lub w PW Kamery w jego Strefie znajduje się jakiegokolwiek  / .
Aktywny Strażnik znajduje się w Trybie Dochodzenia. Strażnik będzie próbował poruszyć się na najbliższe pole z  w Strefie, poruszając się o liczbę pól, maksymalnie do wartości NIEBIESKIEJ liczby na karcie Rozkazu Strażnika, najkrótszą ścieżką, jeśli jest najbliższym lub jest jednym z najbliższych Strażników. W przeciwnym razie w ten sam sposób spróbuje poruszyć się w kierunku najbliższego  /  w PW lub PW Kamery w Strefie.
- ▶ **TRYB PATROLU:** Aktywny Strażnik nie jest w trybie Alarmu ani Dochodzenia. Strażnik poruszy się w kierunku, w którym jest zwrócony, tak daleko, jak to możliwe, maksymalnie o liczbę pól równą wartości NIEBIESKIEJ liczby na karcie Rozkazu Strażnika. Jeśli miałby poruszyć się na przeszkodę, taką jak ściana lub Zablockowane Drzwi, albo w kierunku, w którym miałby się poruszyć nie będzie już dostępnych pól, Strażnik szuka nowej ścieżki.
 - ▶ **Na ikonie** , **niezależnie od pozostałego ruchu:** Obróćcie Strażnika w stronę wskazanego kierunku i kontynuujcie nim ruch, jeśli jakiś mu pozostał.
 - ▶ **Na widocznym**  **jeśli pozostał ruch:** Zignorujcie ikonę i nie zmieniajcie kierunku.
 - ▶ **Na widocznej ikonie**  **i bez pozostałego ruchu oraz bez figurki gracza w jego PW:** Strażnik poszuka nowej ścieżki.

ATAKOWANIE GRACZA

Zaatakujcie  najbliższego gracza w PW. Następnie sprawdźcie Reakcję Strażnika. W przeciwnym razie Strażnik zakończył swoją aktywację.

REAKCJA STRAŻNIKA

Dobierzcie wierzchnią kartę Reakcji Strażnika i rozpatrzyć każdy żeton Uwagi  /  lub  /  Strażnika znajdujące się na danym polu. Po rozpatrzeniu Reakcji Strażnika, Strażnik kończy swoją aktywację.

KONIEC FAZY WROGA

Kiedy wszyscy Strażnicy we wszystkich aktywnych Strefach zostaną aktywowani, Faza Wroga kończy się i rozpoczyna się kolejna Faza Gracza.