NIEUSTRASZENI

AFRYKA PÓŁNOCNA

AUTORZY DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILUSTRACJE ROLAND MACDONALD

ZASADY GRY

Jest lato roku 1940, właśnie rozpoczęła się Kampania Północnoafrykańska. Armia Brytyjska powołuje do życia Long Range Desert Group (LRDG), czyli Pustynną Grupę Dalekiego Zasięgu (lub Zwiadu). To jednostka zwiadowczo-dywersyjna, której zadaniem jest penetracja terytorium wroga, zbieranie danych wywiadowczych i ataki na jego zaplecze. Poprowadź tych dzielnych żołnierzy przez serię zuchwałych misji lub przejmij dowodzenie nad siłami Włoskiej Armii Królewskiej, by raz na zawsze pozbyć się intruzów. Wykaż się inicjatywą w bitewnym chaosie, manewruj zręcznie w piaskach pustyni, w obliczu wroga bądź zawsze nieustraszony.

W grze *Nieustraszeni: Afryka Północna* dowodzisz brytyjską grupą specjalistów od walk pustynnych lub jednostką konwencjonalnych sił włoskich. W trakcie serii misji będziesz starał się zdobywać, utrzymywać lub niszczyć kluczowe cele. Każdy ze scenariuszy rozgrywa się na inaczej ukształtowanych obszarach terenu, które będziesz musiał po mistrzowsku wykorzystać, by zdobyć przewagę i dotrzeć do celu. Swoje jednostki będziesz kontrolował zagrywając karty z talii, a poniesione straty zmuszą cię do szukania możliwości wzmocnienia jej przy pomocy dostępnych rezerw.

JEŻELI GRAŁEŚ W GRĘ NIEUSTRASZENI: NORMANDIA

Nieustraszeni: Afryka Północna to druga gra, która wykorzystuje system Nieustraszeni. Jeżeli grałeś w grę *Nieustraszeni: Normandia*, będziesz całkiem dobrze obeznany z mechaniką rozgrywki. Ponieważ jednak jest kilka poważnych różnic, powinieneś mimo to zapoznać się ponownie ze wszystkimi zasadami. Poniżej zestawienie różnic, na które warto zwrócić uwagę:

Skala: w *Afryce Północnej* każdy żeton walki reprezentuje pojedynczego żołnierza, a nie całą jednostkę.

Straty: w *Afryce Północnej*, jeżeli żeton walki zostaje usunięty z planszy, wszystkie powiązane z nim karty są także usuwane z gry. Żetony walki, które opuściły planszę, nie mogą już na nią powrócić (inaczej, niż miało to miejsce w *Normandii*).

Asymetria: w większości scenariuszy w *Afryce Północnej*, zarówno cele misji, jak i skład sił LRDG i Włochów różni się od siebie znacznie bardziej, niż w przypadku *Normandii*.

Kontrola: w *Afryce Północnej* możesz przejąć kontrolę nad obszarem, na którym są żetony wroga, jeżeli przeciwnik nie kontroluje tego obszaru.

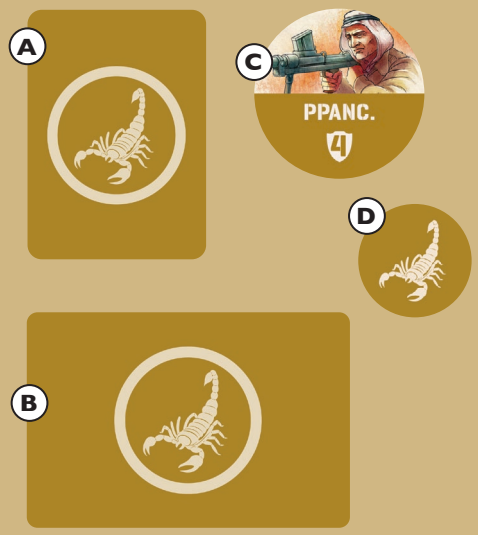
Nowe elementy: *Afryka Północna* wprowadza nowe akcje, rodzaje żołnierzy, pojazdy, obiekty i nie tylko!

ZAWARTOŚĆ GRY

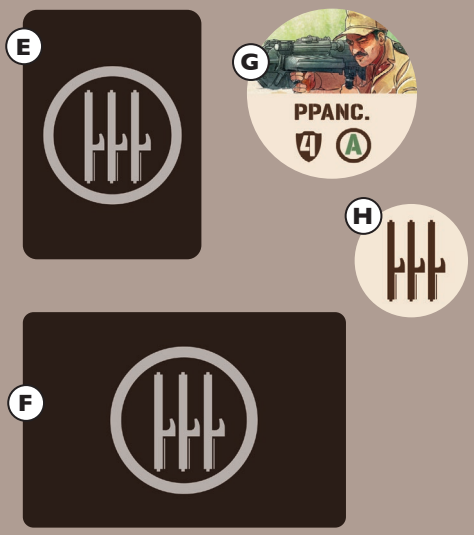
W tej sekcji znajdują się odniesienia do zasad.

Aby od razu rozpocząć grę, przejdź do strony 8,
a w razie potrzeby wróć do tej sekcji.

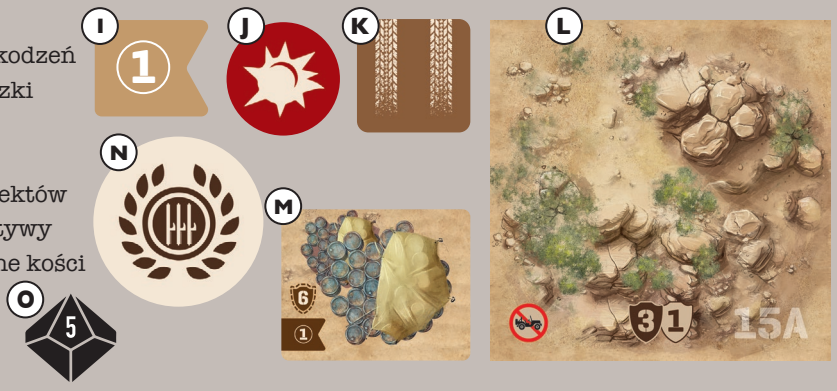
A. 42 karty LRDG
B. 3 karty pojazdów LRDG
C. 11 żetonów walki LRDG
D. 16 znaczników kontroli LRDG



E. 40 kart Włochów
F. 3 karty pojazdów Włochów
G. 10 żetonów walki Włochów
H. 16 znaczników kontroli Włochów



I. 3 znaczniki celu
J. 24 znaczniki uszkodzeń
K. 4 znaczniki ucieczki
L. 22 kafle planszy (obszary terenu)
M. 6 znaczników obiektów
N. 1 znacznik inicjatywy
O. 4 dziesięciościenne kości



KARTY

Karty w talii mogą reprezentować żołnierzy, dowódców, sprzęt w twoim posiadaniu lub bitewny chaos i zamieszanie. Rozgrywanie każdego scenariusza rozpoczniesz posiadając część kart w swojej talii, a część w rezerwie. Zagrywając karty z talii będziesz mógł przejąć inicjatywę, przesunąć swoich żołnierzy i pojazdy na mapie, niszczyć obiekty, zapewnić sobie kontrolę nad kluczowymi celami lub ostrzelać wroga. Karty dowodzenia, takie jak Sierżant plutonu lub Porucznik, pozwolą ci wzmocnić swoje siły dodając do talii karty z rezerwy. Jednak każda strata, którą poniesiesz w wyniku ostrzału wroga spowoduje, że będziesz musiał na stałe usunąć kartę ze swojej talii.

karty LRDG

karty Włochów

Karty walki

Karty walki reprezentują żołnierzy twojej jednostki, a każda z nich jest powiązana z odpowiednim żetonem walki.

1. **Nazwa:** rola żołnierza w jednostce.
2. **Inicjatywa:** wartość karty, jeśli zostanie użyta do określenia inicjatywy.
3. **Oznaczenie drużyny:** przydział żołnierza. Wiele kart walki nie jest przypisanych do konkretnej drużyny.
4. **Akcje:** działania, które można wykonać po zagraniu karty.
5. **Nazwisko:** nazwisko żołnierza. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
6. **Specjalizacja:** posiadane przez żołnierza umiejętności, dzięki którym może obsługiwać niektóre pojazdy. Tylko włoski Kierowca, Załogant i Działonowy mają specjalizację.

Karty dowodzenia

Karty dowodzenia reprezentują oficerów i podoficerów w twojej jednostce, a także zasoby nie reprezentowane na planszy, jak na przykład włoski Samolot rozpoznawczy. Karty dowodzenia nie są powiązane z żetonami walki.

1. **Nazwa:** stopień oficerski lub typ zasobu.
2. **Inicjatywa:** wartość karty, jeśli zostanie użyta do określenia inicjatywy.
3. **Oznaczenie drużyny:** przydział żołnierza. Wiele kart dowodzenia nie jest przypisanych do konkretnej drużyny.
4. **Akcje:** działania, które można wykonać po zagraniu karty.
5. **Nazwisko:** nazwisko żołnierza lub nazwa sprzętu. Nie ma wpływu na rozgrywkę.
6. **Gwiazdki dowodzenia:** oznaczenie, że jest to karta dowodzenia.

Karty Mgła wojny

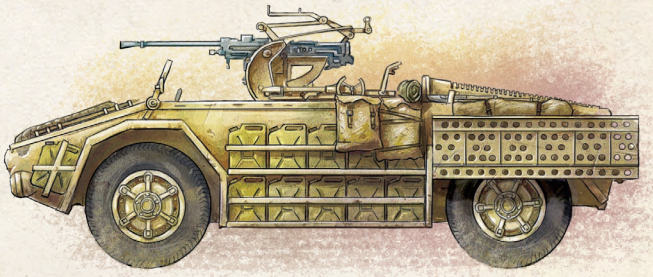
Karty Mgła wojny reprezentują nieuniknione w bitewnym chaosie problemy komunikacyjne, potęgowane przez zwodnicze działania wroga oraz rozproszenie jednostki na dużym obszarze. Karty Mgła wojny można używać podczas gry tylko do określenia inicjatywy. Aby pozbyć się ich z talii, będziesz potrzebować Zwiadowcy, Starszego Sierżanta lub Samolotu rozpoznawczego.

1. **Nazwa**
2. **Inicjatywa:** wartość karty, jeżeli zostanie użyta do określenia inicjatywy.

Karty pojazdów

Kart pojazdów używa się do śledzenia miejsc zajmowanych przez żołnierzy wewnątrz pojazdów, dostępnych dla nich dodatkowych akcji oraz uszkodzeń samych pojazdów. W przeciwieństwie do innych kart, kart pojazdów nigdy nie dodaje się do talii ani rezerwy. Zamiast tego, podczas przygotowania do gry umieszcza się je odkryte na stole przed graczem.

1. **Nazwa:** typ pojazdu.
2. **Marka pojazdu:** marka i model pojazdu, bez wpływu na rozgrywkę.
3. **Stanowiska:** miejsca, które mogą być zajmowane przez żołnierzy.
4. **Akcje pojazdu:** akcje, które może wykonać żołnierz znajdujący się na danym stanowisku zamiast akcji z jego karty walki. Przykładowo, żołnierz na środkowym stanowisku Czołgu średniego może wykonać akcję Ppanc. 3
5. **Integralność:** liczba uszkodzeń, koniecznych do zniszczenia pojazdu.
6. **Poziom krytyczny:** liczba uszkodzeń, po których pojazd staje się nieprawny.
7. **Wymagania stanowiska:** stanowiska, których akcje mogą wykonywać tylko żołnierze posiadający konkretne specjalizacje. Tylko włoski Czołg średni posiada stanowiska wymagające specjalizacji.



ZNACZNIKI

Znaczniki kontroli

Znaczniki kontroli określają, które obszary terenu (kafle planszy) zbadałeś, a które kontrolujesz.

1. **Rozpoznany:** jednostki mogą poruszyć się na ten obszar. Dywersant i Snajper LRDG mogą ruszać się także na nierozpoznane obszary.
2. **Kontrolowany:** jednostki mogą poruszyć się na ten obszar i kontrolujesz na nim wszystkie cele.

Znaczniki celu

Znaczniki celu określają strategiczną wartość kafla mapy. Kontrolujesz cel, jeśli posiadasz na tym samym obszarze znacznik kontroli, ułożony stroną „kontrolowany" w górę.

Znaczniki ucieczki

Znaczniki ucieczki wskazują obszary, przez które możesz uciec z pola walki. W opisie scenariusza znajdziesz informację, które żetony walki mogą uciekać z tych obszarów.

Znacznik inicjatywy

Znacznik inicjatywy określa, który z graczy posiada inicjatywę w tej rundzie i jako pierwszy wykonuje swoją turę.

Znaczniki uszkodzeń

Znaczniki uszkodzeń służą do śledzenia uszkodzeń zadanych pojazdom.

Znaczniki obiektów

Znaczniki obiektów reprezentują budynki, zasoby i infrastrukturę o znaczeniu taktycznym. Z opisu scenariusza dowiesz się, jakich znaczników obiektów użyć i na jakich obszarach powinny zostać rozmieszczone.

1. **Obrona obiektu:** wartość, którą musisz wyrzucić na kostce, aby zniszczyć obiekt przy pomocy akcji Detonacja.
2. **Punkty celu:** strategiczna wartość obiektu. Znacznik jest wart tyle punktów dla grającego Włochami, jeżeli kontroluje obszar, na którym znajduje się obiekt. Znacznik jest wart tyle punktów dla grającego LRDG, jeżeli zniszczy ten obiekt.

Żetony walki

Żetony walki reprezentują żołnierzy i pojazdy na planszy. Będziesz je kontrolował, używając swoich kart walki.

1. **Nazwa:** rola żołnierza lub typ pojazdu.
2. **Oznaczenie drużyny:** przydział żołnierza do jednostki. Wiele żetonów walki nie jest przypisanych do konkretnej drużyny.
3. **Obrona zwykła:** wartość na kości, którą przeciwnik musi wyrzucić, aby trafić dany żeton podczas akcji Atak, Nalot lub Ogień ciągły. Czołg średni nie ma podanej wartości obrony zwykłej, dlatego nie może zostać trafiony zwykłym atakiem.
4. **Obrona pancerna:** wartość na kości, którą przeciwnik musi wyrzucić, aby trafić dany żeton przy pomocy akcji Ppanc. lub Detonacja. Żołnierze nie mają podanej wartości obrony pancernej, dlatego nie mogą zostać trafieni tymi atakami.
5. **Aktywny/przygwożdżony:** status żołnierza. Jeśli żeton jest odwrócony, żołnierz jest przygwożdżony i nie może wykonywać żadnych akcji, dopóki nie wróci do stanu aktywności.
6. **Aktywny/niesprawny:** status pojazdu. Jeśli żeton jest odwrócony, pojazd jest niesprawny. Żołnierze w niesprawnych pojazdach nie mogą wykonywać akcji pojazdu, dopóki nie zostanie on naprawiony.

OBSZARY TERENU

Obszary terenu, reprezentowane kaflami planszy, przedstawiają wydmy, równiny i osady, wśród których będzie walczyć twoja jednostka. Każdy scenariusz określa, które obszary należy rozłożyć oraz w jakim miejscu.

1. **Oznaczenie obszaru:** unikalne oznaczenie kafla, składa się zawsze z liczby oraz litery. Każdy kafel posiada stronę A i stronę B, ale liczba jest zawsze taka sama po obu stronach. Oznaczenia używasz tylko podczas przygotowania do gry.
2. **Premia za zasłonę:** premia dodawana do obrony żołnierza, gdy jest atakowany na tym obszarze.
3. **Trudny teren:** pojazdy nie mogą wjeżdżać na obszar oznaczony w ten sposób.

PRZYGOTOWANIE

1. **Wybierz scenariusz:** Wybierz scenariusz z książki ze scenariuszami. Można je rozgrywać w dowolnej kolejności, zalecamy jednak zachować chronologię i zacząć od scenariusza 1: Lądowisko nr 7.

2. **Rozłóż kafle:** Odszukaj obszary terenu wymienione pod wybranym scenariuszem i ułóż je zgodnie z rozmieszczeniem. Każdy obszar ma stronę A i B, ale liczba jest zawsze taka sama po obu stronach. Jeśli musisz umieścić obszar 14B, znajdziesz go po drugiej stronie obszaru 14A. Wszystkie pozostałe kafle odłóż do pudełka.

3. **Rozłóż znaczniki celu:** Umieść na planszy znaczniki celu zgodnie ze scenariuszem. Wszystkie pozostałe znaczniki celu odłóż do pudełka.

4. **Rozłóż znaczniki obiektów:** Umieść na planszy znaczniki obiektów zgodnie ze scenariuszem. Wszystkie pozostałe znaczniki obiektów odłóż do pudełka.

5. **Rozłóż znaczniki ucieczki:** Umieść na planszy znaczniki ucieczki zgodnie ze scenariuszem. Wszystkie pozostałe znaczniki ucieczki odłóż do pudełka.

6. **Wybierz stronę:** Gracze decydują, kto gra którą stroną i otrzymują wszystkie karty, żetony walki, znaczniki kontroli przypisane do swojej strony, zgodnie z instrukcjami w scenariuszu.

7. **Rozłóż pozostałe znaczniki:** Umieść wszystkie żetony walki i znaczniki kontroli w miejscach wskazanych w scenariuszu. Niektóre żetony walki mogą zostać ułożone na kartach pojazdów. Upewnij się, że wszystkie żetony i znaczniki są ułożone odpowiednią stroną w górę i na właściwych stanowiskach. Umieść znaczniki uszkodzeń przy planszy, tworząc wspólną rezerwę.

8. **Ustal inicjatywę:** Przekaż znacznik inicjatywy stronie wskazanej w scenariuszu.

9. **Utwórz talię:** Znajdź tabelę „karty początkowe" znajdującą się w scenariuszu i dobierz wszystkie karty swojej strony oznaczone T. Karty przetasuj i utwórz z nich zakrytą talię.

10. **Utwórz rezerwę:** Wszystkie karty swojej strony oznaczone w tabeli R umieść odkryte przed sobą. Rozłóż karty w swojej rezerwie według nazw. **Zawartość twojej rezerwy jest jawna dla przeciwnika.**

11. **Rozłóż karty pojazdów:** Umieść na stole przed sobą odkryte wszystkie wskazane w scenariuszu karty pojazdów S .

12. **Odłóż pozostałe karty:** Wszystkie pozostałe karty swojej strony odłóż do pudełka.

Talia początkowa

Scenariusz 1: Lądowisko nr 7

z talią i rezerwą LRDG ułożonymi zgodnie ze scenariuszem

Rezerwa

ROZGRYWKA

Rozgrywka składa się z serii rund, podczas których gracze będą zagrywać karty, aby przesuwać swoich żołnierzy, atakować siły wroga i przejmować cele na mapie. Każda runda składa się z trzech faz:

1. **Dobieranie kart**
2. **Określenie inicjatywy**
3. **Tury graczy**

Po zakończeniu ostatniej fazy bieżąca runda dobiega końca i rozpoczyna się następna. Rundy są powtarzane aż do zwycięstwa jednego z graczy.

DOBIERANIE KART

Gracze dobierają na rękę po cztery karty ze swojej talii.

Jeśli musisz dobrać karty, a twoja talia się wyczerpała, przetasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

OKREŚLENIE INICJATYWY

Gracze w tajemnicy wybierają po jednej karcie ze swojej ręki, a następnie równocześnie je odkrywają. Gracz, który wybrał kartę z wyższą wartością inicjatywy, przejmuje znacznik inicjatywy i obraca go na odpowiednią stronę. Ten gracz wykona swoje akcje jako pierwszy w tej rundzie. W przypadku remisu, inicjatywa pozostaje po stronie gracza, który posiada znacznik inicjatywy. Na koniec gracze odrzucają zagraną kartę.

TURY GRACZY

Gracz posiadający znacznik inicjatywy zagrywa po kolei karty z ręki przed siebie, do strefy gry. Jeśli nie ma już kart na ręce lub nie chce już żadnej zagrać, jego tura się kończy. Wszystkie karty, które pozostały na jego ręce lub znajdują się zagrane w strefie gry, gracz odrzuca na swój stos kart odrzuconych. Następnie swoją turę rozpoczyna gracz nie posiadający inicjatywy. **Nie możesz zatrzymać kart na ręce na przyszłe rundy**. Każda karta może być zagrana na **jeden** z poniższych sposobów:

- **Akcja karty:** wybierz jedną z wymienionych akcji i wykonaj ją w całości.
- **Akcja pojazdu:** jeżeli żołnierz znajduje się na stanowisku wewnątrz pojazdu, wybierz jedną z powiązanych z tym stanowiskiem akcji pojazdu i wykonaj ją w całości. Nie możesz wykonać akcji pojazdu, jeżeli jest on niesprawny.
- **Zamiana miejsc:** jeżeli żołnierz zajmuje stanowisko w pojeździe, zamień go miejscami z innym żołnierzem na stanowisku w tym samym pojeździe.
- **Przeczekanie:** odłóż kartę do swojej rezerwy.

Akcje kart wewnątrz pojazdów

Gdy żołnierz znajduje się w pojeździe, może wykonywać akcje walki i wsparcia według zwykłych zasad. Do tego celu zakłada się, że żołnierz znajduje się na tym samym obszarze terenu, co pojazd.

Wsiadanie i wysiadanie z pojazdów

Gdy zagrywasz kartę walki, możesz wsiąść do pojazdu, **albo** wysiąść z niego, **albo** przesunąć żołnierza wewnątrz pojazdu. Możesz to zrobić przed **lub** po rozegraniu efektu karty.

Wsiadanie: przesuń żołnierza z planszy na wolne stanowisko w pojeździe, znajdującym się na tym samym obszarze co on. Żołnierz nie może wsiąść do pojazdu, jeżeli są w nim żołnierze przeciwnika. Jeżeli karta pojazdu jest akurat w strefie przeciwnika, połóż ją przed sobą.

Wysiadanie: przesuń żołnierza z pojazdu na obszar terenu, na którym znajduje się pojazd.

Zmiana stanowiska: przesuń żołnierza z zajmowanego stanowiska na inne, wolne stanowisko w tym samym pojeździe. Jeżeli chcesz przesunąć żołnierza na zajęte stanowisko, musisz zagrać kartę, by zamienić miejsca i tracisz wtedy możliwość wykonania akcji karty lub pojazdu.

Mgła wojny

Nie możesz zagrywać kart Mgła wojny podczas swojej tury.

Możesz wybrać kartę Mgła wojny do określenia inicjatywy.
Jedynym sposobem na usunięcie karty Mgła wojny ze swojej talii jest użycie akcji Rozpoznanie (zobacz „Akcje Wsparcia" na stronie 12-13).
Zazwyczaj karta Mgła wojny zostaje na twojej ręce do końca tury i odrzucasz ją zgodnie z zasadami.

Przygwożdżenie

Jeśli żeton walki żołnierza jest odwrócony w górę stroną „przygwożdżony", oznacza to, że żołnierz jest przygwożdżony ogniem nieprzyjaciela i nie może wykonywać żadnych akcji.
Jeśli będziesz chciał wykonać akcję przygwożdżonym żołnierzem, odwróć jego żeton na stronę „aktywny", ale nie wykonuj żadnej akcji. Zagraną kartę walki umieść normalnie w strefie gry.
Przygwożdżeni żołnierze mogą również przeczekać, ale jeśli to zrobisz, nie odwracaj żetonu na jego stronę „aktywny".

Niesprawne pojazdy

Jeżeli żeton pojazdu jest odwrócony stroną „niesprawny" do góry, żołnierze w tym pojeździe nie mogą wykonywać akcji pojazdu. Jedynym sposobem aktywacji niesprawnego pojazdu jest wykonanie akcji Naprawa (zobacz „Akcje Wsparcia" na stronie 12-13).

Przeczekanie

Jeśli chcesz przeczekać, odłóż tę kartę do rezerwy. Jest ona usuwana z talii do czasu, aż nie zdecydujesz się użyć akcji Wzmocnienie, aby dodać ją z powrotem do swojej talii.
Bądź ostrożny, zanim postanowisz przeczekać używając karty z akcją Wzmocnienie, ponieważ możesz nie mieć możliwości dodać jej później do swojej talii!
Nie możesz przeczekać używając karty Mgła wojny.

AKCJE

AKCJE RUCHU

Jazda X

Przesuń żeton walki danego pojazdu maksymalnie o X obszarów terenu na planszy.
Obszary przez lub na które się poruszasz muszą być rozpoznane lub kontrolowane przez twoją stronę. Nie możesz poruszać się po obszarach oznaczonych .

Ruch X

Przesuń żeton walki danego żołnierza maksymalnie o X obszarów terenu na planszy.
Obszar przez lub na który się poruszasz musi być rozpoznany lub kontrolowany przez twoją stronę.

Zwiad X

Przesuń żeton walki danego żołnierza maksymalnie o X obszarów terenu na planszy.
Jeśli na obszarze przez lub na który się poruszasz nie ma twojego znacznika kontroli, umieść na nim znacznik kontroli stroną „rozpoznany". Za każdy umieszczony na planszy znacznik kontroli dobierz z rezerwy jedną kartę Mgła wojny i dodaj ją do swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli musisz dobrać więcej kart Mgła wojny niż posiadasz dostępnych w rezerwie, dobierz tyle, ile jest dostępnych.

Skradanie X

Przesuń żeton walki danego żołnierza maksymalnie o X obszarów terenu na planszy.
Obszar, przez lub na który się poruszasz **nie musi** być rozpoznany ani kontrolowany przez twoją stronę.

AKCJE WSPARCIA

Wzmocnienie X A

Dobierz do X kart ze swojej rezerwy i dodaj je do swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli na karcie jest określona drużyna, możesz dobrać karty tylko tej drużyny.

Dowodzenie X

Dobierz do X kart ze swojej talii na rękę. Możesz normalnie zagrać te karty podczas swojej tury. Jeśli podczas dobierania wyczerpiesz swoją talię, przetasuj swój stos kart odrzuconych tworząc nową talię i kontynuuj dobieranie. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.

Maskowanie

Dobierz kartę Mgła wojny z rezerwy przeciwnika i dodaj ją do jego stosu kart odrzuconych. Jeśli przeciwnik nie posiada kart Mgła wojny w swojej rezerwie, ta akcja nie ma żadnego efektu.

Kontrola

Przejmij kontrolę nad obszarem, na którym znajduje się żeton walki wykonującego akcję żołnierza, przez odwrócenie znacznika kontroli na stronę „kontrolowany".
Jeśli przeciwnik kontroluje ten obszar, odwróć również jego znacznik kontroli z powrotem na stronę „rozpoznany".
Jeżeli przeciwnik kontroluje ten obszar i jest na nim jego żołnierz, nie możesz przejąć kontroli nad tym obszarem.
Jeżeli na tym obszarze znajduje się pusty pojazd przeciwnika, możesz przejąć kontrolę nad tym obszarem.

Za mną! X A

Wybierz do X kart walki (nie kart dowodzenia) ze swojej strefy gry i dobierz je na rękę. Możesz normalnie zagrać te karty podczas swojej tury.
Jeśli na karcie określona jest drużyna, możesz dobrać ze swojej strefy gry tylko karty tej drużyny.

Nawigacja X

Wybierz do X obszarów. Każdy z obszarów musi sąsiadować z przynajmniej jednym innym wybranym obszarem i przynajmniej jeden z nich musi sąsiadować z obszarem, na którym jest żołnierz wykonujący akcję. Jeżeli na którymś z wybranych obszarów nie ma twoich znaczników kontroli, umieść je tam stroną „rozpoznany" do góry. Za każdy umieszczony na planszy znacznik kontroli dobierz z rezerwy jedną kartę Mgła wojny i dodaj ją do swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli musisz dobrać więcej kart Mgła wojny niż posiadasz dostępnych w rezerwie, dobierz tyle, ile jest dostępnych.

Rozpoznanie

Wybierz kartę Mgła wojny ze swojej ręki i odrzuć ją z gry. Następnie dobierz kartę ze swojej talii. Możesz normalnie zagrać dobraną kartę podczas swojej tury.
Jeśli podczas dobierania wyczerpiesz swoją talię, przetasuj swój stos kart odrzuconych tworząc nową talię i kontynuuj dobieranie. Pamiętaj, aby z kartami odrzuconymi nie tasować kart znajdujących się w twojej strefie gry i nie dodawać ich do nowej talii.
Jeśli nie masz na ręce karty Mgła wojny, nie możesz wykonać tej akcji.

Naprawa

Usuń znacznik uszkodzeń z pojazdu, który znajduje się na tym samym obszarze, co żołnierz wykonujący akcję. Jeżeli ten żołnierz jest wewnątrz pojazdu, możesz naprawić tylko ten pojazd. Jeżeli pojazd był niesprawny, a po naprawie ma mniej znaczników uszkodzeń niż poziom krytyczny, odwróć żeton walki pojazdu na stronę „aktywny".
Nie możesz naprawić pojazdu, który został zniszczony.

Obserwacja X

Wybierz do X obszarów. Nie muszą ze sobą sąsiadować.
Jeżeli na którymś z wybranych obszarów nie ma twoich znaczników kontroli, umieść je tam stroną „rozpoznany" do góry. Za każdy umieszczony na planszy znacznik kontroli dobierz z rezerwy jedną kartę Mgła wojny i dodaj ją do swojego stosu kart odrzuconych. Jeśli musisz dobrać więcej kart Mgła wojny niż posiadasz dostępnych w rezerwie, dobierz tyle, ile jest dostępnych.

AKCJE WALKI

Atak (X) / Nalot (X) / Detonacja (X) / Ppanc. (X) / Ogień ciągły (X)

Kiedy wykonujesz dowolną z powyższych akcji walki, wykonaj następujące kroki:

1. WYBIERZ CEL

Wybierz cel ataku:
Wykonując akcję **Atak, Nalot** lub **Ogień ciągły**, wybierz dowolny żeton walki przeciwnika na planszy ze zwykłą wartością obrony. **Jedyny żeton walki bez zwykłej wartości obrony to Czołg średni.**
Wykonując akcję **Ppanc.**, wybierz dowolny żeton walki pojazdu przeciwnika na planszy.
Wykonując akcję **Detonacja**, wybierz dowolny żeton walki pojazdu przeciwnika lub znacznik obiektu znajdujący się **na tym samym obszarze terenu, co żołnierz wykonujący akcję**.
Nie możesz zaatakować bezpośrednio żetonu walki znajdującego się na karcie pojazdu. Musisz zamiast tego zaatakować pojazd, w którym znajduje się dany żołnierz.

Atak (X) → (Y) Obrona zwykła

Atak Ppanc. (X) → (Y) Obrona pancerna

Detonacja (X)(X) → (Y) Obrona obiektu / (Y) Obrona pancerna

2. OBLICZ CAŁKOWITĄ WARTOŚĆ OBRONY

Całkowita wartość obrony żetonu walki jest sumą jego obrony bazowej, premii za zasłonę na danym obszarze i premii za zasięg.
Obrona bazowa: wartość znajdująca się na żetonie walki, który jest celem ataku.
Większość pojazdów ma zarówno obronę zwykłą, jak i obronę pancerną. Dla akcji Atak, Nalot i Ogień ciągły, obrona bazowa równa się wartości obrony zwykłej. Dla akcji Ppanc. i Detonacja, obrona bazowa równa się wartości obrony pancernej.
Premia za zasłonę: wartość znajdująca się na obszarze, na którym znajduje się żeton walki. Premia za zasłonę nie przysługuje w przypadku akcji Detonacja.
Premia za zasięg: liczba obszarów od atakującego żetonu, do obszaru, na którym znajduje się żeton broniący się, nie wliczając obszaru, na którym znajduje się atakujący żeton. Premia za zasięg nie przysługuje w przypadku akcji Nalot.

3. RZUĆ KOŚĆMI ATAKU

Rzuć liczbą kości równą wartości danej akcji walki.

Jeśli wynik na dowolnej kości będzie równy lub większy niż całkowita wartość obrony celu, atak jest skuteczny. Liczba wyrzuconych sukcesów na kościach nie ma znaczenia.

Wynik „0” na kości zawsze oznacza sukces, niezależnie od całkowitej wartości obrony broniącego się.

4. USTAL STRATY

Rezultat ataku zależy od typu wybranego celu:

ŻOŁNIERZ - Jeżeli atak był skuteczny, zadałeś mu obrażenia!

Twój przeciwnik musi znaleźć powiązaną z zaatakowanym żetonem walki kartę i usunąć ją z gry.

1. Jeżeli to możliwe, musi odrzucić kartę z **ręki**.
2. Jeżeli nie ma karty tego żołnierza na ręce, musi odrzucić kartę ze **stosu kart odrzuconych**.
3. Jeżeli nie ma karty tego żołnierza na stosie kart odrzuconych, musi odrzucić kartę z **talii**. Następnie musi przetasować talię.
4. Jeśli nie posiada karty tego żołnierza w talii, musi zamiast karty usunąć żeton walki z planszy, a także wszystkie powiązane karty z rezerwy.

Udany atak w wyniku akcji Ogień ciągły nie powoduje żadnych strat. Zamiast tego, obróć atakowany żeton walki na stronę „przygwożdżony". Jeśli jest on już przygwożdżony, atak nie ma żadnego efektu.

POJAZD - Jeżeli atak był skuteczny, spowodowałeś jego uszkodzenie!

Najpierw wybierz jednego z żołnierzy w pojeździe i zadaj mu obrażenia zgodnie z zasadami w sekcji „żołnierz" powyżej. Następnie umieść jeden znacznik uszkodzeń na karcie pojazdu.

Jeżeli liczba znaczników uszkodzeń jest równa lub większa niż poziom krytyczny pojazdu, pojazd **przestaje działać**. Odwróć żeton walki pojazdu na stronę „niesprawny".

Jeżeli liczba znaczników uszkodzeń jest równa lub większa niż integralność pojazdu, pojazd zostaje **zniszczony**. Przenieś wszystkie żetony walki z karty pojazdu na obszar, na którym znajduje się pojazd. Następnie usuń żeton walki pojazdu oraz jego kartę z gry.

Udany atak w wyniku akcji Ogień ciągły nie powoduje żadnych uszkodzeń ani obrażeń. Zamiast tego, obróć jeden z żetonów walki znajdujących się w atakowanym pojeździe na stronę „przygwożdżony". Jeśli wszystkie żetony w pojeździe są już przygwożdżone, atak nie ma żadnego efektu.

OBIEKT - Jeżeli atak był skuteczny, zniszczyłeś go!

Usuń znacznik obiektu z planszy i umieść przed sobą. Jeżeli są na nim jakieś punkty celu, zdobywasz je.

Po skutecznym ataku możesz zadać tylko jedno obrażenie lub uszkodzenie, nieważne na ilu kościach osiągnięty został sukces. Możesz w każdej chwili sprawdzić karty, które usunąłeś z gry. Nie możesz sprawdzać usuniętych kart przeciwnika.

WZGÓRZA

Część obszarów posiada premię za zasłonę „3/1". Te obszary to wzgórza i ich premia za zasłonę jest zmienna. Jeśli żeton walki na obszarze ze wzgórzem jest atakowany przez inny żeton walki znajdujący się na wzgórzu (na tym samym obszarze lub innym) lub jeśli atak wynika z akcji Nalot, premia za zasłonę wynosi 1. W każdym innym przypadku premia za zasłonę wynosi 3.

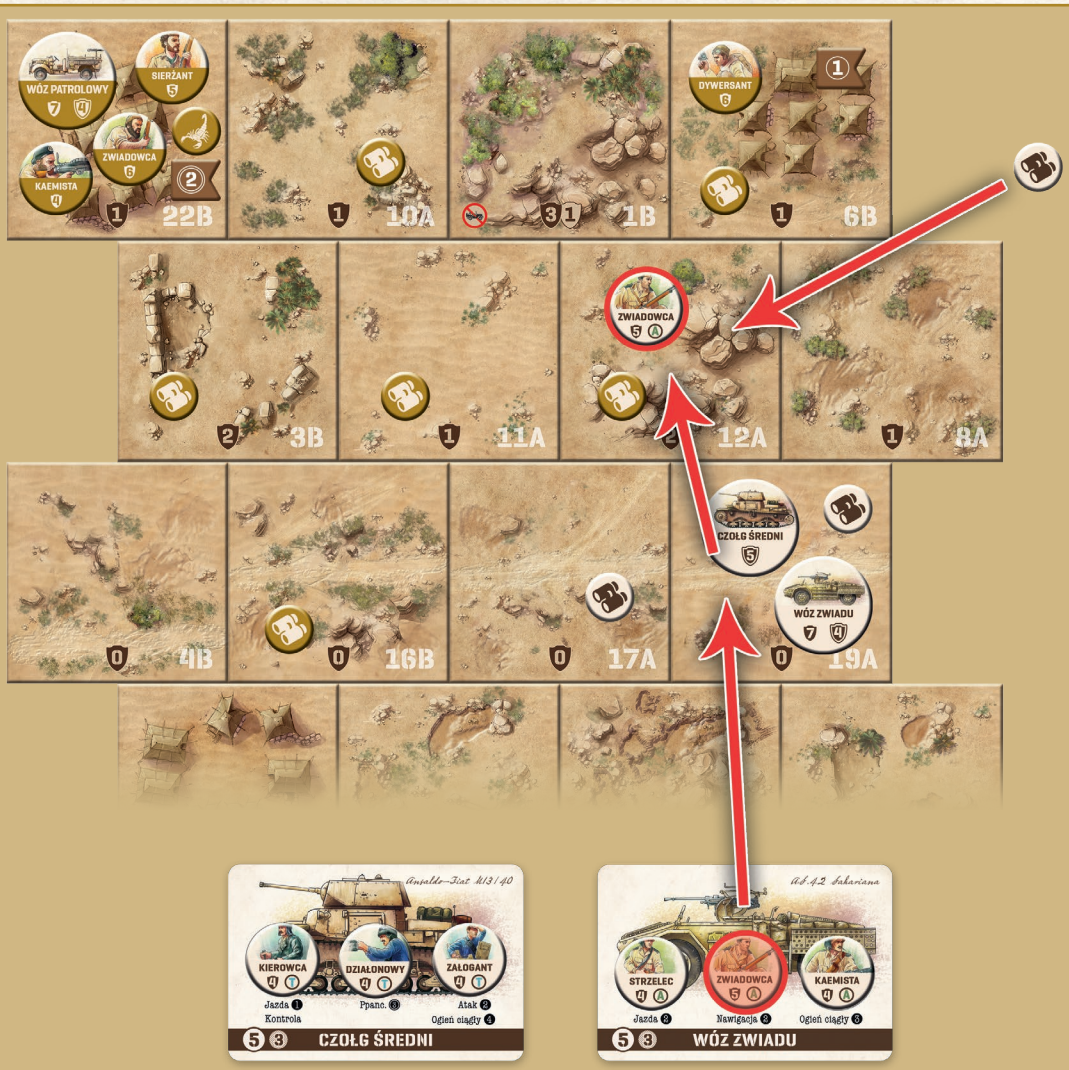
PRZYKŁADOWA RUNDA

Jest początek pierwszej rundy scenariusza nr 6: Bezbronny obóz. Kasia i Iwona dobierają na rękę po cztery karty ze swoich talii. Obie wybierają po jednej karcie i równocześnie je odkrywają:

Kasia

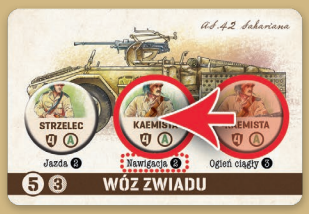
Iwona

Iwona zagrała kartę o wyższej wartości inicjatywy. Umieszcza przed sobą znacznik inicjatywy i pierwsza zaczyna zagrywać swoje karty.
Obie zagrane karty są odrzucane.
Iwonie pozostały na ręce następujące karty:



Iwona chce przesunąć swój Czołg średni na obszar 12A, który jest bliżej celu na obszarze 6B. Niestety, nie może wjeżdżać pojazdami na obszary, na których nie ma jej znaczników kontroli.

Zamiast tego zaczyna od zagrania karty Zwiadowcy. Zanim zrobi cokolwiek z tą kartą, **wysiada** swoim Zwiadowcą z pojazdu, przesuwając go z Wozu zwiadu na obszar 19A. Iwona w dalszym ciągu może wykonać akcję z tej karty i wybiera **Zwiad**, by przesunąć żeton walki Zwiadowcy. Akcja zezwala na ruch do dwóch obszarów, ale Iwona decyduje się na jeden, do obszaru 12A. Ponieważ na obszarze 12A nie ma włoskich znaczników kontroli, umieszcza swój znacznik stroną „rozpoznany" do góry. W związku z tym, że położyła 1 znacznik kontroli, dobiera jedną kartę Mgła wojny i umieszcza ją na stosie kart odrzuconych.



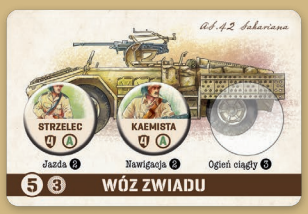
Ponieważ obszar jest teraz rozpoznany, Iwona zagrywa swojego Kierowcę czołgu, wykonując akcję pojazdu **Jazda** oznaczoną przy stanowisku Kierowcy, by przesunąć swój Czołg na obszar 12A.

Przy pomocy swojego Kaemisty, Iwona chciałaby przesunąć swój Wóz zwiadu. Mogłaby **zamienić miejscami** Kaemistę ze Strzelcem, który jest za kierownicą, ale wtedy nie mogłaby już wykonać akcji karty. Zamiast tego, decyduje się **zmienić stanowisko** Kaemisty na puste, zwolnione przez Zwiadowcę i następnie wykonać akcję pojazdu **Nawigacja**. To pozwala jej wybrać do dwóch obszarów, z których pierwszy musi sąsiadować z pojazdem, a drugi z pierwszym. Iwona wybiera obszary 17A i 16B. Ponieważ nie ma znacznika kontroli na 16B, umieszcza go i pobiera swoją drugą kartę Mgła wojny w tej turze.

Bez kart na ręce, Iwona musi skończyć turę, odkładając wszystkie zagrane karty na stos kart odrzuconych.

Karty na ręce Kasi:

Kasia chciałaby zniszczyć Czołg Iwony zanim pojazd narobi poważnych szkód. Nie może wykonać zwykłego ataku swoim Dywersantem, ponieważ pancerz Czołgu jest odporny na ogień z broni ręcznej. Będzie musiała wykonać akcję **Detonacja**, ale nie może tego zrobić z obszaru, na którym się znajduje. Kasia wybiera **Skradanie**, by przesunąć swojego Dywersanta na obszar 12A.



Następnie Kasia używa swojego Chorążego do wykonania akcji **Za mną!** To pozwala jej przywrócić zagraną właśnie kartę z powrotem na rękę. Używając ponownie Dywersanta, Kasia wykonuje akcję **Detonacja**, której celem jest Czołg średni Iwony!
Po wybraniu celu, oblicza całkowitą wartość obrony Czołgu dodając jego obronę pancerną 5 do premii za zasięg i zasłonę. Ponieważ akcja Detonacja pozwala zignorować premię za zasłonę, a Dywersant znajduje się na tym samym obszarze co Czołg, żadna z premii nie modyfikuje wartości obrony 5. Akcja Detonacja Dywersanta ma wartość 2, więc Kasia rzuca dwoma kośćmi osiągając wyniki 5 i 8, co oznacza trafienie!

Iwona musi teraz ustalić, jakie szkody wyrządziła Kasia. Na początek Kasia wybiera jednego z żołnierzy w czołgu, by przyjął obrażenia. Wybiera Kierowcę. Iwona nie ma kart na ręce, więc przeszukuje stos kart odrzuconych i usuwa kartę Kierowcy czołgu z gry. Następnie umieszcza jeden znacznik uszkodzeń na karcie Czołgu średniego – może on wytrzymać jeszcze tylko dwa uszkodzenia, zanim stanie się niesprawny!
Ostatnią kartą Kasi jest Mgła wojny. Nie może z nią nic zrobić, więc kończy swoją turę przenosząc Mgłę wojny oraz zagrane właśnie karty na stos kart odrzuconych. Obie strony wykonały swoje tury, zatem zaczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Każdy scenariusz określa warunki zwycięstwa, które strony muszą osiągnąć, by wygrać. Gdy tylko którykolwiek z tych warunków zostanie spełniony, gra natychmiast się kończy, bez dokończenia rundy. Możliwymi warunkami zwycięstwa są zdobywanie celów, ucieczka lub neutralizacja wroga.

Zdobywanie celów

Scenariusz określi liczbę punktów celu wymaganych do zwycięstwa. Aby odnieść zwycięstwo, całkowita liczba punktów celu na wszystkich kontrolowanych przez ciebie obszarach i na znacznikach obiektów, które zniszczyłeś, musi być równa lub większa niż wymagana suma. Jedyny sposób, aby LRDG mogła zdobyć punkty celu z obiektów, to zniszczyć je.
Jedyny sposób, aby Włosi mogli zdobyć punkty celu z obiektów, to kontrolować obszary, na których się one znajdują. Jeżeli LRDG zniszczy obiekt, Włosi nie będą mogli dłużej doliczać sobie punktów celu z tego obiektu.

Ucieczka

Scenariusz określi, które z twoich żetonów walki muszą uciec z pola bitwy, byś zwyciężył. Będziesz musiał uciec albo konkretnymi żetonami walki, albo ich określoną liczbą.
Aby uciec żetonem walki, musisz wykonać akcję ruchu tak, aby przesunąć żeton walki z obszaru, na którym znajduje się znacznik ucieczki. Tylko żetony walki wymienione w scenariuszu mogą uciec. Kiedy jeden lub więcej żetonów walki ucieknie, znajdź wszystkie powiązane z nim karty walki i pojazdów. Wliczając w to odkryte karty na stole, na ręce, w talii, na stosie kart odrzuconych i w rezerwie. Usuń wszystkie te karty z gry. Następnie umieść te żetony walki przed sobą, aby pokazać, że uciekły. Jeżeli żeton walki został usunięty z planszy na skutek obrażeń lub uszkodzeń, to nie traktuje się go, jakby uciekł.

Neutralizacja wrogów

Scenariusz określi, które wrogie żetony walki musisz zneutralizować, by zwyciężyć. Będziesz musiał zneutralizować albo konkretne żetony walki, albo ich określoną liczbę. Aby zneutralizować żeton walki, musisz usunąć go z gry poprzez zadawanie obrażeń lub uszkodzeń, zgodnie z zasadami. Gdy zneutralizujesz żeton walki, umieść go przed sobą, aby pokazać, że go zneutralizowałeś.
Jeżeli żeton walki opuścił planszę na skutek ucieczki, to nie został zneutralizowany.

Porzuć wszelką nadzieję

Bardzo rzadko, ale może dojść do sytuacji, kiedy nie będziesz mógł zwyciężyć w scenariuszu przez zdobycie wymaganej liczby punktów celu.
Jeżeli warunkiem zwycięstwa twojego przeciwnika jest zneutralizowanie wroga, odnosi natychmiastowe zwycięstwo.
Jeżeli warunkiem zwycięstwa twojego przeciwnika jest zdobycie punktów celu, policz ile punktów celu zdobyliście. Jeżeli twój przeciwnik zdobył więcej punktów celu niż ty, odnosi natychmiast zwycięstwo. W przeciwnym wypadku gracie dalej tak długo, aż twój przeciwnik zdobędzie więcej punktów celu niż ty (i wtedy odniesie natychmiastowe zwycięstwo) lub do momentu, w którym nie będzie już mógł zdobyć wymaganej liczby punktów celu. W takim wypadku wygrywa gracz, który zdobył więcej punktów celu. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który ma znacznik inicjatywy.

Nota historyczna

Gra *Nieustraszeni: Afryka Północna* opiera się w dużej mierze na działaniach prowadzonych przez Long Range Desert Group (LRDG) podczas II Wojny Światowej. Ten wpływ możesz zaobserwować w składzie talii obu stron, scenariuszach, które będziecie rozgrywać, wykorzystanych ilustracjach i mechanice gry.

Pamiętaj jednak, że nie jest to gra symulacyjna. Podstawowa mechanika budowania talii jest oczywistą abstrakcją w porównaniu do realnych działań żołnierzy. Dokładny skład jednostek w grze został dostosowany do potrzeb mechaniki rozgrywki. Przedstawieni żołnierze mogą nie wyglądać dokładnie tak, jak żołnierze LRDG lub armii włoskiej. Podczas tworzenia gry poprawność historyczna była wartością jedną z wielu, a głównym celem zawsze było stworzenie gry, która mogłaby naśladować *doświadczenie* dowodzenia jednostką, a nie jego dokładną praktykę. Czy powinieneś ruszyć naprzód, aby zdobyć kluczowy cel, czy może najpierw unieszkodliwić jego obrońców? Czy zwiadowcy powinni skupić się na liniach komunikacji, zwiększając twój zasięg, czy raczej próbować zmylić przeciwnika? Atakować wroga, czy może całkowicie go unikać? To są właśnie decyzje, do których podejmowania zmusza cię gra *Nieustraszeni: Afryka Północna.*

Nazwiska żołnierzy

Nazwiska zostały dodane do kart w grze, aby zwiększyć poczucie, że dowodzisz prawdziwymi żołnierzami z krwi i kości, a nie abstrakcyjnymi żetonami. Nazwiska żołnierzy zarówno włoskich, jak i LRDG zostały wybrane z nazwisk, które były popularne w tamtym okresie i nie mają na celu odnosić się do żadnej osoby, żywej lub martwej.

Autorzy gry: David Thompson & Trevor Benjamin

Ilustracje: Roland MacDonald

Produkcja: Filip Falk Hartelius & Anthony Howgego

Opracowanie graficzne: Steven Meyer-Rassow

© David Thompson and Trevor Benjamin, 2020. All rights reserved.

Edycja polska gry Undaunted: North Africa wydana na podstawie umowy z Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Edycja polska:

Jacek *Chlebak* Chlebowski
Michał *Leżak* Leżański
Antoni *Monka* Mączyński

Patroni medialni edycji polskiej:

SKRÓT ZASAD

Kolejność rundy

1. Dobierz 4 karty
2. Określ inicjatywę

   W tajemnicy wybierz kartę. Wyższa Inicjatywa przejmuje znacznik Inicjatywy.
3. Tury graczy

Zaczynając od gracza posiadającego inicjatywę, zagrywaj karty z ręki, aby:

wykonać akcję z karty

wykonać akcję pojazdu

zamienić miejscami członków załogi

lub

przeczekać.

Przed lub po zagraniu karty: **wsiądź**, **wysiądź**, lub **zmień stanowisko**.

AKCJE

RUCH

Jazda X**:** przesuń pojazd o maksymalnie X rozpoznanych obszarów.
Ruch X **:** przesuń żołnierza o maksymalnie X rozpoznanych obszarów.
Zwiad X**:** przesuń żołnierza o maksymalnie X obszarów, rozpoznając wszystkie obszary bez znacznika kontroli. Dobierz kartę Mgła wojny za każdy właśnie rozpoznany obszar.
Skradanie X**:** przesuń żołnierza o maksymalnie X obszarów (rozpoznanych lub nie).

WSPARCIE

Wzmocnienie XA **:** dobierz X kart (podanej drużyny) z rezerwy do stosu kart odrzuconych.
Dowodzenie X **:** dobierz X kart z talii na rękę.
Maskowanie: przeciwnik musi dobrać kartę Mgła wojny jeśli to możliwe.
Kontrola: przejmij kontrolę nad obszarem (jeśli nie zajmują go i nie kontrolują wrodzy żołnierze).
Za mną! XA **:** cofnij X kart (podanej drużyny) ze strefy gry do ręki.
Nawigacja X**:** rozpoznaj X sąsiadujących ze sobą obszarów, zaczynając od sąsiedniego obszaru. Dobierz kartę Mgła wojny za każdy właśnie rozpoznany obszar.
Rozpoznanie: usuń z gry posiadaną na ręce kartę Mgła wojny i dobierz kartę z talii.
Naprawa: usuń 1 znacznik uszkodzeń z pojazdu znajdującego się na tym samym obszarze. Aktywuj pojazd, jeżeli uszkodzenia są mniejsze niż poziom krytyczny.
Obserwacja X**:** rozpoznaj X dowolnych obszarów. Dobierz kartę Mgła wojny za każdy właśnie rozpoznany obszar.

WALKA

Atak X / Nalot X / Detonacja X / Ppanc. X / Ogień ciągły X

1. **Wybierz cel**

   Wybierz żeton przeciwnika.

2. **Określ całkowitą wartość obrony**

   Obrona bazowa (zwykła / pancerna / obiektu)
   + premia za zasłonę obszaru (nie dla Detonacji).
   + liczba odległości obszarów (nie dla Nalotu).

3. **Rzuć kośćmi ataku**

   Rzuć X kośćmi. Jeśli na dowolnej kości wypadnie wynik równy lub większy, niż całkowita wartość obrony, atak jest skuteczny („0" zawsze oznacza sukces).

4. **Ustal straty**

   Żołnierz (ranny)

   Usuń z gry pasującą do żetonu kartę. W pierwszej kolejności z ręki, następnie ze stosu kart odrzuconych, następnie z talii. Jeśli jej nie odnajdziesz, usuń żeton walki z planszy oraz powiązane z nim karty z rezerwy. Jeżeli żołnierz został zaatakowany przy pomocy akcji Ogień ciągły, nie otrzymuje obrażeń, ale odwróć jego żeton na stronę „przygwożdżony".

   Pojazd (uszkodzony)

   Jeden z żołnierzy w pojeździe (wybrany przez atakującego) zostaje ranny (jak wyżej). Umieść znacznik uszkodzeń na karcie pojazdu. Jeżeli uszkodzenia są równe lub większe niż poziom krytyczny pojazdu, pojazd jest niesprawny. Jeżeli uszkodzenia są równe lub większe niż integralność pojazdu, zostaje on zniszczony. Jeżeli pojazd został zaatakowany przy pomocy akcji Ogień ciągły, jeden z żołnierzy w pojeździe zamiast ranny, zostaje przygwożdżony.

   Obiekt (zniszczony)

   Umieść zniszczony obiekt przed sobą (zdobywasz jego punkty celu).

OGRY
GAMES

OSPREY
GAMES