

DO BOJU, TOWARZYSZE!



PRZYJACIELE! OCHOTNICY! TOWARZYSZE! CZEKA NAS CHWAŁA!

Rozkaz jest prosty. Nie dajcie się zabić. Walczcie do samego końca! Musimy przetrwać. Musimy działać. Musimy przeciw napróżd! Przynajmniej do przybycia nowej grupy rekrutów na Wasze miejsce...

To jest rozkaz!

I pamiętajcie, Komisarz nie jest Waszym towarzyszem!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

31 KART POSTACI



11 KART POSTACI Z FRONTU

Karty Frontu reprezentują rozmieszczenie Towarzyszy i Komisarza.



10 KART ZDOLNOŚCI POSTACI

Karty Zdolności opisują unikalne zdolności Towarzyszy. Umieszcza się je na wierzchu karty Życia Postaci, by wskazywały aktualny stan zdrowia bohaterów.



10 KART ŻYCIA POSTACI

Karty Życia Postaci są używane z kartami Zdolności Postaci i wskazują obecny stan zdrowia Towarzyszy.

I KARTA INICJATYWY



Wskazuje, który z Towarzyszy będzie zagrywał pierwszą kartę Akcji w rundzie. Na koniec każdej rundy przekaz ją graczowi po lewej stronie.

5 KART CELU



Wskazują, w które miejsce celują karty Ataku.

38 KART ATAKU!



TYP: Karty Ataku pojawiają się w trzech różnych rodzajach: liniowym, rozpryskowym i specjalnym. Atak liniowy [] przemieszcza się po linii prostej, trafiając w pierwszy dostępny cel. Atak rozpryskowy [] zadaje główną wartość obrażeń celowi, w który trafia. Towarzysze sąsiadujący z celem otrzymują obrażenia pośrednie. Ataki specjalne mają unikalne efekty, których działanie jest opisane na kartach.

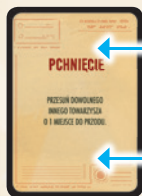
CEL: Wskazuje miejsce (lub postać), w którym należy umieścić kartę Celu.

OBRAŻENIA: Wskazują wartość obrażeń, jakie zadaje dana karta.

EFEKT: Dodatkowe zasady, stosowane dla bohaterów będących celami ataku.

90 KART AKCJI

52 KARTY
MANEWRÓW



NAZWA

26 KART
WYDARZEŃ



EFEKT

12 KART
EKWIPUNKU



NAZWA

WYTRZYMAŁOŚĆ

EFEKT

WYTRZYMAŁOŚĆ: Za każdym razem, kiedy korzystasz z efektu tej karty, jej Wytrzymałość spada o 1. Odrzuć kartę Ekwipunku, gdy jej Wytrzymałość spadnie do 0.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozdaj graczom karty Postaci (i odpowiadające im karty Zdolności Postaci oraz karty Życia). W grze w 5-8 graczy Postaci zaczynają z 5 Punktami Życia, w grze 2-4 graczy Postaci zaczynają z 10 Punktami Życia.
2. Przetasuj talie kart Akcji i Ataku. Umieść obie talie na stole tak, jak przedstawiono na grafice poniżej. Każdy z graczy powinien mieć dostęp do kart Akcji.
3. Karty Postaci umieść losowo na Linii Frontu. Umieść Komisarza za ostatnim Towarzyszem, zostawiając pomiędzy nimi jedno wolne miejsce.
4. Daj kartę Inicjatywy Towarzyszowi na początku Linii Frontu.
5. Każdy Towarzysz dobiera 5 kart z talii kart Akcji.
6. Wybór kart (draft). Każdy Towarzysz wybiera jedną kartę Akcji spośród kart na ręce i kładzie ją przed sobą zakrytą. Następnie Towarzysze przekazują pozostałe karty graczom po swojej lewej. Powtarzaj to do momentu, aż każdy Towarzysz będzie miał przed sobą 5 zakrytych kart Akcji. Te karty to początkowa ręka każdego Towarzysza.



ROZGRYWKA

PRZEBIEG TURU

1. Odkryj wierzchnią kartę Ataku z talii. Umieść kartę (karty) Celu przy Linii Frontu, poniżej miejsca wskazanego przez Cel karty.
2. Każdy Towarzysz zagrywa przed siebie **zakrytą** kartę Akcji.
3. Dodatkowo, w **dowolnym momencie tury**, każdy Towarzysz może zagrać jedną kartę Wydarzenia i natychmiast rozpatrzyć jej efekt. Uwaga! Niektóre karty Wydarzeń mają dokładnie określony moment, kiedy mogą być zagrane.
4. Zaczynając od gracza z kartą Inicjatywy i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Towarzysz odkrywa i rozpatruje efekt swojej zagranej karty Akcji.
 - Karty Manewrów **działają natychmiast**.
 - Karty Ekwipunku **umieszcza się odkryte** przy karcie Zdolności Postaci i zostawia w grze.
 - Karty Wydarzeń są natychmiast odrzucone, zagrane w ten sposób **nie wywierają efektu**.
5. Rozpatrz obrażenia i efekty karty Ataku dla każdego Towarzysza, który został trafiony. Ważne: kiedy Towarzysz straci swój ostatni Punkt Życia, umiera i zostaje odrzucony z Linii Frontu. Przemieść wtedy Komisarza o jedno miejsce do przodu i postępuj zgodnie z normalnymi zasadami ruchu.
6. Każdy Towarzysz uzupełnia rękę do 5 kart.
7. Przekaż kartę Inicjatywy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra toczy się do czasu, aż w grze pozostanie ostatni Towarzysz! Jest on **ZWYCIĘZCĄ!** Może się zdarzyć tak, że ostatni Atak zabije wszystkich Towarzyszy. Obawiamy się, że w takiej sytuacji zwyciężyła wroga armia...

RUCH

1. Towarzysz przemieszcza się o jedno miejsce naraz, bez względu na całkowity dystans do przebycia.
2. Jeżeli Towarzysz zmierza w kierunku wolnego miejsca, ale na drodze stoją inni Towarzysze, to przesuwają ich i siebie w stronę wolnego miejsca (Pamiętaj! Przesunięcie na wolne miejsce to również ruch), a dopiero w kolejnym ruchu zamienia się miejscami z następnym Towarzyszem. Jeżeli nikt nie stoi na drodze, to Towarzysz po prostu zajmuje wolne miejsce. (Wyobraź sobie, że stoisz w kolejce i chcesz uciec kawałek do tyłu, najpierw popychasz wszystkich w stronę wolnego miejsca, a dopiero później zamieniasz się miejscami z kolejną osobą). Spójrz na rysunek na 4 stronie.
3. Jeżeli Towarzysz zmierza w stronę przeciwną do wolnego miejsca, a na drodze stoją mu inne Postaci, to zamienia się miejscami z Towarzyszem, na którego wpadł.
4. Jeżeli Towarzysz nie jest w stanie wykonać wszystkich ruchów z karty Manewru (na przykład dlatego, że drogę blokuje mu Komisarz lub skończyła się linia frontu), wykonuje tyle ruchów, ile może, a nadmiarowe przepadają.

ZMIENŃ CZAS GRY

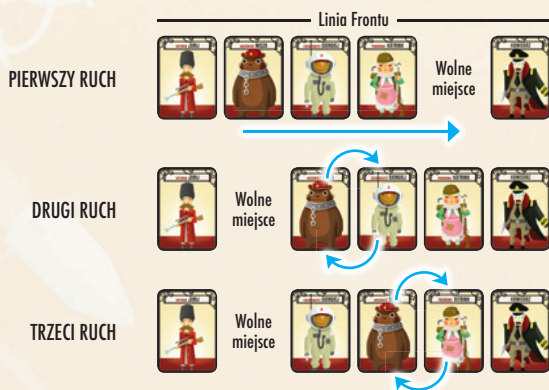
Oczywiście nie możemy zabronić Wam eksperymentować z Punktami Życia Postaci. Spróbujcie tych wariantów, by wydłużyć lub skrócić czas gry.

WARIANT DŁUGI: W grze w 5-8 graczy Postaci zaczynają z 10 Punktami Życia.

WARIANT KRÓTKI: W grze 2-4 graczy Postaci zaczynają z 5 Punktami Życia.

Jeśli chcecie, możecie spróbować gry w 9 lub 10 osób! Wydłuż to rozgrywkę, ale pewnie wiecie, co robicie.

RYSUNEK: Przykładowy ruch Niedźwiedzia Miszy o 3 miejsca do tyłu.



CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

ZDOLNOŚCI POSTACI

P: Czy Dominika może użyć swojej Zdolności Postaci, by wymienić się kartami z innym graczem, jeśli obecnie ma 0 kart na ręce?

O: Oczywiście.

P: Jak często Nikolai może korzystać ze swojej Zdolności Postaci?

O: Raz na grę. Zdolność Nikolai'a aktywuje się za pierwszym razem, kiedy ma otrzymać obrażenia od karty Ataku, nie w każdej turze.

P: Kiedy aktywuje się Zdolność Postaci Wasyla?

O: Za każdym razem, kiedy dobrana jest karta Ataku TOWARZYSZE!

WYDARZENIA

P: Czy Minę również umieszcza się losowo po zagranie karty Wsjo Rawno?

O: Nie. Mina pozostaje na swoim miejscu. Jeżeli przez kartę Wsjo Rawno Towarzysz zostanie umieszczony na Minie, ta wybuchą i zadaje obrażenia.

P: Czy karta Niet! może zostać zagrana przeciwko karcie Wydarzenia, które oddziałuje na więcej niż jednego gracza? Co się wtedy dzieje?

O: Tak. Karta Niet! może być wtedy użyta. W takim przypadku anuluje się całe działanie karty Wydarzenia.

EKWIPUNEK

P: Jaki typ obrażeń zadają ataki odbite od Drzwi Auta?

O: Ataki odbite od Drzwi Auta zadają obrażenia tego typu, co oryginalny atak. Tak więc jeżeli Drzwi Auta są wykorzystane, by odbić atak liniowy, obrażenia zadawane przez odbity atak również liczą się jako liniowe. Przed odbitym atakiem można bronić się w taki sam sposób, jak przed zwykłym atakiem danego typu.

P: Czy karty Ekwipunku są aktywne już w momencie, kiedy trafiają na stół?

O: Tak. Kiedy tylko karta Ekwipunku zostaje odkryta, natychmiast trafia do gry i zaczyna działać. Od tego momentu może być wykorzystywana.

P: Jak dokładnie działa karta Czołg Rudy 102?

O: Rudy 102 to karta przygotowana specjalnie do polskiej edycji gry! Karta Stój! unieruchamia Czołg, ale gracze nadal są chronieni w tej turze. Atak liniowy zatrzymuje się na Czołgu i nie przechodzi dalej. Czołg zatrzymuje również wszystkie obrażenia od karty Ataku Laser. Na potrzeby ustawienia kart celu, Towarzysze w Czołgu traktowani są jako dwaj osobni Towarzysze. Czołg przejeżdża po Minie i Drucie Kolczastym, niszczy je (nikt nie otrzymuje obrażeń od Miny). Odrzuć te karty. Gracz, który ma zostać przesunięty za pomocą karty Rozkaz Komisarza, zostaje umieszczony zaraz za Czołgiem. Karta Wsjo Rawno nie działa na graczy w Czołgu.

KARTY ATAKU

P: Jak dokładnie działa Cel w ataku liniowym?

O: Kartę Celu umieszcza się w miejscu wskazanym przez konkretną kartę Ataku. Następnie, o ile na karcie nie jest wyraźnie zaznaczone inaczej, atak przemieszcza się dalej od karty Celu, wzdłuż Linii Frontu, w kierunku Komisarza.

P: Czy atak liniowy atakuje kilku Towarzyszy, czy zatrzymuje się na pierwszym trafionym celu?

O: Jeżeli na karcie nie jest napisane inaczej, to atak liniowy uderza wyłącznie w pierwszy dostępny cel. Jego ruch wzdłuż Linii Frontu trwa do momentu, aż trafi w cel albo minie ostatnie miejsce.

P: Na wolnym miejscu znajduje się już jedna Mina. Dobrano drugą Minę. Co teraz?

O: Nawet jeżeli na wolnym miejscu jest Mina, wciąż liczy się ono jako wolne miejsce. Z tego powodu kolejne Miny powinny być układane na stosie, jedna na drugiej. Kiedy Towarzysz wejdzie na wolne miejsce, aktywuje wszystkie naraz. Każdą Minę rozpatruje się wtedy jako oddzielne uderzenie.

P: Do karty Inicjatywy dołączona jest już Rosyjska Ruletka. Dobrano drugą Rosyjską Ruletkę. Co teraz?

O: Do karty Inicjatywy dołącza się również drugą Rosyjską Ruletkę. Jeżeli Towarzysz otrzyma obrażenia, będąc w posiadaniu Inicjatywy z dołączonymi kartami Rosyjskiej Ruletki, otrzymuje dodatkowe obrażenia za każdą z tych kart.

KARTY MANEWRÓW

P: Czy zamiana miejscami z innym Towarzyszem liczy się jako przemieszczanie?

O: Tak.

P: Czy karta Wsjo Rawno liczy się jako przemieszczanie?

O: Tak.

P: Towarzysz zagrał kartę Unik lub Padnij, następnie został przemieszczony. Czy działanie tamtych kart jest wciąż brane pod uwagę, pomimo zmiany miejsca?

O: Tak.

P: Jak dokładnie działa karta F.U.B.A.R.?

O: Kiedy gracz zagra tę kartę, jego Towarzysz nie może zostać w żaden sposób przemieszczony. Nie bierze udziału w działaniu Zasłony Dymnej czy Zamiany, a podczas swoich ruchów inni Towarzysze powinni traktować miejsce, w którym znajduje się ten Towarzysz, jak koniec Linii Frontu.

P: Czym są obrażenia pośrednie na karcie Postaci Jurgego?

O: Ataki rozpryskowe zadają dwa rodzaje obrażeń - główne, w miejscu, w które trafiają i pośrednie, w miejscach z nim sąsiadujących.

PYTANIA OGÓLNE

P: Zagrano kartę wydarzenia Stój! Czy karty Unik lub Padnij mogą być nadal użyte?

O: Tak. Karta Stój! uniemożliwia ruch po Linii Frontu, ale nie zakazuje Towarzyszom Unikać, czy Padać.

P: Dobrano kartę Ataku TOWARZYSZE! Czy akcję wybierania kart w drafcie przeprowadza się z kart, które gracze mają aktualnie na ręce?

O: Tak.

P: Jak dokładnie działa Gaz Łzawiący?

O: Gracz, którego Towarzysz otrzyma obrażenia od Gazu Łzawiącego, na koniec tury nie dobiera kart do 5. Nie robi tego przez kilka kolejnych tur, aż do momentu, gdy skończą mu się karty na ręce. Kiedy to nastąpi, uzupełnia już rękę normalnie.

P: Jeden z graczy ma na ręce mniej niż 5 kart przez działanie Gazu Łzawiącego. Odkryto kartę Ataku TOWARZYSZE! Czy ten gracz bierze udział w wybieraniu kart w drafcie z mniejszą liczbą kart?

O: Nie. Przed rozpoczęciem draftu ten gracz dobiera karty do pełnej ręki. Może wydać się to niesprawiedliwe, ale to rozkaz!

P: Gra zaczęła się w więcej niż 2 osoby, ale w pewnym momencie pozostało tylko 2 graczy. Czy karta Zasłona Dymna może być wtedy użyta?

O: Nie. Karta Zasłona Dymna nie może być już użyta, kiedy w rozgrywce pozostanie wyłącznie dwóch Towarzyszy. Należy ją wówczas natychmiast odrzucić i na jej miejsce dobrać nową kartę.

FRONT LINE NO KOMRADES

TWÓRCY:

Will Conway
Chris Tavonatti

PROJEKT GRY:

Will Conway
Claire Managlia
Brian Niro
Chris Tavonatti
Matt Trotter

ILUSTRACJE:

Kwancai Moriya

PROJEKT GRAFICZNY:

Mike Reynolds

DO BOJU, TOWARZYSZE!

LOKALIZACJA I PRODUKCJA:

Black Monk Michał Lisowski

OPIEKUN PROJEKTU:

Daria Pilarczyk

TŁUMACZENIE:

Barnaba Drukała

KOREKTA I REDAKCJA:

Joanna Roszak
Daria Pilarczyk
Barnaba Drukała

SKŁAD I OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Marcin Bieliński
Dawid Bartłomiejczyk

PLAYTESTERZY:

Luke Fritz
Taz Fritz
Travis Jones

Ben Karas
Sergey Kindiakov
Tony Ortiz

Ed Sagritalo
Ernie Schrautemyer
Will Smith

Tom Stopka
Justin Zuccollo

Do boju, Towarzysze! © 2017 Anvil Eight Games, LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.