W RUINACH WROCŁAWIA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA KARCIANA DLA DWÓCH OSÓB

AUTOR:
ADAM KORKOSZ

ILUSTRACJE:
LUDWIK ŁUKASZEWSKI

ZAWARTOŚĆ

36 kart postaci

16 kart zagrożeń

18 żetonów manewrów (po dziewięć na gracza)

12 żetonów ran

2 karty suplementu diety „Perun”

1 karta pomocnicza

1 kostka dziesięciościenna

21 niebieskich drewnianych sześcianów

niniejsza instrukcja

Istnieją dwa warianty zasad: podstawowe i rozszerzone. Najpierw omówimy pierwszy z nich, a następnie przedstawimy zmiany obecne w drugim. Podstawowe zasady, z jednym wyjątkiem, stanowią podzbiór rozszerzonych. Nieobecne w podstawowych regułach alternatywne tryby strzału

są oznaczone na karcie pomocniczej czerwoną gwiazdką.

ZASADY PODSTAWOWE

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Należy potasować talię kart postaci, następnie gracze ciągną z niej po dziesięć kart, z których trzy muszą odrzucić. Pozostałe karty utworzą ręce graczy.

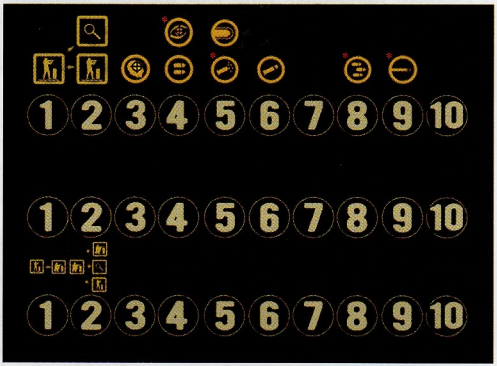
2. Każdy gracz dostaje dziewięć żetonów manewrów, po trzy z każdego rodzaju („atak”, „eksploracja”, „strzał zza osłony”), a także kartę suplement diety „Perun”.

3. Tasuje się talię kart zagrożeń.

PRZEBIEG TURY

1. Przygotowanie pola bitwy.

Należy rzucić dwa razy kostką i po każdym rzucie położyć niebieski drewniany sześcian na odpowiednim polu na dowolnym (niezajętym) torze znajdującym się na kartcie pomocniczej.



Na przykład jeśli wyrzucę na kostkach wyniki 1 i 3, to położę sześciany na wybranych torach na polach 1 i 3.

Ciągnie się też kartę z talii kart zagrożeń.

2. Wysłanie postaci na pole bitwy.

Gracze wybierają potajemnie trzy karty postaci z rąk i kładą pod nimi trzy żetony manewrów (nie mogą być to żetony z puli odrzuconych). Zarówno karty, jak i żetony muszą być położone rewersem do góry.

3. Trzeci rzut i dołożenie na stół dodatkowej karty zagrożenia.

Po wykonaniu ostatniego rzutu trzeba ustawić drewniane sześciany na torach, tak aby najwyższa wartość była na górnym, a najniższa na dolnym. Następnie ciągnie się drugą kartę zagrożenia. Jeżeli jest taka sama jak pierwsza, to odrzuca się ją i ciągnie jeszcze jedną (jeżeli trzecia karta jest również taka sama jak pierwsza, to nie ma to znaczenia i karta trafia na stół). W innym wypadku karta zostaje na stole.

4. Rozpatrzenie kart zagrożeń.

Odsłania się postacie i żetony manewrów. Każda postać dostaje jedną ranę za każdą kartę zagrożenia, którego przekreślony symbol nie znajduje się pod nazwą noszonego przez nią pancerza.

5. Ostrzał.

Każda postać nie mająca żetonu manewru „eksploracja” może raz strzelić. Kolejność graczy nie ma znaczenia, bo zabite i ranne postacie będą mogły się odegrać. Dla porządku gracz mający pierwszeństwo wykonuje ostrzał wszystkimi postaciami, a potem przekazuje pałeczkę przeciwnikowi. Aby strzelić gracz wskazuje strzelca i cel ostrzału.

Następnie wyznacza **kostkę aktywną** (czyli wykorzystywaną do ustalenia celności ostrzału) według schematów przedstawionych na karcie pomocniczej. Sprawdza się żeton manewru strzelca (od niego wychodzą strzałki na karcie pomocniczej) i celu (na który wskazują strzałki). Tor widniejący poniżej pasującego schematu wskazuje wartość **kostki aktywnej**.

Na kartach postaci **kostka aktywna** ma kolor czerwony, a pozostałe kostki biały. Do **kostki aktywnej** dodaje się **modyfikatory**.

Modyfikatory ujemne:

- wartość pancerza celu (liczba wpisana w tarczę, poniżej nazwy pancerza)

- jeśli jedna z postaci przeciwnika strzela zza osłony i ma mniej niż trzy rany, to **osłania** każdą atakującą i eksplorującą postać przeciwnika dając bonus +2 do pancerza (bonus nie kumuluje się).

Modyfikatory dodatnie zostaną omówione w sekcji instrukcji poświęconej broniom.

Jeśli wartość **kostki aktywnej** jest taka jak **próg celności** (jego wartość jest zależna od używanej broni i trybu strzału) lub wyższa, to postać trafia. Progi celności przedstawione są zarówno na karcie pomocniczej, jak i na kartach postaci. Trafiona postać dostaje rany (kładzie się znaczniki ran na karcie). Postać może mieć maksymalnie pięć ran.

Można użyć (wiąże się to z jego utratą) jednej sztuki **suplementu diety „Perun"** (maksymalnie raz na każdą postać), aby oddać dodatkowy strzał (tekst z karty suplementu nie jest brany pod uwagę).

6. Zakończenie tury.

a) rozpatrzenie ran

Postacie, które mają dwie rany lub mniej wracają do rąk właścicieli.

Postacie, które mają pięć ran giną i są usuwane z gry.

Postacie, które mają więcej niż dwie rany, ale mniej niż pięć są ciężko ranne. Trafiają do oddzielnej puli i nie będzie można użyć ich w następnej turze (należy pamiętać o tym by nie pomieszać ich z ciężko rannymi z poprzedniej tury).

Każda postać, która eksplorowała i nie jest ciężko ranna zdobywa dla gracza jeden **suplement diety „Perun”**. Oznacza się to kładąc drewniany sześcian na karcie „Suplement diety ‘Perun’” należącej do gracza.

b) sprawdzenie spełnienia warunków zwycięstwa

Do rąk graczy wraca po jednej karcie postaci z puli ciężko rannych z poprzedniej tury. Następnie sprawdza się ilość postaci na ręce i jeśli, któryś z graczy ma mniej niż trzy, to gra się kończy (fazy c i d nie są wtedy rozpatrywane), a ów gracz przegrywa. Jeśli jest remis, to porównuje się liczbę żywych postaci.

c) wybranie odrzucanego żetonu manewru

Jeśli w puli odrzuconych żetonów manewrów gracza są mniej niż trzy żetony (zakryte), to gracz wybiera potajemnie jeden z żetonów manewru użytych w starciu i odkłada go do swojej puli odrzuconych.

Jeśli w puli odrzuconych są już trzy żetony to gracz zabiera je i nie dokłada żadnego.

d) przygotowanie kolejnej tury

Pominięte w fazie **b)** ciężko ranne postacie wracają do rąk właścicieli. Następnie karty zagrożeń wracają do talii, którą należy potasować. Znaczniki ran wracają do puli.

OMÓWIENIE BRONI

Strzelba (breneka)

Zadaje dwie rany.

Karabin maszynowy (krótka seria)

Bonus: Za każdą kostkę (z wyjątkiem aktywnej), na której jest 9 lub więcej oczek należy dodać jedno oczko do kostki aktywnej.

Zadaje jedną ranę. Jeśli ilość oczek na kostce aktywnej wynosi dziewięć lub więcej, to zadaje dwie rany.

Karabin snajperski (strzał w głowę)

Zadaje jedną ranę. Jeżeli wyniki na kostkach tworzą ciąg następujących po sobie wartości to zadaje o dwie rany więcej (należy pamiętąć, że 0 + 2 = 2).

Karabin pulsacyjny (skoncentrowana wiązka)

Jeśli wśród kostek jest para z takimi samymi wartościami to dodaje się jedno oczko do kostki aktywnej. Jeżeli zaś na wszystkich kostkach jest taka sama wartość, to dodaje się trzy oczka.
Jeżeli strzelec atakuje, a cel nie stosuje manewru „strzał zza osłony”, to kostka o najniższej ilości oczek staje się dodatkową kostką aktywną.

Zadaje jedną ranę (trzy jeśli na dwóch kostkach aktywnych mamy wartość wskazującą na trafienie).

UWAGA: Bonusy do celności i specjalna zdolność karabinu snajperskiego są aktywowane przy wzięciu pod uwagę bazowych wartości oczek na kostkach (bez modyfikatorów).

ZASADY ROZSZERZONE

1) Każda broń dostaje dodatkowy tryb strzału.

Przy deklarowaniu strzału wybiera się tryb strzału.

Strzelba (loftki)

Zadaje jedną ranę. W zamian za to zmniejsza pancerz celu o dwa do końca tury. Efekt kumuluje się.

Karabin maszynowy (długa seria)

Zadaje jedną ranę. Strzela we wszystkie postacie przeciwnika jednocześnie (z tego względu jeśli

postać osłaniająca dostanie trzecią ranę, to udzielany przez nią bonus do pancerza nie znika i dotyczy pozostałych celów strzału). Za każdą kostkę (z wyjątkiem aktywnej), na której jest 9 lub więcej oczek należy dodać jedno oczko do kostki aktywnej.

Karabin snajperski (finezyjny strzał)

Zadaje jedną ranę, dodatkowo:
a) jeśli cel strzelał zza osłony, to już nie zapewnia bonusu do pancerza innym postaciom.
b) jeśli cel miał trzy rany w momencie oddania strzału, to dostaje dwie rany zamiast jednej (czyli ginie).

Karabin pulsacyjny (penetrująca wiązka)

Zadaje jedną ranę. Za każdą kostkę, na której jest jedno oczko dodaje się jedno oczko do kostki aktywnej. Kostką aktywną ZAWSZE jest ta z najwyższą ilością oczek.

2) Działanie suplementu diety „Perun" jest takie jak opisane na karcie.