

W RUINACH WROCŁAWIA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA KARCIANA DLA DWÓCH OSÓB

Gra karciana dla dwóch graczy umiejscowiona w post-apokaliptycznym Wrocławiu.

Autor: Adam Korkosz

Ilustracje: Ludwik Łukaszewski

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Należy potasować talię 36 **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 manewru** (trzy razy „eksploracja”, trzy razy „strzał zza osłony”, trzy razy „atak”).



Atak



Eksploracja



Strzał zza osłony

3. Do puli trafia trzydzieści czerwonych sześciianów symbolizujących rany i dwadzieścia cztery kapsle od butelek do piwa symbolizujące zdobywane podczas gry **suplementy diety**.
4. Tasuje się talię szesnastu **kart zagrożenia**.
5. Dla porządku przydziela się jednemu z graczy znacznik rozpoczynającego (obecnie, ponieważ gra jest w fazie prototypu, należy wykorzystać jakiś zamiennik). Gracz z tym znacznikiem wykonuje ostrzał jako pierwszy, a po zakończeniu tury przekazuje go drugiemu graczowi.

CEL GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy będzie miał na ręce mniej niż trzy karty postaci po zakończeniu **starcia** i przed powrotem **ciężko rannych** postaci na rękę. W takim wypadku gra kończy się porażką owego gracza. Jeżeli obaj gracze będą mieli mniej niż trzy karty postaci na rękach, to sprawdzają liczbę żywych postaci. Gracz, który ma ich więcej wygrywa, a w wypadku równej ilości kart należy ogłosić remis.

PRZEBIEG TURU

1. Przygotowanie pola bitwy.

Wykonuje się rzut dwoma kostkami k10. Kostki symbolizują warunki panujące na polu bitwy wpływające na celność strzałów walczących postaci. Ciągnie się też kartę z talii **kart zagrożenia**.

2. Wysłanie postaci na pole bitwy.

Gracze wybierają potajemnie trzy **karty postaci** i kładą pod nimi trzy **żetony manewru**. Zarówno karty, jak i żetony muszą być położone rewersem do góry.

3. Rzut trzecią kostką i dołożenie na stół dodatkowej karty zagrożenia.

Następnie należy rzucić trzecią kostką k10 i pociągnąć jeszcze jedną **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 zagrożenia.

Odsłania się postacie i żetony manewru.

Każda postać dostaje jedną ranę za każdą **kartę zagrożenia**, którego przekreślony symbol **nie** znajduje się pod nazwą noszonego przez nią pancerza.

Przykładowo Karol jest odporny na „skażenie radioaktywne”, gdyż przekreślony symbol radioaktywności znajduje się na jego karcie poniżej nazwy pancerza („kombinezon ochronny”).



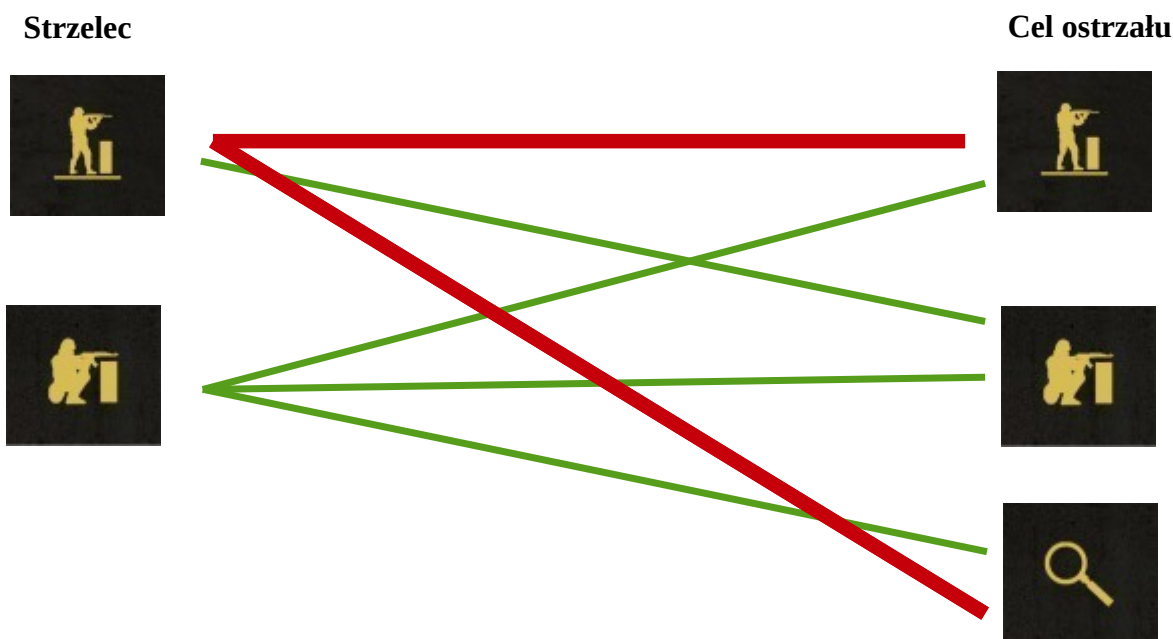
5. Ostrzał.

Gracze strzelają po kolei wszystkimi postaciami (najpierw jeden gracz, a potem jego przeciwnik). Kolejność strzałów nie ma znaczenia, bo postacie zabite podczas walki będą mogły się odegrać.

Postacie, które mają przydzielony żeton manewru „eksploracja” nie mogą strzelać.

Aby wykonać ostrzał gracz wskazuje strzelca i cel ostrzału (można wykonać tylko jeden strzał). (Postacie, które jeszcze nie strzelały powinny mieć żeton manewru na karcie, po wystrzeleniu należy położyć go poniżej karty).

Następnie wyznacza **kostkę aktywną** (czyli wykorzystywaną do ustalenia **celności ostrzału**) według poniższego schematu:



Cienkie zielone linie wskazują kombinacje żetonów manewru, w wypadku których **kostką aktywną** jest ta z **najmniejszą liczbą oczek**. Zaś pogrubiona czerwona linia wskazuje kombinacje manewrów, przy której **kostką aktywną** jest ta z **największą liczbą oczek**. Na kartach postaci **kostka aktywna** ma kolor czerwony, a pozostałe kostki białe.

Najpierw bierze się pod uwagę ilości oczek na kostkach bez uwzględniania modyfikatorów (w dalszej części instrukcji nazywane **naturalnymi**). Niektóre specjalne cechy broni aktywują się przy określonych wartościach naturalnych.

Po sprawdzeniu ewentualnych bonusów od wartości naturalnych ustala się **celność strzału**.

Celność strzału to liczba oczek na **kostce aktywnej** plus **modyfikatory**.

Modyfikatory ujemne (nazywane zbiorczo pancerzem):

- 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 każda atakująca i eksplorująca postać przeciwnika dostaje bonus +2 do pancerza (większa ilość osłaniających postaci nie wpływa na wartość tego bonusu – zawsze wynosi dwa punkty).

- jeśli postać przeciwnika jest odziana w „strój maskujący” i strzela zza osłony to wartość pancerza rośnie do dwóch punktów.

Modyfikatory dodatnie:

Zostaną omówione w sekcji instrukcji poświęconej poszczególnym broniom.

Jeśli **celność strzału** jest równa **progowi celności** lub od niego wyższa, to postać trafia.

Można użyć peruna (maksymalnie trzy razy, jeden na każdą postać), aby oddać dodatkowy strzał z modyfikatorem -1 do każdej kostki.

7. Zakończenie tury.

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

Postacie, które mają pięć ran lub więcej 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”.

Jeśli są jakieś **ciężko ranne** postacie z poprzedniej tury, to tylko jedna wraca do ręki właściciela.

Następnie sprawdza się ilość postaci na ręce i jeśli, któryś z graczy ma mniej niż trzy, to gra się kończy.

Tak samo dzieje się, gdy któryś z graczy ma więcej niż 6 perunów (patrz: 1. strona instrukcji, „**cel gry**”).

Jeśli gra będzie kontynuowana to pominięte ciężko ranne postacie wracają do rąk właścicieli.

Następnie karty zagrożenia wracają do talii, którą należy potasować. Znaczniki ran wracają do puli.

Omówienie poszczególnych broni

Strzelba

Trafia od sześciu oczek i zdaje dwie rany.

Karabin maszynowy

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

Jeśli na kostce aktywnej są cztery oczka lub więcej, to zadaje jedną ranę. Z kolei przy co najmniej dziewięciu oczkach zadaje dwie rany.

Karabin snajperski

Trafia od trzech oczek i zadaje jedną ranę, ale jeżeli wyniki na kostkach (wartości naturalne) tworzą ciąg następujących po sobie wartości to zadaje dodatkowe dwie rany (nawet, gdy ma na kostce aktywnej nie ma co najmniej trzech oczek).

Karabin pulsacyjny

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 przeciwnik się nie osłania, to kostka o najniższej ilości oczek staje się dodatkową kostką aktywną.

Trafia od pięciu oczek i zadaje jedną ranę (trzy jeśli na dwóch kostkach aktywnych mamy wartość wskazującą na trafienie).