

# ZELAZNA KURTYNA™



**INSTRUKCJA**

# ZELAZNA KURTYNA

GRA O ZIMNEJ WOJNIE

## ELEMENTY GRY

- 18 kart strategii (10 USA oraz 8 ZSRR)
- 1 karta startowa
- 1 karta punktowania
- 24 czerwone kostki wpływu
- 24 niebieskie kostki wpływu
- 1 żółty znacznik punktowania



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Gracze decydują, kto zagra jako USA, a kto jako ZSRR. USA otrzymuje 24 niebieskie kostki wpływu, a ZSRR – 24 czerwone kostki wpływu.
- Kartę startową należy umieścić na środku stołu (awerssem ku górze) i położyć na niej 2 kostki wpływu: 1 niebieską i 1 czerwoną.
- Kartę punktowania należy położyć z boku, a następnie na środkowym polu toru ideologii umieścić żółty znacznik punktowania.
- Tasujecie 18 kart strategii. Obaj gracze otrzymują po 5 zakrytych kart. Pozostałe 8 zakrytych kart należy odłożyć na bok – przydadzą się później.
- ZSRR wybiera gracza, który rozpocznie rozgrywkę. Na początku 2. rundy pierwszego gracza wybiera ten, kto przegrywa na torze ideologii (należy przy tym pamiętać, że remis rozstrzyga się na korzyść ZSRR).



## OPIS I CEL GRY

Gra toczy się przez 2 rundy. W każdej rundzie gracze rozgrywają po 4 tury. W 1. rundzie otrzymują po 5 kart strategii, a w 2. rundzie – po 4 karty.

Podczas swojej tury gracz musi zagrać 1 kartę strategii spośród wszystkich kart, które ma w ręku. Po rozpatrzeniu tej karty rozpoczyna się tura drugiego gracza – i tak na zmianę, aż obaj gracze zagrają po 4 karty. Na koniec 1. rundy obu graczom zostanie w ręku ostatnia, 5. karta. Karty te należy odłożyć zakryte obok karty punktowania – zostaną rozpatrzone w fazie następstw (podczas punktowania końcowego).

Na początku 2. rundy obaj gracze otrzymują po 4 spośród 8 kart, które zostały odłożone podczas przygotowań do gry. Gracze ponownie rozgrywają swoje tury naprzemiennie. Gdy rozpatrzone zostaną już wszystkie karty, należy przejść do punktowania końcowego: następstw i punktowania wszystkich regionów.

Gra kończy się w momencie, gdy znacznik punktowania dotrze do skrajnego pola (może się to wydarzyć w dowolnym momencie gry; również w trakcie punktowania końcowego). Zwycięzcą zostaje gracz, którego flaga będzie widoczna na tym polu.

### KARTA STRATEGII





# TURA GRACZA

W swojej turze gracz zagrywa z ręki dokładnie 1 kartę strategii, a następnie rozpatruje ją, zachowując poniższą kolejność działań:

- 1) Umieszczenie karty strategii
- 2) Rozpatrzenie punktowania
- 3) Rozpatrzenie wydarzenia albo umieszczenie kostek wpływu.

## 1) Umieszczenie karty strategii (awersem ku górze) obok właściwego regionu

W tym kroku można zignorować wszystkie aspekty karty – oprócz regionu, do którego ta karta należy. Każdy region oznaczono innym kolorem (np. Europa jest niebieska).

Kartę strategii należy umieścić na stole tak, aby sąsiadowała z inną, wcześniej wyłożoną kartą danego regionu (przykład A). Uznaje się, że karty sąsiadują ze sobą, jeżeli stykają się całym bokami; nie wtedy, gdy leżą po skosie.



Jeśli karty z jakiegoś powodu nie można dołożyć do karty tego samego regionu, należy dołożyć ją sąsiadująco do dowolnej innej karty. Taka sytuacja może zaistnieć, jeżeli widoczne karty danego regionu są zablokowane przez inne karty albo jeżeli wykładana karta jest pierwszą kartą danego regionu.

## 2) Rozpatrzenie punktowania

**Jeżeli umieszczona karta strategii jest ostatnią kartą danego regionu, przechodziecie do punktowania tego regionu.**

Punktowanie regionu składa się z dwóch poniższych etapów.


### **Punktowanie podstawowe – za dominację**

Celem graczy jest zdominowanie wyłożonych kart. Kartę uznaje się za zdominowaną, gdy gracz posiada na niej co najmniej o 1 kostkę wpływu więcej niż jego przeciwnik. W przypadku remisu żaden gracz nie dominuje karty. Każda zdominowana karta zapewnia 1 punkt.

### **Punktowanie bonusowe – za przewagę w regionie**

Gracz, który zdominował więcej kart w danym regionie, zdobywa punkty bonusowe wskazane na kartach tego regionu. W przypadku remisu żaden gracz nie otrzymuje bonusu.

Całe punktowanie jest rozpatrywane jednocześnie – tzn. wszystkie zdobyte punkty sumuje się, a znacznik punktowania jest przesuwany (jednym ruchem) o tyle pól, ile wynosi różnica w punktach pomiędzy poszczególnymi frakcjami (przykład B).



Przykład B: Zagrano kartę  
Wietnamu. To trzecia,  
ostatnia karta regionu  
Azji – gracze przechodzą  
więc do punktowania. USA  
dominują w Pakistanie;  
w Japonii zaś doszło do  
remisu. USA zdobywają  
w tej sytuacji: 1 punkt za  
Pakistan oraz 2 punkty  
bonusowe za przewagę  
w Azji. Łącznie znacznik  
punktowania przesunie się  
o 3 pola w stronę USA.

### 3) Wydarzenie albo umieszczenie kostek wpływu

W tym kroku gracze rozstawiają kostki wpływu na kartach. Zagrana kartę – w zależności od tego, do której frakcji należy – rozpatruje się następująco:

#### **Karta należy do frakcji aktywnego gracza**

Gracz wybiera, czy chce rozpatrzyć wydarzenie, czy umieścić kostki wpływu.

**ALBO**

#### **Karta należy do frakcji przeciwnika**

Przeciwnik, jeśli chce, rozpatruje wydarzenie. Następnie aktywny gracz umieszcza kostki wpływu.

## Umieszczenie kostek wpływu

Umieszczenie kostek wpływu to najczęściej występująca akcja w grze. Gracz może umieścić tyle kostek, ile wskazuje zagrana karta. Jeżeli graczowi skończą się kostki, może dobrać je z innych, wcześniej wyłożonych kart.

Podczas tej akcji gracz:

- ✓ może umieszczać kostki: tylko na kartach, które już zawierają jego wpływy, lub na kartach sąsiadujących z kartami, na których ma wpływy,
- ✓ może rozdzielić umieszczane kostki pomiędzy kilka kart,
- ✗ nie może umieścić kostki na karcie, na której nie miał wpływów i która na początku fazy umieszczania kostek nie sąsiadowała z kartą zawierającą wpływy gracza.

## Kontrolowanie karty

Jeżeli jeden z graczy ma na karcie co najmniej o 2 kostki wpływu więcej niż jego przeciwnik, to wówczas kontroluje kartę. Dopóki ta przewaga się utrzymuje, przeciwnik będzie musiał odrzucić dodatkową kostkę z puli kostek do umieszczenia – za każdym razem, gdy zechce umieścić kostkę na takiej karcie (przykład C).



Przykład C: ZSRR może w tej turze umieścić kostki wpływu na wszystkich kartach oprócz karty C. Z kolei USA mogą umieścić kostki na wszystkich kartach, w tym również na karcie C. USA na karcie RPA posiadają o 2 kostki więcej niż ZSRR, a to oznacza, że kontrolują tę kartę. Aby ZSRR mogło położyć na niej swoją kostkę, musi wykorzystać 2 kostki: jedną zwrócić do swoich zasobów, a drugą położyć na karcie. To zniesie kontrolę USA; dołożenie kolejnej kostki na tej karcie nie będzie już kosztować ZSRR dodatkowej kostki.



Przewagę sprawdza się przy dokładaniu każdej kostki; może się zdarzyć, że podczas jednej akcji umieszczenia kostek gracz będzie musiał odrzucić ich więcej, by zniwelować przewagę, a następnie umieszcza kostki już normalnie.

## Wydarzenie

Wydarzenia wpływają na grę w specyficzny sposób – zazwyczaj ich skutki są potężniejsze od akcji umieszczania kostek wpływu, jednak aby z nich skorzystać, często należy spełnić warunki charakterystyczne dla danej karty. Każde wydarzenie jest inne; czasem łamie zasady gry, ale jeśli jest w nim mowa o umieszczeniu kostek wpływu, należy stosować się do wcześniej opisanych zasad umieszczania kostek.

## Infiltracja

Infiltracja często pojawia się jako część wydarzenia. Pozwala dołożyć kostki wpływu w liczbie i miejscu, które wskazano w tekście wydarzenia, ignorując przy tym ograniczenia wynikające z kontroli lub braku sąsiedztwa, które występują przy zwykłym umieszczaniu kostek (przykład D).



Przykład D: ZSRR zagrywa kartę NRD i decyduje się rozpatrzyć wydarzenie. ZSRR – zgodnie z opisem –

najpierw zyskuje 1 punkt ideologii, a następnie może zinfiltrować dwie kostki wpływu. ZSRR infiltruje jedną kostkę na kartę Południowej Afryki i nie płaci dodatkowej kostki, mimo że karta jest kontrolowana przez USA. ZSRR infiltruje drugą kostkę na kartę Zairu, chociaż na początku fazy ani na tej, ani na sąsiedniej karcie nie było kostek wpływu ZSRR.

# PUNKTOWANIE KOŃCOWE

Po rozpatrzeniu ostatniej zagranej karty w 2. rundzie, gdy żaden z graczy nie ma już kart w ręku, należy przejść do punktowania końcowego.

Punktowanie końcowe składa się z dwóch faz, które należy rozpatrzyć w podanej niżej kolejności.

## Następstwa

Należy odsłonić obie karty strategii, które zostały zagrane na końcu 1. rundy, a następnie porównać na obu kartach: frakcje oraz liczbę kostek wpływu do umieszczenia.

Gracz, którego frakcja ma więcej kostek, otrzymuje tyle punktów ideologii, ile wynosiła różnica pomiędzy frakcjami (przykład E), z zastrzeżeniem że:

**W fazie następstw gracz może zdobyć maksymalnie 3 punkty ideologii.**



**Przykład E:** Pod koniec 1. rundy gracze odłożyli zakryte karty: Izraela oraz Kuby. W trakcie fazy następstw, po odsłonięciu i porównaniu obu kart, USA zdobywają 1 punkt ideologii – czyli różnicę pomiędzy: 3 kostkami wpływów na karcie frakcji USA a 2 kostkami wpływów na karcie frakcji ZSRR.

## Punktowanie regionów

Po rozpatrzeniu następstw następuje punktowanie regionów.

Podczas punktowania końcowego regiony rozpatruje się zawsze w tej samej – podanej na karcie punktowania – kolejności:

- Europa,
- Bliski Wschód,
- Azja,
- Afryka,
- Ameryka Środkowa,
- Ameryka Południowa.

W czasie gry warto pamiętać, że większość regionów będzie punktowana dwukrotnie – pierwszy raz w czasie gry, a drugi raz podczas punktowania końcowego.

Jeżeli gra nie zakończyła się wcześniej, wygrywa gracz z większą liczbą punktów ideologii. W przypadku remisu wygrywają USA.

## CZĘSTO ZAPOMINANE ZASADY

- Na początku gry ZSRR wybiera gracza, który rozpocznie rozgrywkę.
- Karta Iranu po przeniesieniu musi, o ile to możliwe, sąsiadować z drugą kartą Bliskiego Wschodu.
- Umieszczenie kostki na karcie nie gwarantuje, że w tej samej turze gracz będzie mógł umieścić kostkę na sąsiadującej karcie (str. 8).
- Gra kończy się natychmiast, gdy gracz osiągnie 8 punktów przewagi.

**Autorzy:**  
**Asger Harding Granerud,**  
**Daniel Skjold Pedersen**

**Ilustracje:**  
**Jessica R. Eyler,**  
**David Prieto**

**Ilustracja okładki:**  
**Tomasz Larek**

**Wydawca:**  
**Michał Herman**

**Redakcja:**  
**Marek Baranowski**

**Opracowanie graficzne i DTP:**  
**Marek Baranowski**  
**Sławomir Bejda**

**Koordinacja produkcji:**  
**Alicja Arcimowicz**

**Korekta:**  
**Natalia Łyczko**



© Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 48  
02-672 Warszawa