

wersja 2.0

ZASADY GRY



№ 217453030

METRO 2033



WPROWADZENIE

Jest rok 2033. Świat, który znamy, leży w gruzach. Wszystkie większe miasta zostały starte w pył podczas wojny nuklearnej. Napromieniowana powierzchnia Ziemi w większości nie nadaje się już do życia. Garstka ocalałych ukrywa się w schronach atomowych, z których największym jest Moskiewskie Metro. Metro stało się ostatnim schronieniem dla tych, którzy przeżyli Dzień Sądu...

W grze planszowej Metro 2033, opartej na bestsellerowych powieściach Dmitrija Glukhovskiego, zagłębisz się w mrocznym systemie tuneli Moskiewskiego Metra. Zostaniesz przywódcą jednej z wielu frakcji, walczących na śmierć i życie o władzę nad resztkami postnuklearnego świata. Swoją rolę osiągniesz handlując, wypełniając niebezpieczne misje, a przede wszystkim jednocześnie pod swoim dowództwem stacje przejęte spod władania potworów oraz wrogich frakcji. Każda stacja, którą przejmiesz, każda misja, którą wypełnisz da Ci 1 punkt zwycięstwa. Pierwszy gracz, który zgromadzi 10 punktów wygrywa. Innym sposobem, aby wygrać, jest przejęcie kontroli nad wszystkimi czterema stacjami Polis, które są sercem układu tuneli metra.

ELEMENTY GRY

Pudełko z grą zawiera:

- * Planszę
- * 6 kart frakcji
- * 6 kart bohaterów
- * 6 znaczników bohaterów
- * 6 podstawek pod znaczniki
- * 7 kart prawa
- * 36 kart zagrożeń (18 na pierwszy etap gry i 18 na drugi)
- * 30 kart sprzętu
- * 18 kart misji
- * 7 kart walki
- * Żetony surowców: po 35 każdego rodzaju: grzybów, świń, nabożów
- * Żetony frakcji: 14 dla każdej frakcji
- * Znacznik pierwszego gracza
- * Znacznik rundy
- * 6 nakładek na nieaktywne części planszy
- * Instrukcję

Poniżej znajdziesz więcej informacji o poszczególnych elementach gry.

Premia
Nazwa startowa Zdolność



KARTY FRAKCJI

Każdy z graczy prowadzi jedną z sześciu frakcji, tworzonych dzięki uniom lub sojuszom pomiędzy stacjami metra. Frakcje różnią się nie tylko rozmieszczeniem na mapie, ale także specjalnymi zdolnościami.

KARTY I ZNACZNIKI BOHATERÓW

Bohaterowie są wyjątkowymi mieszkańcami podziemnego świata: przywódcami, poszukiwaczami przygód i najemnikami. Na początku gry wybierasz bohatera, który będzie reprezentował Twoją frakcję. W trakcie trwania gry bohater nie może zmienić frakcji, a frakcja nie może zmienić swojego bohatera.



Bohatera na planszy reprezentuje tekturowy znacznik, wskazujący jego obecną pozycję.



PLANSZA

W centrum planszy znajduje się mapa moskiewskiego metra. To miejsce głównych wydarzeń podczas gry. Strefy oznaczone kolorami wyznaczają terytoria sześciu frakcji oraz Polis – składający się z czterech stacji Centralny Ośrodek Władzy w metrze.

Uwaga: strefy frakcji, które nie zostały wybrane przez żadnego z graczy, nie są aktywne podczas gry – podczas rozgrywki dla mniej niż 6 graczy część planszy pozostaje niedostępna. Wszystkie tunele prowadzące do tych części metra są uważane za zablokowane. Bohaterowie i armie frakcji nie mogą wchodzić na te terytoria, przejmować tam stacji ani rozpatrywać kart zagrożeń.

Stacje i produkowane przez nie surowce: świny, naboże i grzyby.

Stacje bazowe frakcji.

Stacje Hanzy – Linii Okrężnej (brązowe) – te stacje nie mogą zostać zaatakowane, ale przebywający na nich bohaterowie mogą tam handlować i przyjmować misje.

Stacje opuszczone – bohaterowie mogą się przez nie poruszać, ale nie mogą ich atakować ani przejmować.

Stacje Polis – produkują dowolny surowiec zgodnie z wyborem właściciela stacji. Jeśli przejmiesz wszystkie cztery stacje Polis, wygrywasz grę.

Tunele łączące stacje.

Stacje przesiadkowe.

Stacje oddzielone od siebie jednym tunelem lub jedną przesiadką są traktowane jako sąsiadujące ze sobą. Aby poruszyć się między sąsiadującymi stacjami bohater wydaje 1 punkt ruchu.

Ważne: zwróć uwagę, że na stacjach przesiadkowych bohater musi w pierwszej kolejności przejść przez stację w tym samym kolorze co tunel, przez który przechodził. Ta sama zasada dotyczy także armii podczas ataku na wroga lub neutralną stację.

Mapę metra znajdującą się na planszy otaczają miejsca przeznaczone na talie kart oraz kilka torów służących do oznaczania przez graczy siły ich armii, liczby zdobytych punktów zwycięstwa oraz obecnie trwającej rundy.



Tor Rundy określa, jakie wydarzenia mają miejsce podczas kolejnych rund gry.

Na torze Armii gracze zaznaczają aktualną siłę swoich armii.

Tor Zwycięstwa pokazuje jak blisko wygranej są poszczególne frakcje uczestniczące w grze.

Bazar Hanzy oferuje sprzęt, który gracze mogą zakupić podczas rozgrywki.

Pamiętaj o przesuwaniu żetonów na odpowiednich torach za każdym razem, gdy zmienia się siła armii lub liczba punktów zwycięstwa.

KARTY ZAGROZEŃ

Zagrożenia to inaczej niebezpieczeństwa, czyhające na bohaterów oraz innych mieszkańców metra w opuszczonych tunelach. Gracze stają w obliczu zagrożeń, gdy próbują przejść neutralne stacje lub bronią swojej własności. W grze występują dwie talie zagrożeń, przygotowane na dwa etapy rozgrywki. Zagrożenia z pierwszej talii nie są tak potężne i łatwiej je pokonać, niż te z drugiej. W grze występują trzy typy zagrożeń: fizyczne, biologiczne i popromienne. Niektóre karty sprzętu zapewniają premie przeciwko zagrożeniom określonego typu.

Zagrożenia słabe (I etap)



Zagrożenia mocne (II etap)



Typy Zagrożeń:



Fizyczne



Biologiczne



Popromienne

Nazwa

Zdolność

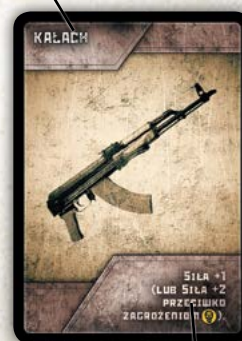


Typ

Nagroda

Siła

Nazwa



Zdolność

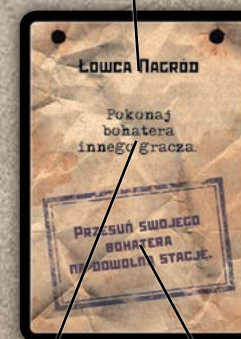
KARTY SPRZĘTU

Sprzęt to inaczej broń, narzędzia oraz inne przydatne przedmioty, których mogą używać bohaterowie. Można je kupić na stacjach Hanzy połączonych ze sobą, Linia Okrężną lub zdobyć w walce z innymi bohaterami. Wiele z tych przedmiotów zwiększa siłę lub szybkość bohatera. Podczas pierwszego etapu gry każdy bohater może używać jednocześnie do dwóch kart sprzętu, a podczas drugiego etapu do trzech (chyba, że karta bohatera mówi inaczej).

KARTY MISJI

Misje to zadania, które wypełniają bohaterowie aby otrzymać punkty zwycięstwa. Karty misji można otrzymać na stacjach Hanzy. Kiedy zrealizujesz cel misji, zdobywasz 1 punkt zwycięstwa. Ponadto każda misja daje specjalną zdolność, która może być użyta w dowolnym momencie podczas gry.

Nazwa



Cel

Zdolność

KARTY PRAWA

Prawa to różnego rodzaju porozumienia pomiędzy wszystkimi frakcjami metra. Zmieniają one czasowo zasady gry, utrudniają walkę lub ułatwiają ekspansję. Od czasu do czasu gracze będą zmuszeni do przyjęcia lub odrzucenia nowego prawa poprzez głosowanie. Liczba głosów jest zależna od liczby stacji kontrolowanych przez gracza.

Nazwa



Opis

ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

Pierwszy gracz to ten, który jako pierwszy rozpatruje kolejne fazy rundy. Na koniec rundy znacznik pierwszego gracza jest przekazywany kolejnemu graczowi po lewej.



ZNACZNIK RUNDY

Ten znacznik używany jest do oznaczenia aktualnej pozycji na torze Rundy. Na początku gry umieszczany jest na pozycji startowej, a następnie po każdej rundzie przesuwany jest zgodnie ze wskazówkami zegara. Aktualna pozycja znacznika pokazuje jakie wydarzenia następują na początku rundy.



Modyfikator siły Nazwa



KARTY WALKI

Karty te reprezentują różne strategie stosowane podczas walki między graczami. Modyfikują one siłę armii lub bohatera w zależności od typu karty wybranej przez przeciwnika.

Typ karty - atak, obrona lub neutralna

ŻETONY FRAKCJI

Każda frakcja posiada 14 dwustronnych żetonów. Gracze używają ich do oznaczania kontrolowanych przez siebie stacji i do zaznaczania pozycji na torach Armii oraz Zwycięstwa. Kiedy przejdziesz stację, która produkuje określone surowce, połóż na niej żeton z odpowiednim obrazkiem. Na stacjach Polis, które są zdolne produkować dowolny surowiec, należy położyć żeton z symbolem frakcji. Żetony na torach Armii i Zwycięstwa mogą być ułożone dowolną stroną.



ŻETONY SUROWCÓW

Na początku rozgrywki wszystkie żetony surowców należy ułożyć na wspólnym stosie rezerwy. Kiedy otrzymujesz określony rodzaj surowca, weź odpowiadający mu żeton z rezerwy i połóż przed sobą. Kiedy wydajesz surowce, odłóż odpowiadające im żetony do rezerwy.



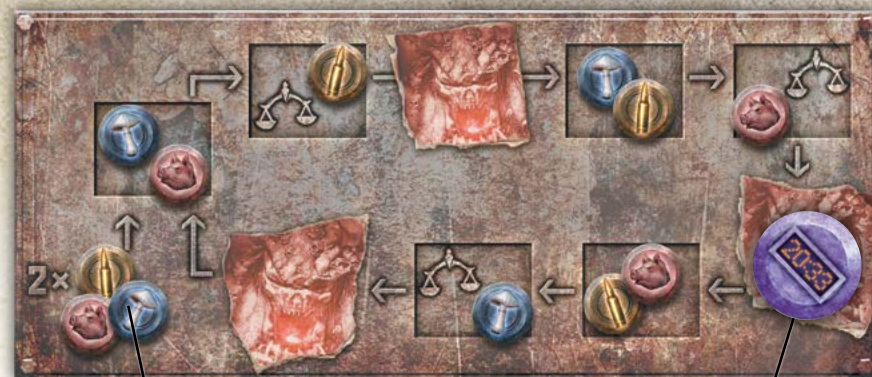
Swinie



Grzyby



Naboje



Pozycja startowa (tylko pierwsza runda)

Aktualna pozycja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóż planszę na środku stołu. Przetasuj talie sprzętu, misji i prawa, a następnie umieść je zakryte w wyznaczonych miejscach na planszy (patrz zdjęcie strona 3). Przetasuj karty zagrożeń pierwszego etapu gry i połóż zakryte obok planszy. Odłóż karty zagrożeń drugiego etapu, będą potrzebne później. Umieść karty walki obok planszy. Rozdziel żetony surowców zgodnie z ich typem i umieść je w rezerwie obok planszy. W dowolny sposób należy ustalić pierwszego gracza.

Pierwszy gracz bierze 6 kart frakcji, wybiera jedną z nich i umieszcza odkrytą przed sobą. Następnie przekazuje pozostałe karty kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a ten wybiera jedną z frakcji dla siebie. Należy powtórzyć ten krok do momentu, aż wszyscy gracze wybiorą swoje frakcje. Drugi gracz i wszyscy gracze po nim mogą wybrać tylko te frakcje, które sąsiadują z już wybranymi.

Przykład: jeśli pierwszy gracz wybrał Konfederację 1905, wtedy drugi gracz może wybrać tylko Czwartą Rzeszę lub Konfederację Arbacką. Jeśli wybierze Czwartą Rzeszę, wtedy trzeci gracz może wybrać pomiędzy Konfederacją Arbacką, a Linia Czerwoną i tak dalej. Terytoria frakcji są oznaczone kolorowymi strefami na mapie metra.

ROZGRYWKA

Po wybraniu frakcji, każdy z graczy bierze 14 swoich żetonów. Następnie umieszcza po jednym żetonie swojej frakcji na każdej stacji bazowej wymienionej na karcie frakcji. Pamiętaj, że żetony są umieszczane na planszy w górę tym obrazkiem, który przedstawia odpowiedni surowiec produkowany przez stację. Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 punktami zwycięstwa (ponieważ kontroluje 3 stacje) i armią o sile 2 (wyjątek: Czwartha Rzesza). Zaznacz to przez umieszczenie żetonów na odpowiednich torach. Następnie każdy gracz pobiera premię startową swojej frakcji zgodnie z opisem karty frakcji.

W kolejnym etapie każdy gracz wybiera kartę bohatera. Należy to zrobić w ten sam sposób, jak podczas wyboru frakcji, z tym że ostatni gracz, który wybierał frakcję, wybiera teraz pierwszy. Kiedy dokona wyboru, przekazuje pozostałe karty następnemu graczowi po swojej prawej. Gdy gracz wybierze bohatera, umieszcza jego znacznik na dowolnej ze swoich stacji bazowych.

Ważne: pozostałe karty frakcji i bohaterów, które nie zostały wybrane przez żadnego z graczy należy odłożyć do pudełka. Nie będą już używane w tej rozgrywce. Nieaktywne części planszy można dla ułatwienia zakryć specjalnymi nakładkami.

Okragły znacznik rundy należy umieścić na pozycji startowej toru Rundy. Następnie należy odkryć 4 pierwsze karty sprzętu i umieścić je odkryte na Bazarze Hanzji. Na tym kończy się przygotowanie i można rozpocząć rozgrywkę.

Pamiętaj: tylko terytoria frakcji uczestniczących w grze są strefami dostępnymi dla graczy (wyjątek stanowi Polis).



Przebieg gry składa się z rund, z których każda podzielona jest na kilka faz. Podczas każdej fazy gracze działają jeden po drugim, zaczynając od pierwszego gracza. Następnie swoje działania wykonuje gracz po lewej i dalej pozostali, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy ostatni gracz zakończy działania w swojej fazie, rozpoczyna się kolejna, ponownie od pierwszego gracza. Na koniec rundy pierwszy gracz przekazuje znacznik graczowi po jego lewej stronie. Ten gracz staje się teraz pierwszym graczem i rozpoczyna swoje akcje jako pierwszy w każdej fazie następnej rundy.

Każda runda składa się z 5 faz:

- 1. Wydarzenia**
Gracze pobierają surowce, rozpatrują zagrożenia lub ustanawiają nowe prawa.
- 2. Mobilizacja**
Gracze płacą za utrzymanie armii i mogą rekrutować nowych żołnierzy.
- 3. Akcje Armii**
Gracze mogą przejmować sąsiednie stacje lub wysłać armię w celu poszukiwania surowców.
- 4. Akcje Bohatera**
Gracze mogą przesunąć swoich bohaterów oraz handlować, walczyć, przeszukiwać teren, wymieniać surowce i przyjmować misje.
- 5. Koniec Rundy**
Należy sprawdzić warunki zwycięstwa, przesunąć znacznik rundy i przekazać znacznik pierwszego gracza.

1. WYDARZENIA

Położenie znacznika rundy określa, jakie wydarzenia będą rozpatrywane w tej fazie. Kolejne pozycje na torze Rundy przedstawiają trzy rodzaje symboli, każdy oznaczający konkretne wydarzenia.

POBIERANIE SUROWCÓW

Jeżeli aktualna pozycja na torze Rundy przedstawia symbol surowców, każda stacja o danym symbolu wytwarza jedną jednostkę tego surowca dla jego właściciela. Gracz dobiera wymaganą ilość żetonów z rezerwy.



Ważne: każda stacja Polis produkuje wszystkie rodzaje surowców. Oznacza to, że jeśli wytwarzany jest określony rodzaj surowców, każda stacja Polis produkuje dowolny rodzaj z nich dla jej właściciela. Jednak nawet Stacja Polis nie może produkować surowca, jeżeli jego symbol nie znajduje się na bieżącej pozycji toru Rundy. Ponadto żadna stacja nie może wytworzyć dwóch jednostek surowców na raz. Jeśli na torze Rundy znajdują się dwa różne symbole surowców, trzeba wybrać, który z nich każda stacja Polis (będąca pod kontrolą gracza) będzie produkować w tej rundzie.

Pozycja startowa na torze Rundy jest wyjątkowa. Na początku pierwszej rundy wszystkie trzy rodzaje surowców produkowane są podwójnie. Każdy z graczy rozpoczynając grę posiada trzy stacje, z których każda produkuje inne surowce. Dlatego też w pierwszej rundzie każdy gracz otrzymuje po 2 sztuki świń, grzybów i nabożów (nie licząc premii początkowej wynikającej z karty jego frakcji). Ma to miejsce tylko raz podczas gry. W trakcie gry znacznik rundy nigdy nie powraca do położenia początkowego.



ZAGROŻENIA Z MROKU

Kiedy znacznik rundy znajduje się na tym symbolu, z tuneli metra wyłania się nieznane zagrożenie i próbuje zniszczyć stacje pod kontrolą graczy!

Każdy gracz, począwszy od pierwszego, wybiera która z jego stacji zostanie zaatakowana. Z zagrożeniem można się zmierzyć używając swojej armii lub bohatera, jeżeli znajduje się on na zagrożonej stacji. Kiedy wszyscy gracze wybiorą już zagrożone stacje i sposób obrony, pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii zagrożeń. Każdy gracz, zaczynając od pierwszego, walczy z zagrożeniem stosując normalne zasady walki (patrz WALKA na str. 10). Jeżeli gracz pomyślnie odeprze zagrożenie, otrzymuje nagrodę wskazaną na karcie zagrożenia. Jeżeli zostanie pokonany przez zagrożenie, traci stację i usuwa z niej swój żeton. W przypadku remisu nic się nie dzieje.

PRAWA

Ten symbol wskazuje, że przywódcy wszystkich frakcji próbują osiągnąć porozumienie i ustanowić nowe zasady, które będą miały wpływ na funkcjonowanie całego metra.



Pierwszy gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii prawa i czyta jej treść na głos. Następnie, zaczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy głosuje "za" lub "przeciw" wprowadzeniu w życie tej zasady. Liczba głosów jest równa ilości stacji kontrolowanych przez gracza. Na głosowanie "za" lub "przeciw" każdy gracz musi wykorzystać wszystkie swoje głosy. Nie można wstrzymać się od głosowania. Nie można również głosować częściowo "za", a częściowo "przeciw".

Jeśli większość głosów jest za przyjęciem nowego prawa, to zasada natychmiast wchodzi w życie. Kartę prawa należy położyć odkrytą obok talii prawa. Jeśli znajduje się tam już inna karta prawa, poprzednia zasada natychmiast przestaje obowiązywać. Należy usunąć starą kartę prawa i umieścić ją na spodzie talii prawa. Jeśli większość głosów jest przeciw wprowadzeniu nowej zasady (lub głosy są równo podzielone), to nowe prawo nie wchodzi w życie. Należy wtedy umieścić tę kartę na spodzie talii prawa. Jeżeli na planszy znajduje się inna odkryta karta prawa, jej treść nadal obowiązuje w rozgrywce.

2. MOBILIZACJA

Kiedy zakończy się faza wydarzeń, gracze płacą za utrzymanie swoich armii i mogą je wzmocnić. Wykonują to jeden po drugim, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza.



W pierwszej kolejności należy zapłacić za utrzymanie armii. Koszt utrzymania podany jest na torze Armii. Utrzymanie armii o sile 5 lub mniejszej nie kosztuje graczy nic. Armia o sile 6 kosztuje 1 świnie, o sile 7 kosztuje 2 świnie, a utrzymanie armii o sile 8 kosztuje 3 świnie. Jeśli nie masz wystarczającej ilości surowców lub nie chcesz ich wydawać, musisz rozwiązać część swojej armii, zmniejszając jej siłę do poziomu, który jesteś w stanie lub chcesz utrzymać.

Przykład: masz armię o sile 7 i 1 świnie w posiadanych surowcach. Musisz zatem zmniejszyć siłę armii do 6 i zapłacić za jej utrzymanie 1 świnie lub zmniejszyć siłę armii do 5 bez kosztu utrzymania.

Po zapłaceniu za utrzymanie armii, możesz zwiększyć jej siłę rekrutując nowych żołnierzy. W celu podniesienia siły armii musisz zapłacić 1 żeton nabożów i 1 świnie. Żołnierzy rekrutować można do wyczerpania potrzebnych do tego surowców, ale siła armii nigdy nie może przekraczać 8. Wydane na utrzymanie i mobilizację surowce należy odłożyć do rezerwy. Pamiętaj, aby przesunąć swój żeton na torze Armii, jeżeli jej siła uległa zmianie.

3. AKCJE ARMII

Kiedy wszyscy gracze zapłacili za utrzymanie armii i mieli możliwość rekrutacji nowych żołnierzy, każdy gracz, rozpoczynając od pierwszego gracza, wybiera co jego armia zrobi w tej rundzie. Armia może wykonać jedną z następujących akcji:

- * Zaatakować stację
- * Zaatakować bohatera innego gracza
- * Pozyskać surowce

ATAKOWANIE STACJI

Armii można użyć, aby zaatakować neutralną stację lub stację należącą do innego gracza. Aby to zrobić, atakowana stacja musi sąsiadować ze stacją atakującego gracza. Nie można jednak atakować stacji Hanzy oraz stacji opuszczonych.

Pamiętaj: stacje są uważane za sąsiadujące gdy są połączone jednym tunelem lub przesiadką.

Neutralne stacje Polis i Hanzy pozwalają armiom graczy przechodzić przez ich terytorium, dlatego armia może zaatakować przez te stacje. Należy pamiętać, że armia może używać tylko jednego tunelu Hanzy podczas ataku przez jej terytorium.

Zwróć uwagę, że kolor stacji początkowej i docelowej musi być taki sam jak kolor tunelu (wyjątek stanowią tunele Linii Okrężnej). Stacji przesiadkowych nie łączy tunel, w związku z tym są zawsze sąsiadujące.

Przykład: jeśli kontrolujesz stację Czechowska, Twoja armia może zaatakować stację Płaszczad Rewolucyj (przez stacje Polis – Borowicka i Arbatska, jeżeli nie zostały jeszcze zajęte przez innych graczy). W poniższym przykładzie, jeśli kontrolujesz stację Marksistskaja, Twoja armia może zaatakować stację Pawieleckaja (przez dwa transfery i jeden tunel Hanzy). Aby zaatakować stację Sierpuchowska, trzeba najpierw przejąć stację Pawieleckaja.



Aby zaatakować neutralną stację odkryj wierzchnią kartę z talii zagrożeń i rozpatrz ją. Aby zaatakować stację innego gracza musisz zmierzyć się z jego armią. Jeżeli bohater gracza znajduje się na tej stacji, gracz może zdecydować, w jaki sposób bronić się przed atakiem: armią lub bohaterem. Zasady walki opisano w sekcji WALKA na str. 10.

Wyjątek: neutralne stacje Polis zawsze bronią się z siłą 7. Podczas ataku na stacje Polis nie odkrywa się i nie rozpatruje karty zagrożenia.

Jeśli atak się powiedzie, można od razu przejąć stację (patrz PRZEJMOWANIE I UTRATA STACJI na str. 9). Jeśli nie zdecydujesz się na przejęcie stacji pozostanie ona neutralna, a Twoja armia wraca na swoją pozycję.

ATAKOWANIE BOHATERA

Możesz zaatakować bohatera innego gracza, jeżeli jego znacznik znajduje się na Twojej stacji lub na stacji sąsiadującej z którąkolwiek z Twoich stacji. Nie można atakować bohatera, który znajduje się na stacji Hanzy lub na stacji należącej do jego frakcji. Podczas atakowania bohatera innego gracza Twoja armia może jednak przemieszczać się przez neutralne stacje Polis i Hanzy. Przebieg walki z bohaterem oraz jej konsekwencje opisane są w dalszej części instrukcji w sekcji WALKA na str. 10.

POZYSKIWANIE SUROWCÓW

Wyślij swoich żołnierzy na zwiady w tunelach metra lub na powierzchnię i weź jeden dowolny żeton surowca z rezerwy.

4. AKCJE BOHATERA

Począwszy od pierwszego gracza, gracze na zmianę wykonują akcje swoich bohaterów. Każdy bohater może poruszyć się, a następnie wykonać jedną z następujących czynności:

- * Zakupić sprzęt
- * Pobrać kartę misji
- * Wymienić surowce
- * Przeszukać teren
- * Zaatakować stację
- * Zaatakować innego bohatera

RUCH BOHATERA

Każdy bohater ma określoną szybkość, która określa liczbę tuneli i/lub przesiadek, przez które może poruszyć się w czasie każdej rundy. Innymi słowy, za każdy punkt ruchu Twój bohater może poruszyć się między dwoma sąsiadującymi stacjami.

Ważne: karty sprzętu mogą zwiększyć lub zmniejszyć szybkość bohatera. Należy pamiętać o tych modyfikacjach podczas ruchu bohatera.

Nie musisz przesuwania bohatera na maksymalną dozwoloną odległość. Możesz nawet w ogóle nie ruszać swojego bohatera i pozostawić go w miejscu, gdzie aktualnie się znajduje. Jednak bohater nie może poruszyć się po tym jak wykonał jakiejkolwiek inne akcje, takie jak handel, atak, wymiana surowców itp. Jeśli bohater wykonał akcję, będzie mógł poruszyć się dopiero w następnej rundzie.

Pamiętaj: podczas rundy, oprócz ruchu, bohater może wykonać tylko jedną z wymienionych poniżej akcji.

ZAKUP SPRZĘTU

Aby dokonać zakupu sprzętu bohater musi znajdować się na stacji Hanzy (Linia Okrężna) i mieć wystarczającą ilość surowców. Cztery odkryte karty, które znajdują się na Bazarze Hanzy są aktualną ofertą handlarzy. Przed zakupem sprzętu można odnowić ofertę płacąc 1 żeton naboju i odrzucając w ten sposób wszystkie karty z Bazaru. Następnie należy odkryć 4 nowe karty z talii i zastąpić nimi poprzednie. Można to zrobić tylko raz w trakcie rundy i tylko przed zakupem sprzętu.

Każda karta sprzętu kosztuje 1 żeton naboju i 1 żeton grzybów. Po zapłaceniu za kartę, należy umieścić ją obok karty bohatera. Od tego momentu bohater jest posiadaczem tego sprzętu i otrzymuje wszystkie premie, kary i umiejętności wynikające z treści karty. Jeśli masz wystarczająco dużo surowców, możesz kupić dowolną liczbę kart sprzętu z Bazaru – nawet wszystkie cztery. Można również zrezygnować z zakupu sprzętu, jeżeli odnowiona oferta nadal nie jest satysfakcjonująca dla gracza. W takim przypadku swoją fazę przeprowadza kolejny gracz.

Należy pamiętać, że w pierwszym etapie gry bohater może posiadać nie więcej niż dwie karty sprzętu, a w drugim nie więcej niż trzy. Jeżeli bohater zakupił kartę, która przekracza ten limit, należy natychmiast odrzucić jedną dowolną kartę sprzętu.

Na koniec fazy akcji bohatera należy odkryć nowe karty z talii Bazaru Hanzy, aby uzupełnić liczbę kart do 4. Gdy talia Bazaru się wyczerpie, należy przetasować odrzucone karty i utworzyć z nich nową talie.

PRZYJMOWANIE MISJI

Aby pobrać kartę misji bohater musi znajdować się na stacji Hanzy (Linia Okreżna) i posiadać odpowiednią ilość surowców. Aby przyjąć misję, należy odrzucić I żeton naboju i I żeton grzybów do rezerwy. Następnie wylosować dwie karty misji i nie pokazując ich innym graczom, wybrać jedną, a drugą odrzucić.

Położ zakrytą kartę przed sobą. Podczas rundy możesz otrzymać tylko jedną kartę misji.

WYMIANA SUROWCÓW

Aby wymieniać surowce, Twój bohater musi przebywać na stacji Hanzy. Odłóż do rezerwy dowolną ilość surowców jednego typu, aby otrzymać z niej taką samą ilość surowców dowolnego innego rodzaju.

PRZESZUKIWANIE TERENU

Zwiad pozwala określić warunki panujące w tunelach i przygotować się do późniejszych walk. Aby dokonać zwiadu, bohater musi znajdować się na stacji neutralnej. Spójrz na wierzchnią kartę talii zagrożeń nie pokazując jej pozostałym graczom i połóż zakrytą przed sobą. Jeżeli w następnej rundzie zdecydujesz się zaatakować swoim bohaterem lub armią stację neutralną, możesz przed atakiem położyć tę kartę na wierzchu talii zagrożeń i ją rozpatrzyć. Jeśli nie użyjesz tej karty do końca następnej rundy, odłóż ją na spód talii zagrożeń.



ATAKOWANIE STACJI

Bohater może zaatakować każdą stację na której się znajduje, z wyjątkiem stacji Hanzy oraz stacji opuszczonych. Aby zaatakować stację neutralną, odkryj wierzchnią kartę talii zagrożeń i rozpatrz ją. Aby zaatakować stację innego gracza, musisz zmierzyć się z jego armią. Jeśli na tej stacji znajduje się bohater atakowanego gracza, może on zdecydować, w jaki sposób będzie się bronić przed Twoim atakiem, swoją armią lub bohaterem. Zasady walki opisane są szczegółowo w sekcji WALKA na str. 10.

Wyjątek: neutralne stacje Polis zawsze bronią się z siłą równą 7. Podczas takiego ataku nie rozpatruje się karty z talii zagrożeń.

Jeżeli atak się powiedzie, możesz natychmiast przejąć tę stację (patrz PRZEJMOWANIE I UTRATA STACJI na str. 9). Jeżeli się na to nie zdecydujesz, ta stacja pozostanie neutralna.

ATAKOWANIE BOHATERA

Możesz zaatakować bohatera innego gracza, jeżeli ten znajduje się na tej samej stacji co Twój bohater. Bohatera nie można zaatakować, jeżeli znajduje się on na stacji Hanzy lub stacji należącej do jego frakcji. Walka z bohaterem i jej konsekwencje opisane są szczegółowo w sekcji WALKA na str. 10.

Kiedy przesuniesz swojego bohatera i wykonasz jedną z opisanych powyżej akcji, swoją turę wykonuje kolejny gracz. Gdy wszyscy gracze wykonają akcje swoimi bohaterami, należy przejść do końcowej fazy rundy.

5. KONIEC RUNDY

Na początku należy sprawdzić, czy żaden z graczy nie zwyciężył, biorąc pod uwagę następujące warunki zwycięstwa:

- * Gracz zdobył 10 punktów zwycięstwa
- * Gracz przejął wszystkie 4 stacje Polis

Jeżeli na koniec rundy któryś z graczy spełnił przynajmniej jeden z powyższych warunków, gra się kończy, a on zostaje zwycięzcą. Jeżeli kilku graczy osiągnęło warunki zwycięstwa, grę wygrywa gracz znajdujący się (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) najbliżej pierwszego gracza.

Jeśli nikt nie spełnił warunków zwycięstwa, należy przygotować się do kolejnej rundy. Znacznik pierwszego gracza przechodzi do kolejnego gracza, który jako pierwszy rozegra wszystkie fazy następnej rundy. Należy przesunąć znacznik rundy na kolejną pozycję toru Rundy, a następnie sprawdzić, czy zostały spełnione warunki przejścia do drugiego etapu gry (zobacz sekcja ETAPY GRY na str. 9). Rozpoczyna się kolejna runda.

POZOSTAŁE ZASADY

KARTY I TALIE

W trakcie rozgrywki gracze będą czasem zmuszeni do odrzucenia kart takich jak pokonane zagrożenia, niepotrzebne misje i sprzęt, nieprzyjęte lub anulowane prawa. Odrzucone karty prawa zawsze trafiają na spód talii prawa, a pozostałe na odpowiednie stosy kart odrzuconych. Należy utrzymywać osobne stosy dla odpowiednich rodzajów kart. Kiedy ktoś z talii ulegnie wyczerpaniu, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię. Jeżeli w talii i stosie jej kart odrzuconych nie znajdują się żadne karty, gracze nie mogą już pobierać nowych kart tego typu.

Pamiętaj, specjalne zdolności kart zmieniające zasady rozgrywki, mają pierwszeństwo przed zasadami z instrukcji.

ETAPY GRY

Podczas gry frakcje graczy będą stawały się coraz potężniejsze, ale także zagrożenia, z którymi będą się mierzyć, stana się bardziej niebezpieczne. W pierwszym etapie rozgrywki gracze używają pierwszej talii zagrożeń, a każdy bohater może używać do dwóch kart sprzętu.

Drugi etap rozpoczyna się w momencie, gdy któryś z graczy na końcu rundy zgromadzi przynajmniej 6 punktów zwycięstwa. Należy wtedy odłożyć do pudełka pierwszą talię zagrożeń i zastąpić ją drugą. Od teraz wszystkie zagrożenia będą pochodzić z tej talii. Wyjątek może stanowić zagrożenie, które gracz otrzymał w poprzedniej rundzie podczas przeszukiwania terenu. Kiedy rozpoczyna się drugi etap rozgrywki każdy z graczy, począwszy od pierwszego gracza, losuje 2 karty z talii sprzętu, wybiera jedną i przydziela swojemu bohaterowi, a drugą odrzuca. W drugim etapie gry każdy bohater może posiadać do 3 kart sprzętu.

Ważne: jeżeli w jakimkolwiek momencie gry każdy z graczy będzie posiadał mniej niż 6 punktów zwycięstwa (to możliwe na przykład w przypadku utraty stacji) gra powraca do pierwszego etapu. W takiej sytuacji należy zastąpić talię zagrożeń drugiego etapu talią pierwszego etapu, a każdy z graczy musi odrzucić nadmiarową kartę sprzętu używaną przez jego bohatera.

PRZEJMOWANIE I UTRATA STACJI

Aby przejąć stację musisz najpierw skutecznie ją zaatakować swoją armią lub bohaterem. Następnie musisz opłacić koszt przejęcia stacji i umieścić na niej żeton swojej frakcji. Przejęcie neutralnej stacji kosztuje 1 żeton grzybów i 1 żeton świń, a przejęcie stacji od innego gracza kosztuje 1 żeton grzybów. Jeśli stacja wytwarza określony rodzaj surowców, umieść na niej swój żeton z odpowiednim symbolem. Na stacjach Polis należy umieścić żeton z symbolem frakcji.

Jeśli przeprowadziłeś udany atak na stację innego gracza, lecz nie zdecydowałeś się jej przejąć, nie płacisz kosztu przejęcia, a stacja staje się neutralną. Przejęcie jej w przyszłości będzie kosztować 1 żeton grzybów i 1 żeton świń.

Przejęte stacje nie tylko wytwarzają surowce, ale również dają punkty zwycięstwa. Kiedy przejmiesz stację, przesun swój żeton na torze Zwycięstwa o jedną pozycję w górę.

Jeśli wszystkie 4 stacje Polis znajdują się pod Twoją kontrolą, i utrzymasz je do końca rundy, wygrywasz grę.

Jeżeli stracisz stację wskutek zdolności karty, ataku przeciwnika lub zagrożenia, musisz usunąć z niej swój żeton. Przesun także swój żeton na torze Zwycięstwa o jedną pozycję w dół. Nie możesz posiadać mniej niż 3 stacje. Jeśli po utracie stacji pozostały Ci tylko 2, powinieneś natychmiast za darmo przejąć jakąkolwiek neutralną stację znajdującą się w strefie Twojej frakcji. Jeżeli nie pozostały już takie stacje, możesz przejąć dowolną neutralną stację w strefie dowolnego gracza, za wyjątkiem stacji Polis.

Ważne: bohater posiadający kartę sprzętu DREZYNA nie może przejmować innych stacji, ponieważ każda, na której się znajduje, traktowana jest jako należąca do jego frakcji. Oznacza to również, że nie może on zostać zaatakowany przez siły innej frakcji, zgodnie z zasadą atakowania bohatera na str. 7 i 8.

MISJE

Kiedy podejmujesz się misji na stacji Hanzy, pobierz dwie karty z talii, wybierz jedną z nich, a drugą odrzuć. Następnie połóż wybraną przez siebie kartę przed sobą, nie pokazując jej treści pozostałym graczom. Możesz posiadać nieograniczoną liczbę misji, włączając w to misje, które ukończyłeś i te jeszcze niewykonane. Możesz podglądać treść karty misji w dowolnym momencie.

Kiedy wypełnisz cel zawarty na karcie misji, odwróć kartę i pokaż ją innym graczom. Przesun swój żeton na torze Zwycięstwa o jedną pozycję w górę. Nie ma możliwości, aby skasować wykonaną już misję, co oznacza, że nigdy nie utracisz zdobytego w ten sposób punktu zwycięstwa.

Poza celem do wykonania, każda misja daje specjalną zdolność, która może być użyta na dwa sposoby. Jeśli nie wykonałeś jeszcze misji, możesz ją odrzucić, aby aktywować jej zdolność. Jeżeli misja została wykonana i karta leży odkryta, możesz zapłacić 1 żeton nabojów, aby aktywować jej zdolność. Każda ukończona misja może być aktywowana w ten sposób raz na rundę, a efekt zdolności trwa do końca tej rundy.

Nie możesz wykonać misji posiadającej ten sam cel jak misja, którą już wykonałeś. Możesz jednak odrzucić taką misję, aby aktywować jednorazowo jej zdolność. Pamiętaj, że podczas rundy możesz otrzymać tylko 1 kartę misji.



SPRZĘT

Podczas pierwszego etapu gry Twój bohater może posiadać do dwóch kart sprzętu, a podczas drugiego etapu do trzech. Jeżeli zakupiłeś lub w jakikolwiek inny sposób otrzymałeś kartę sprzętu, która przekracza aktualny limit, musisz natychmiast odrzucić dowolną z nich.

WALKA

Walka zawsze polega na porównaniu siły walczących stron. Strona posiadająca większą siłę wygrywa walkę. Jednak w zależności od tego, jaki rodzaj sił bierze udział w walce, ich siła liczona jest w różny sposób:

- * **Armia przeciw zagrożeniu** — porównaj aktualną siłę armii z siłą zagrożenia określoną na karcie
- * **Bohater przeciw zagrożeniu** — porównaj aktualną siłę bohatera, uwzględniając karty sprzętu z siłą zagrożenia określoną na karcie
- * **Armia przeciw armii** — porównaj aktualną siłę obu armii, uwzględniając modyfikator wynikający z kart walki
- * **Bohater przeciw bohaterowi** — porównaj aktualną siłę obu bohaterów, uwzględniając ich karty sprzętu i modyfikator wynikający z kart walki
- * **Armia przeciw bohaterowi** — porównaj aktualną siłę armii, uwzględniając modyfikator z karty walki z obecną siłą bohatera, uwzględniając jego karty sprzętu oraz modyfikator z karty walki

Innymi słowy:

- * Armia zawsze walczy ze swoją aktualną siłą
- * Bohater zawsze walczy ze swoją aktualną siłą oraz uwzględnia posiadane karty sprzętu
- * Zagrożenie zawsze walczy z siłą podaną na swojej karcie
- * Jeśli walka toczy się między dwoma graczami, obaj gracze używają kart walki
- * Pamiętaj: w dowolnym momencie możesz użyć zdolności zapisanej na karcie misji aby zmodyfikować siłę jednej z walczących stron.

Jeżeli na koniec walki obie strony posiadają taką samą siłę, walka kończy się remisem. W takim przypadku żadna ze stron nie traci i nie zyskuje niczego. We wszystkich innych przypadkach konsekwencje wygranej lub przegranej walki zależą od okoliczności, w jakich została przeprowadzona.

Jeżeli Twoja armia atakuje stację neutralną i pokona zagrożenie, otrzymujesz nagrodę określoną na karcie zagrożenia i prawo do zajęcia tej stacji. Jeśli przegrasz walkę, siła Twojej armii zostaje zredukowana o 1 (ale nigdy nie może być mniejsza niż 1).

Jeżeli Twój bohater atakuje stację neutralną i pokona zagrożenie, otrzymujesz nagrodę określoną na karcie zagrożenia i prawo do zajęcia tej stacji. Jeśli przegrasz walkę, Twój bohater zostaje ranny i przesuwa się na dowolną ze stacji bazowych swojej frakcji. Musi tam spędzić swoją najbliższą fazę akcji.

Jeżeli używasz armii do zaatakowania stacji będącej w posiadaniu innego gracza i pokonasz jego armię, traci on tę stację, a Ty zyskujesz prawo do jej przejęcia. Jeśli odmówisz przejęcia stacji, pozostanie ona neutralna. Jeśli przegrasz walkę siła Twojej armii zostanie zredukowana o 1 (ale nigdy nie może być mniejsza niż 1).

Jeżeli do zaatakowania stacji innego gracza używasz swojego bohatera i pokonasz jego armię, gracz ten traci stację, a Ty otrzymujesz prawo do jej zajęcia. Jeśli odmówisz, stacja pozostanie neutralna. Jeśli przegrasz walkę, Twój bohater zostaje ranny i przesuwa się do jednej ze stacji bazowych swojej frakcji, gdzie musi spędzić swoją najbliższą fazę akcji. Dodatkowo przeciwnik, który Cię pokonał, odrzuca jedną wybraną przez siebie kartę sprzętu Twojego bohatera.

Ważne: gdy atakujesz stację innego gracza w momencie, kiedy na tej stacji znajduje się jego bohater, gracz ten może zdecydować, że broni jej bohaterem, a nie armią. Nie ma to wpływu na konsekwencje walki – jego przegrana zawsze powoduje utratę stacji.

Jeżeli bohater walczy z bohaterem, wtedy zwycięzca może odebrać przegranemu jedną kartę sprzętu, którą sam wybiera. Pokonany bohater zostaje ranny i przesuwa się do jednej ze stacji bazowych swojej frakcji, gdzie musi spędzić swoją najbliższą fazę akcji.

Jeżeli używasz swojej armii aby zaatakować bohatera innego gracza i go pokonasz, możesz odrzucić dowolną z jego kart sprzętu. Dodatkowo pokonany bohater zostaje ranny i przesuwa się do jednej ze stacji bazowych swojej frakcji gdzie musi spędzić swoją najbliższą fazę akcji. Jeśli przegrasz, siła Twojej armii zostaje zredukowana o 1 (do minimum 1).

Pamiętaj: bohaterów nie można atakować na stacjach należących do ich frakcji oraz na stacjach Hanzy.

Jeżeli bronisz swojej stacji przeciwko zagrożeniu swoją armią lub bohaterem (na przykład w fazie zagrożen) i wygrasz walkę, otrzymujesz nagrodę określoną na karcie zagrożenia. Jeżeli przegrasz walkę, tracisz bronioną stację.

TALIA WALKI

Talia walki jest używana podczas walki między dwoma graczami. Każda ze stron otrzymuje modyfikator siły określony na wybranej karcie walki. Odbywa się to w następujący sposób:

Atakujący dokładnie tasuje wszystkie 7 kart talii walki i bez podglądania kart rozdaje po jednej sobie oraz przeciwnikowi do momentu, aż każdy z walczących posiada 3 karty. Ostatnia jest odkładana na bok zakryta, a jej treść pozostaje nieznaną dla obojgu graczy. Każdy z graczy przegląda następnie swoje karty i wybiera jedną, układając zakrytą przed sobą. Następnie obaj gracze równocześnie odkrywają swoje karty i dodają określone modyfikatory do swojej siły.

W talii walki znajdują się 3 typy kart: atak, obrona i karta neutralna. Niektóre karty obrony posiadają wyższą premię przeciwko kartom ataku i odwrotnie. Pamiętaj o tym przy wyborze karty walki.

Przykład: bohater Czwartej Rzeszy atakuje stację należącą do Konfederacji Arbackiej. Armia Konfederacji posiada siłę równą 6, a bohater Rzeszy, uwzględniając posiadany przez niego sprzęt, posiada siłę równą 5. Konfederacja wybiera kartę walki Zasadzka, podczas gdy Czwarta Rzesza wybrała kartę Kontratak. W ten sposób armia otrzymuje +1 do siły, a bohater +2. Teraz ich siły są porównywane, a walka kończy się remisem.

5 + 2 = 7
WYGRYWA
REMIS
 - + 1 = 7

Jeżeli bohater zamiast karty obrony wybrałby kartę ataku, Konfederacja otrzymałaby +3 do swojej siły i wygrałaby walkę.

5 + 2 = 7
PRZEGRYWA
WYGRYWA
 - + 3 = 9

Jeżeli Konfederacja wybrałaby kartę Unik, otrzymałaby +0 do siły i poniosłaby porażkę.

5 + 2 = 7
WYGRYWA
PRZEGRYWA
 - + 0 = 6

METRO 2033

Autorzy:
Sergey Golubkin i Pavel Ovchinnikov

Producent:
Ivan Popov

Grafika
Sergey Dulin, uildrim

Edycja polska:
Ogry Games

Wyprodukowano w Polsce

OGRY
GAMES

HOBBY
WORLD

(c) 2012. Hobby World, Metro 2033 i logo Metro 2033 oraz TM Dmitry Glukhovsky są znakami zastrzeżonymi i zostały użyte zgodnie z licencją przez (c) 2015 Ogry Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez zgody (c) 2015 Ogry Games

