

WORLD OF TANKS

BATTLEGROUNDS

WSTĘP

World of Tanks Battlegrounds to gra planszowa dla miłośników taktycznych starć na polu bitwy, inspirowana jedną z najpopularniejszych gier on-line World of Tanks. Daje ona wiele okazji do planowania strategii, ćwiczenia pamięci i gwarantuje mnóstwo emocji podczas rozgrywki. Gra oferuje 4 zróżnicowane warianty gry dla 1-4 osób:

- wariant bitwa (dla 2-4 osób),
- wariant drużynowy (dla 4 osób 2+2),
- wariant familijny (dla 2-4 osób),
- wariant solo (dla 1 osoby).

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie określonej liczby punktów zwycięstwa (różnej w zależności od wybranego wariantu gry). Punkty zdobywa się za:

- zbieranie par żetonów lokacji (2 punkty zwycięstwa),
- zniszczenie czołgu przeciwnika (3, 2 lub 1 punkt zwycięstwa).

ZAWARTOŚĆ



64 żetony lokacji (w tym 16 żetonów specjalnych z ikonką usprawnienia w lewym rogu i ikonką akcji w prawym rogu)
(wszystkie żetony znajdują się pod wkładką w pudełku)



12 żetonów czołgów z punktami
w 4 kolorach

4 żetony czołgów
w 4 kolorach

drewniane pionki czołgów
w 4 kolorach



plansza do gry



12 kart czołgów



16 dwustronnych
żetonów niewypałów

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniżej przedstawiamy opis przygotowania gry, dla podstawowego wariantu BITWA. Opis pozostałych wariantów gry znajduje się na stronach 5-7.

WARIANT BITWA

Rozłóżcie planszę na środku stołu. 16 żetonów specjalnych (z ikonką usprawnienia w lewym rogu i ikonką akcji w prawym rogu) potasujcie i umieśćcie awersami do góry na środku planszy w białym kwadracie 4x4 (1). Pozostałe 48 żetony lokacji (bez ikonki w lewym lub prawym rogu) potasujcie i umieśćcie obrócone awersami do góry na planszy na pozostałych wolnych polach (2).

WAŻNE: Te same żetony lokacji nie mogą leżeć koło siebie. Jeśli tak się zdarzy, zamieńcie je miejscami z innymi żetonami.

Talię kart czołgów przetasujcie i rozdajcie każdemu z graczy po 2 karty (niezależnie od liczby graczy zawsze na jeden pionek gracza przypadają 2 karty czołgu. W grze dla 2 osób każdy z graczy otrzymuje 4 karty). Ramka na stronie 3 zawiera propozycję przydziału czołgów DRAFT dla zaawansowanych graczy. Gracze układają przed sobą jedną kartę czołgu w poziomie (aktywną kartę czołgu, którym będą grać (3)), oraz drugą obróconą pionowo (nieaktywną kartę czołgu, którym będą mogli grać później w trakcie rozgrywki (4)). Gracze mogą jeździć tylko 1 aktywnym czołgiem (a w rozgrywce 2-osobowej gracz ma 2 aktywne czołgi i w swojej kolejce może wybierać, którym będzie się poruszać, ale nadal w swojej kolejce porusza się tylko jednym z nich). Pozostałe karty potasujcie i ułóżcie w zakryty stos obok planszy (5).

W wariantcie 3-4 - osobowym każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje w tym kolorze: 1 drewniany pionek i 3 żetony czołgów z punktami, które układa w swoim obszarze gry (6) w stos sposób przedstawiony na rysunku A, 1 żeton czołgu, który układa na aktywnej karcie czołgu (7). Każdy z graczy wstawia na planszę drewniany pionek na jednym z 3 pól swojej bazy (8). Żetony niewypałów połóżcie obok planszy (9).

W wariantcie 2-osobowym każdy z graczy wybiera 2 kolory pionków i otrzymuje w tych kolorach po 3 żetony czołgów z punktami (6) i po jednym żetonie czołgu i układa je tak, jak w przygotowaniu dla 3-4 graczy. Następnie każdy z graczy wstawia na planszę swoje 2 drewniane pionki na jednym z 3 pól w dwóch różnych bazach. Możecie rozpocząć grę.

rysunek A
Przygotowanie stosu żetonów czołgów z punktami.



BAZY
W każdym narożniku planszy znajduje się Baza złożona z 3 narożnych pól planszy. Każdy z graczy rozpoczyna grę z pionkiem ustawionym na dowolnym polu własnej bazy. Patrząc na poniższy przykład, gracz może rozpocząć grę, stawiając swój pionek na polu A1 lub A2 lub B1.



Przykład przygotowania gry dla 2 lub 4 graczy.

ZASADY GRY

• WARIANT BITWA:

2-4 osoby

Cel gry: Zdobyć przez gracza określoną liczbę punktów:

2 osoby - 16 punktów, 3 osoby - 14 punktów, 4 osoby - 12 punktów.

ROZGRYWKA:

W swoim ruchu gracz wykonuje 1 z 2 dostępnych akcji głównych oraz opcjonalnie akcje dodatkowe:

1. ruch i strzał,
2. zmiana czołgu.

Akcje dodatkowe:

Gracz może wykonać akcje jednorazowe z żetonów lokacji, jeśli takie posiada (nie liczą się jako akcja główna).

1. RUCH (obowiązkowo):

W swojej kolejce gracz zawsze najpierw wykonuje ruch, później strzał (powyższą zasadę może zmienić zdobyte usprawnienie ZMIANA KOLEJNOŚCI STRZAŁU I RUCHU z żetonu lokacji opisane na stronie 5).

Każdy czołg rusza się zgodnie ze swoimi parametrami określonymi na karcie czołgu na ustaloną odległość i w ustalonym kierunku (o ile pozwala na to dostępne miejsce na planszy). Nie można skracać ruchu, wykonać ruchu poza planszę, ani zatrzymać się na polu zajęтым przez inny czołg. Jeśli obszar na planszy na to pozwala, ruch musi być zawsze wykonany, nawet jeśli dla gracza byłby niekorzystny.

WARIANT ROZDANIA KART DRAFT:

Potasujcie talię kart czołgów, a następnie utóście obok planszy awerssem do góry: przy grze dla 2 osób - 4 karty czołgów, przy grze dla 3 osób - 6 kart czołgów, przy grze dla 4 osób - 8 kart czołgów; pozostałe karty zostają nieodkryte i odkładamy je obok planszy. Przykład dla 4 graczy: Wybór odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara: gracz rozpoczynający (1) wybiera jako pierwszy jedną kartę czołgu, następnie wybiera drugi gracz (2), trzeci gracz (3) i czwarty wybiera od razu swoją pierwszą i drugą kartę czołgu (4), a wybór jest kontynuowany w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara przez pozostałych graczy, aż do gracza pierwszego (1), który rozpoczynał wybieranie. Wszyscy gracze powinni mieć po 2 karty czołgów.

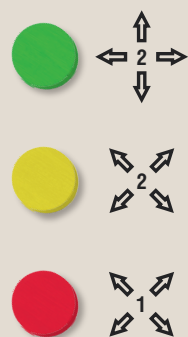


PRZYKŁAD:

Gracz z **zielonym pionkiem** może poruszać się o 2 pola w pionie i poziomie. Ponieważ ogranicza go plansza, w swojej kolejce może ruszyć się na pole A4 lub C2. Nie można skracać ruchu, więc nie może przemieścić się na pole A1. Na polu C2 leży niewypał, jeśli przemieści swój czołg na to pole, zostanie zniszczony i będzie musiał zdjąć pionek z planszy, a kartę czołgu, którą aktualnie grał, obrócić do pionu (wraz z usprawnieniami, jeśli jakieś na niej były). Inną swoją kartę czołgu obrócić do poziomu i przenieść na nią żeton czołgu - od następnej kolejki będzie to jego aktywna karta czołgu. Żeton niewypału odłożyć do puli żetonów obok planszy. Gdy znów będzie jego kolej wstawia pionek na planszę i nie wykonuje ruchu ani akcji, pauszając jedną kolejkę. Czołg w tym czasie zostanie naprawiony i będzie mógł dalej nim grać, gdy znów będzie jego kolej. **Ważne: Gdyby niewypał leżał na polu B2, a gracz wykonałby ruch na pole C2 i przejechał przez niewypał, to również zostałby zniszczony. Gdy czołg zostanie zniszczony w taki sposób, gracz nie oddaje nikomu żetonu czołgu z punktami.**

Gracz z **żółtym pionkiem** może poruszać się o 2 pola po skosie, ponieważ ogranicza go plansza, może (i musi) wykonać ruch tylko w jednym kierunku na pole C5. Wykonując taki ruch, przejedzie przez pole, na którym stoi czołg gracza z niebieskim pionkiem, jego czołg w tym ruchu zostanie zniszczony i będzie musiał zrobić to samo, co w powyższym opisie dla zielonego pionka, w sytuacji gdy zniszczył go niewypał. **Ważne: Gdy czołg zostanie zniszczony w taki sposób, gracz oddaje żeton czołgu z punktami z wierzchu stosu żetonów graczowi, przez którego czołg przejechał.**

Gracz z **czerwonym pionkiem** może poruszać się o 1 pole po skosie, ale nie może przemieścić się na pole B6, ponieważ stoi tam pionek niebieski (można podczas ruchu przejeżdżać przez czołg innego gracza - jak opisany czołg żółty - ale nie można kończyć na nim ruchu).



KIERUNEK:

Gracz z **niebieskim pionkiem** ma na karcie czołgu usprawnienie KIERUNEK z żetonu specjalnego (i wolne miejsce na jeszcze jedno usprawnienie, które będzie mógł dołożyć, gdy je zdobędzie). Dzięki niemu podczas ruchu może wykonywać skręt (ale w takich kierunkach jak pokazane na karcie, czyli nie może poruszać się po skosach).



STRZAŁ (opcjonalnie):

Każdy czołg **może** oddać 1 strzał na rundę (gracz nie musi oddawać strzału, jeśli nie chce).

Gracz może oddać strzał:

- a) w żeton lokacji bez usprawnienia, gracz zabiera taki żeton w swój obszar gry,
- b) w żeton lokacji z usprawnieniem lub akcją (żetony w kwadracie 4x4), gracz zabiera taki żeton w swój obszar gry,
- c) w puste pole - gracz **może** na takim polu położyć żeton niewypału.

- d) w pole z niewypałem - gracz może taki żeton zdjąć z planszy i położyć w puli niewypałów,
 e) w czołg innego gracza - gracz zabiera żeton czołgu z punktami o najwyższej wartości w kolorze czołgu, jaki został zniszczony. Jeśli gracz, którego czołg został zniszczony, nie ma już żetonów czołgów z punktami, to gracz, który zniszczył czołg nie otrzymuje punktów. Gracz, którego czołg został zniszczony nie odpada z gry, wraca do rozgrywki w swojej następnej kolejce, zgodnie z zasadami opisanymi w przykładzie na stronie 3,
 f) w pole, na którym leży żeton lokacji i stoi czołg innego gracza i może zdecydować przed oddaniem strzału, że nie strzela w czołg tylko w żeton lokacji. Gracz zabiera taki żeton w swój obszar gry. Czołg innego gracza pozostaje na tym samym polu.

PRZYKŁAD:

Jeśli w takim ustawieniu po wykonaniu ruchu byłaby teraz kolejność strzału, to w WARIANCIE BITWA i WARIANCIE DRUŻYNOWYM (gracze mogą - ale nie muszą - oddać 1 strzał):

1) gracz z żółtym pionkiem mógłby (ale nie musi) strzelić w jedno z 4 pól wskazanych przez żółte strzałki. Jeśli strzeliłby w pole oznaczone literą:

a) zebrałby jeden zwykły żeton lokacji, ale ma już taki żeton w swoim obszarze gry (e), a w zasięgu ma żeton do pary z tym samym obrazkiem, ale jest to żeton specjalny (d), więc bardziej opłaca się zebrać ten żeton

b) zniszczyłby czołg gracza zielonego, a gracz zielony musiałby zdjąć swój pionek z planszy i oddać graczowi żółtemu swój żeton czołgu z punktami o wartości 2 (bo nie ma już żetonu wartego 3 punkty) z wierzchu stosu (h),

WAŻNE: gracz przed oddaniem strzału w pole, na którym stoi czołg innego gracza, może zdecydować, czy chce, by strzał trafił w czołg czy w żeton lokacji leżący pod czołgiem, jeśli na tym polu znajduje się taki żeton,

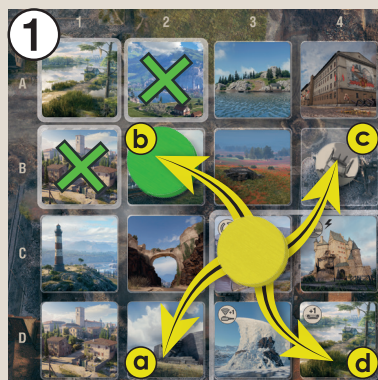
c) położyłby na nim żeton niewypału (bo było puste)

d) zebrałby jeden specjalny żeton lokacji z jednorazowym usprawieniem i stworzył parę z żetonem, który już miał (e). Tworząc taką parę, mógłby odłożyć parę na kartę aktywnego czołgu i od tej pory używać jako usprawienie czołgu (opis akcji i usprawnień z żetonów specjalnych na stronie 5).

2) gracz z zielonym pionkiem mógłby (ale nie musi) strzelić w jedno z 2 pól (ponieważ pozostałe 2 są poza planszą) wskazanych przez zielone strzałki. Jeśli strzeliłby w pole oznaczone literą:

f) zebrałby jeden zwykły żeton lokacji,

g) położyłby na nim żeton niewypału (bo było puste).



Zniszczenie czołgu:

- Jeśli czołg gracza został zniszczony, musi zdjąć pionek z planszy, a kartę czołgu, którą aktualnie grał, obrócić do pionu (wraz z usprawieniami, jeśli jakieś na niej były). Inną swoją kartę czołgu obrócić do poziomu i przenieść na nią żeton czołgu - od następnej kolejki będzie to jego aktywna karta czołgu. Gdy znów będzie jego kolej wstawia pionek na jedno z 3 pól swojej bazy i może rozpocząć ruch nowym czołgiem. Jeśli chciałby dalej grać czołgiem, który został zniszczony w poprzedniej kolejce, wówczas po wstawieniu pionka na planszę nie wykonuje ruchu ani akcji, pauzując jedną kolejkę. Czołg w tym czasie zostanie naprawiony i będzie mógł dalej nim grać, gdy znów będzie jego kolej. Może być też wprowadzony do gry później jako akcja główna ZMIANA CZOŁGU.

- Jeśli czołg gracza został zniszczony z powodu wjechania na niewypał lub na własny czołg (np. w wariacie solo) lub na czołg z własnej drużyny (wariant drużynowy), to gracz nie traci punktów (nie oddaje nikomu żetonu czołgu z punktami).

- Jeśli czołg został zniszczony od strzału innego gracza lub w wyniku przejechania przez czołg innego gracza, to grający zniszczonym czołgiem oddaje swój żeton czołgu z punktami, leżący na wierzchu stosu (zgodnie ze schematem układania stosu z rysunku A na stronie 2) graczowi, przez którego czołg został zniszczony lub którego czołg przejechał. Jeżeli nie ma już żadnych żetonów czołgów z punktami, to nie traci punktów, a ten gracz, który strzelał, nie dostaje punktów za zniszczenie czołgu.

Ważne: Nigdy nie oddajemy swojego żetonu czołgu leżącego na karcie czołgu.

3. ZMIANA CZOŁGU

W swojej kolejce gracz może zmienić czołg na inny. Wybiera inną kartę czołgu dostępną w jego obszarze gry, obraca ją do poziomu (a poprzednią, razem z usprawieniami, jeśli jakieś na niej były, obraca do pionu) i przenosi na nią żeton czołgu. Nowy czołg rozpoczyna grę w tym samym miejscu na planszy, w którym stał poprzedni. Po zmianie gracz nie wykonuje już akcji ruchu i strzału.

ŻETONY SPECJALNE – AKCJE I USPRAWNIENIA

Są trzy rodzaje żetonów specjalnych. Żeton specjalne z dodatkową **jednorazową akcją** (ikonka w prawym rogu z błyskawicą obok), z **usprawieniem czołgu na stałe** (ikonka w lewym rogu bez błyskawicy obok) i z **usprawieniem jednorazowym** (ikonka w lewym rogu z błyskawicą obok).

Gracz zdobywa je po zebraniu pary żetonów lokacji, gdzie przynajmniej jeden z nich ma w rogu ikonkę i może je wykorzystać w dowolnym momencie gry. Po wykorzystaniu akcji jednorazowej i usprawienia jednorazowego, gracz odkłada parę w swoim obszarze gry, tak by żeton z ikonką był pod żetonem bez ikonki, wówczas wiadomo, że nie ma dostępnych żadnych akcji do wykorzystania.

AKCJE JEDNORAZOWE:

- Dodatkowa kolejka (sq 4 takie żetony w grze) - gracz może wykonać jeszcze jeden ruch (jedną z 2 akcji: ruch i strzał lub zamianę czołgu) w swojej kolejce.
- Dodatkowy czołg (sq 2 takie żetony w grze) - gracz dobiera z wierzchu stosu 2 karty czołgów i wybiera z nich jedną, a drugą odkłada do pudełka.

USPRAWNIENIA (stałe):

Podczas gry można ulepszyć czołg, kładąc stałe usprawienie na karcie czołgu. Na każdej karcie jest miejsce na 2 pary żetonów usprawnień (patrz: rysunek na stronie 3 w opisie usprawnienia KIERUNEK). Każdy czołg może mieć maksymalnie 2 usprawnienia.

WAŻNE: Gracz w swoim ruchu nadal może stosować standardowe ustawienia czołgu, ignorując w swoim ruchu usprawnienie.

- Kierunek (sq 2 takie żetony w grze) - gracz może dowolnie skręcać podczas wykonywania swojego ruchu, ale nie zmienia się zasięg jego ruchu. Niedopuszczalne jest wykonanie ruchu w taki sposób, by zakończyć go na polu, z którego się zaczynało. Czołgi o zasięgu ruchu 1 nie mogą skręcać. Jeśli mają jednocześnie usprawnienie dalszy ruch, to mogą skręcać, gdy wykonują ruch o zasięgu minimum 2.
- Dalszy strzał (sq 2 takie żetony w grze) - gracz otrzymuje możliwość dalszego strzału +1.
Przykład: Jeśli czołg strzelał na odległość 2, od teraz może strzelać na odległość 2 lub 3. Jeśli gracz zdobyłby 2 takie usprawnienia, mógłby strzelać na 2 lub 3 lub 4.
- Dalszy ruch (sq 2 takie żetony w grze) - gracz otrzymuje możliwość dalszego ruchu +1.
Przykład: Jeśli czołg miał zasięg ruchu 1, od teraz może poruszać się na odległość 1 lub 2. Jeśli gracz zdobyłby 2 takie usprawnienia, mógłby ruszać się na 1 lub 2 lub 3.
- Zmiana kolejności strzału i ruchu (sq 2 takie żetony w grze) - w swoim ruchu gracz może najpierw strzelić, a później się ruszyć.

USPRAWNIENIE (jedorazowe):

Podczas gry można ulepszyć czołg, kładąc jednorazowe usprawienie na karcie czołgu (na każdej karcie jest miejsce na 2 żetony usprawnień). Każdy czołg może mieć maksymalnie 2 usprawnienia. Po wykorzystaniu go, jest zdejmowane z karty czołgu i odkładane do obszaru gry tak, by żeton z ikonką był pod żetonem bez ikonki, wówczas wiadomo, że nie ma dostępnych żadnych akcji do wykorzystania.

- Pancierz (sq 2 takie żetony w grze). Pancierz chroni czołg gracza przed zniszczeniem, gdy inny gracz strzela 1 raz w jego czołg oraz gdy przejedzie przez niewypał lub czołg innego gracza. Czołg gracza nie zostaje zniszczony, a jednorazowe usprawnienie jest zdejmowane z karty czołgu. Gracz, który strzelał, nie otrzymuje żadnych punktów, bo nie niszczy czołgu.

WAŻNE: Usprawnienia raz przypisane do karty czołgu nie mogą już być z niej zdjęte. Jeśli czołg zostanie zniszczony lub nie jest aktywnym czołgiem gracza – usprawnienie nie może być wykorzystywane, dopóki karta czołgu nie będzie znowu aktywna. Usprawnienie jednorazowe (pancerz) musi być zdjęte z karty po wykorzystaniu.

Na koniec swojej kolejki gracz sprawdza, czy zdobył określoną liczbę punktów potrzebną do zwycięstwa. Jeśli tak, gra natychmiast kończy się jego zwycięstwem. Jeśli nie, kolejkę kontynuuje kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC GRY:

Gra kończy się natychmiast, gdy pierwszy gracz zdobędzie: w grze dla 2 osób - 16 punktów, w grze dla 3 osób - 14 punktów, w grze dla 4 osób - 12 punktów.

• WARIANT DRUŻYNOWY:

4 osoby (2+2)

Cel gry: Zdobyć przez drużynę 20 punktów zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE GRY:

Gracze dzielą się na dwie drużyny po dwóch graczy, siadając przy stole naprzemiennie. Rozgrywkę przygotujcie tak, jak w wariantcie BITWA (opis na str 2). Można rozpocząć grę.

ROZGRYWKA:

Rozgrzywka odbywa się wg zasad wariantu Bitwa (opis na stronach 2-5), z tą różnicą, że drużyny wspólnie zbierają żetony lokacji, a gracze sami decydują, które usprawnienia przydzielą poszczególnym czołgom w drużynie, i który z graczy wykorzysta zebrane przez drużynę akcje jednorazowe.

KONIEC GRY:

Gra kończy się natychmiast, gdy drużyna zdobędzie 20 punktów zwycięstwa.



• WARIANT FAMILIJNY:

2-4 osoby

Cel gry: Zdobyć przez gracza 10 punktów zwycięstwa (tak samo w każdym wariantcie 2, 3 i 4-osobowym).

PRZYGOTOWANIE GRY:

Potasujcie żetony lokacji, nie podglądając ich i rozłóżcie je na planszy. Odkrycie żetony znajdujące się na polach D4 i E5 (1). Następnie każdy z graczy ustawia drewniany pionek na jednym z 3 pól swojej bazy (2). Opis bazy i wstawiania pionków na planszę znajduje się na stronie 2. W tym wariantcie nie wykorzystujemy kart czołgów, żetonów i niewypałów. Możecie rozpocząć grę.

ROZGRYWKA:

W swojej kolejce gracz wykonuje ruch o 1-2 pola w dowolnym kierunku, a następnie strzela w 2 dowolne żetony stykające się bokiem lub rogiem po ukosie z jego pionkiem i odkrywa je. Następnie sprawdza, czy znalazł pary. Jeśli znalazł, zbiera je i układa w swoim obszarze gry. Za każdą znalezionej parę gracz otrzymuje dodatkową kolejkę. Jeśli nie udało się znaleźć pary, gracz pozostawia odkryte żetony dla następnego gracza.

Kolejny gracz wykonuje te same czynności co poprzedni gracz. Najpierw wykonuje ruch (można ruszać się dowolnie, wracać na to samo pole, z którego ruszyliśmy) i odkrywa 2 żetony. Na koniec swojego ruchu zakrywa żetony odkryte przez poprzedniego gracza (zakrywa te, które odkrył poprzedni gracz lub wcześniej strzał tego gracza w wyniku dodatkowej kolejki). W szczególnych okolicznościach podczas swojej kolejki gracz może znaleźć 2 pary, dzięki czemu będzie miał dodatkowe 2 kolejki.

WAŻNE: Żadne usprawnienia na żetonach nie działają w wariantcie familijnym.

KONIEC GRY:

Gra kończy się natychmiast, gdy pierwszy gracz zdobędzie 10 punktów zwycięstwa.



• WARIANT SOLO (1-osobowy):

W tym wariantcie grasz przeciwko artylerii.

Cel gry: Zdobyć przez gracza minimum 1 gwiazdki w rankingu.

PRZYGOTOWANIE GRY:

Rozłóż planszę na środku stołu i umieść na niej potasowane płytki wszystkich żetonów lokacji zwrócone awersami do góry (1). Te same żetony lokacji nie mogą leżeć koło siebie. Jeśli tak się zdarzy, zamień je miejscami z innymi żetonami. W tym wariantcie wszystkie żetony lokacji ułóż losowo, żetonów specjalnych nie układaj na środkowym kwadracie 4x4.

Wylosuj lub wybierz 2 karty czołgów (2) i połóż po stronie gracza. Dołóż 4 pionki i 4 żetony czołgów w kolorach pionków. 2 pionki ustaw na jednym z trzech pól w dwóch z czterech baz (nie mogą być ustawione w jednej bazie) (3).

Żetony czołgów połóż na kartach czołgów (4).

Podziel żetony niewypałów na 2 osobne zbiory po bokach planszy:

a) osobno kolor zielony (5) i osobno czerwony (6),
b) odwróć stronę z rysunkiem niewypału ku górze i przemieszaj je (nadal pozostają osobno po bokach planszy).

Położ pozostałe żetony czołgów (12 sztuk) w obszarze gry artylerii (7).

Możesz rozpocząć grę.

ROZGRYWKA:

W tym wariantcie gracz może korzystać z akcji i usprawnień na normalnych zasadach.

W swoim ruchu gracz kolejno:

- wybiera czołg, którym będzie się poruszał i porusza się zgodnie z kierunkiem i odległością na karcie czołgu (może wybrać czołg, którym poruszał się w poprzedniej kolejce),
 - strzela w 1 żeton zgodnie z kierunkiem i odległością strzału na karcie czołgu (w swojej turze strzela się tym samym czołgiem, którym wykonywało się ruch),
 - zabiera żeton i kładzie go w swoim obszarze gry,
 - sprawdza, czy udało się zebrać parę z akcją (można je wykorzystać w dowolnym momencie gry, działają jak w wariantcie podstawowym). Zebrana para jest wtedy, gdy w obszarze gry, gracz ma 2 żetony z tym samym obrazkiem.
- Następnie gracz wykonuje ruchy artylerii:



e) odkrywa po 1 żetonie niewypału ze stosu zielonego i 1 ze stosu czerwonego. Sprawdza, gdzie strzeliła artyleria (kombinacja liter i cyfr wskazuje adresy komórek, w które artyleria oddaje strzał, np. B4):

◦ jeśli trafia w żeton lokacji - odkłada go na obszar gry artylerii,

◦ jeśli trafia w nasz czołg - niszczy go całkowicie (jeśli mamy usprawienie PANCERZ na karcie czołgu to niszczy pancerz, a nasz czołg pozostaje w grze). Odkładamy kartę czołgu do pudełka i zdejmujemy pionek z planszy. Jeśli nasz czołg stoi na żetonie lokacji, to artyleria zawsze trafia w nasz czołg, a nie w żeton lokacji, na którym on stoi. Artyleria nie zdobywa punktów za zniszczenie naszego czołgu.

Jeśli mamy zebrane dodatkowe karty czołgów, to możemy w następnej kolejce wprowadzić je do gry wg standardowych zasad.

◦ jeśli trafia w puste miejsce umieszcza tam żeton czołgu z żetonów z obszaru gry artylerii (7), który utrudnia nam poruszanie się i może sprawić, że przejdziemy przez niego i zniszczymy swój czołg (jeśli mamy usprawienie PANCERZ, na karcie czołgu to tracimy pancerz, a nasz czołg, po takim ruchu pozostaje w grze). Należy pamiętać, że nie można kończyć ruchu na polu z żetonem czołgu artylerii.

Taki czołg jest wart dla artylerii 1 punkt zwycięstwa (tak długo, jak znajduje się na planszy). Artyleria ma do dyspozycji 12 żetonów czołgów. Gdy się skończą, nie umieszcza ich więcej na planszy.

◦ czołgi artylerii mogą być niszczone 1 strzałem przez czołg gracza. Po trafieniu od razu zdejmujemy je z planszy. Gracz za zniszczenie czołgu artylerii nie otrzymuje punktów (działają one jak niewypały w standardowej rozgrywce). Po usunięciu w ten sposób czołgu artylerii, nie ma ona już za niego 1 punktu (tylko czołgi znajdujące się na planszy są dla artylerii warte 1 punkt).

Odkryte żetony niewypałów pozostają odkryte aby nie mieszały się z zakrytymi.

Jeśli żetony niewypałów skończą się (wszystkie są odkryte, a gra nadal trwa), należy je zakryć i ponownie przemieszać, jak w fazie przygotowania gry.

KONIEC GRY:

Gra kończy się w momencie, kiedy artyleria zdobędzie 20 punktów zwycięstwa lub zniszczy wszystkie nasze czołgi. Wtedy liczymy punkty nasze i artylerii. Gracz zlicza swoje punkty. Dostaje 2 punkty zwycięstwa za każdą zdobytą parę żetonów lokacji. Sprawdza, jaką zdobył rangę:

16 punktów zwycięstwa - ranga ★

18 punktów zwycięstwa - ranga ★★

20 punktów zwycięstwa - ranga ★★★

22 punktów zwycięstwa - ranga ★★★★

24 punktów zwycięstwa - ranga ★★★★★

26 punktów zwycięstwa - ranga ★★★★★★

Artyleria zdobywa punkty odpowiednio za:

- 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton (zebrane przez artylerię pary nie liczą się dodatkowo),

- 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton czołgu wstawiony przez artylerię na planszę.

Gra planszowa autorstwa zespołu TM Toys na licencji Wargaming. Wszelkie prawa autorskie do gry są zastrzeżone przez TM Toys i Wargaming.

Podziękowania za udział w powstaniu gry:

Stawomir Wiechowski, Marcin Flejszer, Joanna Liwarska, Artur Cnotalski, Agata Fiszer.

Podziękowania dla testerów gry:

Stawomir Czuba, Karol Dembiński, Przemysław Dmytruszyński, Grzegorz Dunaj, Tomasz Kozieł, Darek Kuternowski, Paulina Monkielewicz, Karol Nadolny, Wojciech Rzadek, Tomasz Skoracki, Wojtek Łosiu Wiśniewski i licznych graczy testujących podczas X Laboratorium Gier w Puszczykowie.

Specjalne podziękowania należą się licznym graczom z klubu gier planszowych Pionkolandia, a w szczególności:

Rafał Grudniewski, Michał Redman, Anna Wiechowska, Adrian Wojtacki.



Zobacz więcej!



Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

©2021 Wargaming.net. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano dla TM Toys sp. z o.o.

ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin

Wyprodukowano na Ukrainie.



TURA GRACZA:

W swojej kolejce gracz wykonuje kolejno:

1. Ruch (obowiązkowo) i strzał (opcjonalnie).
2. Dodatkową akcję z żetonów specjalnych (opcjonalnie), jeśli jakieś posiada lub (zamiast punktów 1 i 2):
3. Zmienia czołg na inny

PUNKTACJA:

WARIANT BITWA:

2-4 osoby

Cel gry: Zdobycie przez gracza określonej liczby punktów:
2 osoby - 16 punktów, 3 osoby - 14 punktów, 4 osoby - 12 punktów.

WARIANT DRUŻYNOWY:

4 osoby (2+2)

Cel gry: Zdobycie przez drużynę 20 punktów zwycięstwa.

WARIANT FAMILIJNY:

2-4 osoby

Cel gry: Zdobycie przez gracza 10 punktów zwycięstwa (tak samo w każdym wariantcie 2, 3 i 4-osobowym).

WARIANT SOLO:

W tym wariantcie grasz przeciwko artylerii.

Cel gry: Zdobycie przez gracza minimum 1 gwiazdki w rankingu.

NAJWAŻNIEJSZE ZASADY

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZA CZOŁGI PRZECIWNIKÓW I PARY ŻETONÓW LOKACJI:

W wariantach BITWA i DRUŻYNOWYM grę rozpoczynamy ze stosem trzech żetonów czołgów z punktami ułożonymi od 1 na spodzie do 3 na wierzchu.

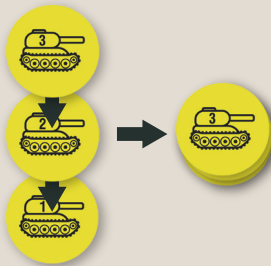
Podczas rozgrywki gdy inny gracz zniszczy nasz czołg, oddajemy mu swój żeton z naszego stosu. Gdy tracimy w ten sposób pierwszy czołg oddajemy żeton wart 3 punkty, drugi czołg - żeton wart 2 punkty, trzeci czołg - (ostatni) żeton wart 1 punkt. Jeśli ponownie nasz czołg zostanie zniszczony przez innego gracza, a my nie posiadamy już żetonów z punktami, gracz, który zniszczył nasz czołg, nie dostaje punktów.

Gdy stracimy wszystkie 3 żetony, a nasz czołg znów zostanie zniszczony, to nie odpadamy z gry. Zgodnie ze standardowymi zasadami w swojej kolejce wstawiamy pionek na planszę i zaczynając ruch z bazy, gramy dalej nowym czołgiem.

Jeśli nasz czołg zostanie zniszczony gdy wjedziemy na niewypał, lub przejedziemy przez pole, na którym stał czołg gracza z naszej drużyny nie tracimy żetonu z punktami.

Jeśli nasz czołg zostanie zniszczony, gdy przejedziemy przez czołg innego gracza (który nie jest z naszej drużyny), wtedy oddajemy temu graczowi żeton z wierzchu stosu (jeśli jeszcze taki posiadamy).

Punkty zdobywamy również za zbieranie par żetonów lokacji. Każda para jest warta 2 punkty zwycięstwa, także te z wykorzystaną akcją jednorazową czy usprawnieniem.



AKCJE JEDNORAZOWE:

- Dodatkowa kolejka (sq 4 takie żetony w grze) - gracz może wykonać jeszcze jeden ruch (jedną z 2 akcji: ruch i strzał lub zamianę czołgu) w swojej kolejce.
- Dodatkowy czołg (sq 2 takie żetony w grze) - gracz dobiera z wierzchu stosu 2 karty czołgów i wybiera z nich jedną, a drugą odkłada do pudełka.

USPRAWNIENIA (stałe):

Podczas gry można ulepszyć czołg, kładąc stałe usprawnienie na karcie czołgu. Na każdej karcie jest miejsce na 2 pary żetonów usprawnień (patrz: rysunek na stronie 3 w opisie usprawnienia KIERUNEK). Każdy czołg może mieć maksymalnie 2 usprawnienia.

WAŻNE: Gracz w swoim ruchu nadal może stosować standardowe ustawienia czołgu, ignorując w swoim ruchu usprawnienie.

- Kierunek (sq 2 takie żetony w grze) - gracz może dowolnie skręcać podczas wykonywania swojego ruchu, ale nie zmienia się zasięg jego ruchu. Niedopuszczalne jest wykonanie ruchu w taki sposób, by zakończyć go na polu, z którego się zaczynało. Czołgi o zasięgu ruchu 1 nie mogą skręcać. Jeśli mają jednocześnie usprawnienie dalszy ruch, to mogą skręcać, gdy wykonują ruch o zasięgu minimum 2.
- Dalszy strzał (sq 2 takie żetony w grze) - gracz otrzymuje możliwość dalszego strzału +1.
Przykład: Jeśli czołg strzelał na odległość 2, od teraz może strzelać na odległość 2 lub 3. Jeśli gracz zdobyłby 2 takie usprawnienia, mógłby strzelać na 2 lub 3 lub 4.
- Dalszy ruch (sq 2 takie żetony w grze) - gracz otrzymuje możliwość dalszego ruchu +1.
Przykład: Jeśli czołg miał zasięg ruchu 1, od teraz może poruszać się na odległość 1 lub 2. Jeśli gracz zdobyłby 2 takie usprawnienia, mógłby ruszać się na 1 lub 2 lub 3.
- Zmiana kolejności strzału i ruchu (sq 2 takie żetony w grze) - w swoim ruchu gracz może najpierw strzelić, a później się ruszyć.

USPRAWNIENIE (jednorazowe):

Podczas gry można ulepszyć czołg, kładąc jednorazowe usprawnienie na karcie czołgu (na każdej karcie jest miejsce na 2 żetony usprawnień). Każdy czołg może mieć maksymalnie 2 usprawnienia. Po wykorzystaniu go, jest zdejmowane z karty czołgu i odkładane do obszaru gry tak, by żeton z ikonką był pod żetonem bez ikonki, wówczas wiadomo, że nie ma dostępnych żadnych akcji do wykorzystania.

- Pancerny (sq 2 takie żetony w grze). Pancerny chroni czołg gracza przed zniszczeniem, gdy inny gracz strzela 1 raz w jego czołg oraz gdy przejedzie przez niewypał lub czołg innego gracza. Czołg gracza nie zostaje zniszczony, a jednorazowe usprawnienie jest zdejmowane z karty czołgu. Gracz, który strzelał, nie otrzymuje żadnych punktów, bo nie niszczy czołgu.

WAŻNE: Usprawnienia raz przypisane do karty czołgu nie mogą już być z niej zdjęte. Jeśli czołg zostanie zniszczony lub nie jest aktywnym czołgiem gracza - usprawnienie nie może być wykorzystywane, dopóki karta czołgu nie będzie znowu aktywna. Usprawnienie jednorazowe (pancerny) musi być zdjęte z karty po wykorzystaniu.