

# WRADISLAVIA

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

**Autor:** Adam Korkosz

**Ilustracje:** Ludwik Łukaszewski

## PRZYGOTOWANIE GRY

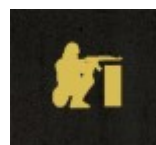
1. Należy potasować talię 36 **kart postaci**, następnie gracze ciągną z niej po dziesięć kart, z których trzy muszą odrzucić. Pozostałe karty utworzą ręce graczy.
2. Każdy gracz dostaje dziewięć **żetonów manewru** (trzy razy „eksploracja”, trzy razy „strzał zza osłony”, trzy razy „atak” ).



**Atak**



**Eksploracja**



**Strzał zza osłony**

3. Do puli trafia trzydzieści czerwonych sześcianów symbolizujących rany i dwadzieścia cztery kapsle od butelek do piwa symbolizujące zdobywane podczas gry **stimpacki**.
4. Tasuje się talię dwudziestu **kart zagrożenia**.

## CEL GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy będzie miał na ręce mniej niż trzy karty postaci po zakończeniu tury. W takim wypadku gra kończy się porażką owego gracza. Jeżeli obaj gracze będą mieli mniej niż trzy karty postaci na rękach, to dodają ilość kart na ręce do liczby **ciężko rannych** postaci. Gracz, który ma więcej kart wygrywa, a w wypadku równej ilości kart należy ogłosić remis.

## PRZEBIEG TURY

### 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”).

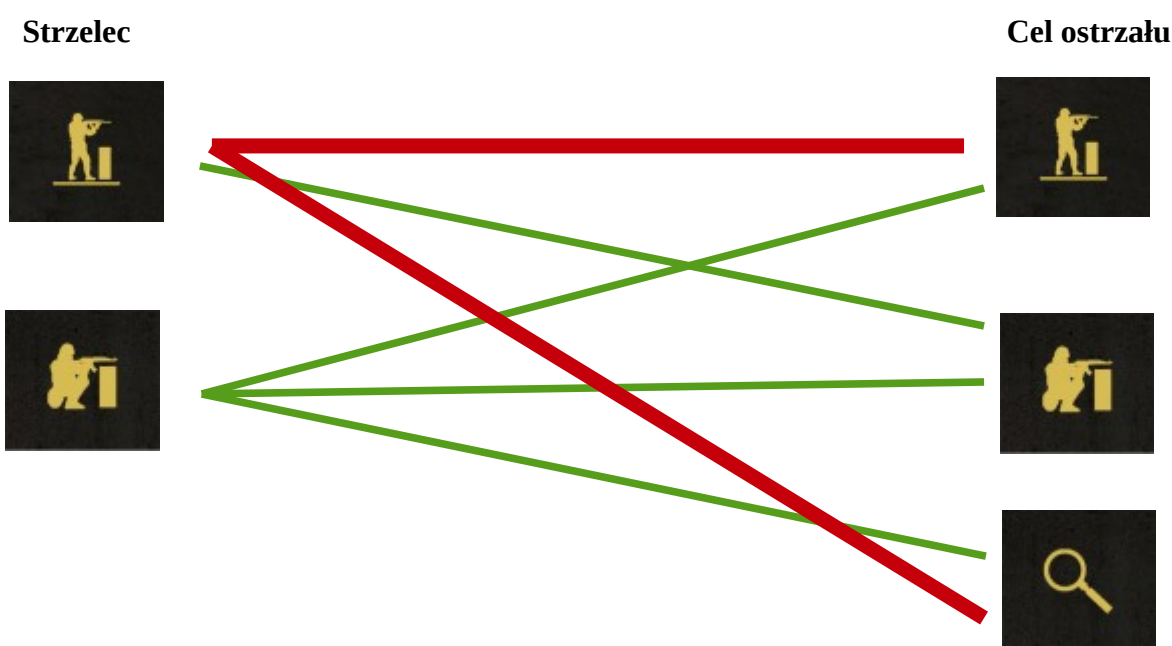


## 5. Ostrzał.

Gracze strzelają po kolei wszystkimi postaciami (najpierw jeden gracz, a potem jego przeciwnik). Kolejność strzałów nie ma znaczenia, bo przebieg walki jest symultaniczny (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). 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.

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

**Modyfikatory ujemne (nazywane zbiorczo pancerzem):**

- **bazowa 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
- jeśli postać przeciwnika eksploruje i ma karabin pulsacyjny to dostaje + 2 do pancerza

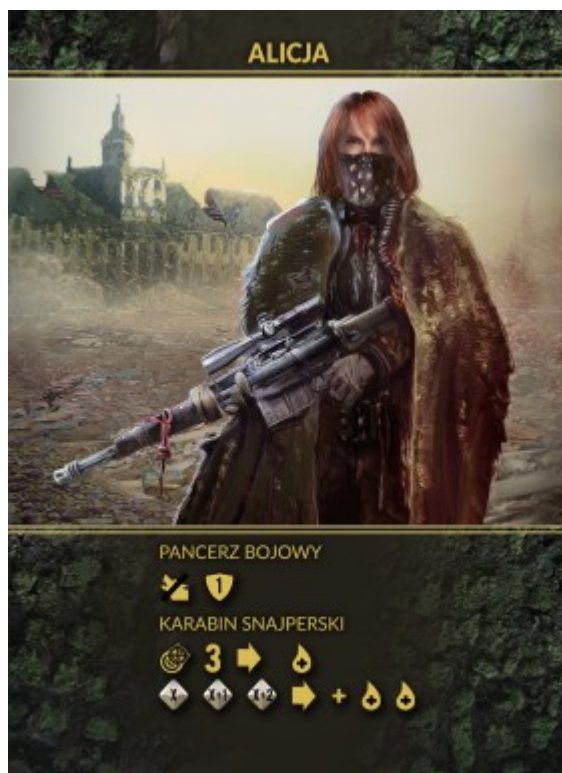
- jeśli postać przeciwnika jest odziana w „strój maskujący” i strzela zza osłony to **bazowa wartość** pancerza rośnie do dwóch punktów.

### Modyfikatory dodatnie:

- jeśli strzela z karabinu maszynowego, to dodaje + 1 za każdą kostkę (niebędącą **kostką aktywną**), na której jest dziewięć lub więcej oczek.

- jeśli gracz ma **stimpack** to może go zużyć, aby dodać + 1 do ilości oczek na kostce wykorzystywanej do strzału przez daną postać. Jeśli ten bonus nie jest niezbędny do trafienia, to postać zadaje dodatkową ranę. Każda postać może użyć co najwyżej jednego stimpacka podczas starcia.

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



**Próg celności** to liczba znajdująca się obok symbolu tarczy strzelniczej z naniesionym celownikiem.

Na przykład postać na powyższej karcie jest uzbrojona w karabin snajperski i ma **próg celności** o wartości 3.

Żółta strzałka wskazuje efekty, które wejdą w życie, gdy zostanie spełniony określony warunek. Z reguły warunkiem tym jest osiągnięcie przez **celność** wartości równej **progowi celności**, a efektem zadanie ran, ale bywają wyjątki.

Jeżeli po strzałce nie ma znaku „+”, to oznacza to przyjęcie określonej wartości bazowej przez dany współczynnik (np. ilość zadawanych ran). Jeżeli zaś po strzałce znajduje się „+”, to

oznacza on zwiększenie wartości bazowej o daną wartość (np. w wypadku powyższej karty ilości zadawanych ran).

**Bazowa wartość** każdego współczynnika wynosi zero. Z tego względu jeśli wyniki na kostkach będą uszeregowane rosnąco i każdy będzie o jedno oczko wyższy od poprzedniego, ale **celność** snajpera nie przekroczy **progu celności**, to i tak zada dwie rany ( $0 + 2 = 2$ ).

Jeśli spełnione są warunki dla kilku różnych **wartości bazowych**, to wybiera się najwyższą z nich, a pozostałe warunki (ustalające wartość bazową dla tego samego współczynnika) są ignorowane. Ma to szczególne znaczenie dla **stimpaków**.

**Karabin pulsacyjny** ma specjalny warunek skutkujący zadaniem trzech ran, jeżeli **kostka aktywna** będzie kostką z **największą liczbą oczek**, a **celność** przy wzięciu pod uwagę kostki z **najmniejszą liczbą oczek** będzie równa lub większa niż pięć.

**Bazowa wartość** obrażeń zadawanych przez karabin snajperski rośnie o dwa, tylko wtedy, gdy ilości oczek na kostkach tworzą szereg następujących po sobie wartości (w którym każda jest o jeden wyższa od poprzedniej) **przed uwzględnieniem jakichkolwiek modyfikatorów**.

## 6. 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.

Każda postać, która eksplorowała i przeżyła turę zdobywa dla gracza jeden stimpack.

**Ciężko ranne** postacie wracają do rąk właścicieli, a następnie wszystkie postacie mające więcej niż dwie rany, ale mniej niż pięć są trafiają do puli **ciężko rannych**. Gracze kładą takie karty obok siebie rewersem do góry (każdy gracz ma oddzielną pulę **ciężko rannych**).

Jeśli, któryś z graczy ma mniej niż trzy karty na ręce, to gra kończy się (patrz: 1. strona instrukcji, „cel gry”).

W wypadku kontynuowania gry karty zagrożenia wracają do talii, którą następnie należy potasować.

Znaczniki ran wracają do puli, podobnie jak zużyte stimpacki.

## Wariant dla czterech osób

### Przygotowanie rozgrywki

Gracze dzielą się na dwie pary.

Każdy gracz z pary ciągnie dziewięć kart postaci, z których trzy musi odrzucić.

Jeden gracz z pary dostaje specjalny **znacznik pierwszeństwa**. Na etapie prototypu tę rolę może

pełnić niemal dowolny przedmiot.

## **Rozgrywka**

Gracz ze **znacznikiem pierwszeństwa** musi wystawić do starcia dwie postacie, a gracz bez jedną. Postacie gracze kładą przed sobą, tak aby było wiadomo do kogo należą.

Jeśli jeden z graczy nie ma odpowiedniej ilości kart postaci, to jego partner musi przekazać mu wymaganą ilość kart z ręki. Jeśli nie może, to gra kończy się porażką tej pary graczy.

**NIE WOLNO POKAZYWAĆ KART, A TAKŻE KŁADZIONYCH ŻETONÓW MANEWRU PARTNEROWI.**

Gracz ze **znacznikiem pierwszeństwa** strzela jako pierwszy, ale może ustąpić miejsca partnerowi (może to zrobić również po oddaniu strzału jedną postacią, wtedy po ruchu partnera kolejka wróci do niego).

Stimpacki trafiają do puli wspólnej puli, mogą korzystać z nich obaj gracze.

## **Zakończenie tury**

**Znacznik pierwszeństwa** przechodzi do drugiego gracza z pary, reszta działań wygląda tak samo jak w grze na dwóch graczy.