Ultiventura.pl

Instrukcja

Wojna

Dowódcy



Adam Jan Wójcik

15m 2-4

Wydanie Pierwsze
2026.10 Wersja 1.0

Spis treści

Witaj, Dowódco! · 3
Zawartość pudełka · 3

★ SZEREGOWY – Pierwsza gra · 4
Przygotowanie do gry · 4
Przebieg tury · 4
Wykładanie kart · 4
Zerowanie · 6
Łączenie kart i Bonus · 7
Medale i Atomówka · 8
Wojna! – Rozstrzyganie Wojny · 8
Przykładowa Wojna! · 9
FAQ – Najczęstsze pytania · 11

★★ CHORĄŻY – Po pierwszej partii · 12
Cechy kart i typy jednostek · 12
Umiejętności kart · 13
Wsparcie i Wlatuje na Front · 14
Przegrupowanie · 15
Przykłady użycia umiejętności · 16
Zerowanie, Bonus i Siła A · 19

★★★ KAPITAN – Pełne zasady · 21
Odwody · 21
Zarządzanie talią · 22
Blef jak w pokerze · 22
Każda karta to zasób · 23
Pole walki – pełne zasady · 24

★★★★ PUŁKOWNIK – Strategia · 25
Gra czteroosobowa · 25
Kolejność wykładania po Wojnie! · 26
Porady taktyczne · 27

★★★★★ GENERAŁ – Świat Wojny! · 29
Armie Świata Wojny · 29
Wojna Światowa · 30
Od Generała do Generalissimusa · 30
Świat Ultiventury · 31
Od Autora · 31

DODATKI · 32
Słowniczek pojęć · 32
Klasyczna Wojna · 36
Łamigłówki · 37
Skrót zasad · 38

WITAJ, DOWÓDCO!

Naprzeciw siebie stają dwie potężne armie pod dowództwem generała **Zielonego** i **Niebieskiego**.
Każdy ruch ma znaczenie: przygotuj plan, zajmij pozycje – zabezpiecz flanki, zdobądź centrum.
Trzy brutalne starcia przesądzą o losach **Wojny!**
Kto okaże się mistrzem strategii, a kto zostanie zmiażdżony w ogniu walki?

Liczy się każda decyzja: gdzie wystawisz czołg, co zostawisz w odwodzie, kiedy krzykniesz „**Wojna!**”
Zasady poznasz w 10 minut. Rozgryzanie jak wygrywać zajmie Ci dłużej, i o to właśnie chodzi.

Jak czytać instrukcję?
Nie musisz czytać wszystkiego! instrukcja jest podzielona na stopnie wojskowe:

★ Szeregowy – **Pierwsza gra,** wykładanie, Zerowanie i Łączenie, **Wojna!** Medale
★★ Chorąży – Po pierwszej partii, Cechy i Umiejętności kart.
★★★ Kapitan – **Pełna gra**. Odwód i zarządzanie talią. Gdy podstawy wejdą w krew.
★★★★ Pułkownik – Gra Czteroosobowa. Strategia i porady. Kiedy chcesz wygrywać.
★★★★★ Generał – Wejście do Świata Wojny. Turnieje i Globalne Operacje.



Wygrywa ten kto przejmie więcej medali przeciwnika!!!

⚡**Na szybko,** o co w tym chodzi (streszczenie dla niecierpliwych)
Wykładacie karty na zmianę. Zanim karta trafi na drugą linię musi być przed nią karta. Tworzycie w ten sposób maksymalnie 3 kolumny w dwóch liniach. (**Patrz str. 9**).

Gdy komuś zapełnią się obie linie i nie chce (lub nie może) wyłożyć kolejnej karty, oglasza: **Wojna!** — wtedy przeciwnik może (choć nie musi) jeszcze wyłożyć jedną ostatnią kartę.
Potem liczycie siłę kart kolumnami — kto ma wyższą sumę w kolumnie, zdobywa punkt.
Wygrywa ten kto ma więcej punktów w kolumnach (tak jak w piłce nożnej — liczy się łączna suma).
Wygrany zbiera wszystkie widoczne medale przeciwnika (remis — nikt nie zbiera).

Gracie do 3 Wojen! Wygrywa ten, kto na końcu ma wiecej medali!

Zawartość Pudełka

+ Karta **instrukcji/pomocy** x2
+Talia x2 (**zielona**, **niebieska**)

W jednej tali znajdują się:
+ Dron x2
+ Piechota x4
+ Wóz Taktyczny x2
+ Transporter x2
+ Desant x2
+ Działo x3
+ Czołg x3
+ Myśliwiec x3
+ Wyrzutnia rakiet x1
+ Specjalsi x1
+ Stealth x1
+ Sztab Dowodzenia x1
+ Generał x1
+ Atomówka x1

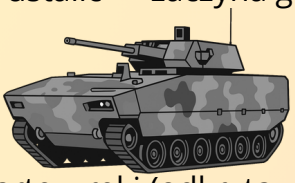


Ultiventura Wojna: Dowódcy

Przygotowanie do gry

1. Rozdziel talie: jeden gracz bierze talię **niebieską**, drugi **zieloną**. Następnie potasuj swoją talię.
2. Każdy gracz dobiera 3 karty z wierzchu swojej talii. Gracz może jednorazowo wtasować karty z ręki i dobrać nowe 3 — ale tylko raz przed pierwszą turą.
3. Grę zaczyna gracz, który ostatnio wygrał. Jeśli nie mozna ustalić — zaczyna gracz **zielony**.

Przebieg tury



W swojej turze wykonujesz kolejno nastepujace kroki:

1. **Odwód** [Opcjonalnie] — Możesz odłożyć na bok jedną kartę z ręki (odkrytą i widoczną dla przeciwnika) do późniejszego wykorzystania, a następnie dobrać kartę z talii. Maksymalnie raz na turę, maksymalnie 3 karty w Odwodzie. ★★★ Kapitan, **patrz str. 21.**

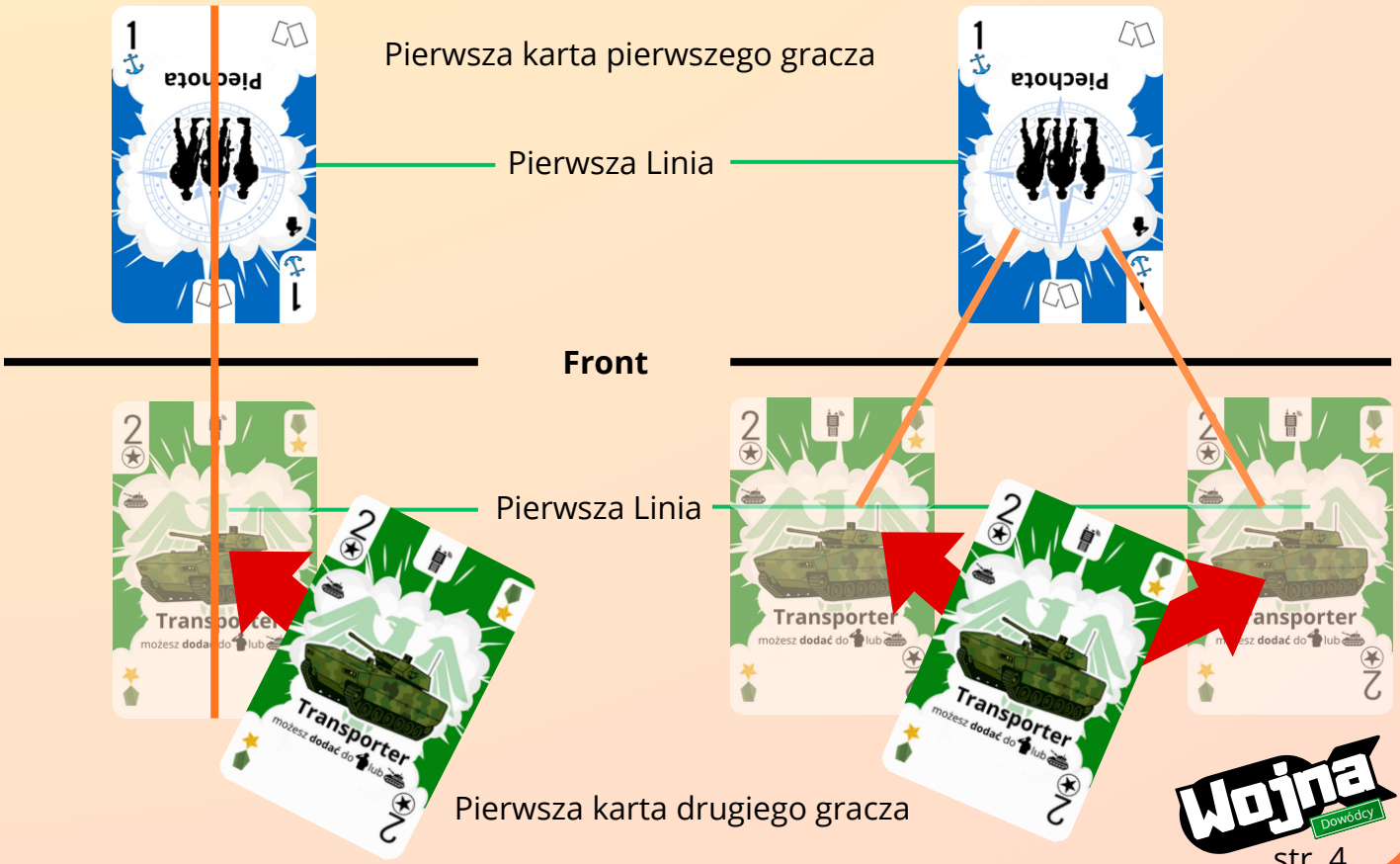
2. **Odrzuć kartę** [Opcjonalnie] — Raz na całą grę możesz odrzucić jedną kartę z ręki lub Odwodu na Stos Kart Odrzuconych. Jeśli odrzucasz kartę z ręki — dobierz nową.

3. **Spasuj** [Opcjonalnie] — Dostępne TYLKO gdy nie masz żadnej karty ktorą możesz wyłożyć.

4. **Wyłóż kartę** [Obowiązkowe, chyba że pasujesz] — Wyłóż jedną kartę z ręki lub Odwodu na pole walki zgodnie z zasadami wykładania. Wyłożenie karty kończy turę. Po turze dobierz karty do 3 na swojej rece.

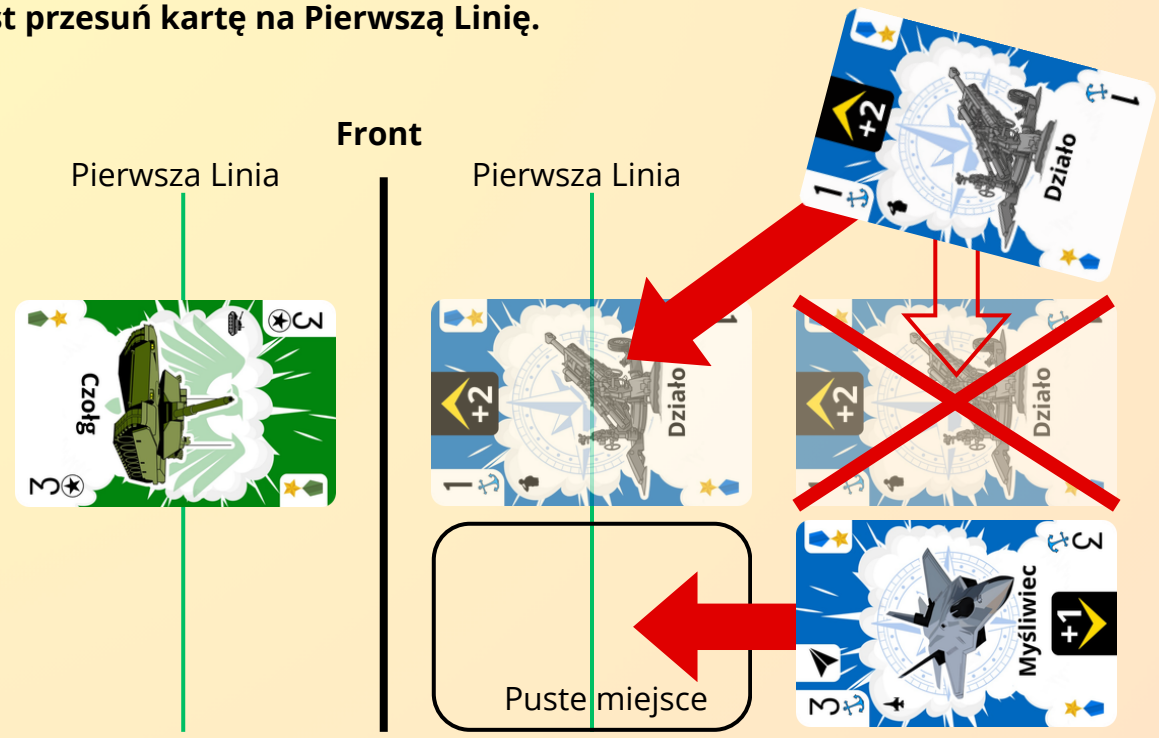
Wykładanie kart

Zasada 1 — Pierwszą kartę należy wyłożyć na środku pola walki.
Następnie kolejny gracz pierwszą kartę może wyłożyć bezpośrednio naprzeciwko karty przeciwnika (po środku) lub po skosie (w sąsiedniej kolumnie).



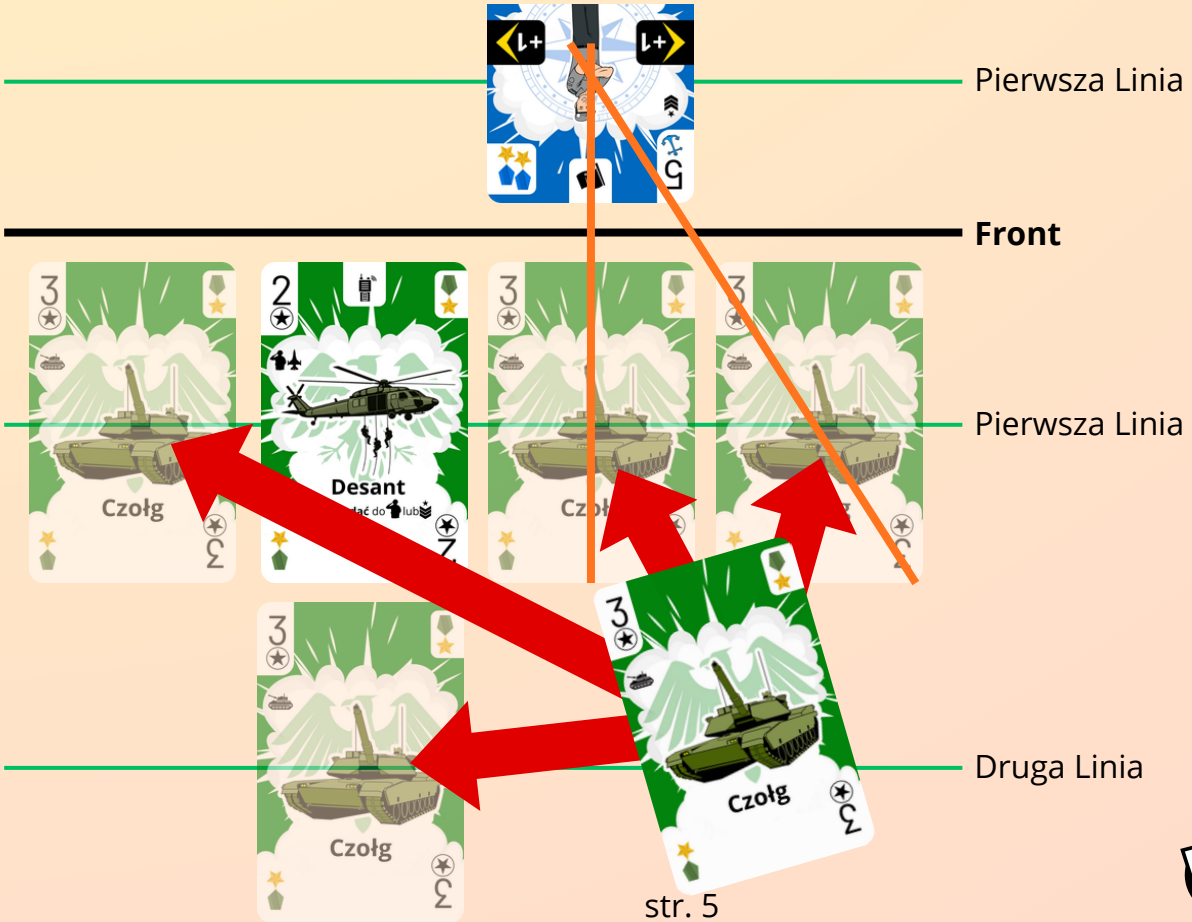
Zasada 2 — Kartę wykładamy najpierw na pierwszą, a potem na drugą linię. Innymi słowami: Zanim karta trafi na drugą linię musi być przed nią karta na pierwszej linii.

Ważne: Jeśli karta jest na Drugiej linii, a przed nią zrobi się puste miejsce na Pierwszej Linii — natychmiast przesuń kartę na Pierwszą Linię.



Zasada 3 — Wykładana karta trafia obok lub za inną kartą oraz naprzeciw i po skosie karty przeciwnika.

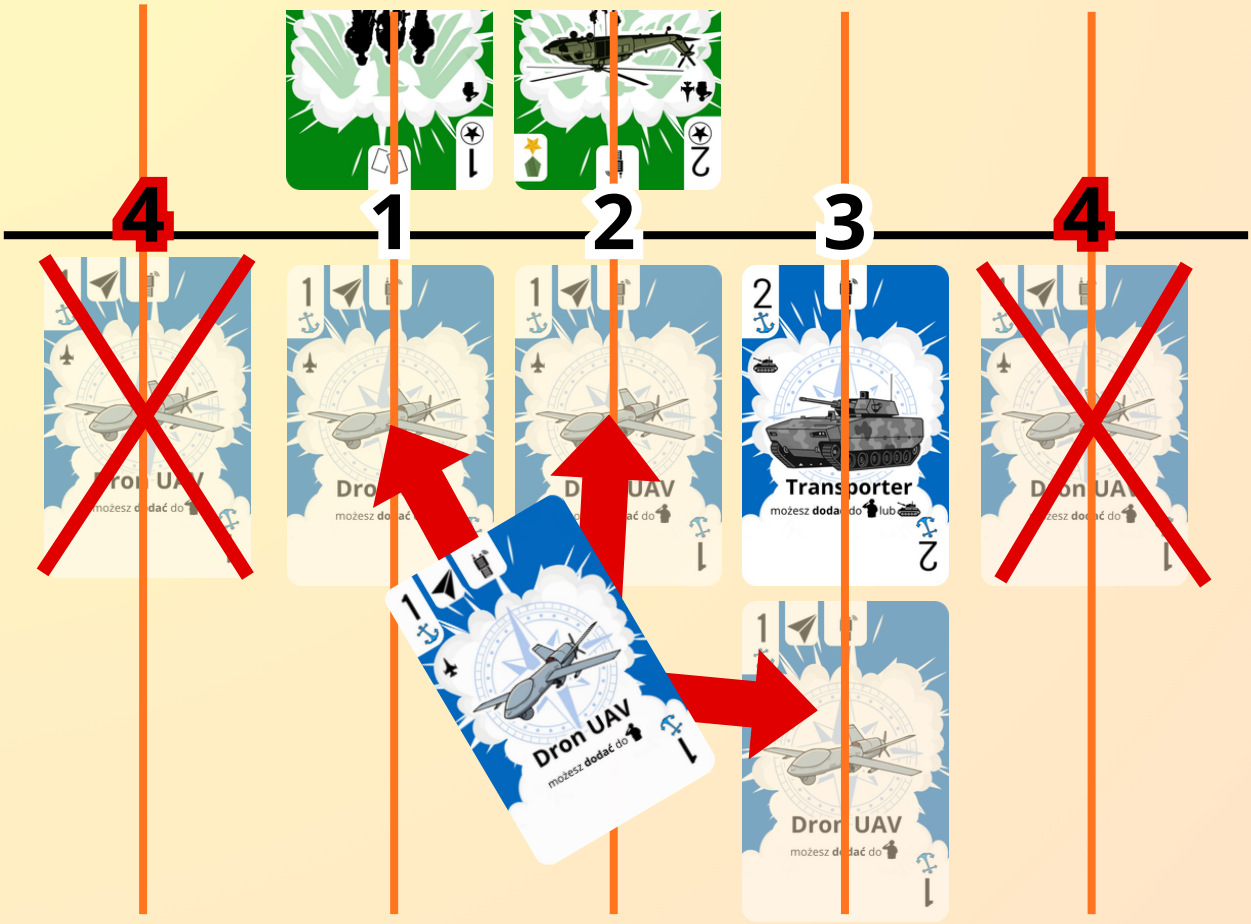
Nowa kartę kładziesz obok istniejącej karty (w tej samej linii) lub za nią (w drugiej linii). Możesz również położyć ją po skosie karty przeciwnika.



str. 5

Zasada 4 — Maksymalnie 3 kolumny

Na polu walki mogą istnieć maksymalnie 3 kolumny (dwie flanki + centrum). Nawet jeśli przeciwnik jako pierwszy zapełnił 3 kolumny, to także nie możesz otworzyć czwartej kolumny.



Zerowanie, Bonus, Łączenie kart i Medale

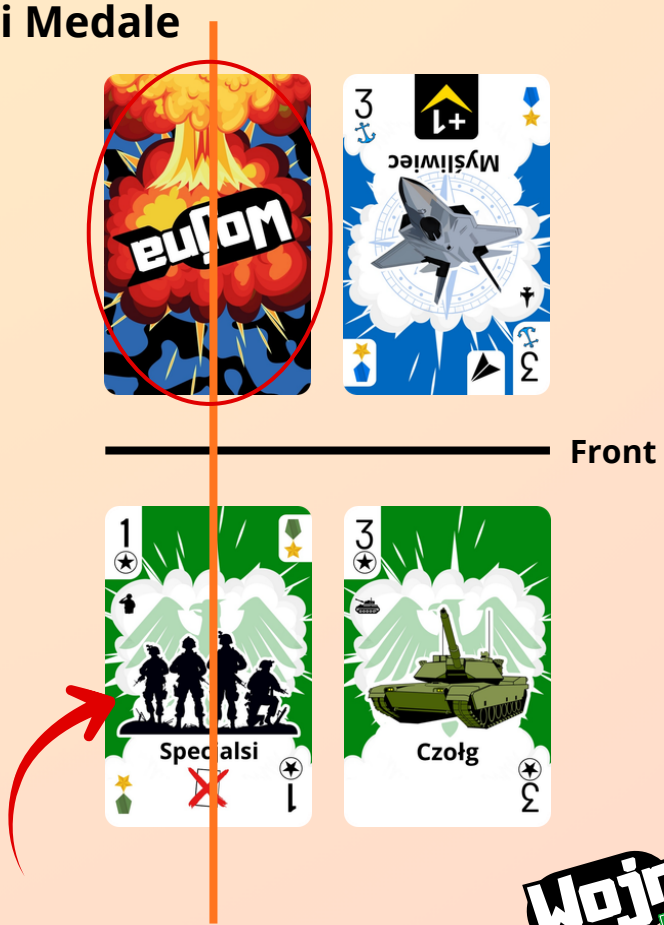
Zerowanie



W każdej talii znajdują się tylko trzy karty zerujące ze znaczkiem: ⛌

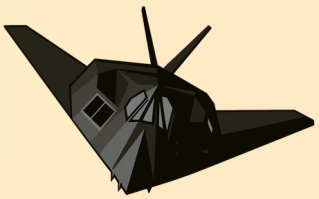
Specjalsi, **Stealth** oraz **Wyrzutnia Rakiet**.
Po wyłożeniu takiej karty:
W tej samej kolumnie w której została wyłożona, wybieramy **dowolną** kartę przeciwnika, następnie odwracamy ją tyłem do góry (i wybucha💥).

Wyzerowana karta ma Siłę 0 i nie posiada medali ani właściwości.



str. 6

Bonus



Dodaj bonus do jednej karty na którą wskazuje
żółta strzałka o ile ta karta znajduje się na Pierwszej lub Drugiej linii.

Front











Działo wskazuje na Drona który jest na Pierwszej linii, więc Kolumna otrzymuje **Bonus** +2 do Siły.



Wyrzutnia Rakiet wskazuje na kartę na Pierwszej linii więc w tej kolumnie można wykonać **Zerowanie**.

Bonus z Działa nie jest dodawany ponieważ strzałka wskazuje Front.





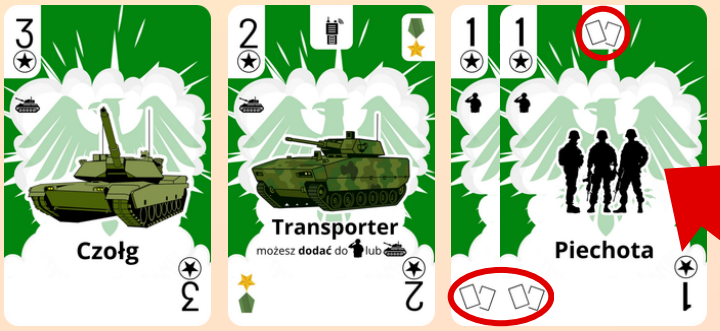
Bonusu Myśliwca nie dodajemy ponieważ strzałka nie pokazuje naszej karty na Pierwszej lub Drugiej linii.

Łączenie Kart

Na kartę z tym symbolem możesz wyłożyć drugą kartę (z tym symbolem). Liczą się wtedy jako jedna karta o zsumowanej sile. Połączyć można tylko dwie karty na jednym polu.

Siła: 3 2 2

Front



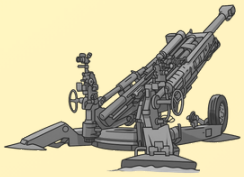
Wykładana karta



Medale

Zbobywa się poprzez przejęcie kart z medalami wystawionych przez przeciwnika.

Atomówka to jedyna karta która ma aż trzy medale, nie pozwól jej przejąć!





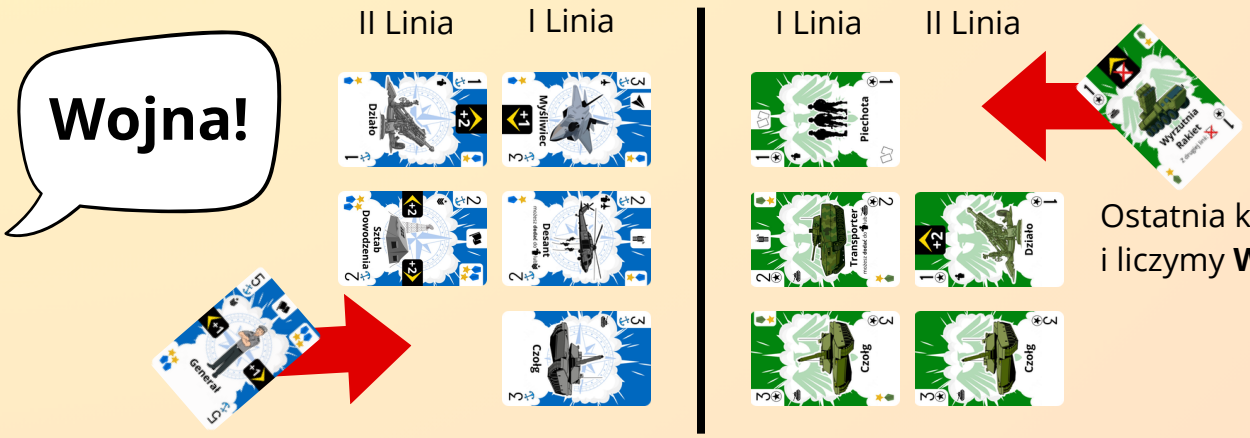
Wojna! - Rozstrzyganie Wojny!

Kiedy oglosić Wojnę?

1. Możesz ogłosić gdy twoje obie Linie są zapełnione.
2. Obie Linie są zapełnione i nie chcesz lub nie możesz wyłożyć kolejnej karty — **Wojna!**

Przeciwnik ma prawo wyłożyć jeszcze jedną **ostatnią kartę**, po czym następuje rozstrzygnięcie.

3. Obie strony nie mają kart do wyłożenia.



Rozstrzygnięcie (Bitwa). Jak liczyć wynik?

1. Siła karty — Każda karta ma sile od 0 do 5 (liczba w rogu).
Atomówka ma Silę **A =** nieskończoną, zawsze wygrywa w kolumnie. Dwie atomówki = remis.

2. Punktowanie kolumn — Pole walki dzieli się na 3 kolumny: lewa flanka, centrum, prawa flanka. W każdej kolumnie sumujesz siłę wszystkich swoich kart (łącznie z **bonusami**). Gracz z wyższą sumą w danej kolumnie zdobywa punkt. Oznacz go przez obrót pierwszej karty gracza który wygrał o 45 stopni. Remis w kolumnie — nikt nie zdobywa punktu.

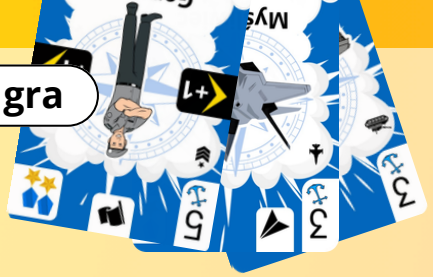
3. Zwycięstwo Wojny — Wygrywasz Wojnę! jeśli masz więcej punktów w kolumnach niż przeciwnik (tak jak w piłce nożnej — liczy sie łączna suma punktów). Przykład: wynik 1:0 (wygrałeś w jednej kolumnie, dwie remisowe) — wygrywasz **Wojnę!** Wynik 1:1 — remis, nikt nie zbiera medali. Zwycięzca zabiera wszystkie wyłożone, nie wyzerowane, medale z kart przeciwnika.

4. Po Wojnie — Wszystkie wyłożone karty trafiają na **Stos Kart Odrzuconych**. Karty na ręce i w Odwodach pozostają u graczy.

5. Po 3 Wojnach! — Gra się kończy. Wygrywa gracz z większa liczbą medali.
W przypadku remisu gracie dogrywkę, w Klasyczną Wojnę **str. 36** **do pierwszej wygranej**.

Przykładowa Wojna!

Sposób liczenia punktów w kolumnach został pokazany **czerwonymi liniami**.



Talia Niebieskiego





Zdobyte medale niebieskiego

II Linia

I Linia

Front

5 : 3 | **4 : 5** | **A : 3**

I Linia

II Linia

Karty na ręce



Talia Zielonego



Karty na polu walk:



Karty na ręce

Talia Niebieskiego



II Linia









Zdobyte medale

I Linia







Front — 5 : 3 — 4 : 5 — A : 3 → 2 : 1

Wygrywa Zielony!

I Linia







II Linia







Karty na ręce



Zielony dobywa cztery medale zabierając trzy karty: Działo, Desant i Sztab Dowodzenia

Talia Zielonego



FAQ – Najczęściej zadawane pytania

Czy zwycięzca zabiera medale tylko z wygranych kolumn?
Nie. Zabiera je ze wszystkich kart przeciwnika na polu bitwy, które mają widoczne medale (i nie są wyzerowane).

Co się dzieje z kartą wyzerowaną?
Ma siłę 0 i nie ma medali, więc nikt jej nie zabiera. Po Bitwie trafia na Stos Kart Odrzuconych właściciela. W dalszym ciągu karty wyzerowane można przemieścić Przegrupowaniem.

Czy mogę położyć kartę w Drugiej linii, gdy przed nią jest pusto?
Nie. A nawet kiedy przed kartą na Drugiej Linii jest puste pole to należy ją natychmiast przesunąć na Pierwszą linię.

Co zrobić kiedy zaczyna brakować kart w Talii do wykładania?
Gramy tym co mamy. Patrz: **Czy mogę ogłosić „Wojna!", zanim zapełnię dwie linie?**

Czy mogę ogłosić „Wojna!", zanim zapełnię dwie linie?
Nie. Jeżeli skończyła Ci się talia, wtedy musisz spasować co turę, aż gracz przeciwny zadeklaruje Wojnę! W wypadku kiedy wam obu skończyły się karty do wykładania i oboje nie macie zapełnionych dwóch linii **Wojna!** wybucha automatycznie.

Przeciwnik ogłosił „Wojna!". Ile kart mogę jeszcze wyłożyć?
Jedną.

Czy karty z ręki przechodzą do kolejnej Bitwy?
Tak. Ręka i odwód zostają, na stos odrzuconych idzie tylko pole bitwy.

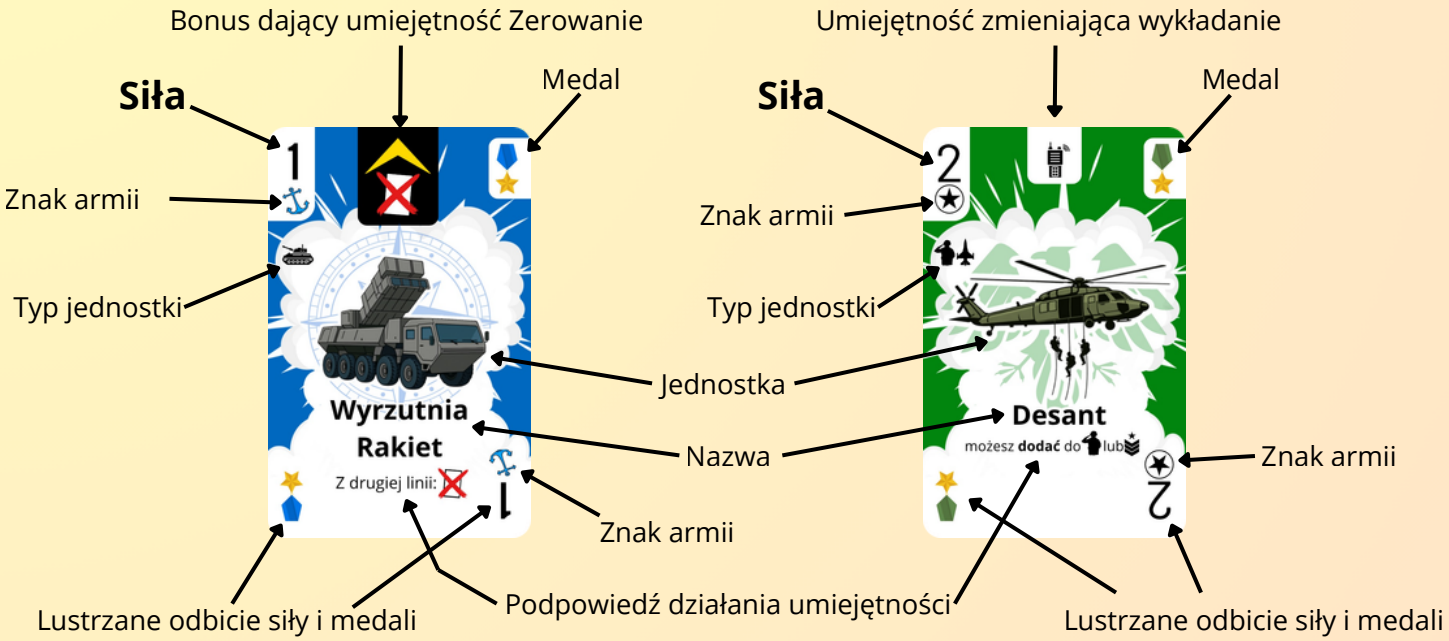
Jak działa Wyrzutnia Rakiet?
Jeśli Wyrzutnia Rakiet zostanie wyłożona w Drugiej Linii to Wyrzutnia dostaje Zerowanie.

Czy karty ze Stosu Kart Odrzuconych wracają do gry?
Nie! Wojna to gra strategiczna – mamy ograniczone zasoby do wykonania zadania, a wraz z każdą podjętą decyzją o wyłożeniu te zasoby się kurczą. Wystawiaj mądrze, jak mawiał Sun Tzu niech przeciwnik się podda zanim dojdzie do Wojny! ;)

Czy Zbieram również swoje medale?
Nie. Zbieramy tylko medale przeciwnika, nasze wyłożone karty idą na Stos Kart Odrzuconych tzn. odkładamy obok i nie biorą już udziału w grze.

Co się dzieje kiedy w jednej kolumnie są wyłożone dwie Atomówki?
Po wyłożeniu Atomówki nic się nie dzieje, karta z Siłą A działa dopiero w Rozliczaniu Wojny! Wcześniej mogą zostać wyzerowane. Kiedy liczymy Siły w kolumnie gdzie znajdują się dwie Atomówki zawsze otrzymujemy Remis.

Cechy kart



Typy jednostek

Lekkie

To oddziały piechoty, bardzo elastyczne idealne do zajęcia i przygotowania pozycji.

Opancerzone/Pojazdy

Pancerna pięść armii, nimi przełamiesz nawet najmocniejsze linie obrony.

Latające

Piloci są zawsze gotowi aby wspomóc front potężną siłą ognia!

Oficer

Każda armia potrzebuje dowódców, dzięki nim sytuacja na froncie szybko się zmienia.

Specjalne

Broń atomowa to ostateczny środek rozwiązania wszelkich konfliktów.

Połączone

To jednostki które mają dwa typy. Działają jednocześnie jak jeden i drugi typ. Czyli taka kareta jest jednostką lekką i latająca albo lekką i oficerem.

Na glanc!

Pamiętaj aby Twoja armia lśniła! W szeregach ma być porządek jak od linijki, każda jednostka ma swoje miejsce w szeregu. To nie jest luźna zbieranina partyzantów tylko zawodowa armia!

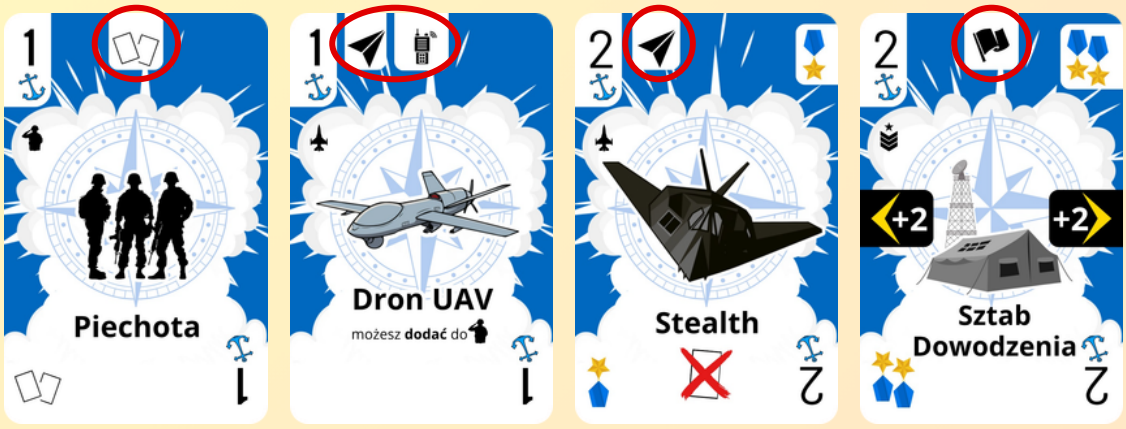
...i nie ma Andrzejku to się wyklepie!

Umiejętności kart

Wszystkie umijętności kart działają z chwilą wykładania.

Umiejętności modyfikujące wykładanie

To umiejętności na białym tle, dzięki nim możemy modyfikować położenie kart na polu walki.



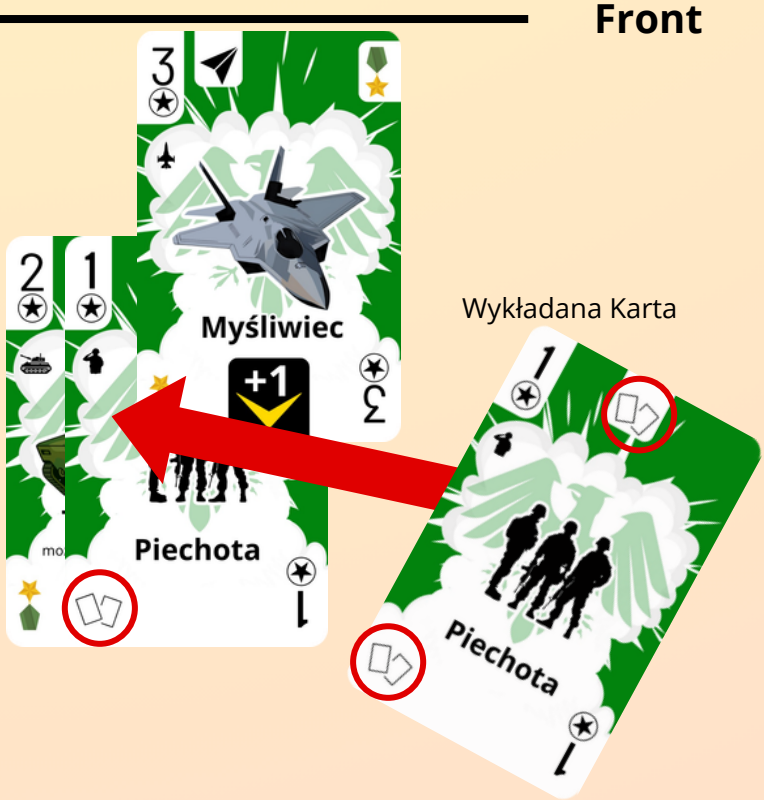
Łączenie Kart

Na kartę z tym symbolem możesz wyłożyć drugą kartę (z tym symbolem). Liczą się wtedy jako jedna karta o zsumowanej sile. Połączyć można tylko dwie karty na jednym polu.

1.)

Front

2.)





Wsparcie

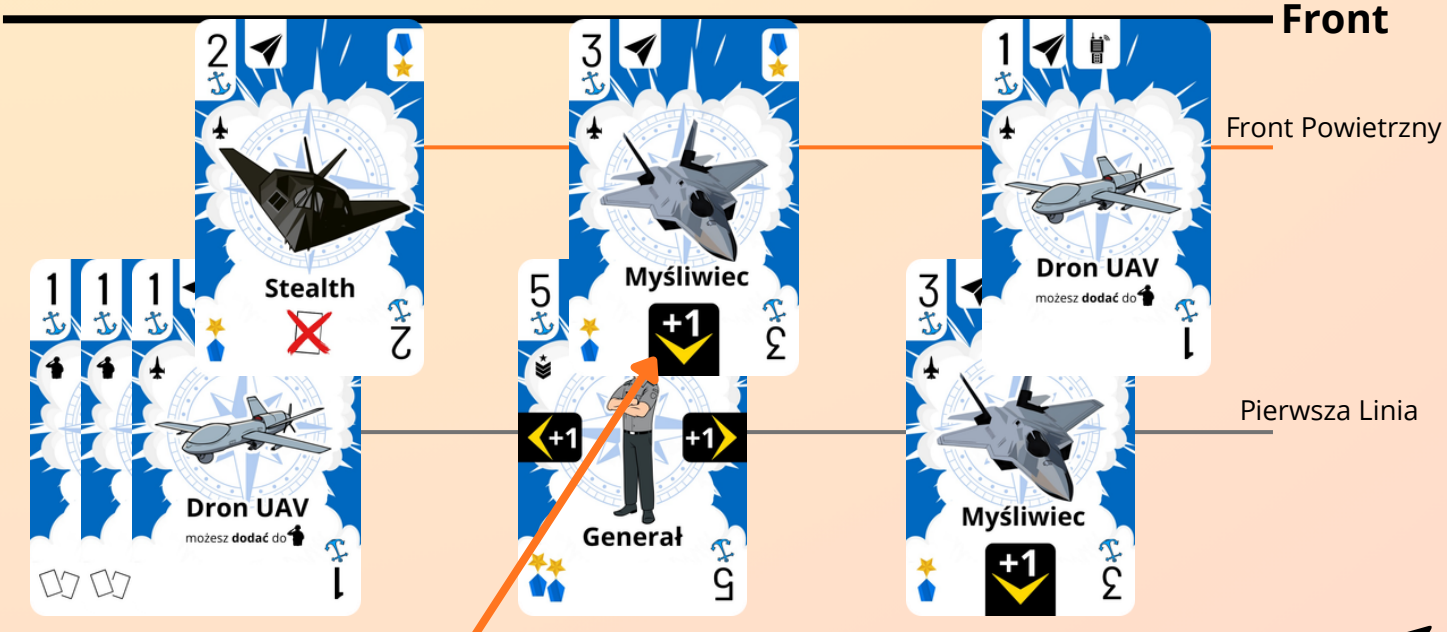
Kartę ze Wsparciem (ikona radiotelefonu) możesz dodać do jednostek lekkich , nawet połączonych, na dowolnym polu. Można dodać tylko jedną kartę Wsparcia na pole. Karta Wsparcia liczy się jako osobna jednostka ze swoją własną siłą. Można dodać do innych typów jeśli jest to napisane na karcie. Taka karta zachowuje się jak przyklejona. Karty Wsparcia rekomendujemy **dodawać pod spód kart które mają bonus**, dzięki temu nie przysłonimy punktów Siły.

str. 14



Wlatuje na Front

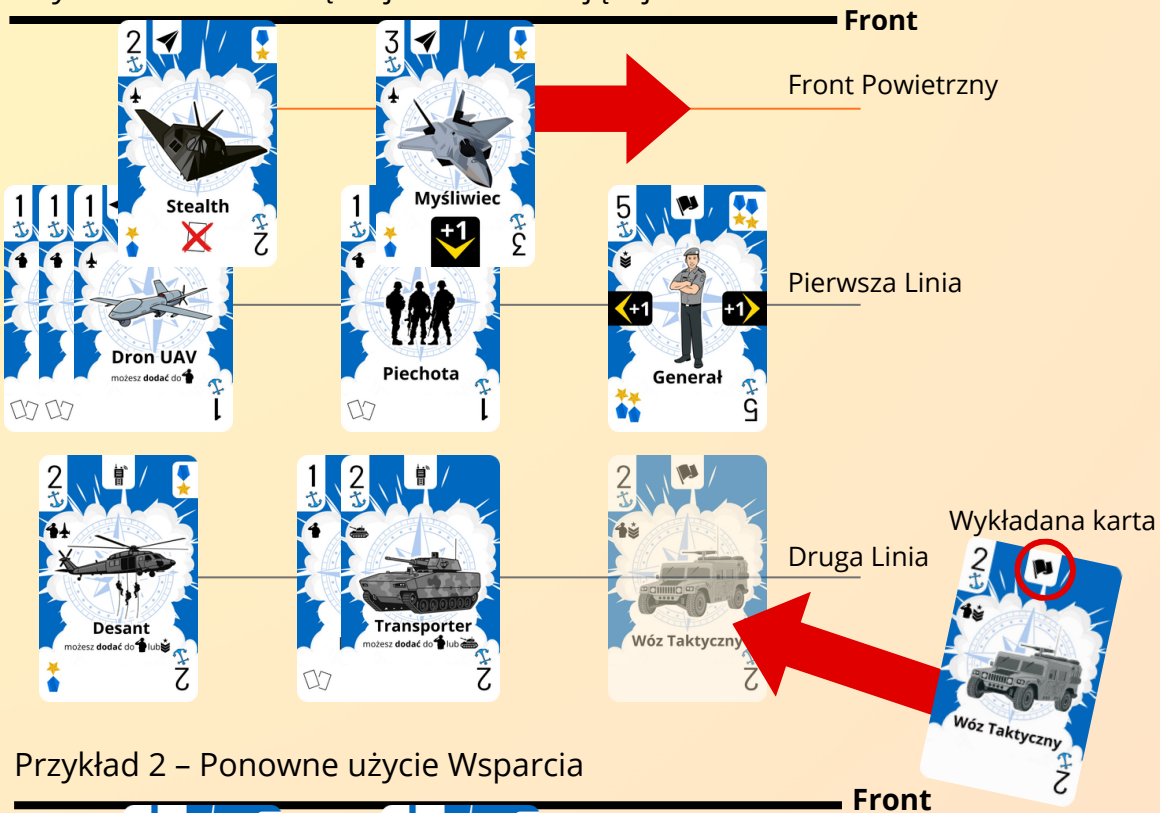
Jednostka może zostać wyłożona przed pierwszą linią pod warunkiem, że na pierwszej linii znajduje się jednostka. A dokładnie na Linię Frontu Powietrznego to strefa tylko dla jednostek latających pomiędzy Pierwszą Linią, a Frontem.



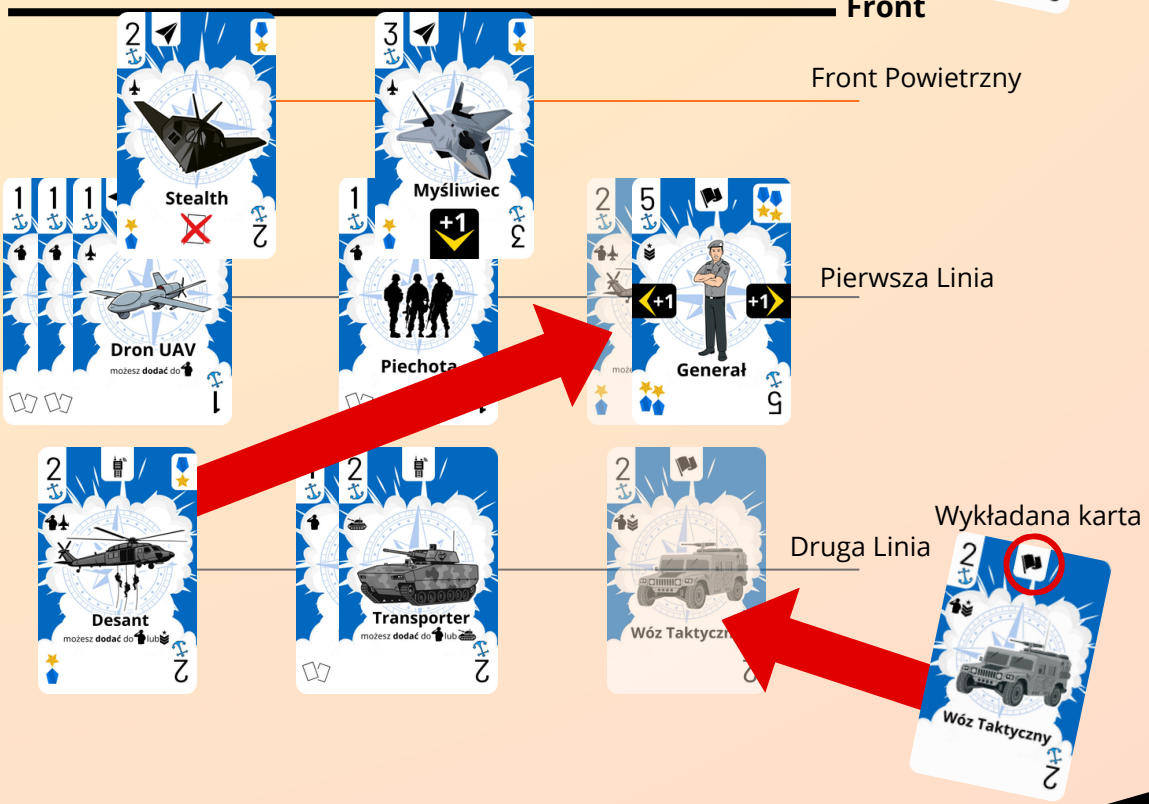
Przegrupowanie

Po wyłożeniu karty z Przegrupowaniem, możesz zamienić miejscami dwie karty na polu walki (inne niż wyłożona właśnie karta) LUB przemieścić jedną kartę — pod warunkiem że nowy układ nie łamie zasad wykładania. Przegrupowaniem można wykonać Łączenie kart, Wsparcie i Wlatuje na Front. Jeżeli w wyniku przegrupowania przed kartą na Drugiej Linii pozostanie puste pole, to kartę należy przesunąć na Pierwszą Linię. Przegrupowanie nie aktywuje ponownie Zerowania.

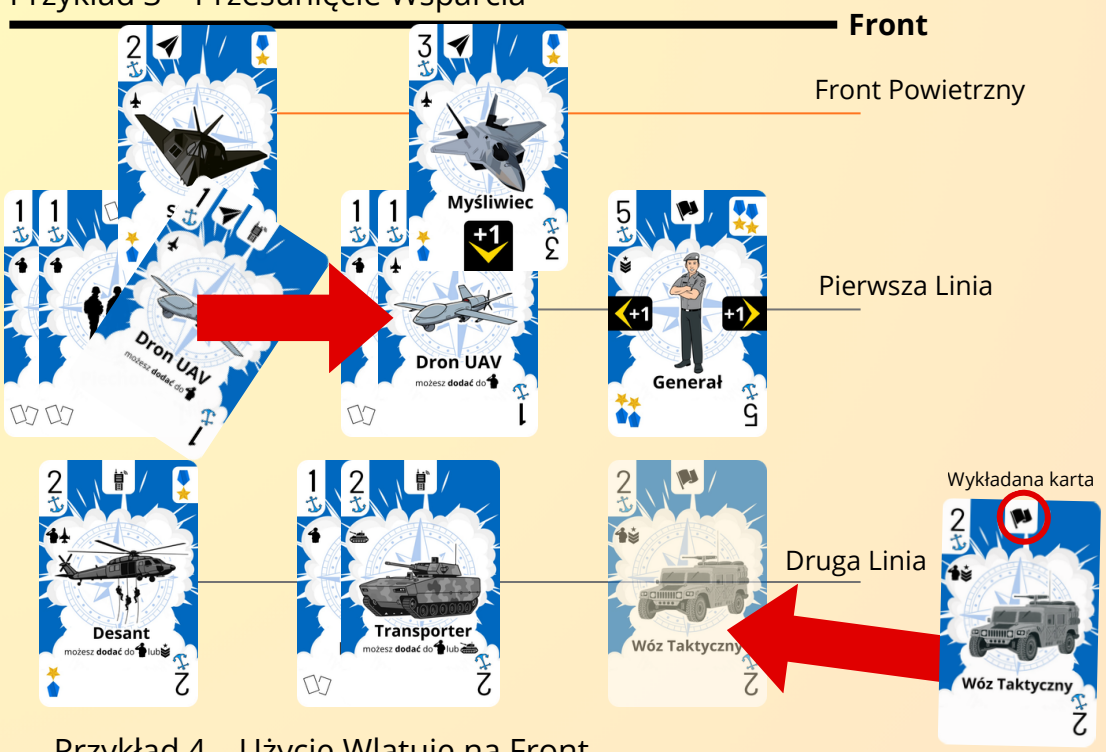
Przykład 1 – Przesunięcie jednostki latającej



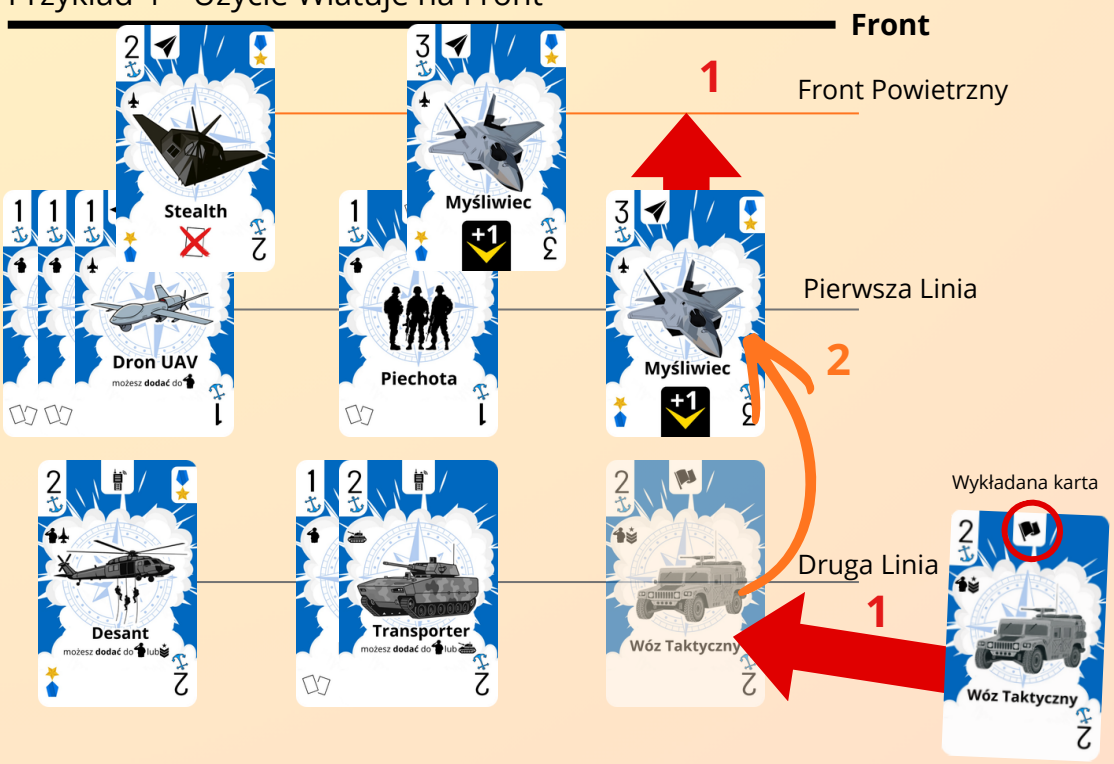
Przykład 2 – Ponowne użycie Wsparcia

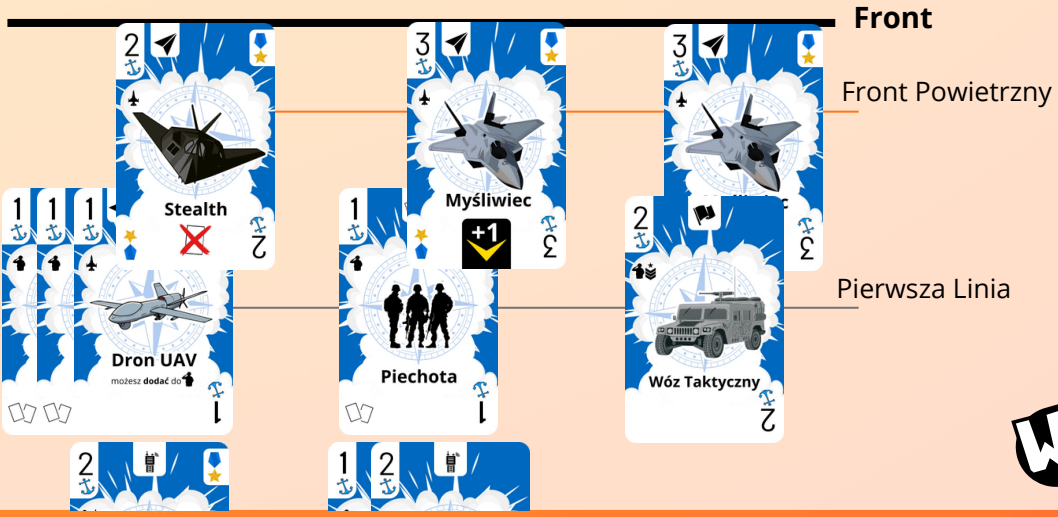


Przykład 3 – Przesunięcie Wsparcia



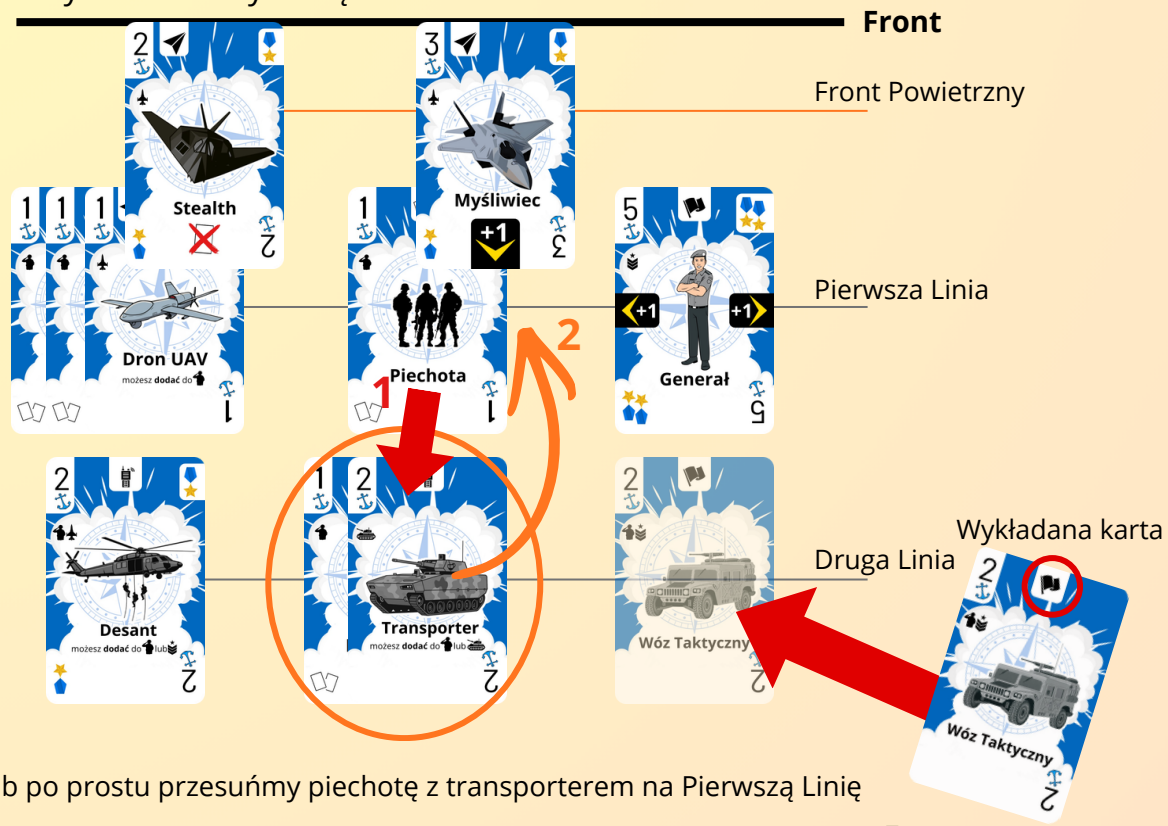
Przykład 4 – Użycie Wlatuje na Front



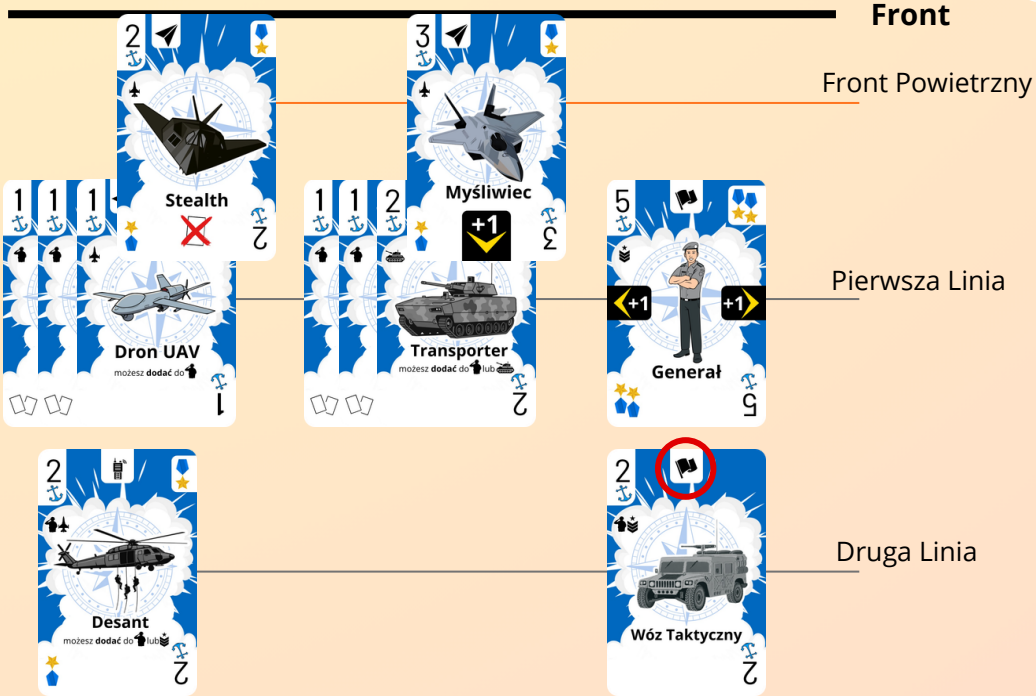


Przegrupowanie – Przykład z pustym miejscem na Pierwszej Linii:

Przykład 5 – Użycie Łączenia Kart



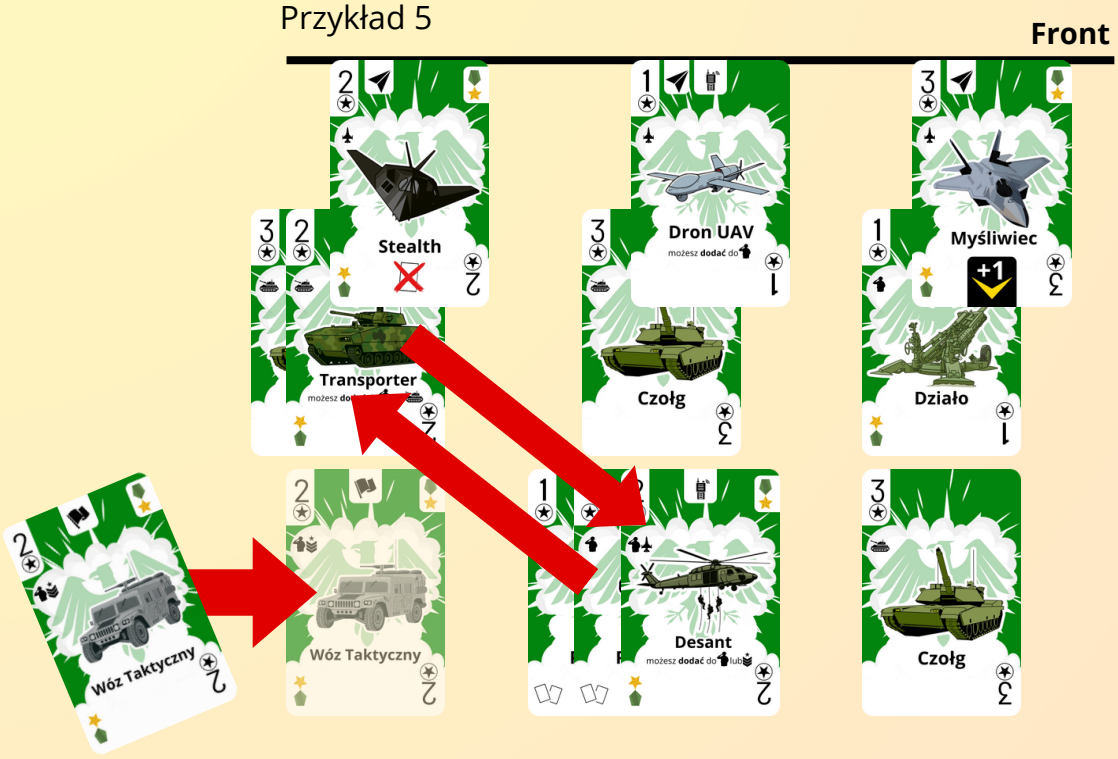
Lub po prostu przesuńmy piechotę z transporterem na Pierwszą Linię





Przegrupowanie – Przykład zamiany miejscami dwóch kart, czołgu z połączonymi piechotami:

Przykład 5







Pozostałe umiejętności

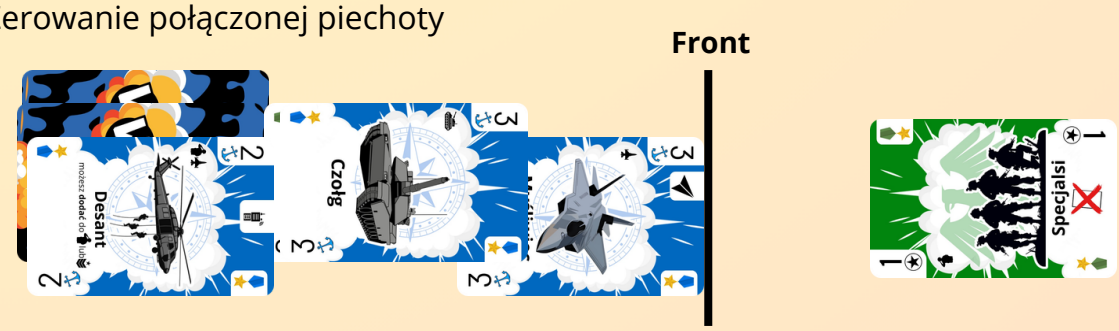
To umiejętności które modyfikują wynik siły w kolumnach **Zerowanie**, **Bonus** i **Siła A**.



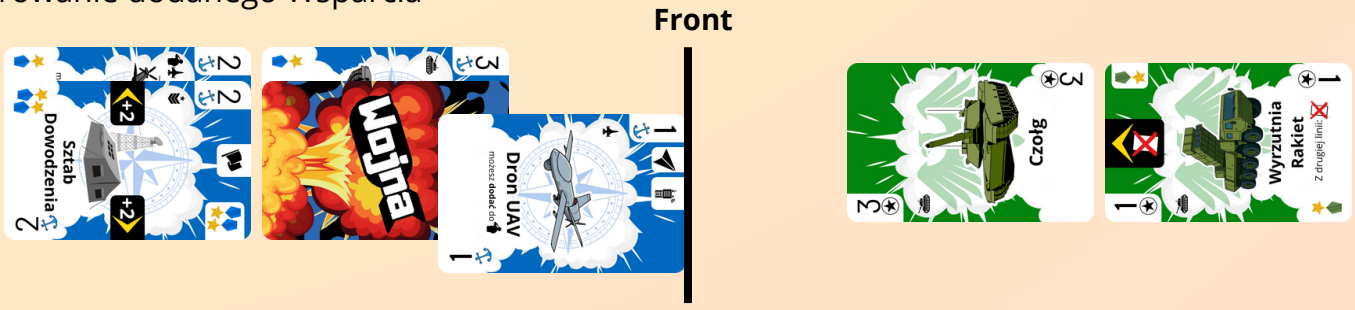
Zerowanie

W tej samej kolumnie w której została wyłożona, wybieramy dowolną kartę przeciwnika, następnie odwracamy ją tyłem do góry (i wybucha💥).
Wyzerowana karta ma Siłę 0 i nie posiada medali ani właściwości.
Pamiętaj, że Zerując likwidujesz medela które możesz przejąć!

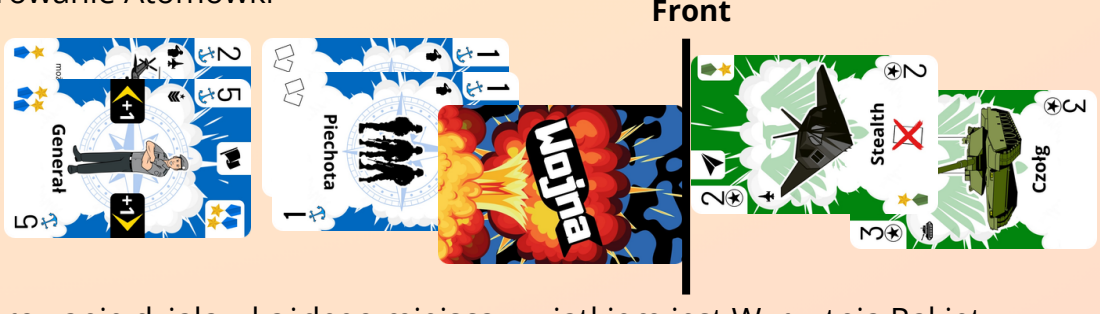
Zerowanie połączonej piechoty



Zerowanie dodanego Wsparcia



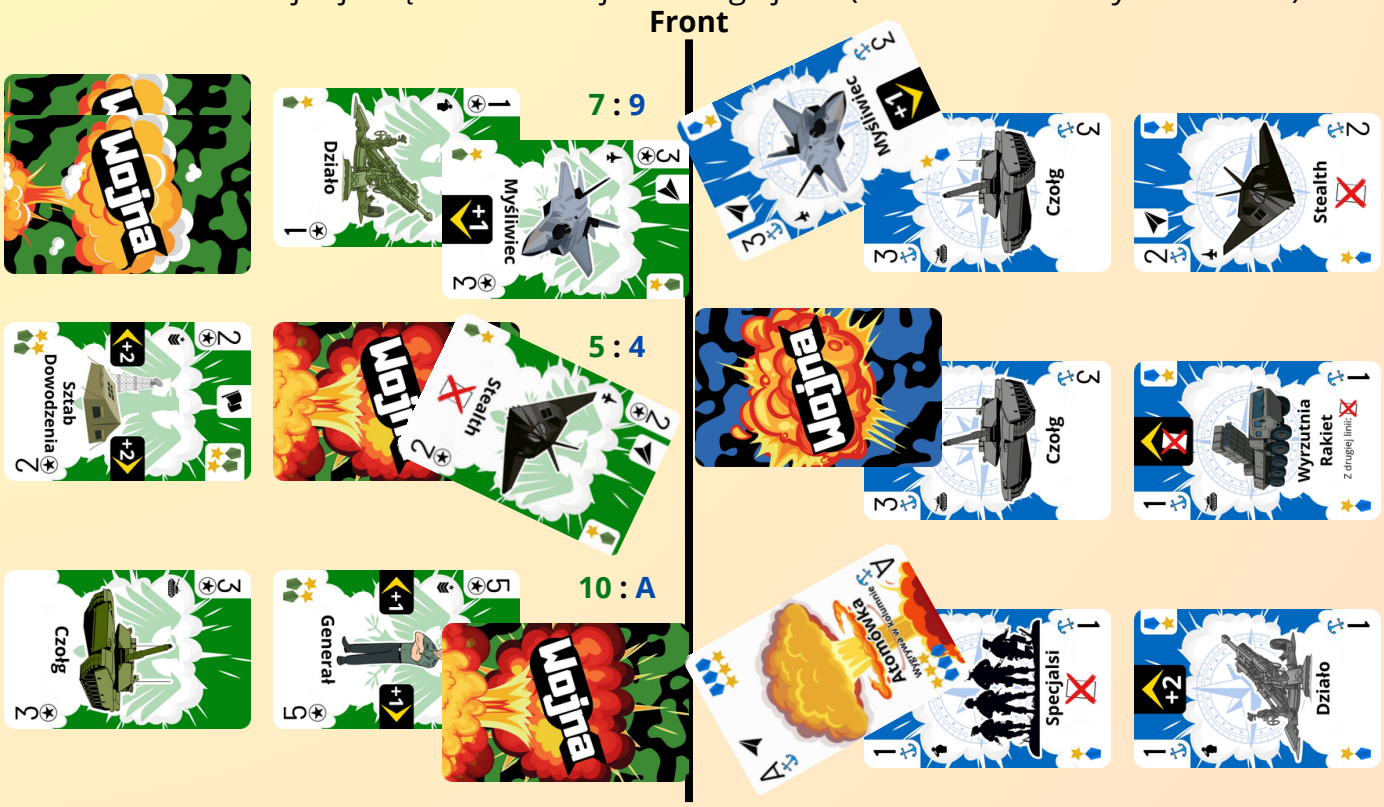
Zerowanie Atomówki



Zerowanie działa z każdego miejsca, wyjątkiem jest Wyrzutnia Rakiet która Zeruje tylko będąc na Drugiej Linii.

Bonus

Jeżeli żółta strzałka wskazuje na kartę znajdującą się na Pierwszej lub Drugiej linii, to kolumna na którą wskazuje strzałka dostaje **Bonus** z czarnego pola.
Prościej? Dodaj bonus do jednej karty na którą wskazuje
żółta strzałka o ile znajduje się na Pierwszej lub Drugiej linii (nie działa na karty na Froncie).

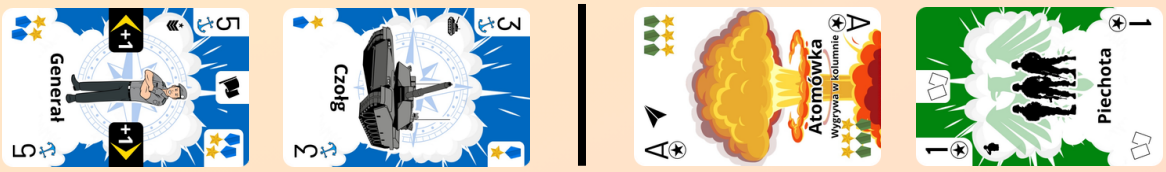


Czy jesteś w stanie dobrze policzyć Punkty **Siły**? **Niebieski** uratował sytuację Atomówką i wygrał.

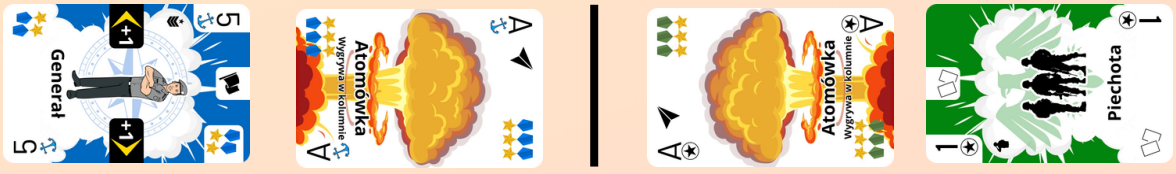
Siła A

Atomówka ma siłę **A** (Atomową) oznacza to, że podczas Wojny! automatycznie daje punkt w kolumnie. Jest to Twój As w rękawie, zapewnij sobie przewagę w jednej kolumnie, drugą wygraną zapewnij dzięki wyłożeniu Atomówki.
Jeżeli w danej kolumnie udział biorą dwie Atomówki, uznaje się to za remis.

Punkt w kolumnie zdobywa **Zielony**



Nikt nie zdobywa punktu, w kolumnie jest remis



Odwody

Opcjonalnie podczas Wykładania – odłóż odkrytą kartę (widoczną dla przeciwnika) na boku w celu jej późniejszego wyłożenia, następnie dobierz kartę, **maksymalnie raz na turę** do trzech odłożonych. Następnie aby zakończyć swoją turę musisz wyłożyć kartę z ręki lub odwodu.

1.

Talia gracza | Karty na ręce | Karty w Odwodzie

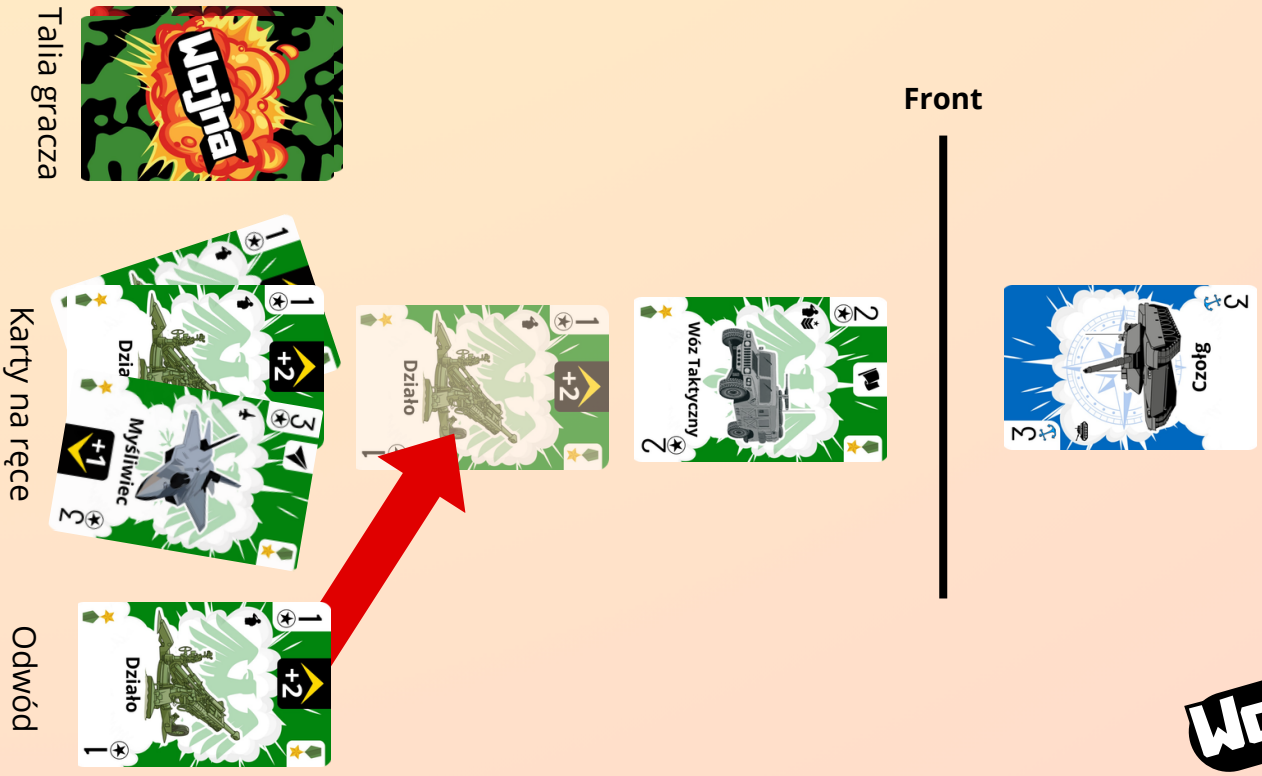


2.

Talia gracza | Karty na ręce | Karty w Odwodzie



Dzięki wykonywaniu odwodów, powiększa się liczba możliwych do wyłożenia kart. Po wyłożeniu karty z Odwodu nie dobieramy żadnych kart – ponieważ już mamy trzy na ręce.



Zarządzanie Talią

Dowódco! Pewnie podczas gry zauważyłeś, że karty różnią się rewersami (tyłami, wybuchami). Ultiventura Wojna to gra strategiczna w której posiadasz ograniczone zasoby na wykonanie zadania – Pokonanie przeciwnika! Pech chciał, że drużyna przeciwna dysponuje takimi samymi jednostkami.

Blef jak w pokerze

Rewers zdradza, jakiego typu kartę trzymasz w ręce. Przeciwnik widzi Twoje rewersy tak samo dobrze, jak Ty jego. To nie wada talii, to broń! Masz w ręce trzy duże wybuchy? Przeciwnik zacznie się denerwować i może krzyknąć „**Wojna!**”, zanim zdążysz ich użyć. Masz same małe wybuchy? Graj pewnie, jakby to był plan, a pomiędzy nimi był Generał. Pamiętaj, że dobierając kartę, zmieniasz też to, co widzi przeciwnik. Przed każdym ruchem zerknij na jego rękę i zadaj sobie pytanie: czym może mi jeszcze odpowiedzieć na tej flance? Z drugiej strony nikt nie zabroni Ci powiedzieć, że ta Atomówka na twoich rękach to “o super w końcu czołg!”.

Duży Wybuch



Kula Ognia



Mały Wybuch



Licz jednostki wroga

Obie armie mają ten sam skład: 27 kart, w tym jedna Atomówka, jeden Generał, Sztab i Stealth. Stos kart odrzuconych i trofea leżą odkryte, więc możesz na bieżąco sprawdzać, co już zeszło z pola. Atomówka i karty zerujące leżą na stosie przeciwnika? To Pole Walki jest bezpieczniejsze, niż myślisz.

W jednej tali znajdują się:

+ Dron x2
+ Piechota x4
+ Wóz Taktyczny x2
+ Transporter x2
+ Desant x2
+ Działo x3
+ Czołg x3
+ Myśliwiec x3
+ Wyrzutnia rakiet x1
+ Specjalsi x1
+ Stealth x1
+ Sztab Dowodzenia x1
+ Generał x1
+ Atomówka x1

Sprawdź które mają medale i ile ich jest!



Każda karta to zasób

Talia nie odnawia się w trakcie gry, a trzy Bitwy trzeba rozegrać z tych samych 27 kart. Gdy talia się skończy, a nie masz zapełnionej drugiej linii, możesz się tylko przyglądać, jak przeciwnik dominuje Pole Walki. Rzucisz wszystkie mocne jednostki do pierwszej bitwy? W trzeciej możesz nie mieć czym walczyć. Dobry Dowódca wie, którą bitwę może przegrać, żeby wygrać Wojnę. Kiedy wykładać medale, a kiedy ich skąpić.



Pole walki - Pełne zasady

Odwód

Karty na ręce

Trofea

Talia

Stos kart odrzuconych

Front

Stos kart odrzuconych

Talia

Karty na ręce

Odwód



Gra Czteroosobowa

Różni się tylko paroma szczegółami. Wszystkie zasady pozostają jak dotąd z małymi modyfikacjami. **Gramy drużynowo**, dwie osoby prowadzą **Zielonych**, a kolejne dwie **Niebieskich**. Możemy również patrzeć w drużynie na karty i dyskutować o planach wykładania.

Przygotowanie do gry

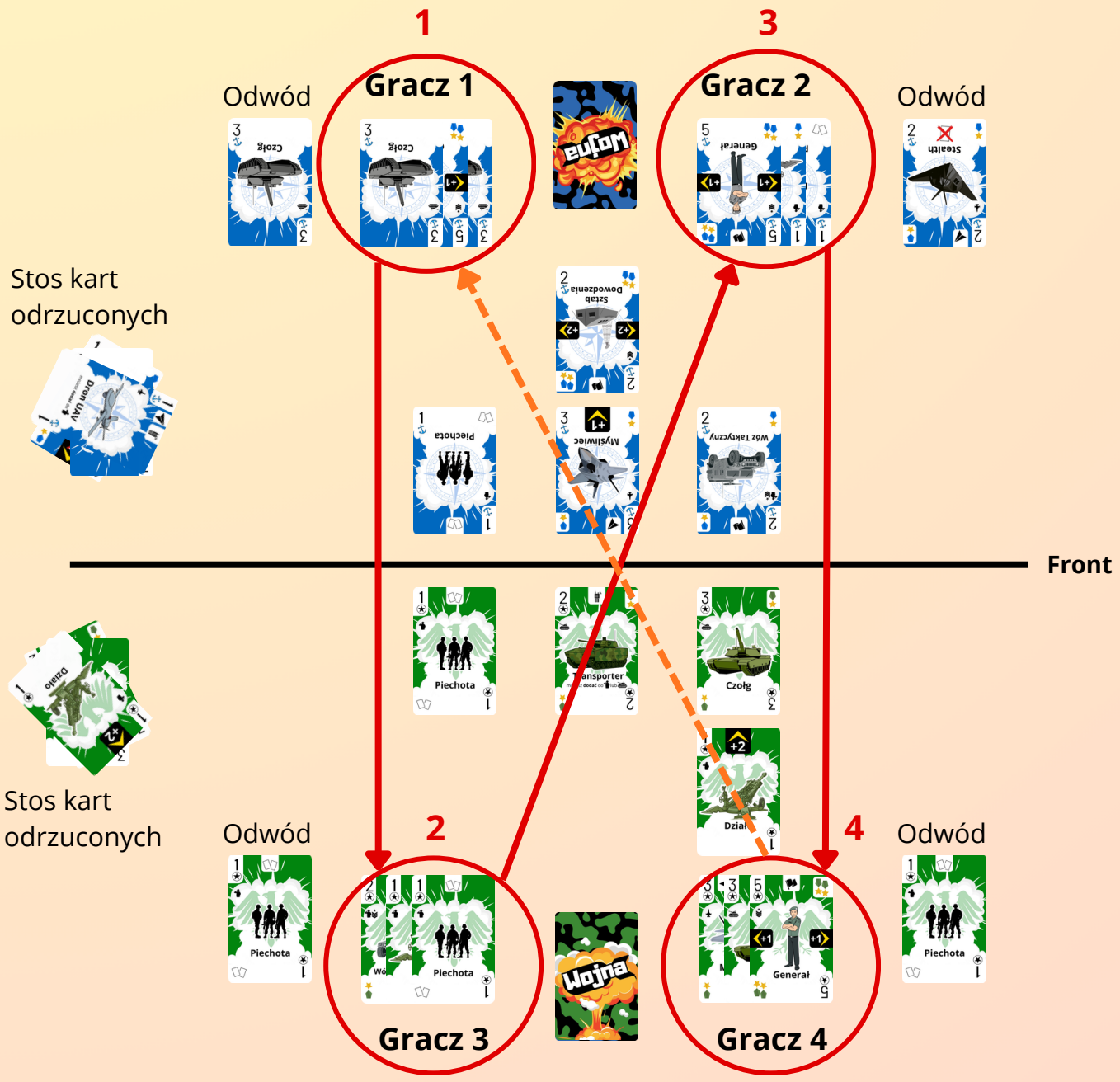
Rozpoczynamy identycznie, każdy gracz dobiera po trzy karty i może je raz wymienić wtasowywując i dobierając nowe trzy.

Odwody

Każdy Gracz może wykonać maksymalnie jeden odwód. Odwody są prywatne i nie możemy kożystać z odwodów innych graczy.

Kolejność wykładania kart

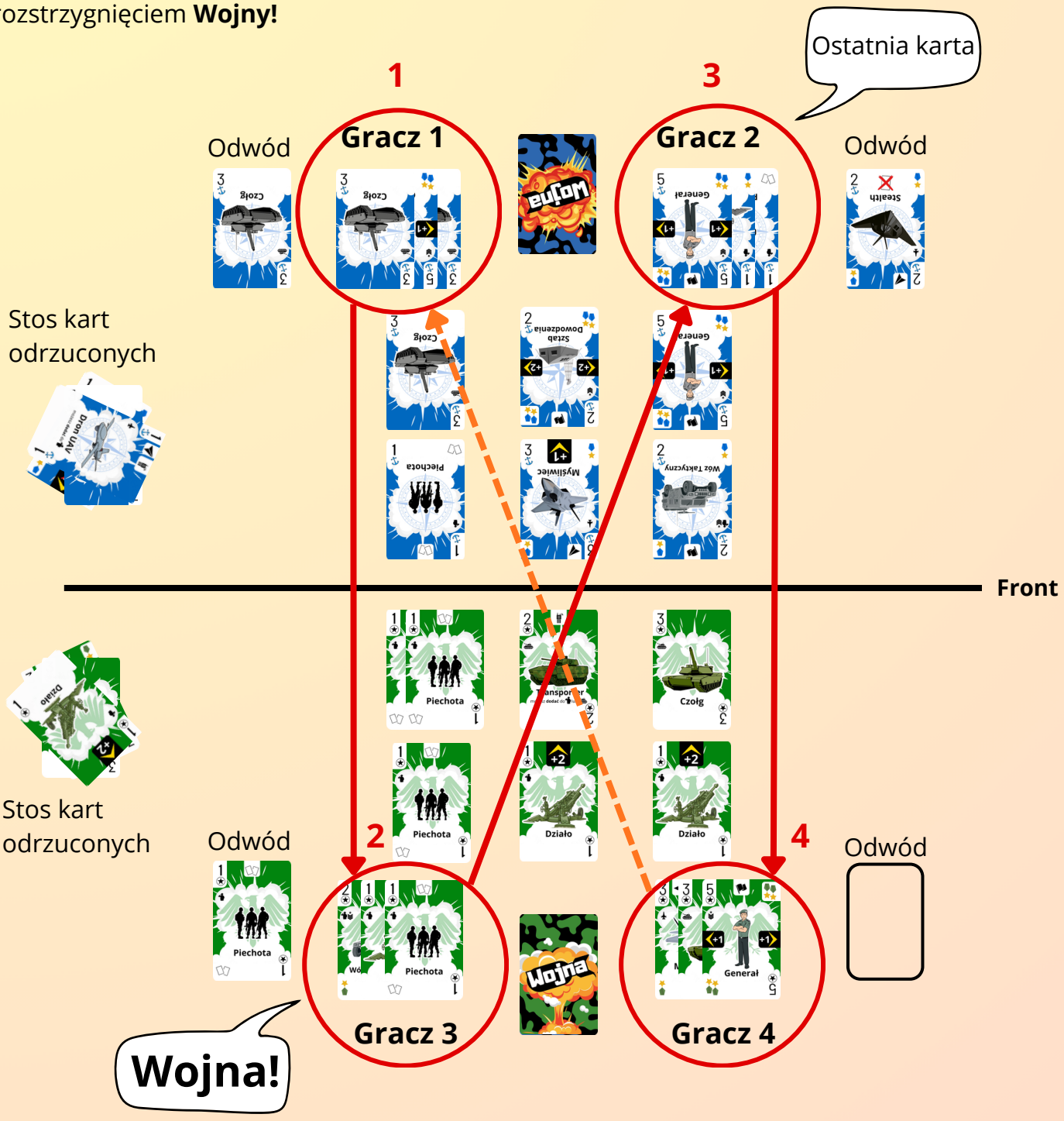
Każdy z graczy wykonuje swoją turę w poniższej kolejności.



Wojna!

Każdy członek drużyny może rozpocząć **Wojnę!** nawet jeśli nie wszyscy w drużynie wyrażaja na to zgodę. Dlatego lepiej wcześniej ustalić plan ofensywy zanim dojdzie do falstartu.

Standardowo po zadeklarowaniu **Wojny!** Drużyna przeciwna może wyłożyć ostatnią kartę przed rozstrzygnięciem **Wojny!**



Kolejność wykładania nowej bitwy po Rozstrzygnięciu Wojny!:
Zawsze następną turę w drużynie wykonuje kolejny gracz z tej drużyny.
– Wygrali **Zieloni**, pierwszą kartę na środek wykłada **Gracz 4**.
– Wygrali **Niebiescy**, pierwszą kartę na środek wykłada **Gracz 1.**

Porady Taktyczne

Na polu bitwy:

Wystarczą dwie kolumny.
Bitwę wygrywa się przewagą w punktach, więc wystarczy skupić sią na dwóch kolumnach. Na jedną flankę daj słabą kartę, a siłę skup na dwóch pozostałych kierunkach.

Medale to ryzyko.
Przegrywając Bitwę, oddajesz medale wszystkich wyłożonych kart, nawet z kolumn, które wygrałeś. Gdy Bitwa się chwieje, karty z medalami trzymaj w ręce albo w odwodzie.

Wyczuj i przelicz moment „Wojny!".
Ogłaszaj ją, gdy prowadzisz, bo przeciwnik ma wtedy już tylko jedną kartę na odpowiedź. Zanim krzykniesz, zerknij na jego rewersy: duży wybuch w ręce może jeszcze odwrócić los Wojny.

Zostaw sobie ostatnie słowo.
Gdy przeciwnik zapełnia linie, trzymaj w ręce mocną kartę na swoją ostatnią odpowiedź po jego deklaracji „Wojny!".

Wsparcie, gdy linie są pełne.
Kartę wsparcia dokładasz do wyłożonej karty, więc nie zajmujesz nowego pola. Tak wzmocnisz kolumnę nawet wtedy, gdy obie Twoje linie są już pełne.

Umiejętności:

Atomówka tam, gdzie przegrywasz.
Daje punkt automatycznie, więc szkoda jej na kolumnę, którą i tak wygrywasz. Uważaj na Stealth przeciwnika, bo zeruje też Atomówkę. Najbezpieczniej zagrać ją jako ostatnią kartę po „**Wojna!**".

Zerowanie kosztuje łup.
Wyzerowana karta przeciwnika nie odda Ci medali, nawet gdy wygrasz. Zeruj karty, które przesądzają o kolumnie, a nie automatycznie te z największą liczbą medali.

Przegrupowanie na koniec.
Działa najmocniej, gdy pole jest już prawie pełne. Przeniesiesz wtedy kartę dokładnie tam, gdzie zmienia wynik.

Strzałki planuj z góry.
Bonus nie działa na Front ani na puste pole. Kartę ze strzałką kładź tak, żeby już wskazywała Twoją jednostkę, albo zostaw dla niej miejsce. Piechota szybko może zapełnić lukę bonusu.

Porady Taktyczne

Talia i zarządzanie:

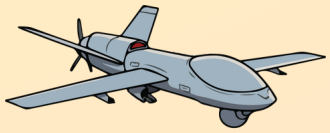
Trzy Bitwy, jedna talia.
Nie wystrzelaj wszystkich mocnych kart w pierwszej Wojnie!. Czasem warto przegrać jedną bitwę tanio, żeby wygrać całą Wojnę.

Czytaj rewersy.
Kula ognia w ręce przeciwnika zapowiada nalot, a duży wybuch ciężki sprzęt albo sztab. Trzy małe wybuchy znaczą, że chwilowo nie ma czym zagrozić choć między nimi może być Generał.

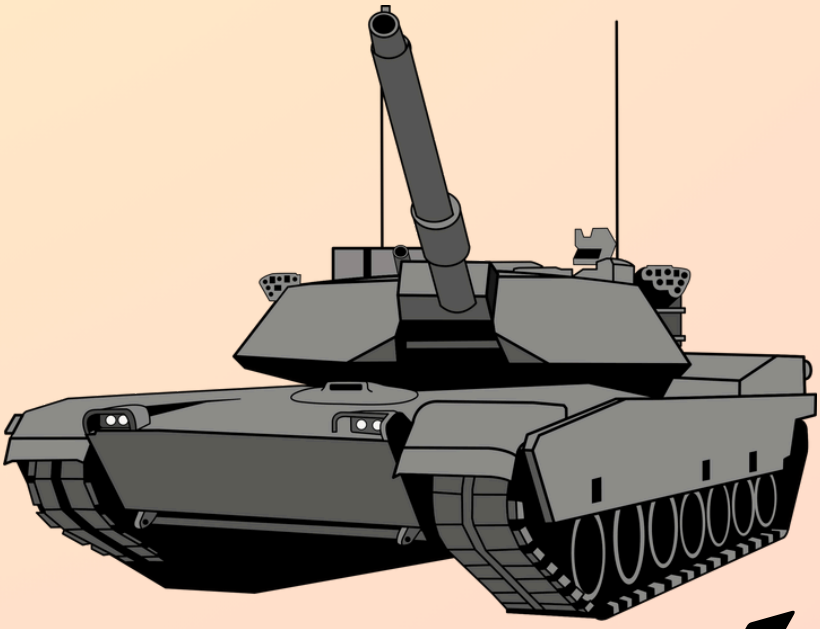
Licz unikaty.
Obie armie mają po jednej Atomówce, jednym Generale i jednym Sztabie. Dodatkowo każdy ma po trzy karty zerujące. Jeśli któraś karta leży już na Stosie Kart Odrzuconych albo w trofeach, w tej grze już jej nie zobaczysz.

Odwód to groźba.
Karta w odwodzie leży odkryta, więc przeciwnik musi brać ją pod uwagę przy każdym ruchu. Odłóż tam mocną kartę, a on zacznie się bronić, zanim w ogóle ją zagrasz.

Blef rewersem.
Blefuj, głośno komentuj zagrania “że bez sensu”, kiedy dociągasz piechotę powiedz “o Generał!”, a kiedy czołg “o Atomówka”. Opowiadaj jak to zaraz wyłożysz trzy myśliwce... albo, że Stealth który jest Twoim dronem na ręce w następnej turze wyzeruje Sztab Dowodzenia. Zbij z tropu przeciwnika i zmień jego plany aby reagował na coś czego nie ma. Wygraj Wojnę psychologicznie!







Armie Świata Wojny

Początek

Świat od dawna żył według jednego prawa, pełnego kompromisów i ustępstw. Ale wypracowanego wspólnie, spisanego i strzeżonego przez **Rząd Światowy**. Aż jedno państwo urosło tak bardzo, że to prawo zaczęło je uwierać. **Imperium** postawiło sprawę jasno: Nikt nimi nie będzie rządził. **Wybuchła Wojna**.

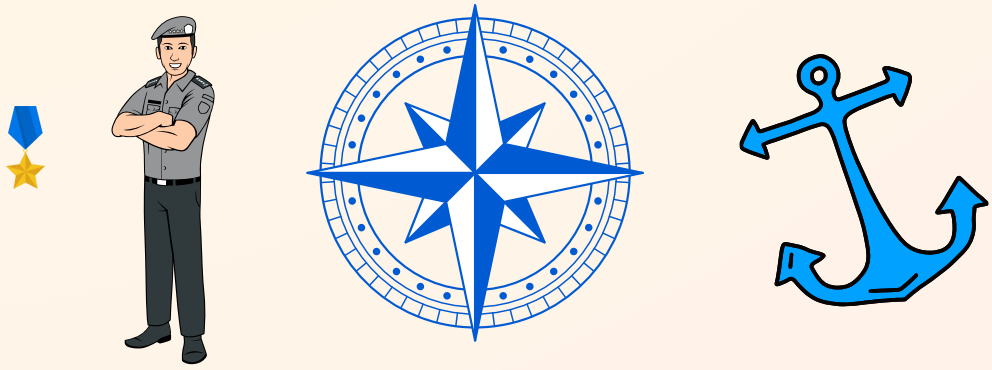
Zieloni – Imperium

Imperium nie prosi o zgodę. Ma fabryki, które pracują dniem i nocą, armię, która nigdy nie przegrała, i dumę, której nie da się zakuć w paragrafy. Nie zamierzają dłużej żyć pod butem urzędników z drugiego końca świata. Skoro jest dość silne, by rządzić, to będzie robić to co konieczne. Pod znakiem gwiazdy maszerują ci, którzy wierzą, że los świata leży w ich własnych rękach.



Niebiescy – Rząd Światowy

Rząd Światowy pilnuje porządku, który przez pokolenia trzymał świat w całości. Jego żołnierze nie walczą o władzę, ale o zasadę, że nikt nie stoi ponad prawem, nawet najpotężniejsze Imperium Świata. Kotwica na ich sztandarach oznacza jedno: Zjednoczoną Ziemię. Nie ma pozwolenia aby jakiekolwiek państwo łamało prawo. Prawo obowiązuje wszystkich.



W przygotowaniu

Wykluczeni to połączone armie pomniejszych krajów, które widząc okazję do wyzwolenia, walczą o autonomię od wpływów Rządu Światowego oraz Imperium.

Wojna Światowa

Turnieje i Globalne Operacje

Sama gra to dopiero początek. Prawdziwa Wojna toczy się w sklepach z grami, klubach i stowarzyszeniach w całej Polsce. Zgłoś się do Poboru, stań przy stole naprzeciw nieznanego Dowódcy i sprawdź, ile jest warta Twoja strategia, gdy zegar odmierza czas. Na zwycięzców czekają nieśmiertelniki, naszywki ze stopniami i karty, których nie znajdziesz w żadnym pudełku. Każda Bitwa zapisuje się w Książeczce Wojskowej na ultiventura.pl, a każde zwycięstwo przybliża Cię do awansu.

Utwórz konto Ultiventura na stronie internetowej https://konta.ultiventura.pl w górnej belce pod przyciskiem “Wydarzenia” znajdziesz wszystkie turnieje.

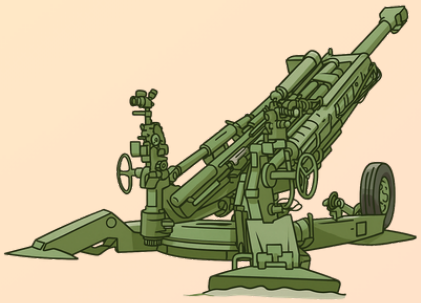
Strona gry Ultiventura Wojna

konta.ultiventura.pl

Od Generała do Generalissimusa

Stopnie zdobywa się w boju. Ta instrukcja zrobiła z Ciebie Generała. Dalszych stopni nie da się już wyczytać. Trzeba je wywalczyć przy stole. Każdy wygrany turniej i każda Wojna rozegrana w Globalnych Operacjach przybliżają Cię do kolejnego awansu, a Twój stopień widzą wszyscy Dowódcy w rankingu. Na szczycie jest miejsce tylko dla jednego: tytuł Generalissimusa otrzymuje najlepszy Dowódca sezonu, który zwiedził liczne fronty.

- Generał
- Generał Armii
- Generał Frontu
- Generał Naczelny
- Generał Marszałek
- Wielki Generał
- Generalissimus



Załóż Sztab Frontu

Nie czekaj, aż Wojna przyjdzie do Ciebie. Poprowadź ją sam! Każdy klub, stowarzyszenie czy grupa znajomych może stać się Sztabem i zorganizować własne Operacje. Nie potrzebujesz sklepu ani dużego budżetu. Wystarczy kilka pudełek, stoły i Dowódcy gotowi do walki. Dla stowarzyszeń i klubów przygotowujemy wersję „Partyzancką”, czyli prosty format turnieju, który poprowadzisz własnymi siłami. Sklepy otrzymają instrukcję dla sprzedawcy, z której dowiedzą się, jak krok po kroku zorganizować Pobór, turniej i wręczenie nagród. Wyniki Twoich Operacji trafią do rankingu, a Twoi gracze na piedestał.

Chcesz otworzyć nowy front? Napisz do nas: ultiventura@gmail.com.

Od Autora

Dowódco, dziękujemy!

Ultiventura to dwie osoby: ja Adam i moja żona Dagmara. Nie mamy wielkiego wydawnictwa ani magazynu pełnego pudeł. Mamy stół, przy którym gramy, i przekonanie, że najlepsze gry to te, które chce się rozkładać, a nie tylko trzymać na półce.

Wojna powstała z prostej potrzeby: chcieliśmy gry, która mieści się w kieszeni, a rozłożysz ją na krześle, a mimo to potrafi zaskakiwać po setnej partii. Z napięciem i blefem jak w pokerze i decyzjami jak w szachach. Na premierze w Spodku przy naszym stole ustawiały się kolejki i chętnych do gry było więcej, niż byliśmy w stanie obsłużyć. Wtedy wiedzieliśmy, że warto.

Jeśli Wojna wywołała choć jeden rewanż, jedną kłótnię o zasady albo jedną historię, którą opowiesz znajomym, to spełniła swoje zadanie. Do zobaczenia na froncie!

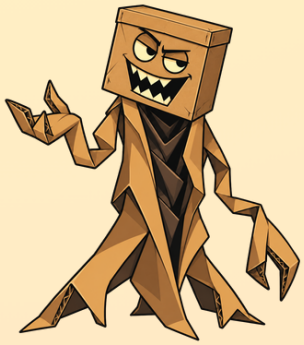
Adam i Dagmara Wójcik
Ultiventura

Świat Ultiventury

Dawno, dawno temu, gry powstawały po to, by przeżywać przygody. Ludzie siadali przy stole, kłócili się o zasady, śmiali z pechowych ruchów i długo wspominali swoje zwycięstwa.

Aż z najgłębszych czeluści zapomnianej otchłani przebudził się przedwieczny byt...

...Pradawny Karton



Nie tworzy gier i nie opowiada historii. Szepcze tylko: „Większe pudełko... Więcej figurek... Kup następną, na pewno w nią zagrasz...". Tam, gdzie gry od dawna nie widziały stołu, pojawiają się jego potworne bestie, **Kurzaki**.

Ultiventura istnieje po to, by Kartonowi się przeciwstawić. Nie mieczem, tylko czymś znacznie trwalszym: **Iskrą Przygody**. To ona zamienia zwykłe karty w armie, a wieczór przy stole we wspomnienie na lata.

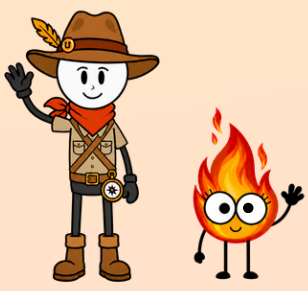
Ultiventura Wojna to pierwsza z naszych przygód. Nie ostatnia.

Pradawnego Kartonu nie da się pokonać raz na zawsze. Jednak najbardziej boi się jednego: rozłożonej gry i ludzi, którzy dobrze się przy niej bawią. Właśnie zadałeś mu cios.

Przygody, nie karton. Rozpal iskrę!

Zapraszamy do zagrania w darmową grę przygodową w świecie Ultiventury „Grobowiec Pierwszego Wydawcy". Znajdziesz ją na stronie https://grobowiec.ultiventura.pl poniżej kod QR.

Nasze maskotki:



Ultuś i Iskierka

Słowniczek Pojęć

Atomówka	Jedyna karta z siłą A. W Rozliczeniu Wojny! automatycznie daje Punkt w swojej kolumnie.
Bitwa	Jedno starcie, od wyłożenia pierwszej karty, które kończy się okrzykiem „Wojna!” i liczeniem kolumn. Gra składa się z trzech Bitew.
Bonus	Żółta strzałka na karcie. Gdy wskazuje Twoją kartę w Pierwszej lub Drugiej Linii, kolumna którą wskazuje dostaje bonus z czarnego pola.
Dowódca	Gracz
Druga linia	Miejsce za Pierwszą Linią. Można tu położyć kartę tylko za już wyłożoną.
Front	To umowna linia dzieląca stół pół. To do tej lini wykładamy karty.
Front Powietrzny	Specjalna strefa powietrzna miedzy Frontem, a Pierwszą Linią. Karty trafiają tu tylko dzięki umiejętności Wlatuje na Front. Front to dodatkowy rząd dla jednostek latających — przed Pierwsza linią.
Imperium	Armia Zielonych, znak gwiazdy.
Karta Pomocy/Instrukcji	Karta ze skrótem zasad i opisem umiejętności. Po drugiej stronie kod QR do filmu z instrukcją.
Kolumna	To pionowa linia po której układamy karty na przeciwko kart przeciwnika. Na polu bitwy mogą być najwyżej trzy kolumny: dwie flanki i centrum.
Łączenie	Umiejętność pozwalająca położyć drugą kartę z tym symbolem na pierwszej. Liczą się jako jedna karta o zsumowanej sile.

Słowniczek Pojęć cz. 2

Medal	Symbol w prawym górnym rogu karty. Wygrywa ten, kto po trzech Bitwach zdobędzie więcej medali przeciwnika.
Odwód	Miejsce obok gracza na najwyżej trzy odkryte karty widoczne dla przeciwnika, odłożone do późniejszego wyłożenia.
Pierwsza Linia	Miejsce najbliżej środka stołu, zapełniane jako pierwsze.
Pole Bitwy	Środek stołu, gdzie wykładacie karty.
Pole Walk	Tak jak Pole Bitwy
Przegrupowanie	Umiejętność pozwalająca zamienić miejscami dwie karty albo przenieść jedną.
Punkt	Nagroda za wygranie kolumny. Kto ma więcej punktów, wygrywa Bitwę. Zdobywasz go gdy twoja suma sił w kolumnie jest wyższa niż przeciwnika. Nie mylić z medalem! Służy do wyłaniania zwyciezcy jednej Wojny! (Bitwy)
Remis	Równa siła w kolumnie albo równa liczba punktów w Bitwie – Nikt nic nie zdobywa.
Rewers	Tył karty, który zdradza typ jednostki: kula ognia oznacza jednostki latające, mały wybuch lekkie, a duży wybuch pojazdy i sztab.
Rozstrzyganie Wojny!	Moment po okrzyku „Wojna!” i wyłożeniu ostatniej karty przez przeciwnika. Gracze sumują siłę swoich kart w każdej kolumnie, a za wygraną kolumnę dostają punkt. Kto zdobędzie więcej punktów, wygrywa Bitwę i zabiera medale ze wszystkich niewyzerowanych kart przeciwnika na polu walki. Przy remisie nikt nie zabiera medali. (str. 8)
Rząd Światowy	Armia Niebieskich, znak kotwicy.

Słowniczek Pojęć cz. 3

Siła	Liczba w rogu karty (od 0 do 5). Używana przy rozstrzyganiu Wojny! Wyjątek: Atomówka ma sile A (nieskończona).
Spasuj	Rezygnacja z tury, dozwolona tylko wtedy, gdy nie masz karty, którą da się wyłożyć.
Stos Kart Odrzuconych	Odkryty stos obok talii, na który trafiają karty po Wojnie! i karty odrzucone.
Talia	27 kart jednej armii. Zielonej lub Niebieskiej.
Trofea	Zdobyte karty przeciwnika z medalami, leżące odkryte obok Twojej talii.
Typ Jednostki	Lekki, Pojazd, Latający, Oficer lub Specjalny.
Umiejętność	Specjalna zdolność karty, oznaczona na Karcie Pomocy
Wlatuje na Front	Umiejętność pozwalająca wyłożyć jednostkę na Front.
Wojna!	Okrzyk/Deklaracja kończący wykładanie. Przeciwnik może jeszcze wyłożyć jedną kartę, a potem zaczyna się Rozstrzygnięcie Wojny!.
Wsparcie	Umiejętność pozwalająca dołożyć kartę do Piechoty (lub innych typów wypisanych na karcie) bez zajmowania nowego pola.
Wyzerowana Karta	Karta odwrócona rewersem do góry. Ma siłę 0, brak umiejętności i medali.

Słowniczek Pojęć cz. 4

Zerowanie	Umiejętność, która odwraca kartę przeciwnika w kolumnie rewersem do góry.
Znak Armii	Kotwica (Rząd Światowy) albo Gwiazda (Imperium).

Pojęcia ze świata Wojny i turniejów

Turniej	Rangingowy tryb rozgrywki z limitem czasu.
Globalne Operacje	Rozgrywki w sklepach, klubach i stowarzyszeniach z dużą mapą świata
Książeczka Wojskowa	Zapis Twoich Bitew i stopni na koncie ultiventura.pl.
Pobór	Zapisy na turniej lub Globalne Opercje
Stopień	Ranga Dowódcy, od Szeregowego do Generalissimusa.
Sztab Frontu	Organizator turnieju.
Wojna Światowa	Turnieje i wydarzenia Ultiventury Wojna.

Klasyczna Wojna

Szybki wariant dla każdego. Umiejętności kart nie mają tu znaczenia, liczy się tylko **siła karty**

Przygotowanie

Każdy gracz bierze talię swojej armii.
Tasuje ją i trzyma pod blatem, zakrytą tak aby nie widział tyłów kart. Nie dobieracie kart na rękę.

Przebieg

1. Obaj gracze jednocześnie odkrywają wierzchnią kartę ze swojej talii.
2. Wygrywa karta z wyższą siłą. Atomówka (A) pokonuje każdą inną kartę.
3. Zwycięzca zabiera obie karty i odkłada je na bok, na swój stos trofeów.
   Zdobyte karty nie wracają do talii.

Wojna!

Gdy obie karty mają taką samą siłę, krzyczycie „Wojna!”. Każdy gracz kładzie na swojej karcie **jedną kartę zakrytą, a na niej jedną odkrytą**. Wyższa z nowych odkrytych kart wygrywa wszystkie karty na stole. Jeśli znów jest remis, Wojna trwa dalej w ten sam sposób.
Jeśli w trakcie Wojny ktoś nie ma już dość kart, odkrywa od razu swoją ostatnią kartę i to ona decyduje. Jeśli nadal jest remis, karty ze stołu nie trafiają do nikogo.
Koniec gry

Obie talie mają po 27 kart, więc skończą się w tym samym momencie.
Następnie każdy liczy karty na swoim stosie trofeów.

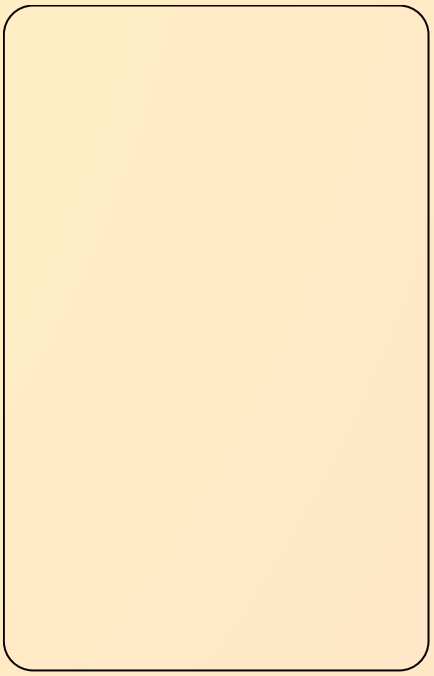
Wygrywa ten, kto zdobył więcej kart.

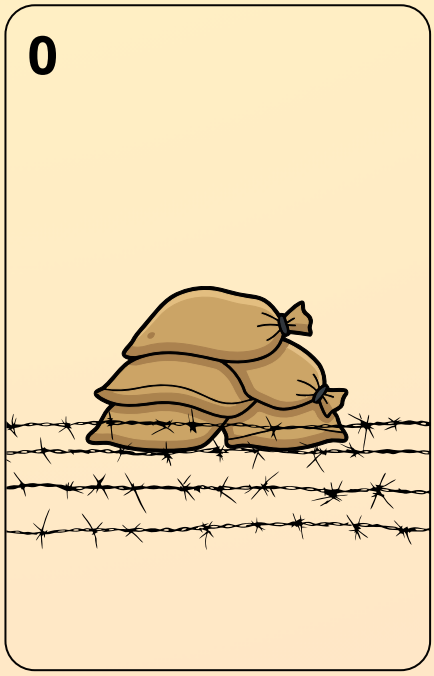


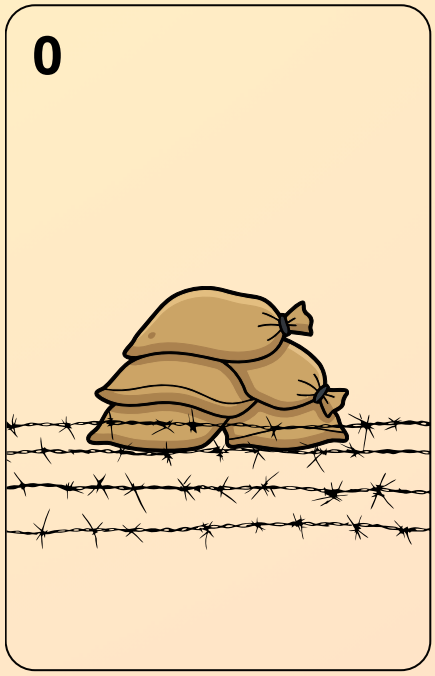
Łamigłówka













Front

Zwiad Imperium napotkał słabo pilnowaną bazę Rządu światowego!
Dowódco pokonaj ich nim wezwą posiłki!
Masz do dyspozycji Transporter, dwa oddziały Piechoty i Działo!

Skrót Zasad

Wygrywa ten kto przejmie więcej medali przeciwnika!!!

Przygotowanie do gry

1. Rozdziel talie **niebieską**, **zieloną**. Następnie potasuj.
2. Każdy gracz dobiera 3 karty. Przed grą Gracz może je raz wymienić.
3. Grę zaczyna ten kto ostatnio wygrał. Jeśli nie mozna ustalić, zaczyna gracz **zielony**.

Przebieg tury

1. **Odwód** [Opcjonalnie]
2. **Odrzuć kartę** [Opcjonalnie, raz na grę]
3. **Spasuj** [Tylko gdy zabrakło kart]
4. **Wyłóż kartę** [Obowiązkowe, chyba że pasujesz]

Wykładanie

1. Pierwszą kartę należy wyłożyć na środku pola walki.
2. Kartę wykładamy najpierw na pierwszą, a potem na II linię.
3. Wykładaną kartę można wyłożyć obok lub za inną kartą
oraz naprzeciw i po skosie karty przeciwnika.
4. Maksymalnie 3 kolumny

Wojna!

1. Możesz ogłosić **Wojna!** Gdy twoje obie Linie są zapełnione.
2. Obie Linie są zapełnione i nie chcesz lub nie możesz wyłożyć
kolejnej karty — **Wojna!**

Przeciwnik ma prawo wyłożyć jeszcze jedną ostatnią kartę, po czym następuje liczenie

3. Obie strony nie mają kart do wyłożenia – Wojna!

Rozstrzyganie Wojny!

1. Punktowanie kolumn

sumujesz siłę wszystkich swoich kart. Gracz z wyższą sumą w danej kolumnie zdobywa punkt. Oznacz go przez obrót pierwszej karty o 45 stopni.
Remis w kolumnie — nikt nie zdobywa punktu.

2. Zwycięstwo Wojny

Wygrywasz Wojnę! jeśli masz więcej punktów w kolumnach niż przeciwnik (tak jak w piłce nożnej — liczy sie łączna suma punktów). Przykład: wynik 1:0 (wygrałeś w jednej kolumnie, dwie remisowe) — wygrywasz **Wojnę!** Wynik 1:1 — remis, nikt nie zbiera medali. Zwycięzca zabiera wszystkie wyłożone, nie wyzerowane, medale z kart przeciwnika.

4. Po Wojnie

Wszystkie wyłożone karty trafiają na Stos Kart Odrzuconych.
Karty na ręce i w Odwodach pozostają u graczy.

5. Po 3 Wojnach! Gra się kończy.
Wygrywa gracz z większa liczbą medali.
W przypadku remisu gracie dogrywkę w Klasyczną Wojnę do pierwszej wygranej.