

Instrukcja

Wojna

Modern



 2, 4

 15min

Adam Jan Wójcik

Wersja 0.5

Przykładowe rozłożenie partii

Talia zielonego



Stos kart odrzuconych



Karty na ręce



Odwód



Druga linia

Pierwsza linia

Front

Linia Frontu

2:1 dla Zielonego

A=∞

3

8

Zielony zbiera
medale
niebieskiego!!!

11

9

6

Front

Pierwsza linia

Druga linia

Talia gracza



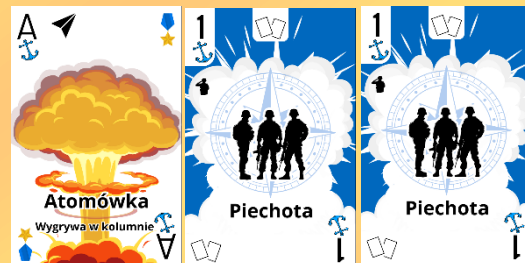
Stos kart odrzuconych



Karty na ręce



Odwód



Wojna Modern

to strategiczna rozgrywka, w której naprzeciw siebie stają dwie potężne armie – pod dowództwem generała Niebieskiego i generała Zielonego. 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?

Od Autora: Niestety instrukcja musi być opasta i wyjaśniać każdy niuans, choć gra jest prosta, słowo harcerza! I daję mnóstwo opcji decyzyjnych, a jaka jest super rozrywająca!!! 🎮 ⚙️

⚡ Na szybko:

Wykładacie karty na zmianę. Najpierw karta musi znaleźć się na pierwszej linii, a dopiero potem może zostać położona na drugiej i tworzyć tak trzy kolumny (jak na obrazku **przykładowego rozłożenia**). Kiedy komuś się zapełnią dwie linie to może zadeklarować „Wojna!”, a przeciwnik ma prawo wyłożyć ostatnią kartę. Wtedy liczycie siłę kart kolumnami, kto ma przewagę Wygrywa. Wygrany zbiera widoczne medale przeciwnika (Remis nikt nie zbiera). Gracie do takich trzech starć, wygrywa ten co ma na końcu więcej **medali**!

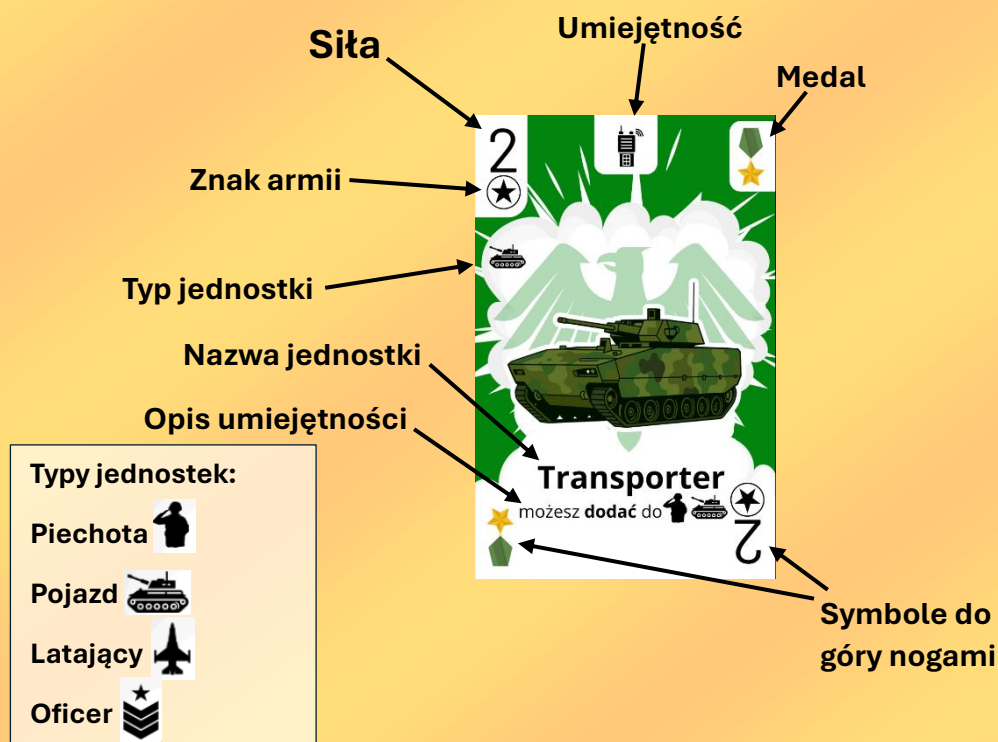
Ot tyle, do tego dochodzą jeszcze **umiejętności** (karta pomocy), jeżeli gra wydaje się za trudna grajcie bez nich.

Zawartość Gry:

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

W jednej tali znajdują się:

- + Dron x2
- + Piechota x4
- + Pojazd Opancerzony 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



Wygrywa ten kto zdobędzie więcej medali przeciwnika! ☆

Przygotowanie do gry

Rozdziel talie graczom, jeden gracz ma talię niebieską, drugi zieloną, i dobrze je potasuj.

Każdy gracz losuje **3 karty** (można je **Raz** wymienić).

Turę rozpoczyna gracz który ostatnio **Wygrał** (Jeśli takiego nie ma to pozostają kamień, nożyce i papier)

🔄 Tura

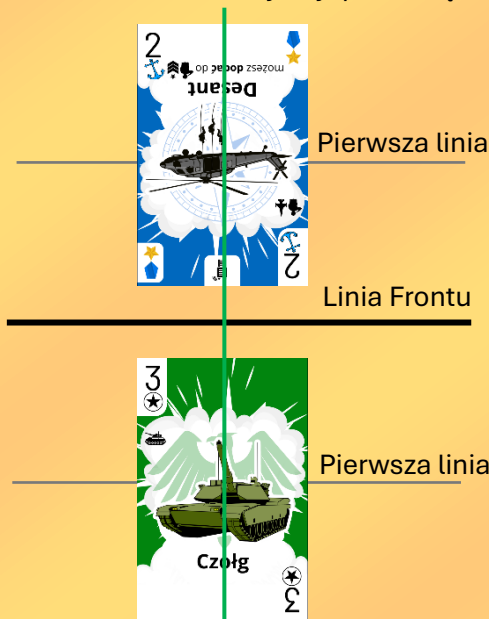
1. **Odwód** [Opcjonalnie] - odłóż odkrytą kartę (widoczną dla przeciwnika) na boku w celu jej późniejszego **wyłożenia**, następnie dobierz kartę, maksymalnie raz na turę do trzech odłożonych.
2. **Odrzuć kartę** [Opcjonalnie] – z ręki lub odwodu na stos kart odrzuconych, jeżeli to karta z ręki, dobierz kartę.
3. **Spasuj** [Opcjonalnie] – Opcja dostępna tylko wtedy gdy graczowi **zabrakło kart do wyłożenia**.
3. **Wyłóż kartę** - wyłożenie karty (z ręki lub odwodu) kończy twoją turę, następnie dobierz karty do 3 na rękę. Kartę umieść na polu walki zgodnie z zasadami wykładania.

Wykładanie

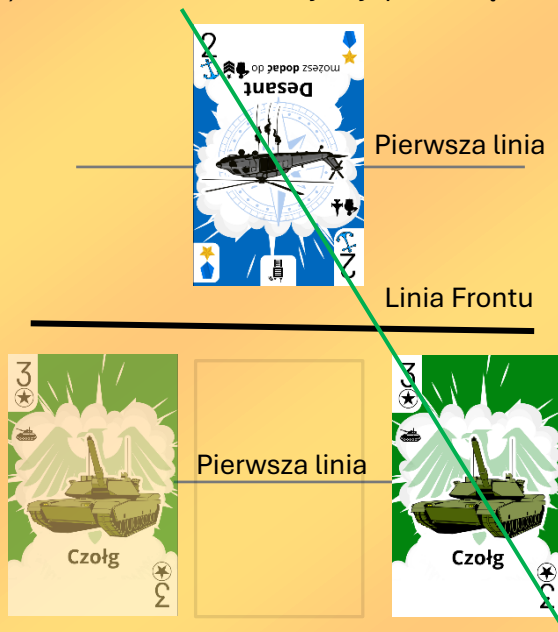
1. Pierwszą kartę należy **wyłożyć** na środku lub po skosie karty przeciwnika.

a) Przeciwnik Niebieski wyłożył pierwszą kartę

b) Przeciwnik Niebieski wyłożył pierwszą kartę



Zielony **wyłada** kartę „po środku”

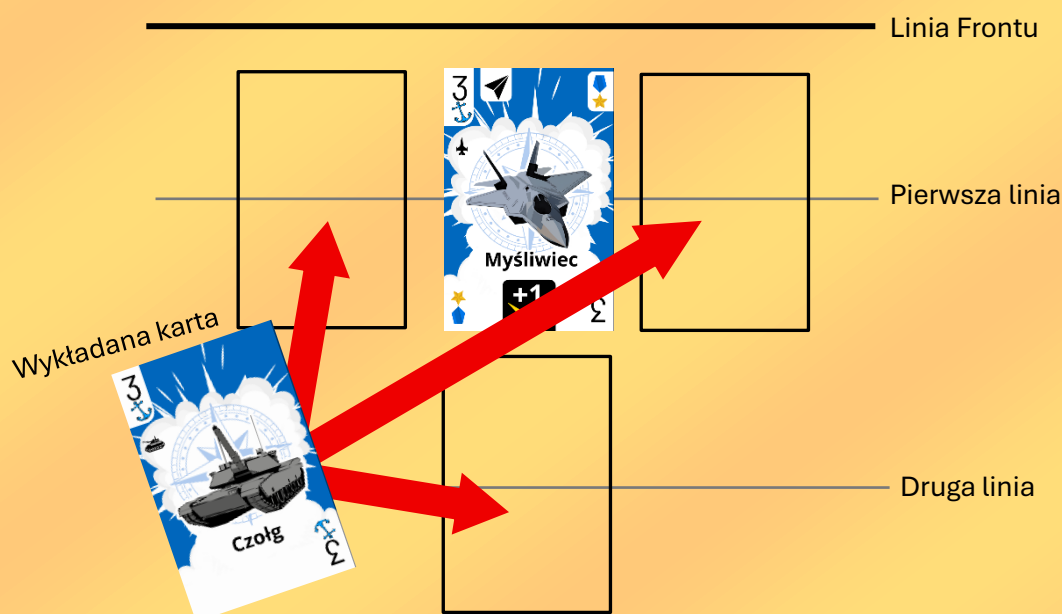


Zielony **wyłada** kartę „po skosie”

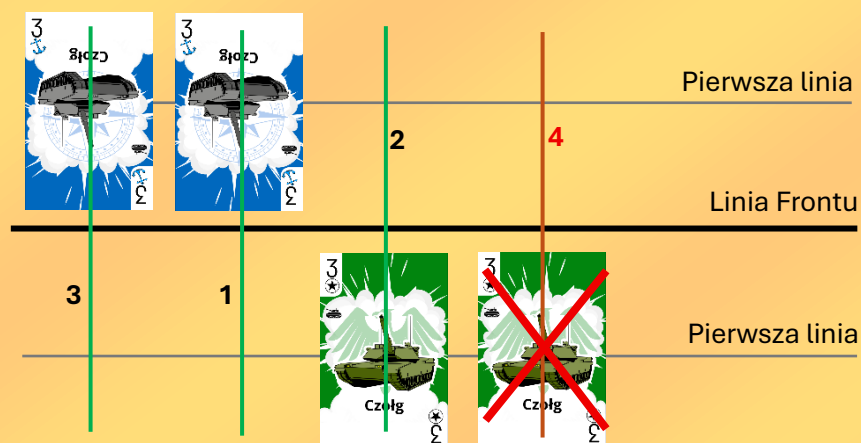
2. Kartę należy wyłożyć w pierwszej kolejności na pierwszą, a potem na drugą linię.

Jeżeli karta jest na Drugiej linii, a przed nią jest puste miejsce to należy przesunąć ją na Pierwszą linię.

3. Kartę można położyć obok lub za wyłożoną już kartą. Istnieją tylko **Dwie Linie** (dwa wiersze na gracza)!



4. Z wykładanych kart można utworzyć **maksymalnie 3 kolumny**. Nawet jeżeli przeciwnik pierwszy utworzył trzecią kolumnę to i tak nie można utworzyć czwartej.



Rozstrzyganie Wojny

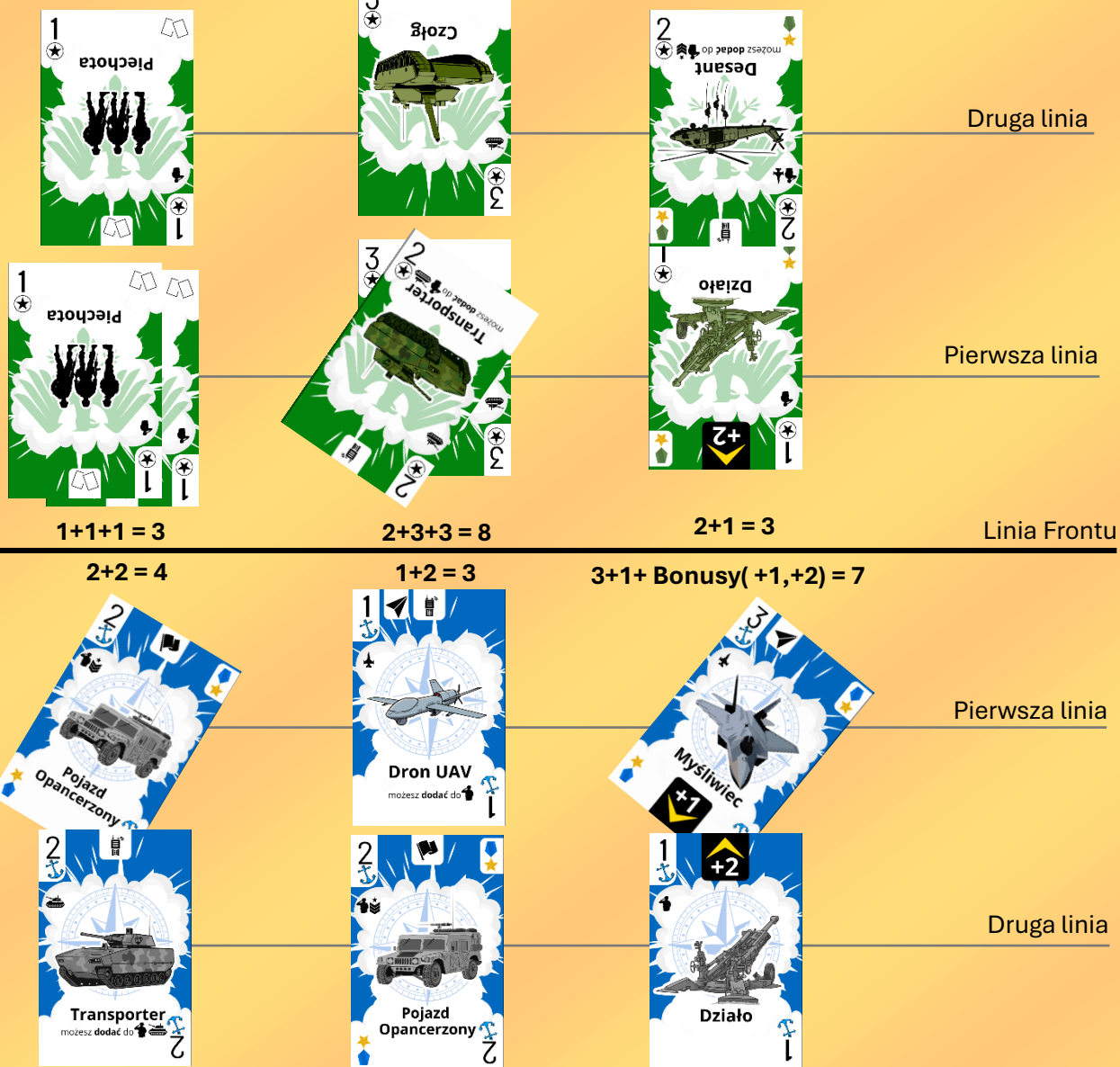
Jednemu z graczy zappełniła się Pierwsza i Druga linia, i nie chce lub nie może **wyłożyć** kolejnej jednostki, wtedy mówi "**Wojna!**". Teraz drugi gracz może **wyłożyć** ostatnią kartę i rozpoczyna się **Wojna!**

Wojna!

1. **Siła** kart odwzorowana jest w rogu karty od 0 do 5 punktów.

2. **Wojna** jest rozstrzygana w kolumnach (dwie flanki + centrum). Sumujemy **siłę** kart w kolumnie i porównujemy ją z przeciwnikiem. **Tam gdzie suma siły jest większa otrzymujemy punkt**, obracamy pierwszą kartę o 45 stopni aby go zaznaczyć (Remis – nic się nie dzieje).

2:1 dla Niebieskiego!



3. **Wojna! jest wygrana** jeżeli gracz osiągnie przewagę w **punktach** (powyżej **2:1 dla Niebieskiego**). Następnie gracz który **wygrał** Wojnę! zabiera **medale** przeciwnika. Remis, medale nie są zbierane.

4. Wyłożone karty należy odłożyć na stos kart odrzuconych, karty na ręce i w odwodach pozostają do dalszej gry

5. Po trzecim rozstrzygnięciu **Wojny!**, wygrywa gracz który posiada więcej **medali** przeciwnika!

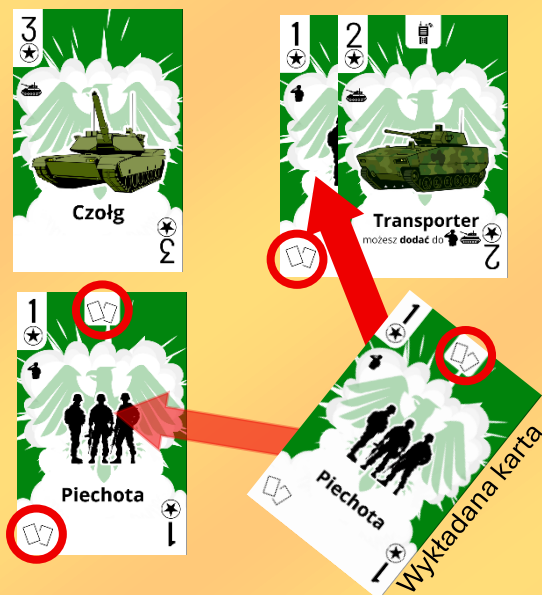
Gratulację!

Umiejętności kart

Działają tylko raz podczas **wykładania**. Wykładana karta natychmiast aktywuje swoją umiejętność.

 **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.) Linia Frontu



2.) Linia Frontu



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

Linia Frontu



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**. Bonus Myśliwca dodajemy ponieważ strzałka pokazuje kartę na Pierwszej linii.

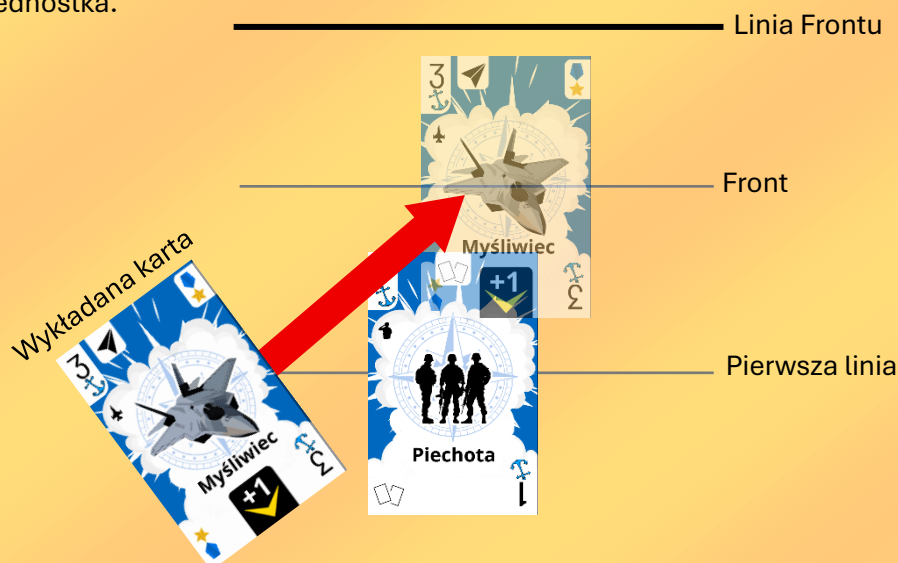
Bonusu Myśliwca nie dodajemy ponieważ strzałka nie pokazuje karty na Pierwszej lub Drugiej linii.



Wsparcie – Kartę można **dodać** do **piechoty**  (nawet połączonej) na każdym polu. Można **dodać tylko jedną kartę wsparcia**. Można dodać do innych typów, jeżeli na karcie są one wypisane. Dodana karta liczy się jako osobna jednostka. Po wyzerowaniu w dalszym ciągu pozostaje na swoim miejscu i zajmuje miejsce.

Wskakuje na Front

Jednostka może zostać wyłożona na **Front** pod warunkiem, że na pierwszej linii znajduje się jednostka.



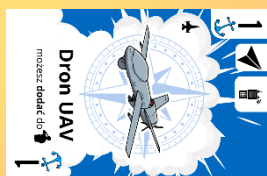
Zerowanie karty

Działa natychmiast po wyłożeniu. Wybierz dowolną kartę w kolumnie w której została wyłożona twoja karta, następnie obróć ją na rewers do góry. Obrócona karta ma **0** siły i **nie ma żadnych właściwości ani medali**. Zerować można wszystkie karty przeciwnika, nawet Atomówkę i latające.



Bonus: Zerowanie

Druga linia



Pierwsza linia

Linia Frontu



Wyzerowana karta

Pierwsza linia



Druga linia

Siła A - Bomba ma siłę A (Atomową) oznacza to, że podczas **Wojny!** automatycznie daje **punkt** w kolumnie. Jeżeli w danej kolumnie udział biorą dwie Bomby, uznaje się to za remis **siły**.



Przegrupowanie - Działa natychmiast po wyłożeniu. Dzięki niemu możesz zamienić miejscami dwie **inne niż ta** karty, nie łamiąc zasad wykładania albo przemieścić jedną kartę. Pamiętaj, że jeżeli po przegrupowaniu przed kartą pozostanie puste pole to kartę należy przesunąć na pierwszą linię. Przegrupowaniem można wykonać **Łączenie kart i Wsparcie**. **Nie wolno łamać zasad wykładania**. Umiejętności zerowania nie działają po zastosowaniu przegrupowania.

