

GRA PLANSZOWA KOMANDOSI

(ERTROB) 1990

Jesteście młodymi komandosami. Jest to Wasza pierwsza samodzielna próba. Obudzono Was przed wschodem słońca, helikopterem przewieziono wszystkich na nieznaną wyspę. Waszym zadaniem jest odnalezienie trzech różnych części małego helikoptera, którym moglibyście odlecieć. Od tej pory zdani jesteście tylko na własne siły. Awans jest tylko dla pierwszego. Twoi koledzy są teraz Twoimi przeciwnikami. Lasy, góry, bagna, niebezpieczne rzeki, wiatry, dziwne wypadki losowe, brak pieniędzy i sił to tylko niektóre przeciwności, które musisz pokonać aby wygrać. Ruszaj, sprawdź samego siebie, sprawdź CZY JESTEŚ PRAWDZIWYM KOMANDOSEM.

* * * WYPOSAŻENIE * * *

- Plansza,
- 15 pionków, 6 domków, kostka,
- 10 000 ERTROBÓW w banknotach o nominale: 50, 100, 200, /po 1000 ERTROBÓW na gracza/,
- 68 kart losowych i 32 karty sklepowe,
- losownik (tarcza z ruchomą wskazówką przy pomocy której losuje się położenie komandosów, części helikoptera)
- 6 makiet domków,
- plakat z Waszymi ulubieńcami.

UWAGA!

Pionki graczy (komandosi) są w kolorach: biały, żółty, zielony, niebieski, czerwony, czarny.

Pionki "części helikoptera" - pomarańczowy, brązowy, fioletowy.

* * * CEL GRY * * *

Wygrywa ten komandos, który pierwszy dostanie się na lotnisko (pole z helikopterem) z trzema różnymi częściami helikoptera (pionek pomarańczowy, fioletowy, brązowy). Pozycje początkowe komandosów a także ustawienie części helikoptera w kolejności 1, 2, 3, 1, 2 ... (np. pomarańczowy, fioletowy, brązowy, pomarańczowy, fioletowy ...) losowane są przed rozpoczęciem gry za pomocą losownika (trzymając jedną ręką za wskazówkę pokręcamy tarczą). Po odczytaniu współrzędnych z dwóch losowań (litery i cyfry np. C 12) stawiamy pionek na wyznaczonej pozycji. Ilość pionków oznaczających części helikoptera znajdujących się na planszy w momencie rozpoczęcia gry jest zawsze o jeden mniejsza niż liczba graczy (np. gdy gra czterech graczy na planszy znajdują się trzy człony helikoptera). Pozostałe pionki (części helikoptera) ustawiamy obok planszy pomieszane kolorami (są one dolosowywane kolejno podczas gry).

PORUSZANIE SIĘ - decyduje ilość wyrzuconych oczek. Nie wolno poruszać się na skos, przechodzić przez przeciwnika, budynki jak również po wykonaniu ruchu stać na tym samym polu. Gracz może pływać dookoła wyspy (z wyjątkiem rzeki i jeziora) ale bez wyrzutni i karabinu. Podczas pływania porusza się o jeden kwadrat mniej niż wypadło oczek na kostce (gdy wypadnie 1 gracz stoi). Nie wolno w jednym ruchu jednocześnie pływać i chodzić po lądzie. Droga musi skończyć się na pierwszym polu lądu (przy wychodzeniu z wody) lub pierwszym polu wody (przy wchodzeniu do wody).

ZDOBYWANIE CZĘŚCI HELIKOPTERA - Aby zdobyć część helikoptera należy stanąć swoim pionkiem na pole, na którym się ona znajduje i wpłacić do banku opłatę 200 ertrobów. Innym sposobem zdobycia części helikoptera jest atak na drugiego komandosa posiadającego tę część (patrz punkt ATAK).

ZDARZENIA LOSOWE - jeżeli wypadnie na kostce 1 lub 6 gracz ciągnie kartę zdarzenia losowego przed wykonaniem ruchu. W zdarzeniach losowych występują też polecenia np.: "musisz iść do najbliższego sklepu. Jeżeli komandos wykonujący polecenie wyciągnie następną automatycznie jest zwolniony z wykonywania poprzedniego polecenia. Podczas wykonywania polecenia nie można atakować ani być atakowanym. Karty użyte wracają na spód.

* * * P L A N S Z A * * *

Plansza jest podzielona polami i oznaczona z jednej strony alfabetem a z drugiej cyframi. Wszystkie losowania odbywają się przy pomocy losownika np. pierwsze losowanie "7", drugie losowanie "K". Pionek stawiamy na skrzyżowaniu pionu 7 i poziomemu K.

LASY - można przechodzić przez lasy po uiszczeniu opłaty 50 ertrobów za każdy kwadrat lasu. Lasy są neutralne (tzn. nie można tam atakować ani być atakowanym).

BUDYNKI - aby zabezpieczyć zbierane części helikoptera a także inne zdobycze (pieniądze, karabiny itp.) można zbudować budynek (jeden podczas całej gry) płacąc do banku 200 ertrobów. Po opłaceniu stawiamy budynek na tym kwadracie, na którym stoimy. Wstęp do domku ma tylko właściciel. Wchodzić do budynku, wnosić zdobycze można wielokrotnie. Rzeczy będące w domku układamy na kartoniku imitującym domek. Domek jest niedostępny dla przeciwnika i neutralny. Budynku nie można stawiać na zaznaczonym żółtym polu terenie lotniska.

LOTNISKO - na teren lotniska (żółte pola) można wejść tylko z trzema różnymi częściami helikoptera.

SKLEPY - aby zrobić zakupy należy stanąć na polu oznaczonym "SHOP" płacąc:

wyrzutnia rakiet - 100 ertrobów, karabin - 100 ertrobów, rakietka - 100 ertrobów, nabój do karabinu - 50 ertrobów. Pieniądze ze sklepu wracają do banku. Sklepy są neutralne.

BANK - w banku można zarobić pieniądze jako ochrona. Każda kolejka pobytu w banku i nierzucenie kostką premiowane jest po 100 ertrobów. W banku można również sprzedać zbędną część helikoptera za 1000 ertrobów. Bank jest neutralny.

SZPITAL - do szpitala trafiają ranni komandosi, gdzie stoją jedną kolejkę i wpłacają do banku 100 ertrobów.

POCIĄG - gracz, który chce skorzystać z pociągu musi stanąć na jednym z dwóch pól oznaczonych jako stacje i uiścić opłatę 200 ertrobów. Podczas jazdy pociągiem rzut kostką mnoży się przez 3 (np. wyrzuciłeś 5 oczek x 3 tj. 15 oczek). Wsiada się za trzecią kolejką rzutów lub gdy dojedzie się wcześniej do drugiej stacji. Podczas jazdy pociągiem nie wolno przechodzić ani stać na polach, po których biegną tory. Pociąg jest neutralny.

WYPOŻYCZALNIA SAMOCHODÓW - gracz aby wypożyczyć samochód musi stanąć na jednym z pól oznaczonych "RENT A CAR". Samochód opłacany jest przed każdym rzutem kostką po 50 ertrobów. Rzut kostką mnoży się przez 3. Samochodem można się poruszać tylko po drogach. Podczas jednej kolejki nie można zmieniać kierunku poruszania się. Gdy gracz jedzie samochodem pozostali komandosi nie mogą przechodzić przez drogę ani stać na polach, przez które przechodzi droga. Samochód jest neutralny.

WYPOŻYCZALNIA MOTORÓWEK - gracz aby wypożyczyć motorówkę musi stanąć na polu przedstawiającym motorówkę i wpłacić do banku 200 ertrobów. Motorówką można płynąć do czasu aż się jej nie opuści we wszystkich kierunkach (również na skos) mnożąc ilość oczek przez 2. Gracz na motorówce może atakować karabinem lub rakieta.

* * * A T A K * * *

WALKA WRĘCZ - gracz, który chce zaatakować przed rzutem kostką musi poinformować o ataku danego przeciwnika i wpłacić do banku 100 ertrobów. Następnie rzucamy kostką. Jeżeli ilość oczek pozwala na zatrzymanie się dokładnie na tym samym polu co stoi przeciwnik, atak jest udany. Przegrywający traci połowę pieniędzy, które ma przy sobie (pieniądze i zdobycze schowane w budynku zostają bez zmian) i wszystkie rzeczy, które również ma przy sobie np. człon samolotów, karabiny, darmowy przejazd koleją itp. Traci je na rzecz wygrywającego natomiast sam przenosi się do szpitala gdzie czeka jedną kolejkę i płaci 100 ertrobów.

ATAK KARABINEM - grający, który ma w posiadaniu karabin i nabój przed rzutem kostką informuje, że będzie strzelał do danego przeciwnika. Jeżeli wyrzucona ilość oczek odpowiada odległości do przeciwnika (może być również i po skosie) lub jest większa atak uważa się za udany. Wystrzelony nabój strzelający oddaje się do sklepu. Nie można strzelać przez lasy, budynki, człon samolotu, sklepy, dworce, wypożyczalnie. Skutki udanego ataku takie same jak przy walce wręcz.

ATAK WYRZUTNIĄ RAKIETOWĄ - grający, który ma w posiadaniu wyrzutnię i rakieta przed rzutem kostką informuje, że będzie strzelał do danego przeciwnika a także liczbę przez jaką będzie mnożona ilość wyrzuconych oczek (nie można mnożyć przez jeden). Jeżeli wyrzucona ilość oczek pomnożona przez wcześniej podaną liczbę odpowiada odległości do przeciwnika (może być po skosie lub jeden kwadrat obok) atak uważa się za udany. Wystrzeloną rakieta strzelający oddaje do sklepu. Trafiony rakieta traci wszystkie rzeczy, które ma przy sobie na rzecz atakującego a także połowę pieniędzy. Sam natomiast przenosi się do szpitala.

Życzymy udanej zabawy.