RATUJ SWOJE MIASTO!

SPIS TREŚCI

1.0 WSTĘP
2.0 REKWIZYTY
3.0 PRZYGOTOWANIE DO GRY
[3.1] Nabywanie żetonów
[3.2] Wstępne rozmieszczenie żetonów
4.0 PRZEBIEG GRY
5.0 ZASADY PORUSZANIA SIĘ
[5.1] Ogólne zasady
[5.2] Wpływ rodzaju terenu na poruszanie się
[5.3] Zajmowanie jednego pola przez więcej niż jeden oddział
[5.4] Wdeptanie w ziemię
[5.5] Tabela „Rodzaje terenu"
6.0 WALKA
[6.1] Ogólne zasady
[6.2] Atak ludzi
[6.3] Atak potwora
[6.4] Wyniki walki
[6.5] Tabela „Wyniki walki"
7.0 BURZENIE BUDOWLI
[7.1] Ogólne zasady
[7.2] Tryb postępowania
[7.3] Ruiny
[7.4] Tabela „Burzenie budowli"
8.0 ŚMIGŁOWCE
9.0 ODDZIAŁY PIECHOTY
[9.1] Ogólne zasady
[9.2] Forsowanie rzeki
10.0 MIESZKAŃCY MIASTA I POLICJA
11.0 POŻARY
[11.1] Ogólne zasady
[11.2] Przebieg pożaru
[11.3] Rozprzestrzenianie się ognia
[11.4] Straż pożarna
[11.5] Inne efekty pożaru
12.0 ZAPIS CECH POTWORA
13.0 SPECJALNE ZDOLNOŚCI
14.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA I SCENARIUSZE
[14.1] Warunki zwycięstwa
[14.2] Scenariusze
15.0 TABELE

1.0 WSTĘP

„RATUJ SWOJE MIASTO!" jest grą planszową, przeznaczoną dla dwóch osób. Symuluje ona atak fantastycznego potwora na przeciętne, spokojne miasto. Oddziały wojska i policji, wspierane przez mieszkańców miasta (jeden z graczy) starają się zatrzymać niszczycielski pochód potężnego monstrum (drugi gracz).
Ze względu na to, iż gra stara się wiernie odtworzyć zmagania potwora i broniących miasta ludzi jej zasady są skomplikowane i zawierają dużą ilość szczegółowych ustaleń. W związku z tym radzimy, aby gracze nie starali się zapamiętać wszystkich przepisów od razu. Po prostu należy przeczytać instrukcję raz bądź dwa razy i rozpocząć rozgrywkę, a w jej trakcie, gdy wynikną niejasne sytuacje, odnosić się do odpowiedniego rozdziału. Zapewniamy, że ta metoda pozwoli na szybkie i pełne poznanie tajników gry, a tym samym na czerpanie z niej maksimum przyjemności.
Czas jednej rozgrywki jest różny w zależności od zastosowanego scenariusza i waha się (dla zaawansowanych graczy) od 0,5 do 2 godzin.

2.0 REKWIZYTY

Gra składa się z planszy, przedstawiającej mapę miasta oraz 100 żetonów, reprezentujących oddziały wojska, policji, straży pożarnej, mieszkańców miasta oraz potwory. Szereg żetonów, nie mieszczących się w wymienionych kategoriach spełnia dodatkowe funkcje, które zostaną wyjaśnione w dalszej części instrukcji.

Żetony zostały wydrukowane na tekturowym arkusiku. Przed przystąpieniem do gry należy je rozerwać i posegregować.
W czasie rozgrywki niezbędna jest również zwykła, sześcienna kostka. Jeżeli gracze jej nie posiadają, mogą posługiwać się żetonami, oznaczonymi cyframi od 1 do 6, losowo wybierając jeden z nich zawsze wtedy, gdy potrzebny jest rzut kostką.

Przykłady żetonów:

oddział policji



Punkty Ruchu
Zasięg Rażenia
Siła Bojowa

oddział mieszkańców miasta



Punkty Ruchu
brak wsp. Zasięg Rażenia
Siła Bojowa - Obrona

Zestawienie rodzajów żetonów:



oddział policji



oddział straży pożarnej



oddział piechoty



oddział artylerii



oddział mieszkańców miasta



ruiny



śmigłowiec



statek pożarniczy



oddział wojsk pancernych



żeton losowy



pajęczyna



pożar



potwór



potwór

3.0 PRZYGOTOWANIE DO GRY

[3.1] Nabywanie oddziałów

W zależności od rozgrywanego scenariusza (patrz 14.0) każdy z graczy dysponuje na początku gry określoną liczbą punktów siły, za które może nabyć oddziały lub też określić cechy swego potwora.

Gracz „Ludzie" otrzymuje za darmo wszystkie żetony, reprezentujące mieszkańców miasta. Aby wejść w posiadanie innych oddziałów gracz musi „zapłacić" z posiadanej puli punktów siły sumę, równą sile bojowej nabywanego oddziału. Nie może przy tym posiadać większej liczby oddziałów, niż liczba reprezentujących je żetonów. Gracz „Ludzie" **nie nabywa** oddziałów straży pożarnej ani statku pożarniczego – pojawią się one automatycznie po zaistnieniu takiej potrzeby (po powstaniu pożaru).

Gracz „Potwór" dzieli swoje punkty siły między cechy, charakteryzujące potwora, tzn. współczynniki siła bojowa-atak, siła bojowa-obrona, zdolność burzenia budowli oraz punkty ruchu, zaś część przeznacza na specjalne zdolności. Każdy punkt siły „wydany" na jeden z powyższych współczynników zwiększa ten współczynnik o jedność, np. jeżeli 4 punkty siły zostały wydane na siłę bojową-atak to współczynnik ten będzie równy 4.

Uwaga: gracz nie może przeznaczyć więcej niż 15 punktów siły na współczynnik siła bojowa-atak.

Gracz może również nabyć dla swego potwora specjalne zdolności. Zostały one wyszczególnione (wraz z kosztem każdej z nich) w części 13.0 instrukcji. Gracz **musi** przy tym wydać na nie co najmniej jedną czwartą posiadanej na początku gry liczby punktów siły.

Uwaga: Gracz może posiadać kilka potworów – wtedy będą one słabsze, gdyż łączna wielkość wszystkich współczynników tych potworów nie może przekroczyć przydzielonej liczby punktów siły.

[3.2] Wstępne rozmieszczenie żetonów

Gracz „Potwór" w tajemnicy przed przeciwnikiem notuje na kawałku papieru przez którą z czterech krawędzi mapy potwór wejdzie do miasta. **Potem** gracz „Ludzie" rozmieszcza na poszczególnych polach (dowolnie) nabyte przez siebie oddziały. Może je umieścić gdziekolwiek (patrz 5.3), z wyjątkiem pól, przylegających do krawędzi mapy. Część pól oznaczonych jest symbolem „mieszkańcy miasta". Na każdym z nich musi być umieszczony jeden taki żeton.

Po rozmieszczeniu żetonów rozpoczyna się pierwszy etap gry. W trakcie pierwszej fazy gracz „Potwór" musi umieścić żeton, reprezentujący jego potwora na jednym z pól, przyległych do wybranej uprzednio krawędzi mapy, czyli wejść do miasta. Musi przy tym wydać odpowiednią do pola liczbę punktów ruchu (patrz 5.0).

4.0 PRZEBIEG GRY

Gra „RATUJ SWOJE MIASTO!" rozgrywana jest w etapach. Podczas każdego z nich gracze poruszają swoje żetony, atakują przeciwnika i wykonują inne, przewidziane zasadami gry czynności. Każdy etap podzielony jest na fazy. W każdej z faz jeden z graczy ma do wykonania ściśle określoną czynność. Wykonywanie jakiejkolwiek, związanej z grą czynności poza przypisaną jej fazą jest niedozwolone i stanowi naruszenie przepisów gry.

Każdy etap składa się z następujących faz:

1. faza pierwsza – ruch potwora

Gracz porusza swego potwora w dowolnym kierunku według zasad, opisanych w części 5.0 instrukcji. Trzykrotnie podczas przemarszu potwór może się zatrzymać, by podjąć próbę zburzenia budynku lub mostu.

2. faza druga – atak potwora

Potwór atakuje jeden lub więcej oddziałów przeciwnika według zasad, opisanych w części 6.0.

3. faza trzecia – ruch ludzi

Gracz „Ludzie" może poruszyć jeden, kilka lub wszystkie swe oddziały według zasad, opisanych w części 5.0.

4. faza czwarta – atak ludzi

Gracz „Ludzie" może zaatakować potwora jednym, kilkoma lub wszystkimi zdolnymi do tego oddziałami według zasad, opisanych w części 6.0.

5. faza piąta – gaszenie pożarów

Po pierwsze – oddziały straży pożarnej oraz statek pożarniczy mogą ugasić pożary według zasad, opisanych w części 11.4.

Po drugie – gracz „Ludzie" ustala kierunek wiatru i sprawdza czy któryś z pożarów nie rozprzestrzenił się na sąsiednie pola (patrz 11.3).

Po wykonaniu przez graczy czynności, przewidzianych fazami od 1 do 5, czyli po zakończeniu jednego etapu rozpoczyna się następny etap i gracze przystępują od początku do fazy pierwszej.

5.0 ZASADY PORUSZANIA SIĘ

[5.1] Ogólne zasady

Mapa podzielona jest na szereg pól, służących ułatwieniu i regulacji poruszania się ludzi i potwora po mieście.

Gracze poruszają swoimi oddziałami (potworem) przesuwając w sposób **ciągły** reprezentujące je żetony z jednego pola na pole **sąsiednie. Dwa pola sąsiadują ze sobą, jeżeli istnieje dzieląca je linia, choćby krótki jej odcinek. Pola nie są sąsiednie, jeżeli stykają się tylko rogami.** Czyli, innymi słowami, poruszanie się po przekątnej jest niedozwolone. Uwaga: na skutek nieregularności siatki jedno pole może sąsiadować z trzema, czterema, pięcioma lub sześcioma innymi polami.

Oddział ludzi lub potwór, wchodząc na nowe pole wydaje pewną, zależną od rodzaju terenu na tym polu liczbę punktów ruchu (patrz 5.5). Podczas jednej fazy oddział lub potwór może (ale nie musi) wydać wszystkie posiadane przez siebie punkty ruchu, jednak **nie więcej**. Podczas jednej fazy może zostać poruszona dowolna liczba oddziałów.

Nie użyte (zaoszczędzone) punkty ruchu nie mogą być przenoszona na inne oddziały ani gromadzone w celu użycia ich w następnych etapach. Wyjątek: jeżeli oddziały wojsk pancernych oraz artylerii rozpoczynają fazę trzecią – ruch ludzi z tego samego pola mogą poruszać się razem, posiadając na wstępie trzy punkty ruchu (czołgi oddziału pancernego holują działa, należące do oddziału artylerii).

[5.2] Wpływ rodzaju terenu na poruszanie się

[5.21] Potwór, oddziały wojsk pancernych oraz artylerii **nie mogą** wejść na pola, na których stoją budynki, jednak mogą wejść na teren ruin, pozostałych po zburzonych budynkach.

[5.22] Śmigłowce mogą wlecieć na każde pole na mapie, łącznie z polami, które ogarnięte są przez pożar.
[5.23] Tylko śmigłowce, statek pożarniczy oraz potwór mogą poruszać się po polach, przez które przepływa rzeka (jednak – patrz 9.2).
[5.24] Przez rzekę przerzucone są dwa mosty oraz przekopany jest pod nią tunel.
Most **sąsiaduje** z rzeką, przepływającą na **tym samym** polu, czyli schodząc z mostu do rzeki trzeba wydać punkty ruchu. Most sąsiaduje również z ulicami, znajdującymi się u obu jego wylotów.
Tunel sąsiaduje tylko z ulicami.
Przy ustalaniu pola widzenia przez most/rzekę lub tunel/rzekę każda z tych par uważana jest za jedno pole.
Na zniszczony most może wejść tylko oddział piechoty (patrz 9.2). Zniszczony most **nie blokuje** rzeki, czyli statek pożarniczy może swobodnie przez to pole przepłynąć, a potwór przejść.

[5.25] Jeżeli ludzie rozpoczynają swoją fazę ruchu w sąsiedztwie takiego pola, na które nie mogliby normalnie wejść ze względu na niewystarczającą liczbę posiadanych punktów ruchu to mogą na to pole wejść, wydając wszystkie swoje punty ruchu. Innymi słowami – ludzie zawsze mogą wejść na sąsiednie pole, jeżeli nie narusza to zasad, określonych w 5.21 oraz 5.3.

[5.3] Zajmowanie jednego pola przez więcej niż jeden oddział

[5.31] Tylko jeden potwór może się znajdować w danym momencie na jednym polu.
Maksymalnie dwa oddziały policji lub wojska (niezależnie od rodzaju) mogą zajmować jednocześnie to samo pole. Te ograniczenia nie obejmują śmigłowców, straży pożarnej oraz mieszkańców miasta. Dowolna ich liczba może się znajdować na jednym polu, na którym ponadto mogą również znajdować się dowolne dwa oddziały wojska lub policji.
[5.32] Do ograniczeń, ujętych w punkcie 5.31 gracz musi zastosować się dopiero na końcu fazy, w której porusza swoje oddziały, czyli przez jedno pole może przechodzić dowolna liczba oddziałów wszelkiego typu
[5.33] Ludzie nie mogą zatrzymywać się na polu, na którym znajduje się potwór, ani przez nie przechodzić (wyjątek – patrz 8.0). Potwór nie może zatrzymywać się na polu, zajętym przez ludzi, ani przez nie przechodzić (wyjątki – patrz 5.4 oraz 13.0 – specjalna zdolność nr 8).
[5.34] Potwór, który wśród swoich specjalnych zdolności posiada zdolność latania może przelecieć przez pole, zajęte przez ludzi, jednak nie przez takie, na którym znajduje się śmigłowiec.
Na końcu fazy pierwszej – ruch potwora gracz musi zadeklarować czy jego potwór w dalszym ciągu lata, czy też ląduje na ziemi. Jeżeli ląduje (a może to zrobić tylko tam, gdzie nie ma ludzi lub budynków) ludzie nie mogą wejść na zajęte przez niego pole. Jeżeli pozostaje w powietrzu – ludzie **mogą** wejść na to pole, nie mogą natomiast znaleźć się tam śmigłowce.

[5.4] Wdeptanie w ziemię

[5.41] Poruszający się po ziemi potwór może wejść na lub przejść przez pole, zajmowane **tylko** przez oddziały ludzi, nie posiadające zdolności ataku (tzn. przez mieszkańców miasta, straż pożarną lub statek pożarniczy). Jeżeli siła bojowa-atak potwora co najmniej sześciokrotnie przewyższa połączoną siłę bojową-obrona ludzi, tzn. stosunek sił wynosi co najmniej 6:1 następuje wdeptanie w ziemię.
[5.42] Jest to jedyny przypadek, w którym podczas fazy pierwszej potwór używa punktów, składających się na jego siłę bojową. Gracz deklaruje odpowiednią liczbę tych punktów, potwór wdeptuje w ziemię ludzi i może pójść dalej (o ile posiada jeszcze punkty ruchu).
[5.43] W fazie drugiej tego samego etapu potwór **nie dysponuje** już tą częścią punktów, składających się na jego siłę bojową-atak, która została użyta w fazie pierwszej na wdeptanie ludzi w ziemię, czyli jest osłabiony.

[5.5] Tabela „Rodzaje terenu" – patrz koniec instrukcji.

6.0 WALKA

[6.1] Ogólne zasady

Ataki mogą być podejmowane tylko w czasie odpowiednich faz (drugiej i czwartej).
Każdy atak rozstrzygany jest w następujący sposób:
a. ustalenie stosunku sił. Gracz atakujący oblicza łączną siłę bojową oddziałów (potworów), uczestniczących w ataku sumując współczynniki siła bojowa oddziałów ludzi lub współczynniki siła bojowa-atak potworów, jeżeli jest ich więcej niż jeden. Jednocześnie gracz broniący się oblicza w ten sam sposób siłę bojową swoich, zaatakowanych oddziałów (potwory używają współczynnika siła bojowa-obrona). Uzyskane w ten sposób wielkości są porównywane, tzn. łączna siła bojowa atakujących oddziałów (potworów) jest dzielona przez łączną siłę bojową oddziałów (potworów) broniących się. W ten sposób obliczony zostaje stosunek sił. Wynik zaokrągla się w dół, na korzyść broniącego się, np. jeżeli siła bojowa w wysokości 13 atakuje siłę bojową równą 4, to stosunek sił (13:4) wynosi 3.25:1, zaokrąglając w dół 3:1.
b. rzut kostką. Atakujący gracz rzuca kostką.
c. sprawdzenie wyniku walki. W tabeli 6.5 „Wyniki walki" na przecięciu kolumny, odpowiadającej stosunkowi sił i rzędu, odpowiadającego liczbie wyrzuconych oczek sprawdza się wynik walki. Sposób odczytywania wyniku podany jest w punkcie 6.3 oraz pod tabelą. Wynik walki musi być wprowadzony w życie **natychmiast**, przed rozpoczęciem i rozstrzygnięciem innych walk.

[6.2] Atak ludzi

[6.21] Oddziały bojowe ludzi (tzn. wszystkie rodzaje wojska, policja oraz śmigłowce) w czasie fazy czwartej mogą w każdych okolicznościach zaatakować potwora, znajdującego się na sąsiednim polu. Oddziały bojowe, posiadające współczynnik zasięg rażenia większy od jedności mogą zaatakować potwora, znajdującego się w dalszej odległości, pod warunkiem jednakże, iż ten potwór znajduje się w polu widzenia atakującego oddziału oraz w jego zasięgu rażenia.
Oddziały, których siła bojowa ujęta jest w nawias nie mogą atakować – mogą się tylko bronić.
[6.22] Potwór znajduje się w polu widzenia oddziału, jeżeli między jakimkolwiek punktem zajmowanego przez ten oddział pola, a jakimkolwiek punktem pola, zajmowanego przez potwora może zostać przeprowadzona linia prosta, **nie przechodząca przez budynki.**
Tylko budynki (obu rodzajów) blokują pole widzenia.
[6.23] Potwór znajduje się w zasięgu rażenia oddziału, jeżeli **najmniejsza** liczba sąsiednich pól, oddzielających pole, na którym stoi oddział (nie wliczane) od tego, na którym stoi potwór (wliczane) równa się współczynnikowi zasięg rażenia tego oddziału lub jest od niego mniejsza. **Uwaga: pola, które stykają się tylko rogami nie są sąsiednie.**
[6.24] Jeżeli podczas fazy czwartej możliwość przeprowadzenia ataku na potwora ma kilka oddziałów ludzi mogą one zaatakować wspólnie (liczy się wówczas jedna, sumaryczna siła bojowa), osobno lub w jakikolwiek inny, mieszany sposób.
Jeżeli ataków jest kilka, każdy z nich musi być rozstrzygany osobno. Efekty każdego ataku wprowadza się w życie przed rozpoczęciem ataku następnego.
Potwór broni się przed każdym atakiem całą swoją siłą bojową-obrona, chyba że jest ona zredukowana otrzymanymi uprzednio ranami.

[6.3] Atak potwora

[6.31] Potwór może zaatakować tylko tych ludzi, którzy znajdują się na sąsiednim polu, chyba że posiada specjalne zdolności, pozwalające mu przeprowadzić atak na większą odległość. Jeżeli ma takie zdolności, przy korzystaniu z nich musi stosować się do zasad 6.22 i 6.23.
[6.32] Potwór, w odróżnieniu od oddziałów ludzi, posiada dwa współczynniki siła bojowa – jeden używany jest przy ataku, a drugi – przy obronie.
[6.33] Atakując oddziały przeciwnika potwór może podzielić swą siłę bojową-atak na dowolną liczbę części i przy pomocy każdej z nich zaatakować inny oddział. Może również użyć całej siły w jednym zmasowanym ataku.
Jeżeli na jednym polu stoi kilka oddziałów ludzi potwór może zaatakować wszystkie, część lub tylko jeden z tych oddziałów. Tylko ten oddział, który został zaatakowany ponosi straty – pozostałe oddziały na tym samym polu są nietknięte.
Potwór nie może zaatakować jednego lub kilku oddziałów „cywilnych" (tzn. mieszkańców miasta i straży pożarnej), jeżeli **na tym samym** polu znajdują się również oddziały wojska lub policji – w takim przypadku może zaatakować tylko oddziały wojska lub policji albo wszystkie znajdujące się na tym polu oddziały razem.
[6.34] Jeżeli w wyniku **swego** ataku potwór zostanie zmuszony do ucieczki nie należy już przeprowadzać podczas tego etapu żadnych dalszych ataków.

[6.4] Wyniki walki

[6.41] Wynik walki może być dwojakiego rodzaju: **„straty" („rany"** w przypadku potwora) oraz **„ucieczka".** Rezultat, odczytany w tabeli 6.5 „Wyniki walki" w sposób, po-

dany w punkcie 6.1 składa się z dwóch części: część na lewo od kreski odnosi się do atakującego, część na prawo – do broniącego się. Niektóre z rezultatów odnoszą się do obu stron jednocześnie.

[6.42] Wynik walki „straty" („rany" w przypadku potwora) zaznaczony jest w tabeli 6.5 **cyfrą** (1, 2 lub 3).

Jeżeli strata została zadana graczowi „Ludzie" traci on równą odczytanej z tabeli cyfrze liczbę oddziałów. Na przykład – ludzie atakują i wynik walki brzmi „2/–", a więc gracz „Ludzie" traci dwa oddziały – musi wycofać (zdjąć z mapy) dowolne dwa żetony spośród tych, które oznaczają oddziały **przeprowadzające atak**. Wyjątek: oddziały, atakujące z pola nie sąsiadującego z polem, na którym stoi potwór (a więc z pewnej odległości) **nigdy** nie ponoszą w wyniku tego ataku strat, ani nie mogą być zmuszone do ucieczki. Jeżeli „straty" ponosi potwór otrzymuje on równą odczytanej z tabli 6.5 cyfrze liczbę ran (patrz 12.0), chyba że jest stroną atakującą i przeprowadza atak z pewnej odległości (nie z sąsiedniego pola) – wtedy pozostaje nietknięty.

[6.43] Wynik walki „ucieczka" jest oznaczony w tabeli 6.5 symbolem „u" i oznacza, że strona, do której ten wynik się stosuje musi uciec jedno pole w tył (oddalić się od przeciwnika).

Jeżeli wynik „ucieczka" stosuje się do ludzi, uciekać muszą **wszystkie** atakujące lub broniące się oddziały (wyjątek – patrz 6.42).

Oddziały ludzi nie mogą uciekać:

a. na pole, na którym stoi potwór,

b. na pole, sąsiadujące z polem, na którym stoi potwór,

c. na pole, po którym poruszanie się jest zabronione,

d. na pole, na którym znajdują się inne oddziały ludzi, jeżeli narusza to zasady, ujęte w punkcie 5.3.

Jeżeli w wyniku powyższych zakazów oddział nie ma gdzie uciekać jest wyeliminowany i wycofany z gry.

Potwór nie może uciekać na:

a. pole, po którym poruszanie się jest mu zabronione,

b. pole, na którym znajdują się ludzie.

Jeżeli potwór nie ma dokąd uciec otrzymuje jedną ranę i pozostaje na miejscu.

[6.5] Tabela „Wyniki walki" – patrz koniec instrukcji.

7.0 BURZENIE BUDOWLI

[7.1] Ogólne zasady

Podczas fazy pierwszej potwór może zatrzymać się do trzech razy, by podjąć próbę zburzenia budynku lub mostu, które znajdują się na sąsiednim polu. Potwór zatrzymuje się i gracz rzuca kostką, przesądzając o powodzeniu lub niepowodzeniu tej próby. Potem potwór może podjąć próbę zburzenia następnego budynku lub pójść dalej.

[7.2] Tryb postępowania

Przed rozpoczęciem gry gracz ustala współczynnik zdolność burzenia budowli swego potwora (patrz 3.0). Podczas każdego etapu liczba punktów, składających się na ten współczynnik może zostać podzielona między poszczególne próby. Potwór podczas każdej próby używa tylko tej części punktów, która została przez gracza na tę próbę przeznaczona. Suma punktów, użytych w poszczególnych próbach nie może być wyższa niż bieżący współczynnik zdolność burzenia budowli potwora.

Po przeznaczeniu odpowiedniej liczby punktów gracz odczytuje z tabeli 5.5 „Rodzaje terenu" współczynnik odporności danego pola na zniszczenie. Następnie porównuje liczbę punktów, którą przeznaczył na bieżącą próbę z odczytanym z tabeli 5.5 współczynnikiem w celu ustalenia stosunku, analogicznego do stosunku sił przy rozstrzyganiu walki (patrz 6.1).

Potem gracz rzuca kostką i z tabeli 7.4 „Burzenie budowli" odczytuje wynik próby, znajdując go na przecięciu kolumny, odpowiadającej wyliczonemu stosunkowi oraz rzędu, odpowiadającego liczbie wyrzuconych oczek. Jeżeli ten wynik brzmi „Z" budynek lub most jest zburzony.

[7.3] Ruiny

[7.31] Jeżeli budynek został zburzony uważa się, że od tej chwili na tym polu znajdują się wyłącznie ruiny, co zostaje zaznaczone przez umieszczenie na nim odpowiedniego żetonu.

Uwaga: potwór nie może wejść na teren pola, na którym stoi budynek, ale może wejść na teren ruin.

Ruiny nie ograniczają pola widzenia.

[7.32] Zburzony most nie zostawia po sobie ruin, ale **przestaje istnieć** (znika), co oznacza się poprzez położenie na tym polu **odwróconego** żetonu „ruiny".

[7.33] Oddziały, które znajdowały się na moście w chwili, gdy został on zburzony ulegają eliminacji i są wycofywane z gry.

Oddziały w budynkach, które zostały zburzone nie ponoszą żadnych szkód.

[7.4] Tabela „Burzenie budowli" – patrz koniec instrukcji

8.0 ŚMIGŁOWCE

Śmigłowce nie podlegają ograniczeniom liczby oddziałów bojowych, które mogą się znajdować na tym samym polu (patrz 5.31).

Mogą również przelatywać **przez** pole, na którym znajduje się potwór, nie mogą jednak na takim polu **zakończyć** swego ruchu.

W każdym przypadku, w którym śmigłowiec przelatuje przez zajęte przez potwora pole gracz „Potwór" rzuca kostką. Jeżeli zostanie wyrzuconych 6 oczek uważa się, że śmigłowiec został schwytany i zjedzony.

Śmigłowiec może wlecieć na każde pole na mapie, z wyjątkiem takiego, które jest zajęte przez **latającego potwora**. Niezależnie od rodzaju terenu śmigłowce za wlecenie na nowe pole płacą 1 punkt ruchu.

Nic nie blokuje pola widzenia śmigłowca.

9.0 ODDZIAŁY PIECHOTY

[9.1] Ogólne zasady

Zachowanie i rolę oddziałów piechoty regulują zasady, którym podlegają wszystkie pozostałe oddziały ludzi. Jednak dodatkowo oddział piechoty, sąsiadujący z potworem może dokonać na niego (podczas fazy czwartej) „samobójczego ataku". Oznacza to **podwojenie** siły bojowej oddziału, dokonującego takiego ataku, jednak na końcu walki, bez względu na jej wynik, oddział ten ulega eliminacji.

[9.2] Forsowanie rzeki

Oddział piechoty może sforsować rzekę, wydając wszystkie posiadane punkty ruchu na wejście do niej, a podczas następnego etapu (następnej fazy trzeciej) jeszcze raz wszystkie posiadane punkty ruchu na wyjście na drugi brzeg.

10.0 MIESZKAŃCY MIASTA I POLICJA

Grupy mieszkańców miasta posiadają 1 punkt ruchu z wyjątkiem sytuacji, w której znajdują się na tym samym polu, co oddział policji. W tym przypadku dowolna liczba mieszkańców może poruszać się razem z tym oddziałem policji i uważa się, że posiadają oni tyle punktów ruchu, ile posiada policja (tzn. trzy).

Oddział policji może „porzucić" grupę mieszkańców na każdym polu po drndze.

11.0 POŻARY

[11.1] Ogólne zasady

Jeżeli potwór potrafi ziać ogniem (specjalna zdolność) może wzniecać pożary.

Podczas fazy pierwszej potwór może zatrzymać się trzy razy, podejmując próby podpalenia sąsiedniego budynku lub parku. Takie próby podejmowane są i rozstrzygane niezależnie od prób burzenia budowli.

Gdy potwór podejmuje próbę wzniecenia pożaru rzucana jest kostka. Jeżeli zostanie wyrzucone 1, 2 lub 3 oczka pożar został wzniecony i na podpalonym polu umieszczany jest odpowiedni żeton.

[11.2] Przebieg pożaru

[11.21] Gdy jakieś pole zostanie podpalone ustawia się na nim żeton „pożar" w ten sposób, aby cyfra 1 znajdowała się od strony południowego krańca mapy. W każdej fazie piątej żeton obracany jest o 90 stopni. Tak więc po upływie jednej fazy piątej od wzniecenia pożaru na południe skierowana będzie cyfra 2, po drugiej – cyfra 3, a po trzeciej – litera R.

[11.22] Jeżeli na południe zwrócona jest litera R uważa się, że na tym polu zostały tylko

ruiny, które jednak płoną w dalszym ciągu. Jeżeli straż pożarna je ugasi, na polu umieszcza się żeton „ruiny". Traktowane jest ono tak, jak ruiny pozostałe po zburzeniu budynku. Za pola zniszczone pożarem potwór zdobywa premie, jednak w scenariuszu piątym nie zwiększają one jego współczynników (patrz 14.25).

[11.23] Jeżeli pożar zostanie ugaszony zanim litera R znajdzie się na południu uważa się, że pole nie zostało zniszczone. Jeżeli na takim polu znów wybuchnie pożar, rozpoczyna się on „od początku", tzn. od cyfry 1.

[11.3] Rozprzestrzenianie się ognia

[11.31] Podczas fazy piątej każdego etapu jeden z graczy rzuca kostką i ustala kierunek wiatru przy pomocy wydrukowanej na planszy róży wiatrów. Wiatr wieje w stronę, którą wskazuje odpowiadające liczbie wyrzuconych oczek (od 1 do 4) ramię róży wiatrów. Jeżeli wyrzucono 5 lub 6 oczek wiatru nie ma, panuje cisza.

[11.32] Podczas każdej fazy piątej dla każdego, sąsiadującego z pożarem pola musi być rzucona kostka. Jeżeli zostanie wyrzuconych 6 oczek pożar obejmuje również pole, dla którego kostka była rzucana. Jeżeli pole sąsiaduje z dwoma pożarami stanie ono w płomieniach przy 5 lub 6 wyrzuconych oczkach, jeżeli sąsiaduje z trzema pożarami – przy 4, 5 lub 6 oczkach, itd.

[11.33] Na rozprzestrzenianie się pożaru może mieć wpływ wiatr. Jeżeli wieje on od strony płonącego pola, to szansa na to, że pożar obejmie pole sąsiednie wzrasta o jedno oczko, tzn. zamiast tylko 6 oczek wystarczy wyrzucić 5 lub 6 oczek.

[11.34] Jeżeli wiatr wieje od strony pola ogarniętego pożarem, ale najbliższe pole w kierunku wiatru **oddzielone jest ulicą,** to pożar je ogarnie, jeżeli wyrzuconych zostanie 6 oczek.

[11.35] Pożar może ogarnąć jedynie budynki i parki. Inne pola, w tym ruiny obu typów, nie mogą zostać podpalone.

[11.4] Straż pożarna

[11.41] Na początku fazy trzeciej, następującej bezpośrednio po użyciu przez potwora specjalnej zdolności „zianie ogniem" gracz „Ludzie" otrzymuje oddziały straży pożarnej. Może otrzymać trzy oddziały straży pożarnej i statek pożarniczy lub cztery oddziały straży pożarnej (do wyboru). Oddziały te mogą się pojawić gdziekolwiek na mapie (wybiera gracz „Ludzie"), z wyjątkiem pola, na którym stoi potwór. Statek pożarniczy może pojawić tylko na rzece i musi na niej pozostać do końca gry.

[11.42] Jeżeli oddział straży pożarnej rozpoczyna fazę piątą na polu ogarniętym pożarem ten pożar jest ugaszony (automatycznia), tzn. oznaczający go żeton jest zdejmowany z mapy.

[11.5] Inne efekty pożaru

[11.51] Oddział ludzi, nie będący oddziałem straży pożarnej, a znajdujący się na polu, które zostaje podpalone przez potwora lub na które rozprzestrzenił się pożar ulega eliminacji, jeżeli kostką zostanie wyrzuconych 1 lub 2 oczka.

Oddziały, które wchodzą na pole już ogarnięte pożarem i muszą się na nim **zatrzymać** zostają automatycznie wyeliminowane. W takiej samej sytuacji potwór otrzymuje dwie rany.

Oddział ludzi musi zostać wycofany z pola, które zostało ogarnięte pożarem w czasie najbliższej fazy trzeciej.

12.0 ZAPIS CECH POTWORA

Gracz „Potwór" musi posiadać kartkę papieru, na której zapisuje cechy, charakteryzujące jego potwora. Cechy te to współczynniki: siła bojowa-atak, siła bojowa-obrona, zdolność burzenia budowli oraz liczba posiadanych przez potwora punktów ruchu. Zapisane muszą być także wszelkie, nabyte przez potwora specjalne zdolności.

W miarę otrzymywania przez potwora ran jego współczynniki są **na stałe** redukowane. Każda rana oznacza redukcję o jedność jednego (dowolnego) z czterech współczynników. Gracz ma obowiązek odnotować tę redukcję. Jeżeli potwór otrzymuje w czasie jednej walki kilka ran gracz może zredukować jeden ze współczynników o całą ich liczbę, bądź też rozdzielić je między kilka współczynników.

Gdy siła bojowa-obrona potwora zostanie zredukowana do zera potwór ginie i gra jest skończona.

Na bieżąco musi być również prowadzony zapis liczby premii, które potwór zebrał w toku gry.

Jeżeli gracz „Ludzie" nie zna lub nie pamięta cech swego przeciwnika, nie muszą one być mu ujawnione, o ile nie wynika to z przebiegu gry (np. ataku pełną siłą bojową). Gracz „Potwór" musi jednak ujawnić na każde żądanie liczbę i wysokość posiadanych premii oraz bieżącą wielkość współczynnika siła bojowa-obrona.

13.0 SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Każda specjalna zdolność posiada cenę, wyrażoną w punktach siły. Gracz „Potwór" zakupuje specjalne zdolności za co najmniej jedną czwartą punktów siły, przydzielonych mu na początku gry (patrz 3.1). Ma przy tym następujący wybór:

1. Odporność na płomienie (koszt: 2).

Potwór może bez żadnych ujemnych dla siebie skutków przechodzić przez pole, ogarnięte pożarem lub się na tym polu zatrzymać.

2. Zianie ogniem (koszt: 8).

Potwór może trzykrotnie zatrzymać się podczas fazy pierwszej i podjąć próby wzniecenia pożaru (patrz 11.0).

3. Rzucanie błyskawic (koszt: 6).

Zasięg rażenia potwora zwiększa się do trzech pól (normalnie – jedno). Podlega on przy korzystaniu z tej zdolności takim samym ograniczeniom, jak oddziały ludzi, z wyjątkiem tego, iż niskie budynki nie blokują jego pola widzenia.

4. Ogromny wzrost (koszt: 5).

Potwór jest tak wielki, że, umierając, niszczy pole, na które upada (budynki obraca w ruiny, zabija oddziały ludzi). Potwór może upaść na to pole, na którym stoi lub na pole sąsiednie (wybór gracza). Może też chwycić przelatujący w pobliżu śmigłowiec, jeżeli gracz wyrzuci kostką 1, 2 lub 3 oczka (patrz 8.0).

5. Rozpinanie pajęczyny (koszt: 5).

Potwór może rozpiąć na dwóch sąsiadujących ze sobą polach pajęczynę, musi jednak pozostać w bezruchu przez jedną, **całą** fazę pierwszą. Do końca gry przez zasnute pajęczyną pole nie może przejść (ani przejechać) żaden oddział ludzi, zaś potwór może swobodnie przez to pole przechodzić. Dodatkowo – oddziały ludzi już znajdujące się na polach, na których potwór rozpiął pajęczynę muszą poświęcić na wydostanie się z niej dwie pełne fazy trzecie, tzn. muszą przez dwa etapy pozostać nieruchome. W tym czasie nie mogą atakować potwora.

Pajęczyna może być zniszczona tylko przez ogień.

6. Paraliżowanie strachem (koszt: 4).

Potwór może unieruchomić przeciwnika. Na początku trzeciej fazy gracz „Potwór" może wskazać dwa oddziały ludzi, znajdujące się w promieniu trzech pól od potwora jako te, które zostały sparaliżowane przez strach. Żaden z tych oddziałów nie może się podczas tej fazy poruszyć. Paraliżowane strachem oddziały muszą się znajdować w polu widzenia potwora. Mogą one atakować podczas najbliższej fazy czwartej.

7. Oślepiający błysk (koszt: 4).

Dwukrotnie w ciągu gry potwór może błysnąć oślepiającym światłem. Podczas najbliższej fazy czwartej żaden oddział ludzi nie może go zaatakować.

8. Przeskakiwanie budynków lub oddziałów (koszt: 3).

Potwór może skoczyć na jakiekolwiek pole (jednak – patrz 5.2 i 5.33), znajdujące się w promieniu dwóch pól od niego. Może przy tym przeskoczyć przez każdy budynek i/lub oddział ludzi. Za skoczenie na dane pole musi jednak zapłacić dwukrotnie większą liczbę punktów ruchu, niż zapłaciłby wchodząc na nie normalnie.

9. Promieniowanie (koszt: 7).

Promieniowanie zakłóca komunikację radiową, wobec czego oddziały, znajdujące się na **różnych** polach nie mogą skoordynować swego ataku na potwora tzn. nie mogą uderzyć połączonymi siłami. Każdy atak musi być przeprowadzony i rozstrzygnięty niezależnie od innych.

10. Narzucenie woli (koszt: 6).

Raz w ciągu całej gry potwór może narzucić swoją wolę (podczas fazy pierwszej) jednemu, znajdującemu się w jego polu widzenia oddziałowi ludzi. Od tej chwili ten oddział znajduje się całkowicie pod kontrolą gracza „Potwór" i wykonuje wszelkie jego polecenia, tzn. porusza się (podczas fazy pierwszej) oraz atakuje inne oddziały. Nie ma przy tym znaczenia fakt, iż ten oddział mógł w międzyczasie wyjść z pola widzenia potwora. Taka sytuacja trwa do chwili, aż oddział zostanie wyeliminowany lub potwór umrze.

11. Latanie (koszt: 8).

Potwór może poruszać się normalnie (po ziemi) lub latać w powietrzu. Lecąc może prze-

kraczać każde pole (również takie, na którym znajdują się oddziały ludzi) kosztem 1 punktu ruchu. Jeżeli podczas fazy drugiej potwór znajduje się w powietrzu może zaatakować tylko te oddziały ludzi, które przebywają na tym samym polu. Może jednak zaatakować znajdujący się na sąsiednim polu śmigłowiec. Podobnie – potwór może podejmować próby zniszczenia (zburzenia lub podpalenia) tylko tego pola, nad którym właśnie przelatuje.
Latający potwór i śmigłowiec **nigdy** nie mogą się spotkać na tym samym polu.

14. WARUNKI ZWYCIĘSTWA I SCENARIUSZE

[14.1] Warunki zwycięstwa

Gra kończy się w momencie śmierci potwora, po wyeliminowaniu wszystkich oddziałów ludzi lub wtedy, gdy potwór spełni postawione przez scenariusz warunki.
Jeżeli wszystkie oddziały ludzi zostały wyeliminowane automatycznie zwycięża gracz „Potwór". W innych przypadkach gracze sumują premie, które potwór otrzymał w trakcie gry i porównują otrzymany wynik z sumą, będącą warunkiem zwycięstwa potwora w rozgrywanym scenariuszu. Jeżeli premie są łącznie większe niż przewidziana scenariuszem suma gracz „Potwór" odniósł zwycięstwo – zniszczył miasto. Jeżeli obie te wielkości są równe, gra zakończyła się remisem. W innych przypadkach zwycięża gracz „Ludzie".
W toku gry potwór może zdobyć następujące premie:
a. 5 punktów za każdy wyeliminowany oddział mieszkańców miasta,
b. za każdy inny wyeliminowany oddział ludzi liczbę punktów, równą sile bojowej tego oddziału,
c. 3 punkty za każdy zburzony niski budynek,
d. 5 punktów za każdy zburzony wysoki budynek,
e. 5 punktów za każdy zniszczony most.

[14.2] Scenariusze

[14.21] Scenariusz pierwszy – wstępny.
Gracz „Ludzie" posiada 25 punktów siły, gracz „Potwór" – 13 punktów siły. Nie można używać specjalnych zdolności ani śmigłowców. Warunkiem zwycięstwa potwora jest zebranie przez niego premii o łącznej wysokości 25 punktów.
[14.22] Scenariusz drugi – podstawowy.
Gracz „Ludzie" posiada 32 punkty siły, gracz „Potwór" – 18 punktów siły. Nie można używać śmigłowców oraz specjalnych zdolności nr 1, 2 i 3. Warunkiem zwycięstwa potwora – premie o łącznej wysokości 32 punktów.
[14.23] Scenariusz trzeci – rozwinięty A.
Gracz „Ludzie" posiada 44 punkty siły, a gracz „Potwór" – 30. Wszystkie zasady są stosowane, a warunkiem zwycięstwa potwora jest zdobycie premii o łącznej wysokości 40 punktów.
[14.24] Scenariusz czwarty – rozwinięty B.
Gracz „Ludzie" posiada 60 punktów siły, gracz „Potwór" – 40. Wszystkie zasady są stosowane. Warunek zwycięstwa potwora – premie w wysokości 55 punktów.
[14.25] Scenariusz piąty – pełny.
Gracz „Ludzie" posiada 60 punktów siły, a gracz „Potwór" – 25. Po zniszczeniu każdego pola potwór może zwiększyć jeden ze swoich współczynników o 2 punkty (lub dwa współczynniki o jeden punkt). Po wyeliminowaniu każdego oddziału ludzi może zwiększyć jeden ze swoich współczynników o jeden punkt. Warunkiem zwycięstwa potwora jest uzyskanie przez niego premii o łącznej wysokości 55 punktów.

15.0 TABELE

Na sąsiedniej stronie znajdują się tabele. Dla wygody grających wydrukowano ich dwa komplety. Można je wyciąć i położyć przed sobą w czasie rozgrywki co znacznie ułatwia korzystanie z danych w nich zawartych.

Notatki:

5.5 RODZAJE TERENU

Rodzaj terenu	Koszt w punktach ruchu	Wpływ na walkę	Odporność na zniszczenie	Premia za zniszczenie
Ulica	1	żaden	–	
Park	2	żaden	–	0
Niski budynek +	3	obr. × 2	2	3
Wysoki budynek +	3	obr. × 2	4	5
Most	1	żaden	2	5
Tunel	1	obr. × 2	–	0
Rzeka o	1	żaden	–	0
Ruiny	2	żaden	–	0

\+ – zakazany wstęp dla oddziałów wojsk pancernych, artylerii oraz potwora
o – zakazany wstęp dla wszystkich oddziałów poza statkiem pożarniczym, śmigłowcami oraz potworem
obr. × 2 – siła bojowa oddziału broniącego się na tym polu ulega podwojeniu – nie dotyczy śmigłowców i potwora

7.4 BURZENIE BUDOWLI

Liczba oczek	stosunek współczynników 1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1
1	–	–	–	–	–	Z
2	–	–	–	–	Z	Z
3	–	–	–	Z	Z	Z
4	–	–	Z	Z	Z	Z
5	–	Z	Z	Z	Z	Z
6	Z	Z	Z	Z	Z	Z

Z – pole zniszczone
– – próba zniszczenia pola nieudana
Próby zniszczenia pola, podejmowane przy stosunku współczynników większym niż 5:1 są traktowane jak 5:1, podejmowanie prób zniszczenia pola przy stosunku współczynników mniejszym niż 1:2 jest zakazane.

6.5 WYNIKI WALKI

Liczba oczek	Stosunek Sił (atakujący:broniącego się) 1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1
1	3/–	3/–	3/–	2/–	u1/–	u1/–	u1/–	1/1	–/u1
2	3/–	2/–	2/–	u1/–	1/–	1/–	1/1	–/u1	–/u1
3	2/–	2/–	u1/–	1/–	1/–	1/1	–/u1	–/u1	–/2
4	2/–	u1/–	1/–	1/1	–/u1	–/u1	–/1	–/2	–/2
5	u1/–	u1/–	1/1	–/u1	–/1	–/1	–/2	–/2	–/3
6	u1/–	1/1	–/u1	–/2	–/2	–/2	–/3	–/3	–/3

Rezultaty na lewo od kreski odnoszą się do atakującego, zaś na prawo – do broniącego się. Stosunek sił większy niż 5:1 traktowany jest jak 5:1, podejmowanie ataku przy stosunku sił mniejszym niż 1:5 jest zabronione.

WYNIKI DLA POTWORA:
1, 2, 3 – liczba ran, którą potwór odniósł, czyli liczba punktów, o którą musi być zredukowana suma wszyskich jego współczynników
u1 – potwór musi uciec jedno pole do tyłu

WYNIKI DLA LUDZI:
1, 2, 3 – liczba oddziałów, która musi być wyeliminowana spośród biorących udział w walce
u1 – jeden oddział spośród tych, które biorą udział w walce zostaje wyeliminowany, a dodatkowo pozostałe muszą uciec jedno pole do tyłu

5.5 RODZAJE TERENU

Rodzaj terenu	Koszt w punktach ruchu	Wpływ na walkę	Odporność na zniszczenie	Premia za zniszczenie
Ulica	1	żaden	–	
Park	2	żaden	–	0
Niski budynek +	3	obr. × 2	2	3
Wysoki budynek +	3	obr. × 2	4	5
Most	1	żaden	2	5
Tunel	1	obr. × 2	–	0
Rzeka o	1	żaden	–	0
Ruiny	2	żaden	–	0

\+ – zakazany wstęp dla oddziałów wojsk pancernych, artylerii oraz potwora
o – zakazany wstęp dla wszystkich oddziałów poza statkiem pożarniczym, śmigłowcami oraz potworem
obr. × 2 – siła bojowa oddziału broniącego się na tym polu ulega podwojeniu – nie dotyczy śmigłowców i potwora

7.4 BURZENIE BUDOWLI

Liczba oczek	stosunek współczynników 1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1
1	–	–	–	–	–	Z
2	–	–	–	–	Z	Z
3	–	–	–	Z	Z	Z
4	–	–	Z	Z	Z	Z
5	–	Z	Z	Z	Z	Z
6	Z	Z	Z	Z	Z	Z

Z – pole zniszczone
– – próba zniszczenia pola nieudana
Próby zniszczenia pola, podejmowane przy stosunku współczynników większym niż 5:1 są traktowane jak 5:1, podejmowanie prób zniszczenia pola przy stosunku współczynników mniejszym niż 1:2 jest zakazane.

6.5 WYNIKI WALKI

Liczba oczek	Stosunek Sił (atakujący:broniącego się) 1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1
1	3/–	3/–	3/–	2/–	u1/–	u1/–	u1/–	1/1	–/u1
2	3/–	2/–	2/–	u1/–	1/–	1/–	1/1	–/u1	–/u1
3	2/–	2/–	u1/–	1/–	1/–	1/1	–/u1	–/u1	–/2
4	2/–	u1/–	1/–	1/1	–/u1	–/u1	–/1	–/2	–/2
5	u1/–	u1/–	1/1	–/u1	–/1	–/1	–/2	–/2	–/3
6	u1/–	1/1	–/u1	–/2	–/2	–/2	–/3	–/3	–/3

Rezultaty na lewo od kreski odnoszą się do atakującego, zaś na prawo – do broniącego się. Stosunek sił większy niż 5:1 traktowany jest jak 5:1, podejmowanie ataku przy stosunku sił mniejszym niż 1:5 jest zabronione.

WYNIKI DLA POTWORA:
1, 2, 3 – liczba ran, którą potwór odniósł, czyli liczba punktów, o którą musi być zredukowana suma wszyskich jego współczynników
u1 – potwór musi uciec jedno pole do tyłu

WYNIKI DLA LUDZI:
1, 2, 3 – liczba oddziałów, która musi być wyeliminowana spośród biorących udział w walce
u1 – jeden oddział spośród tych, które biorą udział w walce zostaje wyeliminowany, a dodatkowo pozostałe muszą uciec jedno pole do tyłu