

CLASH

Jihad vs. McWorld

CLASH: Jihad vs McWorld to gra o wolności wyboru i jego konsekwencjach. Każdy element misternej mozaiki, na którą składają się mieszkańcy krajów objętych rewolucją - „arabską wiosną”, może zmienić swoje położenie, zmieniając przy okazji los całego społeczeństwa, a może i świata. W którą stronę zwrócą się „zwykli muzułmanie”? Czy wybiorą kolorową komercję laickiego zachodu, czy tradycyjne wartości religijne wschodu? Według której z tych filozofii będą budowali własne poczucie szczęścia?

Podczas rozgrywki gracze używają kafli przedstawiających najważniejszych aktorów sceny rewolucyjnej „arabskiej wiosny”, w celu zmiany przekonań postaci należących do przeciwnika. Każdy element tworzonej w ten sposób mozaiki działa na pozostałe, budując sieć zależności skomplikowanych jak te, które występują w prawdziwym społeczeństwie. Dokładane przez graczy kolejne elementy burzą, co chwila, ten tymczasowy porządek, gwałtownie zmieniając nastawienie ludzi uczestniczących w rewolucji. A gdy scena wypełni się do końca aktorami, zostanie wyłoniony zwycięzca - będzie nim ta filozofia, którą poprze większość bohaterów. No chyba że wcześniej któraś z walczących sił sięgnie po broń atomową...

KOMPONENTY:

- 1 kafel startowy (fioletowy)
- 7 kafli McWorld (niebieskie),
- 7 kafli Jihad (zielone),
- 17 kafli neutralnych (szare)
- sztywna kartonowa plansza
- 4 instrukcje do gry (w języku polskim, angielskim, niemieckim i francuskim)

W razie problemów z komponentami zgłoś się do Sprzedawcy bądź Wydawnictwa.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- Gracze siadają naprzeciwko siebie. Między sobą umieszczają planszę, węższymi bokami do siebie. Jeden gracz bierze 7 niebieskich kafli, drugi 7 zielonych kafli. Gracze rozkładają te kafle przed sobą, awersami do góry. Kafle te tworzą ich „strefy neutralną”. Pozostałe szare kafle gracze odkładają do pudełka – nie biorą one udziału w tej rozgrywce. (Wyjątek: efekt kafa „Wybory”)
- Fioletowy kafel startowy „Mustafa” jest odkładany obok planszy. Jeden z graczy tasuje pozostałe 17 kafli szarych i losuje spośród nich 5 kafli, które kładą obok planszy awersami do góry. Tworzą one „strefę neutralną”. Pozostałe szare kafle gracze odkładają do pudełka – nie biorą one udziału w tej rozgrywce. (Wyjątek: efekt kafa „Wybory”)
- Gracze losują osobę, która rozpocznie grę.

Szpic kafa

Kolor określa początkową przynależność kafa. Niebieski to kafa „McWorld”, zielony to kafa „Jihad”, fioletowy to kafel startowy („Mustafa”), a szary to kafa neutralne.

Ilustracja przedstawiająca postać, miejsce lub zdarzenie.

Symbol efektu kafa. Ikona wskazująca sposób działania kafa.

Podstawa kafa



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozpoczynający grę (tzw. pierwszy gracz) umieszcza kafel „Mustafa” na dowolnym polu planszy. Sposób ułożenia kafa na polu będzie określał, którego gracza popiera ten kafel. Kafel popiera gracza, jeśli jest zwrócony w jego stronę podstawą. Kafel, który jest zwrócony do gracza szpicem, popiera jego przeciwnika. Kafel umieszcza się pionowo, zgodnie z konturami pół planszy.

Następnie drugi gracz wykonuje swój ruch poprzez umieszczenie na planszy jednego kafa wybranego

Pierwszy gracz

- 1 Zagranie kafa
- 2 Wprowadzenie efektów

Drugi gracz

- 3 Zagranie kafa
- 4 Wprowadzenie efektów



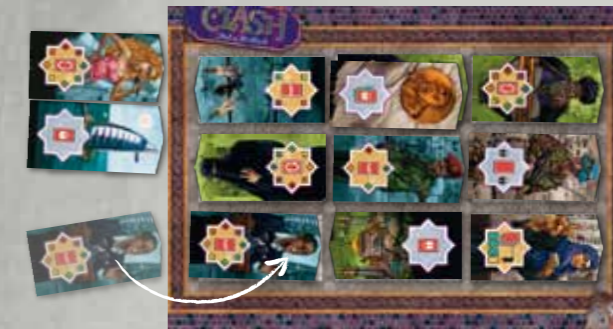
spośród jego własnych kafli (leżących w jego strefie gracza) lub spośród kafli neutralnych (leżących w strefie neutralnej). Gracz może umieścić ten kafel wyłącznie na niezajętym przez inne kafle polu planszy (Wyjątek: kafel „Nagroda Nobla”). Po wyłożeniu kafa wprowadza się do gry jego efekt, jeśli wynika to z opisu działania tego kafa.

Następnie pierwszy gracz wykonuje swój ruch w wyżej opisany sposób, potem znów drugi gracz itd., naprzemiennie, aż do zakończenia rozgrywki.

KONIEC ROZGRYWKI

Gra kończy się, jeżeli nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

- wszystkie 9 pól planszy jest zajęte kafkami odwróconymi awerssem do góry i wykonano efekty związane z ich umieszczeniem na planszy. Grę wygrywa ten gracz, którego popiera więcej kafli.
- gracz nie może wyłożyć na planszę kafa, ponieważ nie ma już kafli w jego strefie gracza i nie ma już kafli neutralnych w strefie neutralnej. Taki gracz przegrywa grę.



Na przykładzie przedstawiono zwycięstwo gracza niebieskiego. Zauważ, że nie wprowadzono efektu ostatniej zagrannej karty Prezydent, zgodnie z wyjątkiem opisanym powyżej.

ZASADY OPCJONALNE I WARIANTY

Za obopólną zgodą gracze mogą modyfikować zasady gry drogą poniższych wariantów.

System punktowy

Gracze ustalają liczbę partii do rozegrania. Po każdej partii, niezależnie od sposobu jej zakończenia, gracz otrzymuje po 1 punkcie za każdy kafel, który go popiera. Jeśli gracz popiera kafel „KABOOM!!!”, otrzymuje on za tą całą partię 0 punktów, niezależnie od ilości popierających go kafli. Po rozegraniu wszystkich partii gracze sumują ilość zdobytych punktów i wyłaniają zwycięzcę. W razie jednakowej ilości zdobytych punktów cała rozgrywka kończy się remisem.

Warianty rozgrywek

- Gra dla początkujących
Gracze używają tylko karty „Mustafa” oraz kart w swoich kolorach. Pozostałe 17 kart neutralnych nie bierze udziału w grze.
- Losowe poparcie
W grze nie występuje obszar neutralny. Zamiast niego, każdy gracz na początku gry losuje do swojej strefy dwa neutralne kafle.
- Ukryte poparcie
Po wylosowaniu (jak opisano powyżej), obydwa dodat-

Wyjątek: Jeśli gracz wyklada na planszę kafel z efektem Zniszczenie na ostatnie wolne pole planszy (jako 9 kafel na planszy odwrócony awerssem do góry), to efekt zniszczenia nie działa i gra kończy się. Patrz przykład zwycięstwa poniżej.

Wyjątek: W razie zakończenia gry w dowolny opisany wyżej sposób, grę przegrywa ten gracz, którego popiera kafel „KABOOM!!!”. W tej sytuacji nie bierze się pod uwagę wcześniej opisanych sposobów wyłonienia zwycięzcy.

WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Gracze rozgrywają trzy partie pod rząd - zwycięzcą zostaje ten gracz, który wygra dwie z nich.

Zużyte w poprzednich rozgrywkach kafle neutralne odkładane są na bok i nie biorą udziału w kolejnych partiach. Do strefy neutralnej gracze dobierają 5 nowych kafli neutralnych spośród tych, które nie brały jeszcze udziału w rozgrywce (zostały odłożone do pudełka podczas przygotowywania pierwszej partii). Następna partia zaczyna się od określenia pierwszego gracza (wybiera go gracz, który przegrał poprzednią partię) i umieszczenia przez niego na planszy kafa „Mustafa”.

kowe kafle neutralne są ukryte przed przeciwnikiem aż do czasu ich zagrania.

• Dobieranie
Po wylosowaniu i ułożeniu, według normalnych zasad, pięciu neutralnych kafli, pierwszy gracz wybiera jeden z nich i umieszcza w swojej strefie gracza. Następnie drugi gracz wybiera jeden kafel neutralny do swojej strefy gracza, potem pierwszy gracz dobiera kolejny spośród neutralnych kafli, zaś drugi gracz bierze dwa pozostałe. Wszystkie dobierane neutralne kafle są cały czas odkryte.

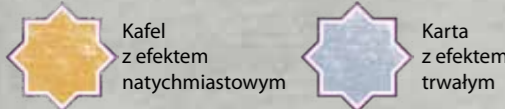
• Tajne dobieranie
Przed rozgrywką, pierwszy gracz skrycie losuje 4 kafle neutralne, wybiera jeden z nich, a pozostałe przekazuje drugiemu graczowi, który również zatrzymuje jeden z nich, a pozostałe odkłada do pudełka. Następnie, drugi gracz skrycie losuje 4 kolejne kafle neutralne, wybiera jeden z nich, a pozostałe przekazuje pierwszemu graczowi, który również zatrzymuje jeden z nich, a pozostałe odkłada do pudełka. Wybrane i wylosowane kafle neutralne pozostają zakryte poza planszą, aż do momentu ich zagrania.

• Długa gra
Po wzięciu kafa ze strefy neutralnej na jego miejsce natychmiast losuje się kolejny kafel neutralny z spośród kafli neutralnych nie użytych jeszcze w grze.

EFEKTY KAFLI

Rodzaj efektu

Występują dwa rodzaje efektów kafla – natychmiastowy oraz trwały.

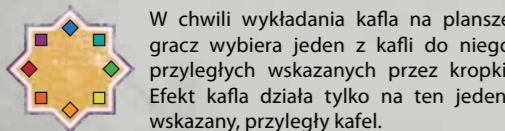


Efekt natychmiastowy działa tylko w chwili wyłożenia kafla na planszę. Natychmiast po wyłożeniu kafla na planszę gracz decyduje, czy używa jego efektu, czy nie. Jeśli gracz zdecyduje się użyć efektu tego kafla, musi go zastosować w całości.

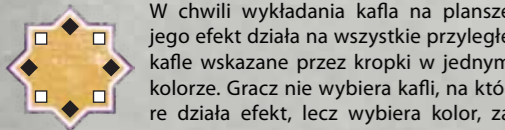
Efekt trwały działa od momentu wyłożenia kafla na planszę, przez cały czas, dopóki kafla znajduje się na planszy obrócony awerssem do góry. Efekt trwały działa zawsze, gracz nie może zadecydować inaczej.

Kafle znajdujące się poza planszą nie wywołują żadnych efektów.

Obszar działania efektu



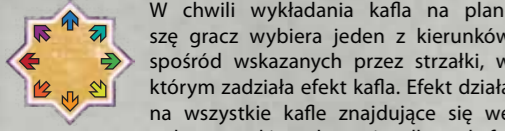
W chwili wykładania kafla na planszę gracz wybiera jeden z kafla do niego przyległych wskazanych przez kropki. Efekt kafla działa tylko na ten jeden, wskazany, przyległy kafla.



W chwili wykładania kafla na planszę jego efekt działa na wszystkie przyległe kafle wskazane przez kropki w jednym kolorze. Gracz nie wybiera kafla, na które działa efekt, lecz wybiera kolor, za pomocą którego zostaną wyznaczone sąsiadujące kafle, na które zadziała efekt wykładanego kafla. W tej sytuacji efekt zadziała na wszystkie sąsiednie kafle wskazane przez białe, albo czarne kropki, zależnie od wyboru wykładającego ten kafla gracza.



W chwili wykładania kafla na planszę jego efekt działa na wszystkie przyległe kafle wskazane przez kropki.



W chwili wykładania kafla na planszę gracz wybiera jeden z kierunków spośród wskazanych przez strzałki, w którym zadziała efekt kafla. Efekt działa na wszystkie kafle znajdujące się we wskazanym kierunku, a nie tylko na kafla przyległy.

WYKAZ EFEKTÓW



Zniszczenie

Zniszczony kafla jest odwracany obrazkiem do dołu. Usuwa się go z planszy dopiero po wykonaniu ruchu przez przeciwnika gracza, który ten kafla zniszczył. Dopiero wtedy usuwa się go z planszy na stos kafla usuniętych, a zajmowane przez niego pole staje się wolne.

Można zniszczyć zarówno kafla popierający gracza, jak i przeciwnika.

Przykład: Gracz podczas swojego ruchu wyklada na planszę kafla Prezydent i niszczy jeden przyległy kafla. Kafla ten zostaje odwrócony awerssem do dołu. Podczas ruchu przeciwnika zniszczony kafla pozostaje na planszy, odwrócony awerssem do dołu, blokując mu to pole planszy. Dopiero po wykonaniu przez niego ruchu zniszczony kafla zostaje usunięty z gry. Na zniszczony kafla nie działają żadne efekty, jednak blokuje ona pole gry. Zniszczony kafla nie popiera żadnego gracza.

Wyjątek: Jeśli gracz wyklada na planszę kafla z efektem Zniszczenie na ostatnie wolne pole planszy, jako 9 kafla odwrócony awerssem do góry, to efekt Zniszczenie nie działa i gra kończy się. Patrz przykład zwycięstwa na poprzedniej stronie.



Zmiana poparcia

Efekt obraca kafla o 180 stopni. Zmiana poparcia działa na kafle obydwu graczy. Jeśli efekt dotyczy kilku kafla, należy obrócić wszystkie wskazane kafle. Nie można zastosować tego efektu częściowo – względem tylko niektórych kafla.



Bezpieczeństwo

Kafla z efektem Bezpieczeństwo nie podlega żadnemu efektowi poza takim, z którego opisu wynika wprost, że działa on na kafla z efektem Bezpieczeństwo („Patrz: Zniszczenie bezpieczeństwa”).



Odrzucenie

Efekt natychmiast usuwa kafla z planszy na stos kafla usuniętych. Można odrzucić zarówno kafla popierającą gracza, jak i przeciwnika.



Łapówka

Efekt pozwala przemieścić jeden, dowolny kafla znajdujący się na planszy na inne niezajęte pole planszy. Stały efekt przesuniętego kafla działa normalnie. Przesunięcie nie powoduje ponownego uruchomienia efektu natychmiastowego przesuniętego kafla.



Powtórzenie efektu

Pozwala Powtórzyć efekt natychmiastowy wskazanego kafla.



Blokada efektu

Efekt blokuje działanie natychmiastowego efektu kafla wykładanego na wskazanych polach.



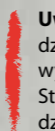
Ochrona

Efekt nadaje wskazanemu kaflowi efekt „Bezpieczeństwo”. Chroniony kafla traci swój własny efekt.



Stabilizacja

Efekt nadaje wskazanym kaflom efekt „Bezpieczeństwo”. Chronione kafle nie tracą swoich własnych efektów.



Uwaga: Jeśli efekt Stabilizacja i Blokada efektu działają wspólnie na wolne pole na które zostaje wyłożony kafla z efektem natychmiastowym, efekt Stabilizacja przeważa i efekt wykładanego kafla działa normalnie.



Zniszczenie bezpieczeństwa

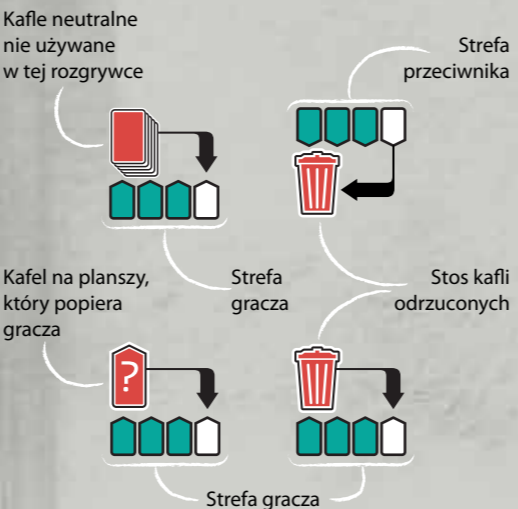
Efekt pozwala zniszczyć kafla posiadający efekt Bezpieczeństwo (Meczet/Strefa turystyczna, kafla objęty efektem Ochrona). Zniszczenie kafla posiadającego efekt Bezpieczeństwo wykonuje się wg. normalnej procedury Zniszczenia. Za pomocą efektu Zniszczenie bezpieczeństwa nie można zniszczyć kafla nie posiadającego tego efektu.



KABOOM!!!

Jeśli gra się kończy, gracz, którego popiera ten kafla, przegrywa rozgrywkę.

Przeniesienie kafla z jednej na drugą strefę pola gry
Efekt kafla działa na wskazaną strefę pola gry (własną, przeciwnika, planszę, stos kafla odrzuconych, nieużywane kafle neutralne) przenosząc kafla z niej na inną oznaczoną strefę pola gry. Strefy są oznaczone w następujący sposób:



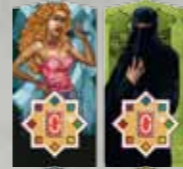
Prezydent / Przywódca
Zniszcz 1 z 8 przylegających kafla.



Fast-food / Imam
Zmień poparcie wszystkich kafla leżących w jednym, wybranym przez gracza kierunku.



Bankier / Szejk
Zmień poparcie wszystkich 4 kafla, wskazanych przez białe albo czarne kropki.



Pop-Star / Tradycja
Zmień poparcie 1 z 8 przyległych kafla.



Żołnierz / Talib
Zniszcz 1 z 4 przyległych kafla oznaczonych kolorowymi kropkami.



Predator / Zamachowiec
Zniszcz 1 z 4 przyległych kafla oznaczonych kolorowymi kropkami.



Strefa turystyczna / Meczet
Na ten kafla nie działa żaden efekt poza tym, który działa na kafla z efektem Bezpieczeństwo.

Opracowanie: Diablos Polacos

Grafika: Przemysław Wolny

Podziękowania: Ulrich Blennemann, Michał „Bronwarion” Broniek, Mirosław „Tycjan” Gućwa, Monika „Miszelka” Gumienny, Krzysztof „Klema” Klemiński, Christophe Muller, Ignacy „Trzewik” Trzewiczek, www.planszowe.opole.pl

© PGP Sp. z o.o. z siedzibą w Opolu, 2012 r.
kontakt@phalanxgames.pl



Mustafa
(brak efektu)



Atak raketowy
Zniszcz 1 z 8 przyległych kafla, jeśli ma ona efekt Bezpieczeństwo.



Najemnik
Odrzuć 1 z 4 przyległych kafla, wskazanych przez kolorowe kropki, na stos kafla usuniętych.



Mudżahedin
Odrzuć 1 z 4 przyległych kafla, wskazanych przez kolorowe kropki, na stos kafla usuniętych



Telewizja
Powtórz natychmiastowy efekt 1 z 4 prostopadłe przyległych kafla, wskazanych przez kolorowe kropki.



Prasa
Powtórz natychmiastowy efekt 1 z 4 ukośnie przyległych kafla, wskazanych przez kolorowe kropki.



Agent
Usuń 1 wybrany przez ciebie kafla z obszaru gracza przeciwnego na stos kafla usuniętych.



Hacker
Weź jedną dowolny kafla ze stosu kafla usuniętych i umieść go we własnym obszarze gracza.



Kryzys finansowy
Zdejmij jeden popierający ciebie kafla z planszy i umieść go we własnym obszarze gracza.



Social Network
Zmień poparcie wszystkich 3 kafla, wskazanych przez czarne kropki.



Przewrót
Zmień poparcie wszystkich przyległych kafla.



Łapówka
Przemieść jeden dowolny kafla leżący na polu planszy na inne nie zajęte pole planszy



ONZ
Nadaje 2 wskazanym przyległym kaflom efekt Bezpieczeństwa. Kafle te nie tracą swoich własnych efektów.



Nagroda Nobla
Przykryj nim jeden z popierających Ciebie, leżących na planszy i obróconych awerssem do góry kafla. Kafla ten uzyskuje efekt Bezpieczeństwo, tracąc swój własny efekt. Kafle te są traktowane od tej pory jako jeden kafla z efektem Bezpieczeństwo.



Pikieta
Blokuje działanie natychmiastowego efektu wszystkich 4 kafla umieszczanych na wskazanych przez czarne kropki polach.



Rozruchy
Blokuje działanie natychmiastowego efektu wszystkich 4 kafla umieszczanych na wskazanych przez czarne kropki polach.



Wybory
Dobierz jeden neutralny kafla z spośród tych nieużywanych w rozgrywce i umieść go w swojej strefie gracza.



KABOOM!!!
Przegrywasz grę, jeśli ten kafla popiera ciebie w momencie zakończenia gry.