WORLD OF TANKS

RUSH

INSTRUKCJA

Wprowadzenie

World of Tanks to popularna gra sieciowa, od teraz dostępna również na Twoim stole. Gra karciana **World of Tanks: Rush** została zilustrowana przez tych samych ludzi, którzy stworzyli przekonujący świat gry online oraz wykorzystuje, między innymi, oryginalne grafiki z cyfrowej wersji gry, a także jej terminologię.

W grze **World of Tanks: Rush** wcielasz się w dowódcę oddziału pancernego, którego głównym celem jest strategiczne dobieranie pojazdów spośród wielu dostępnych kart, aby stworzyć naprawdę silny pluton czołgów gotowy do walki. Gracze poprowadzą swoje czołgi w bój, będą bronić swoich baz, wzywać posiłki oraz, co najważniejsze, otrzymywać medale za bohaterstwo na polu bitwy.

Celem gry jest zebranie jak największej liczby Medali spośród wszystkich graczy. Istnieją trzy sposoby ich zdobywania:

1. **jeden Medal jest przyznawany za każdy zniszczony Pojazd wroga,**
2. **trzy Medale jest warta każda zniszczona Baza wroga,**
3. **pięć Medali jest warta każda zdobyta karta Osiągnięcia.**

Zawartość

100 kart Pojazdów, 25 kart dla każdego z państw (ZSRR, Niemcy, USA i Francja)

1 karta pierwszego gracza

1 karta Złomowiska

15 kart Bazy (pięć zestawów po 3 karty)

5 kart pomocy (dwustronnych)

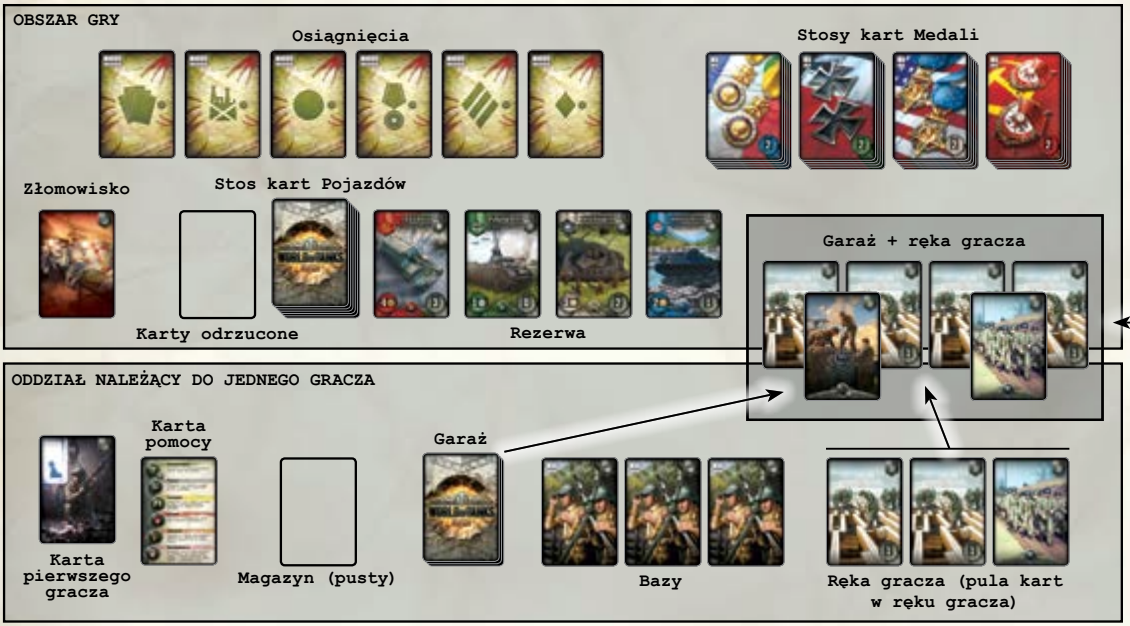
48 kart Medali, 12 kart dla każdego z państw (ZSRR, Niemcy, Usa i Francja)

30 kart Koszar (pięć zestawów po 6 kart)

12 kart Osiągnięć

Przygotowanie gry

Przygotowanie dla 5 graczy



1. Osoba, która jako ostatnia grała w **World of Tanks** online otrzymuje **kartę pierwszego gracza**, którą kładzie przed sobą. Zatrzymuje kartę już do końca gry. W przypadku gdy nikt z uczestników nie grał w grę online zaczyna najmłodszy gracz.
2. Każdy gracz otrzymuje **3 karty Bazy**. Gracze kładą odkryte karty przed sobą na stole. Gra dobiega końca, gdy zostaną zniszczone wszystkie Bazy należące do jednego z graczy.
3. Każdy gracz otrzymuje startowy zestaw kart, składający się z następujących 6 kart Koszar: 4 kart Inżynierów, 1 karty Techników, 1 karty Wolontariuszy (patrz: str. 11).
4. Każdy z graczy tasuje swoją talię 6 kart Koszar i kładzie zakrytą przed sobą. Karty te tworzą oddział gracza. Stos zakrytych kart gracza nosi nazwę Garażu, a odkryty stos kart odrzuconych formujący się obok Garażu – Magazynu. Gracz może w dowolnym momencie przeglądać swoje karty w Magazynie.
5. Każdy gracz bierze do ręki 3 karty ze swojego Garażu. Gracz może swobodnie przeglądać pulę kart w ręku. Na początku swojej tury, kładzie wszystkie karty trzymane w ręku, odkryte, przed sobą na stole.
6. Potasujcie talię 100 kart Pojazdów. Połóżcie ją zakrytą pośrodku stołu, pozostawiając obok miejsce na karty odrzucone. Dobierzcie 4 karty z talii

i połóżcie odkryte w rzędzie obok stosu. Ten rząd nosi nazwę **Rezerwy**.

7. Połóżcie **kartę Złomowiska** pośrodku stołu. Wyznacza ona obszar, do którego odkładać będziecie karty niebiorące już udziału w grze. Zostawcie miejsce między stosem kart Pojazdów, a Złomowiskiem, aby odrzucone Pojazdy nie wmieszały się przypadkowo w karty ze Złomowiska. Odrzucone karty Pojazdów wejdą bowiem do gry w momencie, gdy stos kart Pojazdów się wyczerpie. Natomiast karty ze Złomowiska już nigdy nie powrócą do gry.
8. Rozdzielcie **karty Medali** na 4 stosy: amerykańskie, francuskie, niemieckie i radzieckie. Umieśćcie odkryte stosy na stole. Gracze mogą przeglądać i liczyć karty w tych stosach w każdym momencie gry.
9. Potasujcie **karty Osiągnięć**. Dobierzcie losowo tyle kart, ile wynosi liczba graczy plus jeden i rozłóżcie je odkryte na środku stołu (na przykład, w grze 5-osobowej należy przygotować 6 kart Osiągnięć). Karty te reprezentują dostępne w danej rozgrywce Osiągnięcia.
10. Rozdajcie każdemu z graczy po jednej karcie pomocy z listą wszystkich zdolności.
11. Odłóżcie pozostałe Osiągnięcia, Koszary, Bazy i karty pomocy do pudełka. Nie bedą potrzebne w grze.

Kolejność graczy

04

Grę rozpoczyna gracz z kartą pierwszego gracza. Rozgrywa swoją pierwszą turę, a za nim pozostali gracze w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Kolejność nie zmieni się do końca gry.

W swojej turze gracz musi przeprowadzić następujące działania: naprawić uszkodzenia i ujawnić karty z ręki (I), zagrać karty z ręki (II), uzupełnić karty w Rezerwie i dobrać nowe karty (III).

I. Naprawa uszkodzeń i ujawnienie kart z ręki

Jeśli gracz posiada jakiekolwiek uszkodzone Bazy i/lub Pojazdy (uszkodzona karta jest obrócona o 90°), przywraca je do pozycji pionowej, tym samym naprawiając uszkodzenia.

Następnie, gracz kładzie karty trzymane w ręku (zazwyczaj 3) odkryte przed sobą na stole. Istnieje szereg możliwości ich wykorzystania.

II. Zagrywanie kart z ręki

Karta, jaką gracz posiada na ręku może zostać zagrana na jeden z trzech sposobów:

1. surowce z karty mogą zostać użyte do przeprowadzenia akcji zakupu,
2. zdolności karty mogą zostać aktywowane, a sama karta wykorzystana do obrony Bazy (jeśli jest to możliwe),
3. karta może zostać wykorzystana do ataku na Bazę lub Pojazd wroga.

Jeśli jakaś karta może zostać zagrana na kilka sposobów, to do gracza należy decyzja, który z nich wybierze. Jeśli karta nie może być zagrana na żaden z tych sposobów, albo gdy gracz nie chce jej zagrać, kartę należy odłożyć do Magazynu.

Ciąg dalszy na str. 6

Osiągnięcia

Osiągnięcia są twoim celem nadrzędnym, jeśli marzysz o zwycięstwie. Jedno Osiągnięcie jest warte 5 Medali, czyli więcej niż wynosi nagroda za zniszczenie wrogiej Bazy i Pojazdu.

Na koniec gry kartę danego Osiągnięcia otrzymuje ten z graczy, który spełnił jej wymagania. Jedną kartę może zdobyć **tylko jeden gracz**. Jeśli wymogi zostały spełnione przez kilku graczy (np. kilku graczy posiada największą liczbę Ciężkich Czołgów w swoim oddziale), nikt nie otrzymuje karty. Zalecamy, aby gracze zapoznali się z treścią kart Osiągnięć wylosowanych na daną rozgrywkę jeszcze przed jej rozpoczęciem.

W grze występuje 12 kart Osiągnięć:

1. **Zniszczone bazy.** Otrzymuje je gracz, który zniszczył najwięcej Baz.
2. **Lekkie czołgi.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Lekkich Czołgów w swoim oddziale, niezależnie od kraju, jaki reprezentują.
3. **Czołgi średnie.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Czołgów Średnich w swoim oddziale, niezależnie od kraju, jaki reprezentują.
4. **Działa samobieżne.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Dział Samobieżnych w swoim oddziale, niezależnie od kraju, jaki reprezentują.
5. **Ciężkie czołgi.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Ciężkich Czołgów w swoim oddziale, niezależnie od kraju, jaki reprezentują.
6. **Jednostki pomocnicze.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Jednostek Pomocniczych w swoim oddziale, niezależnie od kraju, jaki reprezentują.
7. **Medale radzieckie.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Orderów Czerwonego Sztandaru w swoim oddziale.
8. **Medale niemieckie.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Żelaznych Krzyży w swoim oddziale.
9. **Medale amerykańskie.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Medali Honoru w swoim oddziale.
10. **Medale francuskie.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej Médailles Militaires w swoim oddziale.
11. **Skomasowany atak.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej kart z dwoma Medalami w swoim oddziale.
12. **Największy oddział.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada najwięcej kart w swoim oddziale, wliczając karty Medali i zniszczonych Baz.

Jeśli gracz w trakcie swojej tury musi dobrać kartę z Garażu, a Garaż jest pusty, tasuje karty w Magazynie i tworzy z nich nowy zakryty stos. Jest to nowy Garaż, z którego gracz dobiera brakującą liczbę kart.

Gracz może zagrywać karty z ręki w dowolnej kolejności.

Gracz może zagrać konkretną kartę Pojazdu tylko raz w turze. Jeśli gracz wykorzystał kartę Pojazdu, odłożył ją do Magazynu i z powrotem wtasował do Garażu, skąd ponownie dobrał ją na rękę – a wszystko w tej samej turze – nie może użyć tej karty jeszcze raz w tej samej turze. W przeciwnym razie, istnieje niebezpieczeństwo pętli akcyjnej, która uniemożliwi zakończenie tury gracza.

1) Wykorzystanie surowców z karty do akcji zakupu

Karty Pojazdów, Inżynierów i Medali mogą zostać wykorzystane do zakupu kart Pojazdów, gdyż posiadają wartość wyrażoną w surowcach, zawierającą się w przedziale 0–6.

Gracz może użyć jednej lub kilku kart z symbolem surowca ze swojej ręki do zakupu jednej karty z Rezerwy. Aby to uczynić, musi:

1. odłożyć zagrywaną kartę/karty do Magazynu,
2. wybrać z Rezerwy jedną kartę Pojazdu, której koszt jest równy (lub mniejszy) sumie surowców pozyskanych z zagranej karty/kart; następnie położyć zakupioną kartę na wierzchu kart w Magazynie,
3. przesunąć pozostałe karty w Rezerwie w stronę *od stosu* Pojazdów,
4. dobrać z wierzchu Pojazdów nową kartę i położyć w powstałej luce przy samym stosie.

Jeśli karta nie posiada wartości w surowcach, nie może zostać wykorzystana do akcji zakupu. Uwaga, nawet jeśli koszt kupowanej karty wynosi 0, gracz musi wykorzystać do jej zakupu co najmniej jedną kartę z symbolem surowca. Gracz nie może zakupić więcej niż jedną kartę z Rezerwy w swojej turze, chyba że posiada zdolność Rekrutacji (patrz: str. 15).

2) Aktywacja zdolności karty i – jeśli to możliwe – przeznaczenie karty do obrony Bazy

Większość kart Pojazdów i niektóre karty Koszar posiadają specjalne symbole przedstawiające jedną lub więcej zdolności. Na str. 15 znajduje się opis wszystkich zdolności i odpowiadających im symboli.

Zdolności rozpatruje się jedna po drugiej. Gracz musi w pełni wykorzystać pierwszą zdolność zagrywanej karty zanim rozpatrzy jej drugą zdolność. Gracz musi w pełni wykorzystać zdolności zagrywanej karty zanim przejdzie do rozpatrywania zdolności kolejnej karty.

Kartę ze zdolnością uznaje się za zagraną w momencie gdy opuszcza rękę gracza i ląduje w Magazynie, na Złomowisku, lub gdy zostaje użyta do wzmocnienia obronności Bazy.

Przykład akcji zakupu

Gracz używa dwóch kart o łącznej wartości 3 surowców (a). Kupuje kartę z Rezerwy o koszcie 3 (b). Następnie uzupełnia Rezerwę nową kartą ze stosu Pojazdów (c).

Każda karta Pojazdu posiada określoną wartość opancerzenia. Jeśli gracz zagrywa kartę Pojazdu o wartości opancerzenia 1 lub 2 (ale nie 0), musi użyć tej karty do obrony jednej ze swoich Baz zaraz po aktywacji wszystkich zdolności karty.

W tym celu gracz przeprowadza następujące działania:

1. wykonuje akcje wynikające ze zdolności karty,
2. wybiera jedną ze swoich Baz (nie może wybrać Bazy bronionej, jeśli posiada niebronioną),
3. umieszcza kartę na wybranej Bazie w taki sposób, aby karta Bazy była widoczna spod leżącej na niej karty Pojazdu.

Baza może być broniona tylko przez **jeden** Pojazd.

Jeśli wszystkie Bazy gracza są już bronione, gracz musi wybrać jedną z nich i zamienić kartę broniącą na nową kartę Pojazdu. Usuwaną kartę odkłada do Magazynu.

Broniona Baza nie może zostać zaatakowana przez wroga.

Przykład obrony Bazy

Gracz przeprowadza akcje wynikające ze zdolności Rekrutacji karty i umieszcza Pojazd na karcie Bazy w celu jej obrony (a), przenosząc leżące wcześniej na niej Działo Samobieżne do Magazynu (b).

Niektóre karty Pojazdów o wartości opancerzenia 1 lub 2 nie posiadają żadnych dodatkowych zdolności. Mogą jednak wciąż zostać użyte do obrony Bazy. Można powiedzieć, iż posiadają „nieistniejące zdolności”, które gracz ignoruje. Jeśli gracz chce użyć pojazdu do obrony bazy nie jest zobligowany do wykorzystywania jego zdolności. Może po prostu wystawić pojazd jako obronę bazy ignorując je. W ten sposób może wykorzystać kartę do obrony Bazy bez konieczności przeprowadzania akcji wyszczególnionych jako jej zdolności.

Karty nieposiadające wartości opancerzenia oraz o wartości opancerzenia równej 0 nie mogą być użyte do obrony Bazy. Po wykorzystaniu ich zdolności, należy je odłożyć do Magazynu (lub na Złomowisko, jeśli tak nakazuje treść zdolności karty).

Podsumowując, po zagraniu karty posiadającej jedną lub więcej zdolności należy ją:

1. odesłać do obrony Bazy, jeśli jej wartość opancerzenia jest większa od 0 lub
2. odłożyć do Magazynu, jeśli nie może zostać użyta do obrony Bazy lub
3. odrzucić na Złomowisko (tylko, jeśli treść zdolności wyraźnie to nakazuje).

3) Atak na wrogie Pojazdy i Bazy

Gracz może wykorzystać karty z ręki do przeprowadzenia jednego ataku w swojej turze. Może do tego wykorzystać jedną lub kilka kart Pojazdów. Wszystkie karty biorące udział w ataku muszą spełniać następujące kryteria: posiadać siłę ognia o wartości 1 lub 2 (ale nie 0) i reprezentować ten sam kraj.

Gracz może przeprowadzić jeden atak tymi dwoma pojazdami.

Gdy gracz przeprowadza atak, musi wskazać, których kart używa.

Następnie wybiera jedną z kart biorących udział w ataku i wskazuje cel jej ataku. Celem może być: Pojazd broniący wrogiej Bazy, lub niebroniona Baza wroga.

Po rozstrzygnięciu ataku tej karty, gracz odkłada ją do Magazynu, a następnie wybiera cel dla kolejnej karty itd. Gracz ma prawo atakować jeden cel wielokrotnie, ale może także obrać za cel inną kartę, nawet innego gracza niż tego, którego atakował wcześniej.

Atak na Pojazdy wroga

Jeśli wartość siły ognia karty atakującej jest równa lub większa od wartości opancerzenia karty atakowanej, to kartę atakowaną uznaje się za zniszczoną i umieszcza w Magazynie jej właściciela.

Jeśli wartość siły ognia karty atakującej jest mniejsza od wartości opancerzenia karty atakowanej, atakowana karta zostaje uszkodzona i obrócona o 90° . Jeśli uszkodzona karta staje się ponownie celem ataku, zostaje zniszczona i odesłana do Magazynu swojego właściciela.

Uwaga: zniszczone Pojazdy zostają odesłane **do Magazynu właściciela karty**, a nie na Złomowisko, ani do Magazynu gracza atakującego.

Atak na niebronioną Bazę wroga

Jeśli gracz atakuje Bazę wroga, Baza otrzymuje uszkodzenia, co zaznacza się obróceniem karty o 90°. Jeśli uszkodzona Baza jest celem kolejnego ataku, zostaje zniszczona.

Jeśli gracz używa Ciężkiego Czołgu do ataku na Bazę przeciwnika, Baza zostaje od razu zniszczona. Tylko Ciężki Czołg może zniszczyć Bazę w jednym pojedynczym ataku.

Zniszczona Baza jest odkładana do Magazynu gracza atakującego. Na koniec gry zniszczona Baza warta jest 3 Medale.

Uwaga: gracz nie może zaatakować Bazy bronionej przez Pojazd. Możliwe jest jednak zniszczenie Pojazdu broniącego Bazę, a następnie samej Bazy podczas jednego ataku przeprowadzanego kilkoma kartami.

Nagroda dla atakującego

Po zakończonym ataku, atakujący otrzymuje Medal za każdy zniszczony Pojazd wroga. Gracz otrzymuje odpowiednią liczbę Medali dobranych ze stosu kraju, z którego pochodziły Pojazdy atakujące. Jeśli gracz w jednym ataku zniszczył dwa lub więcej Pojazdów, zalecamy wzięcie karty z dwoma Medalami. Zdobyte Medale są odkładane do Magazynu gracza atakującego.

Uwaga: gracz nie otrzymuje Medali za zniszczoną Bazę: sama karta Bazy stanowi nagrodę.

Podczas ataku gracz przeprowadza następujące działania:

1. wskazuje Pojazdy biorące udział w ataku,
2. wybiera cel dla pierwszej atakującej karty,
3. uszkadza lub niszczy cel ataku i odkłada atakującą kartę do swojego Magazynu,
4. wybiera ten sam lub inny cel ataku dla kolejnej atakującej karty itd. Procedura się powtarza do momentu, aż gracz zagra wszystkie karty wskazane do ataku, niszcząc lub uszkadzając karty wroga;
5. po skończonym ataku otrzymuje odpowiednią liczbę Medali, które odkłada do swojego Magazynu.

Przykład nagrody

Gracz wykorzystuje radzieckie Czołgi do zniszczenia podczas jednego ataku 3 wrogich Pojazdów (a). Gracz otrzymuje jedną kartę z dwoma Orderami Czerwonego Sztandaru i jedną kartę pojedynczego Orderu (b) ze stosu radzieckich Medali.

III. Uzupełnienie Rezerwy i dobranie nowych kart na rękę

Gracz **uzupełnia Rezerwę**. W tym celu przeprowadza następujące działania:

1. odkłada odkrytą kartę z Rezerwy leżącą najdalej od stosu na stos kart odrzuconych,
2. przesuwa karty w Rezerwie tak, aby utworzyć wolne miejsce obok stosu Pojazdów na wyłożenie nowej karty,
3. dobiera nową kartę z wierzchu stosu Pojazdów i kładzie odkrytą w powstałym miejscu przy stosie.

Jeśli gracz posiada niezagrane karty, odkłada je do Magazynu. Następnie dobiera trzy nowe karty z Garażu tworząc nową pulę kart w ręku.

Jeśli w Garażu nie ma wystarczającej liczby kart, gracz dobiera tyle kart, ile może, a następnie tasuje karty z Magazynu i formuje nowy zakryty stos Garażu, z którego dobiera brakującą liczbę kart (tak, aby w sumie mieć na ręce trzy karty).

Teraz rozgrywa swoją turę gracz siedzący po jego lewej stronie.

Koniec gry

Gra dobiega końca w jednym z następujących przypadków:

- gdy wszystkie trzy Bazy należące do jednego z graczy zostały zniszczone, lub
- gdy została zabrana ostatnia, dziewiąta, karta z jednym Medalem z jednego ze stosów państw.

Gra nie kończy się jednak natychmiast. Gdy zaistnieje jedna z powyższych sytuacji, gracze kontynuują rozgrywanie swoich tur do momentu, aż swoją turę rozegra gracz siedzący po prawej stronie gracza posiadającego kartę pierwszego gracza. Po turze tego gracza, kończy się gra.

Podczas ostatniej rundy, wszyscy gracze rozgrywają swoje tury wedle standardowych zasad, nawet gracze, których wszystkie Bazy zostały zniszczone. W takim przypadku gracz odkłada zagrywane karty do Magazynu, gdyż nie mają one czego bronić. Gracz może wygrać grę, nawet jeśli wszystkie jego Bazy zostały zniszczone.

Zwycięstwo

Każdy gracz formuje swój ostateczny oddział składający się z kart w swoim ręku, Garażu i w Magazynie. Uwaga: ocalałe Bazy gracza nie są częścią oddziału.

Teraz należy odczytać treść pierwszej z kart Osiągnięć biorących udział w rozgrywce. Gracze sprawdzają, kto spełnił jej warunek (np. kto posiada najwięcej Lekkich Czołgów w swoim oddziale). Gracz spełniający warunek otrzymuje daną kartę Osiągnięcia. Jeśli dwóch lub więcej graczy spełnia warunek (np. dwóch graczy posiada taką samą, największą, liczbę Lekkich Czołgów), żaden z nich nie otrzymuje karty.

Gracze rozstrzygają w ten sposób wszystkie karty Osiągnięć biorące udział w rozgrywce. Uwaga: karty Osiągnięć nie wchodzą w skład oddziału gracza.

Następnie każdy z graczy podlicza liczbę zdobytych Medali:

- Medale z kart Medali znajdujących się w oddziale (karty z **1** i **2** Medalami),
- **3** Medale za każdą kartę wrogiej Bazy znajdującą się w oddziale,
- **5** Medali za każdą zdobytą kartę Osiągnięć.

Gracz, który w sumie zebrał najwięcej Medali zostaje zwycięzcą. Jeśli kilku graczy remisuje pod względem największej liczby zdobytych Medali, wygrywa ten z remisujących, który zniszczył najwięcej Pojazdów. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten, kto zniszczył najwięcej Baz. W następnej kolejności ewentualne remisy rozstrzyga liczba zdobytych kart Osiągnięć. A jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Rodzaje kart

W skład oddziału mogą wchodzić karty kilku rodzajów. Rodzaj karty określa sposób, w jaki karta może się znaleźć w oddziale oraz sposób, w jaki gracz może ją zagrać.

Gdy do oddziału dołącza nowa karta, gracz umieszcza ją odkrytą w swoim Magazynie. Nie może umieścić jej w Garażu, czy na stosie podobnych jej kart, a jedynie właśnie na swoim stosie kart odrzuconych.

Karty Koszar

Karty Koszar to karty, z którymi gracz rozpoczyna rozgrywkę. Tworzą jego początkowy oddział. W grze występują trzy rodzaje kart Koszar: Inżynierowie, Technicy i Wolontariusze. Inżynierowie zapewniają pojedynczy surowiec i mogą być wykorzystani jedynie do akcji zakupu. Karty Techników i Wolontariuszy posiadają po jednej zdolności, odpowiednio: Badania 1 ( ) oraz Rekrutacja ( ), Technicy i Wolontariusze mogą zostać wykorzystani jedynie dla swych zdolności (patrz: opis zdolności na str. 15). Karty Koszar nie mogą zostać użyte do obrony Bazy.

Karty Pojazdów

Gracz zakupuje karty Pojazdów z Rezerwy i uzupełniają one skład oddziału gracza. W grze występuje 5 rodzajów Pojazdów: Lekkie Czołgi, Czołgi Średnie, Działa Samobieżne, Ciężkie Czołgi i Jednostki Pomocnicze. Cztery pierwsze (Lekkie Czołgi, Czołgi Średnie, Działa Samobieżne, Ciężkie Czołgi) należą do podrodzaju Pojazdów Opancerzonych.

Lekkie Czołgi 1 1 – Pojazdy Opancerzone. Wszystkie Lekkie Czołgi posiadają tę samą wartość siły ognia i opancerzenia.

Czołgi Średnie 1 2 – Pojazdy Opancerzone. Wszystkie Średnie Czołgi posiadają tę samą wartość siły ognia i opancerzenia.

Działa Samobieżne 2 1 – Pojazdy Opancerzone. Wszystkie Działa Samobieżne posiadają tę samą wartość siły ognia i opancerzenia.

Ciężkie Czołgi 2 2 – Pojazdy Opancerzone. Wszystkie Ciężkie Czołgi posiadają tę samą wartość siły ognia i opancerzenia. Ciężkie Czołgi to jedyne Pojazdy zdolne zniszczyć wrogą Bazę w jednym pojedynczym ataku. W przypadku innych typów Pojazdów, aby zniszczyć Bazę potrzeba dwóch Pojazdów. Symbol Ciężkiego Czołgu jest wyróżniony na czerwono, aby przypominać o tej zdolności.

Jednostki Pomocnicze – nie są Pojazdami Opancerzonymi. Ponadto, różnią się pomiędzy sobą pod względem wartości siły ognia, opancerzenia i liczby dostarczanych surowców. Charakteryzują się także różnorodnymi zdolnościami.

Karty Medali

Gracz dołącza karty Medali do swojego oddziału zaraz po tym, gdy zniszczy Pojazdy wroga. W grze występują 4 rodzaje kart Medali. Każdy z nich powiązany jest z jednym z państw: Order Czerwonego Sztandaru (ZSRR), Żelazny Krzyż (Niemcy), Medal Honoru (USA) i Médaille Militaire (Francja).

Jeśli gracz w jednej turze zniszczy dwa wrogie Pojazdy, może wziąć kartę z dwoma Medalami zamiast dwóch kart z jednym Medalem (lub np. jedną kartę z dwoma Medalami i jedną kartę z jednym Medalem w przypadku 3 zniszczonych Pojazdów; dwie karty z dwoma Medalami dla czterech zniszczonych Pojazdów itp.). Gracz pobiera Medale ze stosu odpowiadającego państwu, które reprezentowały Pojazdy atakujące. Jeśli w stosie nie ma już kart z dwoma Medalami, gracz otrzymuje tylko karty z jednym Medalem.

Stos Medali każdego kraju składa się z 9 kart z jednym Medalem i 3 kart z dwoma Medalami. Gdy z któregoś ze stosów zostanie zabrana ostatnia, dziewiąta, karta z jednym Medalem, gra dobiega końca.

Karty Medali mogą zostać wykorzystane do zakupu Pojazdów. Karta z jednym Medalem posiada symbol 1 surowca, karta z dwoma Medalami – 2 surowców.

Liczba Medali w oddziale wpływa na wynik końcowy gracza.

Karty Bazy

Gracz dołącza do swojego oddziału kartę zniszczonej wrogiej Bazy natychmiast po udanym ataku na nią. Na początku gry każdy z graczy posiada 3 karty Bazy. Gdy Baza zostanie zniszczona, zostaje przeniesiona do oddziału gracza, który ją zniszczył. Gdy któryś z graczy utraci swoją ostatnią Bazę, gra dobiega końca (patrz: str. 10).

Ciąg dalszy na str. 14

Opis karty Pojazdu

(a) Nazwa karty
Historyczna nazwa pojazdu, zapisana w języku kraju jego pochodzenia (rosyjskim, niemieckim, angielskim, francuskim).

(b) Kraj
Każdy pojazd należy do jednego z czterech państw występujących w grze:

(c) Klasa
Pojazdy należą do jednej z pięciu klas:
◇ — Czołg Lekki, ◇ — Czołg Średni, ▽ i □ — Działa Samobieżne, ◇ — Czołg Ciężki, ○ — Jednostka Pomocnicza.

(d) Koszt
Liczba surowców wymagana, aby zakupić Pojazd z Rezerwy.

(e) Surowce
Liczba surowców, jakie zapewnia karta, gdy jest wykorzystywana do zakupu kart z Rezerwy.

(f) Siła ognia
Siła ognia podsumowuje statystyki bojowe danego pojazdu, takie jak prędkość maksymalna, moc silnika, ilość uzbrojenia itp. Siła ognia waha się w zakresie 0-2. Siła 0 oznacza, że Pojazd nie może atakować wrogich jednostek; Pojazd o sile 1 zadaje podczas ataku uszkodzenia o wartości 1 jednej wrogiej jednostce; Pojazd o sile 2 zadaje podczas ataku uszkodzenia o wartości 2 jednej wrogiej jednostce.

(g) Wartość opancerzenia
Wartość opancerzenia podsumowuje statystyki defensywne danego pojazdu, takie jak grubość pancerza, widoczność, odporność na uszkodzenia itp. Wartość opancerzenia waha się w zakresie 0-2. Wartość 0 oznacza, że Pojazd nie może być użyty do obrony Bazy; opancerzenie o wartości 1- Pojazd może bronić Bazy, zostanie zniszczony po otrzymaniu 1 punktu uszkodzenia; opancerzenie o wartości 2 - Pojazd może bronić Bazy, zostanie zniszczony po otrzymaniu 2 punktów uszkodzeń.

(h) Zdolność
Zdolności zostały przedstawione na kartach za pomocą specjalnych symboli, których opis znajduje się na str. 15.

Karty Bazy, jakie gracz dobiera z Garażu na rękę nie mogą zostać zagrane. Należy je natychmiast odłożyć do Magazynu. Tak więc, niszczone Bazy wroga spowalniają budowę oddziału gracza, gdyż w ich miejsce gracz mógłby dobrać z Garażu bardziej użyteczne karty. Być może z początku ta zależność wyda wam się dziwna, ale odzwierciedla pewną prawidłowość zmagań wojennych, tj. nawet oddział, który kroczy od zwycięstwa do zwycięstwa z czasem ulega osłabieniu poprzez rany, wyczerpującą się amunicję, paliwo itd.

Na koniec gry zarówno karty Medali jak i zniszczonych Baz mogą pomóc graczowi osiągnąć zwycięstwo (jedna karta Bazy jest warta 3 Medale, tak jak zaznaczono na karcie).

FAQ

— Dlaczego oddział gracza może składać się z pojazdów reprezentujących różne kraje? To nie przystaje do realiów II Wojny Światowej!

— Gra karciana **World of Tanks: Rush** została oparta na grze sieciowej **World of Tanks**, gdzie takie wykorzystanie pojazdów różnego pochodzenia jest normalną praktyką. Jeśli męczą was wątpliwości natury historycznej, weźcie pod uwagę, iż niejednokrotnie przejęty sprzęt wroga był wcielany do armii zdobywcy na równych warunkach z jego własnym ekwipunkiem.

— Dlaczego nie przyznaje się Medali za ocalone Bazy? Czy obrona nie jest równie ważna jak atak?

— Autorzy gry postawili na nagradzanie gry ofensywnej. Strategia defensywna niepotrzebnie wydłużałaby grę, co nie spotkałoby się z aprobatą graczy.

— Jakie jest uzasadnienie wprowadzenia do gry kart z dwoma Medalami? Czym różnią się od dwóch kart z jednym Medalem?

— Karty Medali nie są zbyt użyteczne w trakcie rozgrywki (zapewniają 1 surowiec za każdy znajdujący się na niej medal). Jeśli gracz będzie miał ich zbyt wiele, w znacznym stopniu ograniczą jego pulę kart w ręce. Lepiej mieć zatem jedną mało użyteczną kartę niż dwie. Ale żeby taką dostać, musisz zniszczyć dwa pojazdy podczas jednej tury.

— Co zrobić w sytuacji, gdy gracz powinien otrzymać kartę z jednym Medalem, a stos danego kraju jest już pusty?

— Gracz nie otrzymuje Medalu.

— Na początku mojej tury posiadam na ręce trzy karty Pojazdów. Czy mogę przeprowadzić atak dwoma Pojazdami, następnie skorzystać ze zdolności trzeciej karty, a na koniec zakupić z Rezerwy kartę o koszcie 0 i umieścić ją w swoim Magazynie?

— Nie. Nie można zakupić karty z Rezerwy „za darmo”, nawet gdy jej koszt wynosi 0. Gracz może ją zakupić płacąc co najmniej jedną kartą z symbolem surowca. Gracz może użyć karty z symbolem surowca o wartości 0, ale nie może użyć karty bez symbolu surowca (np. karty Wolontariuszy, czy zniszczonej Bazy).

Zdolności będące akcją

Posiłki. Dobierz wskazaną liczbę kart z Garażu.

Rekrutacja. W tej turze możesz zakupić dowolną liczbę Pojazdów. Suma surowców na kartach przeznaczonych do akcji zakupu musi być równa lub większa od sumy kosztów kart, które chcesz zakupić.

Zwiad. Odłóż wszystkie karty z Rezerwy na stos odrzuconych kart Pojazdów i dobierz 4 nowe karty ze stosu tworząc nową Rezerwę.

Sabotaż. Każdy z twoich przeciwników musi odłożyć jedną wybraną kartę ze swojej ręki do swojego Magazynu. Gracze nie mogą uzupełnić puli kart na ręce.

Oblężenie. Wybierz wrogą Bazę lub broniący wrogą Bazę Pojazd. Zadaj wybranej karcie uszkodzenia (obróć kartę o 90°) lub zniszcz ją, jeśli była już wcześniej uszkodzona. W trakcie tej samej tury możesz wykonać atak Pojazdami jednego kraju i użyć karty Oblężenia reprezentującej inny kraj.

Zniszczoną kartę Bazy odłóż do swojego Magazynu. Możesz użyć karty Oblężenia także przeciwko bronionej Bazie. Po jej zniszczeniu kartę Pojazdu, który jej bronił należy natychmiast odłożyć do Magazynu jej właściciela.

Także do Magazynu właściciela wraca karta zniszczonego Pojazdu. Na koniec tury otrzymujesz 1 Medal za każdy Pojazd zniszczony za pomocą karty Oblężenia. Medal pochodzi ze stosu kraju, który reprezentowała karta Oblężenia.

Badania. Umieść tę kartę na **Złomowisku**. Weź kartę Pojazdu, której koszt nie przekracza wskazanej liczby i umieść w swoim Magazynie. Następnie uzupełnij Rezerwę. Nie możesz połączyć Badań z surowcami pochodzącymi z innych kart w celu zakupu droższego Pojazdu, ale możesz wykorzystać surowce z karty ze zdolnością Badań do akcji zakupu zamiast korzystać z samej zdolności.

Demontaż. Wybierz jedną lub dwie karty ze swojego Magazynu i odłóż na Złomowisko. Uwaga: nie odkładaj na Złomowisko zagranej karty ze zdolnością Demontażu.

Niezniszczalność. Weź kartę z jednym Medalem ze stosu kraju, który reprezentuje karta Niezniszczalności. Umieść Medal w swoim Magazynie.

Zdolności niebędące akcją

Zdolności niebędące akcją ograniczają działanie kart Pojazdów.

Może być użyta tylko do ataku na Bazę. Karta nie może zostać wykorzystana do ataku na Pojazd.

Może być użyta tylko do ataku na Pojazd. Karta nie może zostać wykorzystana do ataku na Bazę.

Dobra narodowe. Surowce z karty mogą zostać wykorzystane tylko do zakupu kart reprezentujących wskazany kraj. Podczas zakupu możesz połączyć surowce z Dóbr narodowych z surowcami ze zwykłych kart (bez tej zdolności). Uwaga: możesz zakupić kilka kart z danego kraju tylko z pomocą zdolności Rekrutacja.

Autorzy

Projekt gry: **Nikolay Pegasov**
Opracowanie: **Dmitry Sobyanin**
Ilustracje na pudełku i kartach pojazdów: **Wargaming.net**
Ilustracje na pozostałych kartach i opracowanie graficzne: **Sergey Dulin**

Wydawca: **REBEL Sp. z o.o.**
Producenci: **Mikhail Akulov and Ivan Popov**
Edytorzy: **Alexander Kiselev, Petr Tyulenev**
Układ graficzny: **Ivan Sukhovey**
Tłumaczenie na język polski: **Monika Żabicka**
Skład polskiej edycji: **Łukasz S. Kowal**

Jeśli masz pytania dotyczące naszych gier, napisz do nas na adres: wydawnictwo@rebel.pl

Specjalne podziękowania dla: **Ilya Karpinskiy**.

Kopiowanie oraz publikacja zasad, komponentów, czy ilustracji pochodzących z gry bez zezwolenia ZABRONIONA.

Instrukcja: wersja 1.3

http://wydawnictwo.rebel.pl

World of Tanks ® i ™ są własnością Wargaming.net LLP.
Wydanie i dystrybucja w Polsce: REBEL Sp z o.o., ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
World of Tanks oraz logo WOT są zastrzeżonymi znakami handlowymi dla Wargaming.net LLP i mogą być używane tylko na podstawie licencji.

© 2013 Nikolay Pegasov.
© 2013 Hobby World LLC.
© 2014 REBEL Sp. z o.o.
© 2013 Wargaming.net LLP (art).