

# Wampiry w Nowej Hucie

## INSTRUKCJA

### Alternatywna Historia Nowej Huty:

Już około 4500 lat przed naszą erą na terenach wokół dzisiejszej Nowej Huty pojawiają się plemiona neolityczne, które następnie zastąpione są przez Celtów, ośrodek garncarski Rzymu a wreszcie przez Słowian. Wraz z ludźmi te tereny zasiedlają drapieżniki na nich żerujące. Wąpierz.

1949 - zaczyna powstawać Nowa Huta, miejscowość niedaleko Krakowa. Populacja wąpierz mocno przetrzebiona w czasie wojny zaczyna się odradzać.

1953 - rozpoczyna się realizacja planu generalnego przygotowanego przez Tadeusza Ptaszyckiego a zatwierdzonego przez KC PZPR. Dzięki wpływowi wąpierz, plan położenia budynków zostaje zmodyfikowany do obecnego kształtu pozwalającego im na dużo swobodniejsze polowania. Centrum Nowej Huty zostaje umiejscowione na dawnym Słowiańskim cmentarzu, które zdaje się mieć olbrzymie znaczenie dla drapieżników.

1956 - plan generalny zostaje zarzucony pomimo ukończenia większości budynków, zrezygnowano z dodania kamiennych okładzin, malowideł, mozaik, rzeźb na attykach i metaloplastyki. Jako oficjalną przyczynę podaje się „przejściowe problemy”. Wraz z napływem ludności do pracy w kombinacie gwałtownie rośnie populacja istot nocy. Zyskują one duży wpływ na ludzi.

Lata 60 – Rozbudowa kombinatu oraz powolne przesunięcie rozbudowy NH na osiedla położone dalej od centrum. Nowa Huta zyskuje złą sławę. Konflikty wśród wąpierz wywołane stopniowym zmniejszeniem dostępności "pożywienia" prowadzą do zdziesiątkowania ich populacji oraz ustanowienia ścisłej hierarchii - pojawiają się tzw. "Starsi".

Początek lat 70 – Huta staje się istotnym elementem gospodarki Polski. Część członków KC PZPR o zapędach okultystycznych odkrywa istnienie wąpierz oraz znajduje sposób na ich unieszkodliwienie. Hierarchia wśród istot nocy utwierdza się i kosztuje. Wybranych zostaje pięciu starszych wąpierz, którzy zaczynają walkę o wpływy. Redukuje ona populację istot mroku jeszcze bardziej.

1973 – Pod pozorem budowy pomnika Lenina, udaje się okultystom z PZPR dostarczyć w środek terenu drapieżników kamienie, które stopniowo pogrążają wampiry w letargu.

10 grudnia 1989 – W wyniku zmian ustrojowych, pomnik Lenina zostaje usunięty wraz z kamieniami.

Kraków AD 2009 – pogrążeni w letargu starsi wąpierz budzą się i ruszają by rozstrzygnąć konflikt sprzed lat.

### Wprowadzenie

„Wampiry w Nowej Hucie” to gra planszowa przeznaczona dla dwóch do czterech graczy, którzy wcielają się w role zbudzonych po latach uśpienia wąpierz walczących między sobą o zdobycie jak największych wpływów na Nową Hucę, poprzez rozszerzanie plagi wampiryzmu na kluczowych osiedlach.

## Słowniczek

Osiedla (pola planszy) – po nich wampierze przemieszczają się zwiększając liczbę podległych im sług. Każde osiedle ma też specjalną właściwość, z której może skorzystać znajdujący się na niej wampierz.

Krąg czasu (pola akcji)– na nim gracz może wybrać akcje do wykonania.

Wampierze, Wampiry – postacie kontrolowane przez graczy, reprezentowane na planszy oraz na kręgu czasu przez pionki wampira.

Opętani – Ludzie ukąszeni przez wampierzy. Ich liczba na danym osiedlu będzie decydować o tym, który z graczy będzie kontrolował dane osiedle.

Punkty władcy mroku - Zdobywane za kontrolowanie osiedli (tzn. posiadanie na nich przewagi w liczbie opętanych). Decydują o zwycięstwie w grze.

Tor władcy mroku - Na nim gracze mogą oznaczać aktualną punktację.

Tor kolejności - Używając swoich pionków gracze wyznaczają kolejność w jakiej będą rozgrywać swoje akcje w turze.

## Elementy

1. Plansza (osiedla, tor władcy mroku, tor tur, tor kolejność, krąg czasu)



2. 16 pionków wampierza (po 4 w czterech kolorach)



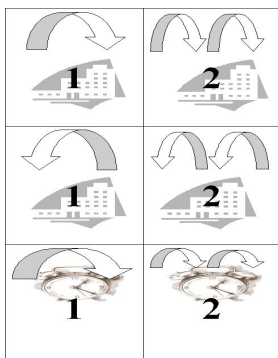
3. 84 znaczników opętanych (po 21 w czterech kolorach)



4. 7 znaczników obniżenia punktacji i 7 znaczników podwyższenia punktacji.



5. Znacznik upływu tur.
6. Cztery znaczniki Godziny Sabatu (punktowania dzielnicy)
7. Karty (po 6 gracza - 4 do ruchu po osiedlach: o 1 oraz o 2 pola zgodnie/na przeciw kierunkowi wskazówek zegara; 2 do ruchu na kręgu czasu: o 1 lub 2 pola)



## Przygotowanie do gry

1. Każdy z graczy wybiera kolor biorąc 4 pionki Wampira oraz 21 znaczników opętanych w tymże kolorze. Ponadto każdy otrzymuje zestaw kart używanych do poruszania się. W pobliżu planszy umieszcza się znaczniki obniżania i podwyższania punktacji. Każdy z graczy kładzie pierwszy ze swoich pionków na zerowym polu toru punktacji.
2. Ustalana jest kolejność. Osoba, która ostatnio wygrała w "Wampiry w Nowej Hucie" (gracz który był w Nowej Hucie, widział film o wampirach, zjadł zęby na grach planszowych ... itp.), zwana jest dalej w instrukcji "Starszym".
3. Osoba siedząca na prawo od "Starszego" zajmuje pierwsze miejsce na torze kolejności. Zgodnie ze wskazówkami zegara pozostali gracze umieszczają po jednym pionku wampira na torze kolejności ("Starszy" będzie ostatni).
4. Zgodnie z torem kolejności gracze kładą po pionku Wampira na wybranym przez siebie osiedlu.
5. W odwrotnej kolejności ("Starszy" pierwszy) gracze kładą ostatni ze swoich pionków na wybranym przed siebie polu na kręgu czasu.

## Przebieg gry

Gra rozgrywana jest w szeregu tur, zgodnie z kolejnością na torze kolejności. Każda z nich przebiega w następujących fazach:

1. Faza Planowania
2. Faza akcji
3. Faza uaktualnienia kolejności

Faza Planowania:

1. Każdy gracz w tajemnicy przed innymi, planuje ruch swojego wampira na jedno z pobliskich osiedli jak również obmyśla, która z akcji na Kręgu Czasu będzie dla niego najkorzystniejsza. Wyboru osiedla jak i akcji gracz wykonuje używając swojej tali kart. W pierwszym przypadku wybiera kierunek (zgodnie lub naprzeciw kierunkowi wskazówek zegara) jak również liczbę pól (osiedli), o jaką

chce przemieścić swoją postać (od 1 do 2), zaznacza to wybierając ze swoich kart tę odpowiadającą jego planom. Kładzie ją zakrytą przed sobą. Na Kręgu Czasu można przemieszczać się tylko i wyłącznie zgodnie ze wskazówkami zegara o 1 lub 2 pola, przy czym tutaj wybór również dokonuje się kładąc kartę z odpowiednią cyfrą przed sobą (również zakrytą).

2. Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje karty, są równocześnie odwracane tak, aby wszyscy mogli widzieć, jakie zostały wybrane przez pozostałych.

#### Faza Akcji

1. Ta faza jest rozgrywana zgodnie z torem kolejności
2. Każdy z graczy w swojej kolejce wykonuje następujące czynności:
  - a. Przenosi swój pionek wapierza w wybranym kierunku o wybraną ilość pól, zajmując nowe osiedle.
  - b. Przenosi swój znacznik na Kręgu Czasu o wybraną liczbę pól
  - c. Gracz **może** skorzystać ze specjalnej właściwości osiedla, na której się znalazł jego pionek oraz **może** skorzystać z akcji Kragu Czasu, na której znajduje się jego drugi pionek. Może to zrobić w dowolnej kolejności (PATRZ: opisy osiedli/akcji).
  - d. Gracz dokłada dwóch opętanych na osiedlu, na którym znalazł się jego pionek (UWAGA: w wyniku akcji, zagrań innych graczy może to być inne osiedle niż to na którym zakończył swój ruch).

#### Faza uaktualnienia

Aktualizowany jest tor kolejności. Gracz który ma najmniej punktów mroku zajmuje pierwsze miejsce na torze kolejności, następnie druga osoba mająca najmniej punktów, trzeci i tak dalej. Osoba z największą liczbą punktów zajmuje ostatnie miejsce.

Wszystkie remisy są rozstrzygane w następujący sposób:

- Gracz, który ma mniej opętanych gra przed graczem który ma ich więcej.
- Jeżeli nadal jest remis gracz siedzący najbliżej (zgodnie ze wskazówkami zegara)

"Starszego" gra po tym który siedzi od niego dalej (w szczególności "Starszy" w przypadku remisu zawsze będzie rozgrywał po pozostałych kontrolujących taką samą liczbę opętanych oraz mających tyle samo punktów).

## Punktacja

### Co?

Potęga wpływów danego gracza na Nową Hutę jest w grze mierzona przez tzw. "punkty władcy mroku". Można je otrzymać za posiadanie odpowiedniej przewagi nad swoimi konkurentami w liczbie opętanych na poszczególnych osiedlach.

### Kiedy?

Punktowanie może odbywać się w grze w następujących momentach:

- Godzina Sabatu - po zakończeniu tury (wszyscy gracze wykonali swoje akcje, ale przed ewentualną punktacją wynikającą z poniżej wymienionych warunków), przydziela się punkty za osiedla, na których gracze wywołali tę akcję czyli te na których znajduje się znacznik Godziny Sabatu (patrz opis akcji na kręgu czasu).
- Krwawy Zmierzch: Ta punktacja występuje w grze tylko raz, na końcu tury podczas której jeden z graczy posiadał chociaż **po jednym opętanym na każdym z osiedli**. Po zakończeniu akcji wszystkich graczy (w szczególności po podliczeniu punktacji wywołanych akcją Godzina Sabatu) punktowane są wszystkie osiedla (patrz UWAGA).
- Armagedon Nieśmiertelnych: Ta punktacja występuje w grze tylko raz, na końcu tury podczas której jeden z graczy wyłożył na plansze **wszystkich swoich opętanych**. Po zakończeniu akcji wszystkich graczy (w szczególności po podliczeniu punktacji wywołanych akcją Godzina Sabatu) punktowane są wszystkie osiedla. Po przeprowadzeniu tej punktacji na każdym z osiedli

zdejmowane (i zwracane do właścicieli) są wszystkie znaczniki opętanych z wyjątkiem znaczników gracza który na nim osiągnął przewagę. Może on na danym osiedlu zostawić tyle znaczników o ile miał ich więcej od najliczniejszego z przeciwników (patrz UWAGA).

PRZYKŁAD:

1. Po naliczeniu graczom punktów podczas Armagedonu Niesmiertelnych na osiedlu Zielonym Dracula ma 4 znaczniki opętanych, Tom oraz Carmila po dwa a Nosferatu zero. Dracula jako jedyny może tam zachować dwa znaczniki opętanych, pozostałe wracają do właścicieli.
  2. W tej samej rundzie na osiedlu Górali Dracula oraz Carmila mają po 5 znaczników opętanych, podczas gdy inni gracze nie mają ani jednego. W takim układzie wszystkie znaczniki zostają zwrócone właścicielom.
- Po zakończeniu gry (po piętnastej turze). Po zakończeniu wszystkich tur graczy, punktowanie przeprowadza się na wszystkich osiedlach na planszy (patrz UWAGA).

\*UWAGA: W mało prawdopodobnym przypadku, gdy jednocześnie zajdą dwie lub więcej punktacji spośród: Krwawy Zmierzch, Armagedon Niesmiertelnych, punktowanie na zakończenie gry; wtedy punkty przyznawane są tylko raz, natomiast wszystkie typy punktacji które zostały wywołane uznaje się za odbyte (np. nie będzie można ponownie ich wywołać). Ponadto jeżeli jedną z tych punktacji był Armagedon Niesmiertelnych nadal rozgrywa się zdejmowanie opętanych.

**Jak?**

W momencie, gdy punktacja zostanie wywołana, na punktowanym osiedlu gracze postępują w następujący sposób:

- Biorąc pod uwagę liczebność kontrolowanych przez siebie opętanych na osiedlach, wyznaczają kto osiągnął pierwsze, drugie i trzecie miejsce. Możliwe są remisy. **Gracze nie posiadający opętanych nie biorą udziału w punktacji.**
- Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo opętanych, uznaje się że wszystkie należne im miejsca są zajęte

PRZYKŁAD:

1. Na osiedlu Zielonym, Dracula posiada 4 opętanych, gracz Nosferatu oraz Tom 5. Gracz Nosferatu oraz Tom zajmują ex-quo **pierwsze i drugie** miejsce, Dracula zajmuje miejsce **trzecie**. Carmila, która nie posiadała opętanych na tym osiedlu nie bierze udziału w punktacji.
  2. Na osiedlu Szkolnym Dracula i Tom mają po 3 opętanych, Nosferatu i Carmila po dwóch. Dracula i Tom zajmują miejsce **pierwsze i drugie**, Nosferatu i Carmila zajmują miejsce **trzecie i czwarte**.
- Punkty są przyznawane według poniższej tabeli. Punkty za pierwsze miejsce pokazuje pierwsza kolumna, za drugie druga, za trzecie - trzecia. Za następne miejsca nie otrzymuje się punktów.
  - Jeżeli na punktowanym osiedlu znajduje się żeton podwyższenia punktacji (patrz akcje Kręgu Casu), przyznawane są punkty z wiersza Podwyższona punktacja. Natomiast jeżeli znajduje się tam żeton obniżenia punktacji (patrz akcje Kręgu Casu), przyznawane są punkty z wiersza Obniżona punktacja. Przy braku jakiegokolwiek żetonu używa się punktacji zwykłej.
  - W przypadku remisu, gracze **nie** otrzymują punktów za dane miejsce, lecz dzielą się po równo sumą punktów za **zajęte przez nich miejsca**. Patrz przykłady.
  - Przy czterech punkty przyznawane są za miejsca 1-3, przy trzech tylko za miejsca 1-2, przy dwóch graczach tylko miejsce pierwsze.

Typ punktacji	Punkty za kolejne miejsca		
	Pierwsze	Drugie	Trzecie
Podwyższona	7	5	3
Zwykła	5	3	1
Obniżona	3	1	0

#### PRZYKŁAD:

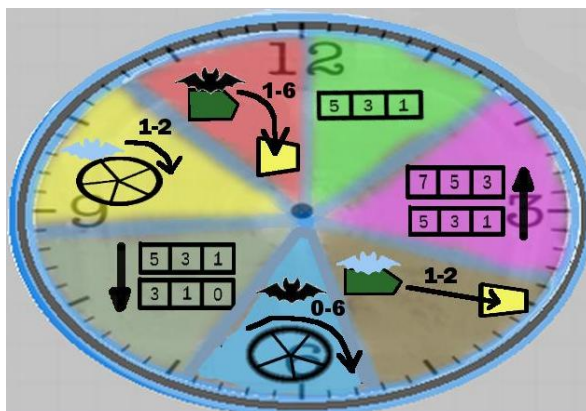
1. Na osiedlu Zielonym, Dracula posiada 4 opętanych, gracz Nosferatu oraz Tom 5 natomiast pozostali dwaj gracze nie posiadają ani jednego. W takim przypadku Nosferatu i Tom zajmują ex-quo pierwsze dwa miejsca i otrzymując po cztery punkty:  $[5 \text{ (za pierwsze miejsce)} + 3 \text{ (za drugie)}] / 2 = 4$ ; natomiast Dracula jest trzeci z jednym punktem.
2. Na osiedlu Szkolnym Dracula i Tom mają po 3 opętanych, Nosferatu i Carmila po dwóch. W takim przypadku Dracula i Tom otrzymują po cztery punkty, a Nosferatu i Carmila po 0 punktów ( $1/2$  zaokrąglona w dół).  
Gdyby Carmila miała jednego opętanego więcej, Dracula, Tom i Carmila zajęliby pierwsze trzy miejsca i otrzymaliby po 3 punkty:  $[3+5+1]/3=3$ ; Nosferatu otrzymuje zero.

## Zakończenie gry

Gra kończy się po podliczeniu punktacji na końcu 15 tury. Gracz który zdobył najwięcej punktów władcy mroku wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz który posiada więcej znaczników opętanych na planszy, jeżeli to nie doprowadzi do rozstrzygnięcia wszyscy remisujący są zwycięzcami.

## Omówienie akcji:

### Krąg czasu



1. Tajemnicze doniesienia: Podnieś punktacje na zajmowanym przez Twojego wampira osiedlu. Zaznacz to kładąc na tym osiedlu znacznik podwyższenia punktacji. Jeżeli znajduje się już na nim taki znacznik, nic się nie dzieje. Jeżeli z kolei jest już tam znacznik obniżenia punktacji usuń go (ale nie dokładaj podwyższającego)
2. Niespodziewany atak: Przeciwnik musi zmienić osiedle na którym się znajduje; przesuwaj się on zgodnie z zasadami o jedno lub dwa pola. Jeżeli nie wykonywał on jeszcze w tej kolejce swoich akcji, osiedle na którym znajdzie się jego pionek wampira

traktowane jest jakby wybrał je sam na początku tury.

3. Błyskawiczna reakcja: Na koniec swojej kolejki możesz zmienić położenie swojego znacznika na kręgu czasu na dowolne inne. Nie wykonuj związanej z tym polem akcji.

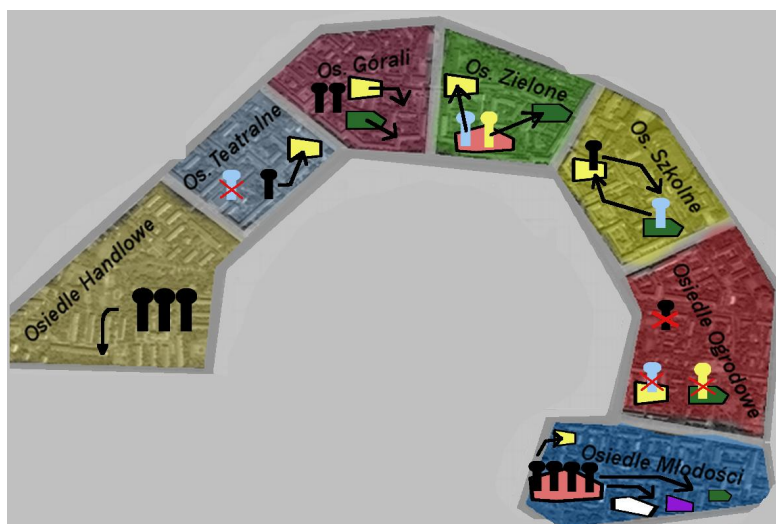
4. Podłe oszczerstwa: Obniż punktację na zajmowanym przez Twojego wampira osiedlu. Zaznacz to kładąc na tym osiedlu znacznik obniżenia punktacji. Jeżeli znajduje się już na nim taki znacznik, nic się nie dzieje. Jeżeli z kolei jest już tam znacznik podwyższenia punktacji usuń go (ale nie dokładaj obniżającego)

5. Przebiegły gambit: Wybranego przeciwnika musi przemieścić się na kręgu czasu o jeden lub dwa pola zgodnie ze wskazówkami zegara. Jeżeli jeszcze nie rozgrywał swoich akcji w tej turze będzie mógł skorzystać ze zdolności pola na którym znajdzie się jego znacznik.

6. Nietoperz: Na koniec swojej kolejki (po wykonaniu akcji i dołożeniu opętanych) przenieś swojego Wampira na dowolne inne osiedle. Nie wykonuj już żadnych akcji związanych z tą osiedlem. Na nim rozpoczniesz następną turę.

7. Godzina Sabatu: Wywołaj punktowanie zajmowanego przez Twój pionek osiedla (odbywa się po zakończeniu wykonywania akcji przez wszystkich graczy). Gracz kładzie znacznik Godziny Sabatu na osiedlu na którym ją wywołał (nie ma takiej potrzeby jeżeli jest już tam taki znacznik). Osiedle zawsze jest punktowane tylko raz w ciągu tury, nawet jeżeli więcej niż jeden gracz zdecyduje się wywołać na nim tę akcję. Jeżeli po Twojej kolejce zostaniesz przesunięty na inne osiedle, to nadal punktowane będzie osiedle na którym ta akcja została aktywowana.

#### Osiedla



1. Handlowe - Ludne osiedle: Dołóż trzy dodatkowe znaczniki opętanych na tym osiedlu.

2. Teatralne - Przy placu centralnym: Usuń znacznik przeciwnika z dowolnego osiedla i dołóż w zamian swój na tym samym osiedlu.

3. Górali - Miejsce spotkania: Przesuń dowolne dwa swoje znaczniki na to osiedle.

4. Zielone - Niebezpieczna Okolice: Przesuń dwa znaczniki przeciwników (jednego lub różnych) z wybranego osiedla na dowolne inne osiedla (nie koniecznie na to samo)

5. Szkolne - Splątane uliczki: Zmień miejscami jeden swój znacznik ze znacznikiem przeciwnika, pomiędzy dowolnymi osiedlami.

6. Ogrodowe - Płytki grób: Usuń jeden swój znacznik tutaj aby usunąć dwa znaczniki przeciwników na dowolnych innych osiedlach.

7. Młodości - Wysokie budynki: Przesuń do czterech swoich znaczników z wybranego osiedla na dowolne inne.