

WCP

WIELKI CZERWONY PRZYCISK

WSTĘP

WCP, to gra tocząca się w postapokaliptycznym świecie, w którym grupy ocalałych walczą o przetrwanie i próbują odbudować utraconą cywilizację. W takim świecie każda pozostałość po technologii minionych czasów jest cenniejsza niż złoto i niezwykle poszukiwana. Gracze wcielają się właśnie w takich poszukiwaczy w ich futurystycznych pojazdach, plądrujących opuszczony kompleks wojskowy, w nadziei na znalezienie czegośkolwiek, co mogliby następnie korzystnie sprzedać lub dałoby im przewagę nad innymi poszukiwaczami. Jednak takie wyprawy nie są przyjemną przejażdżką i poszukiwacze nie raz muszą balansować na granicy ryzyka pomiędzy chciwością, a ucieczką z tym, co zdobyli dotychczas.

CEL GRY

Uciec z przeszukiwanej bazy, posiadając jednocześnie znaleziska o większej wartości łącznej, niż inni gracze.

ELEMENTY GRY

Sześciokątna plansza składająca się z 37 sześciokątnych pól.

36 sześciokątnych Żetonów do budowy hal bazy.

1 żeton hali centralnej z WCP.

108 żetonów zawartości.

10 kart pojazdów gracza.

6 pionków.

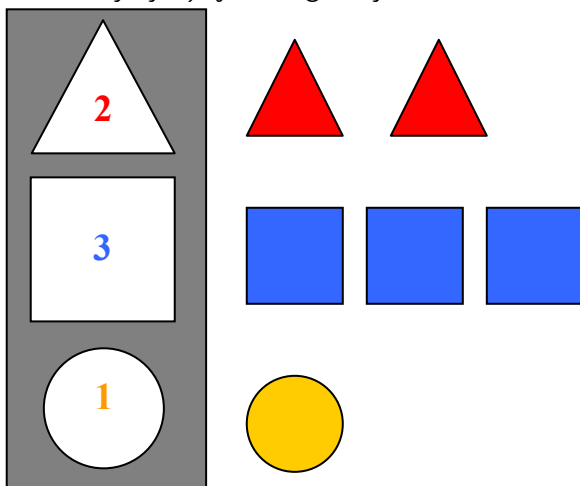
3 rodzaje znaczników.

ROZPOCZĘCIE GRY

➤ Wybór pojazdu

Każdy z graczy decyduje, którym z pojazdów będzie poruszał się jego bohater. W tym celu wybiera i kładzie przed sobą kartę pojazdu o odpowiadających mu właściwościach.

Charakterystyki pojazdów graczy:



Przykładowa karta gracza z charakterystykami jego pojazdu. Czerwone trójkąty oznaczają siłę ognia. Niebieskie kwadraty odporność pancerza. Żółte koła, ilość pozostałych Dopalczy.

Usprawnienia znalezione na żetonach w halach mają analogiczne oznaczenia.

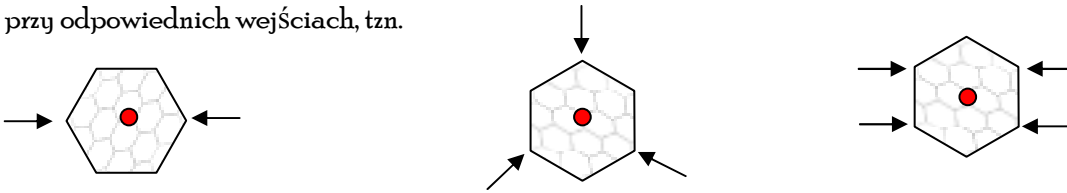
Siła ognia – decyduje o ile nadszarpnięta zostanie odporność pancerza przeciwnika w trakcie walki. Nie zmniejsza się w trakcie gry, ale najtrudniej rozwinąć ją poprzez usprawnienia.

Odporność pancerza – tracona w trakcie walki, zależnie od siły ognia przeciwnika. Gdy spadnie do 0, pojazd jest zniszczony (patrz: *Walka*).

Dopalcze – odłożenie do ogólnej puli jednego znacznika Dopalczy daje możliwość wykonania przyspieszonego ruchu, tzn. gracz zamiast przemieścić się do następnej hali, porusza się o dwie, ignorując zawartość pierwszej hali, przez którą przechodzi. Pozwala to np. na omińnięcie strażnika znajdującego się w sąsiedniej hali.

➤ Przygotowanie planszy

Halę z WCP układa się na centralnym polu planszy, pozostałe żetony tasuje i rozdaje każdemu z graczy po 6. Nadmiarowe układa się zakryte w stos obok planszy. Podobnie żetony zawartości hal miesza się i każdy z graczy dobiera po 6, reszta powinna leżeć zakryta. Gracze ustawiają swoje pionki na krawędzi planszy przy odpowiednich wejściach, tzn.



wejścia naprzeciwko dla 2 graczy, co drugie dla 3, a dla 4 graczy dwa wolne powinny znaleźć się naprzeciwko siebie. Wejścia, z których startują gracze nazywane są dalej aktywnymi wejściami, pozostałe pasywnymi wejściami.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z dwóch etapów:

I etap – wejście do bazy, odkrywanie kolejnych hal i ich zawartości, zdobywanie przewagi nad pozostałymi graczami.

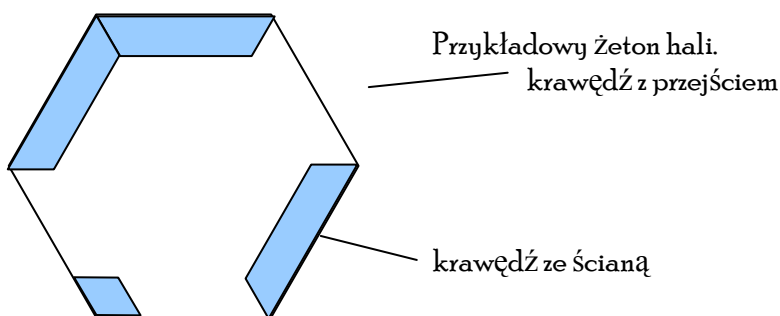
II etap – ucieczka z bazy, w której zachodzi proces autodestrukcji. Z każdą turą walą się kolejne hale, a gracze muszą zdecydować, czy pozostało im wystarczająco dużo nieuchronnie upływającego czasu na zdobycie, choć jednego cennego przedmiotu.

PRZEBIEG TURY

I etap:

- gracz musi wykonać ruch swoim pionkiem do jednej z sąsiednich hal, jeśli tylko ma taką możliwość, a następnie wykonać czynności związane z jej zawartością, (jeśli hala nie była pusta).
- wyłożyć na planszę, jeśli tylko ma taką możliwość:
 - 1 żeton hali
 - 1 żeton zawartości hali na już dołożoną pustą halę
- dobrać z odpowiedniego stosu żetony hali lub zawartości tak, aby mieć ich na ręce po 6. Jeśli dany stos jest pusty, gracz nic nie dobiera.

Ruch: Gracze wykonują swoje ruchy po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz przemieszcza pionek na dowolną z sąsiednich hal, pod warunkiem, że graniczą one ze sobą krawędziami z przejściami, nie krawędziami ścian.



Wyjątkiem od tej reguły jest użycie Dopalaczy, kiedy można przenieść się o dwa pola.

Wyłożenie nowej hali: gracz wybiera jeden z żetonów hali, znajdujący się na jego ręce i wyklada go na wolne pole planszy tak, aby:

- przynajmniej jedna krawędź tworzyła przejście z wcześniej dołożoną halą lub aktywnym wejściem.
- ściany wyłożonej hali nie odcięły definitywnie jakiegokolwiek fragmentu planszy, tzn. nie może powstać sytuacja, gdzie jeden obszar planszy, będzie niedostępny z dowolnego innego obszaru planszy. Za obszar planszy rozumiemy także wejście, lecz jedynie aktywne.

Wyłożenie żetonu zawartości hali: gracz wybiera jeden z żetonów zawartości, który ma na ręce i kładzie go odkryty na dowolną wyłożoną wcześniej pustą halę. Pustą, tj. nie znajduje się tam już inny żeton zawartości, pionek któregośkolwiek z graczy lub WCP. Żeton można dołożyć dowolnie obrócony (ma to znaczenie przy dokładaniu strażników, patrz niżej).

ZAWARTOŚĆ HALI WYNIKAJĄCE Z TEGO KONSEKWENCJE

Co spotyka poszukiwacza wchodzącego do hali oznaczone jest na Żetonie zawartości, który został na daną halę wyłożony wcześniej przez któregośkolwiek z graczy. Żetony można podzielić na trzy grupy:

Trofea:



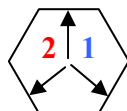
Z cyfrą, oznaczającą wartość danego znaleziska. Po wejściu na takie pole gracz bierze żeton w swoje posiadanie.

Usprawnienia pojazdu:

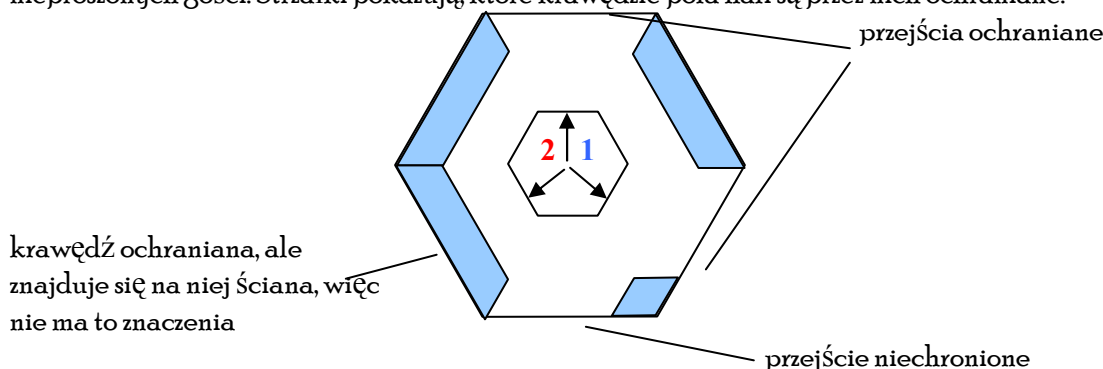


Podnoszące wartości poszczególnych charakterystyk pojazdu (objaśnienie powyżej). Gracz, który wejdzie na pole z takim żetonem, zdejmuje go z planszy i kładzie w pobliżu karty swojego pojazdu.

Pozostałości po systemie obronnym bazy:



Są to automatyczni strażnicy, którzy ochraniali hale bazy. Niektórzy wciąż działają i próbują unieszkodliwić nieproszonych gości. Strzałki pokazują, które krawędzie pola hali są przez nich ochraniane.



Jeśli gracz wchodzi do hali ze strażnikiem, przez niechronione przejście, automatycznie pokonuje przeciwnika. W takiej sytuacji zabiera jego żeton z planszy i dokłada do żetonów znajdujących się na jego ręce (powiększając ją chwilowo do 7). Może taki żeton wyłożyć ponownie na planszę, nawet jeszcze w tej turze. Jeśli gracz przechodzi przez chronione przejście następuje walka (patrz niżej).

W hali, do której wchodzi gracz może też znajdować się pionek innego gracza, wtedy gracz wchodzący może:

- zignorować ten fakt, tura toczy się normalnie
- zadeklarować chęć handlu. Gracze mogą dowolnie wymieniać się znaleziskami i posiadanymi usprawnieniami, w grze drużynowej zaś (patrz: *Warianty gry*) pionki graczy z tej samej drużyny mogą oddawać sobie, bez wymiany, trofea lub posiadane usprawnienia.
- zaatakować (patrz *Walka*).

WALKA

Walka może toczyć się pomiędzy graczem i automatycznym strażnikiem lub pomiędzy dwoma graczami.

➤ Gracz vs strażnik

Taka walka następuje wtedy i tylko wtedy, gdy gracz wejdzie do hali, w której znajduje się strażnik, przez ochraniane przez tego strażnika przejście. Każdy ze strażników opisany jest dwoma cyframi – czerwoną, oznaczającą siłę jego ognia i niebieską oznaczającą odporność pancerza. W trakcie walki odejmuje się siłę ognia

strażnika od odporności pancerza gracza (poprzez zdjęcie odpowiedniej ilości niebieskich znaczników) i jednocześnie siłę ognia gracza od pancerza przeciwnika. Jeżeli któremuś z walczących odporność pancerza spadła do **0**, walka jest zakończona, jeśli nie, odejmowanie powtarza się do skutku. Jeżeli najpierw do **0** spadnie odporność strażnika, zwycięża gracz, jeśli najpierw do **0** spadnie odporność gracza, następuje zwycięstwo strażnika, jeśli obie spadną do **0** w tym samym momencie, następuje remis.

- zwycięstwo gracza: gracz zdejmuje żeton strażnika z planszy i dokłada do żetonów znajdujących się na jego ręce (powiększając ją chwilowo do 7). Może taki żeton wyłożyć ponownie na planszę, nawet jeszcze w tej turze.
- porażka gracza: żeton strażnika jest zdejmowany i odkładany na stos zakrytych żetonów (może pojawić się w grze ponownie), gracz traci wszystkie trofea i usprawnienia, a ich żetony powracają również na stos niewykorzystanych jeszcze żetonów. Następnie pionek gracza ustawia się na wejściu, z którego rozpoczynał grę, a wartości charakterystyk jego pojazdu wracają do podstawowych, opisanych na karcie gracza.
- w wypadku remisu - podobnie jak w przypadku porażki gracza, z tą różnicą, że żeton strażnika nie jest odkładany na stos, a trafia na rękę gracza.

➤ Gracz vs Gracz

Do takiej walki może dojść jedynie, gdy gracz w swoim ruchu wchodzi do hali zajmowanej już przez innego gracza i zadeklaruje przy tym chęć ataku. W trakcie walki odejmuje się siłę ognia jednego z graczy od odporności drugiego gracza (poprzez zdjęcie odpowiedniej ilości niebieskich znaczników) i jednocześnie siłę ognia drugiego gracza od pancerza jego przeciwnika. Jeśli odporność jednego z graczy spadnie do **0**, przegrywa walkę. Jeśli do **0** spadnie współczynnik pancerzy obu graczy, następuje remis. Jeśli odporności pancerza obu graczy pozostaną powyżej **0**, walka jest nierozstrzygnięta i dalej tura toczy się normalnie.

- w przypadku zwycięstwa jednego z graczy: zwycięzca zabiera jedno dowolne trofeum lub jedno dowolne usprawnienie wraz z odpowiadającymi mu znacznikami od przegranego gracza. Pionek przegranego gracza przenoszony jest na wejście, z którego rozpoczynał grę, a wartości charakterystyk jego pojazdu wracają do wartości początkowych.
- w przypadku remisu: pionki obu graczy wracają na odpowiednie wejścia, a wartości charakterystyk ich pojazdów wracają do wartości początkowych.
- w przypadku braku rozstrzygnięcia: gracz atakujący kontynuuje swoją turę na normalnych zasadach, nie może jednak oczywiście handlować z graczem, z którym znajduje się na jednym polu, a toczył z nim walkę.

Przejsie do etapu II – Uciezki

Przejsie do drugiego etapu następuje, gdy jeden z graczy wciśnie WCP rozpoczynając autodestrukcję bazy. Może to zrobić, gdy:

1. Wejdzie do hali centralnej, z WCP i zadeklaruje głośno, że wciska przycisk (należy pamiętać, że w hali centralnej nigdy nie może znajdować się żeton zawartości hali, a jeśli znajduje się tam inny pionek, gracz wciskający WCP nie może ani handlować, ani atakować drugiego gracza).
2. Deklaracja wciśnięcia przycisku może jednak nastąpić tylko wtedy, gdy gracz nie ma na ręce żadnej hali, tzn. wszystkie, które posiadał, wyłożył już na planszę, a stos jest pusty i nie może dobrać kolejnych.

Gdy gracz spełni powyższe warunki, jego przeciwnicy wykonują jeszcze po jednym ruchu wg zasad I etapu, a dopiero kolejny ruch gracza, który wciśnił WCP traktujemy, jako pierwszy ruch etapu drugiego.

II etap – Uciezka

Gracz, który wciśnił WCP musi najpierw wykonać ruch wg normalnych zasad, tj. przejść do dowolnej dostępnej sąsiedniej hali, a więc opuścić halę centralną. Wykonuje on wszystkie czynności związane z zawartością hali, do której wszedł, następnie musi, (jeśli posiada) dołożyć żeton zawartości hali na dowolną pustą halę, (jeśli jest taka na planszy). Nie może on już dokładać nowych hal, gdyż zgodnie z warunkami wciśnięcia przycisku nie posiada ich na ręce, a stos jest pusty. Na koniec swojej tury zdejmuje centralną halę z WCP z planszy i przekazuje graczowi po swojej prawej stronie - w przeciwną stronę niż kolejka ruchów.

Od tej pory wszystkie wyjścia otwierają się i gracze w ramach ruchu mogą poruszyć się nie tylko na sąsiadującą halę, ale również wyjść z bazy, jeśli znajdują się w hali sąsiadującej z wyjściem. Gracze nie muszą wychodzić z bazy tym samym wyjściem, z którego rozpoczęli grę. Należy zauważyć, że wszystkie wejścia aktywne

są dostępne do wyjścia (patrz: *Wyłożenie nowej hali*), a wejścia pasywne mogą służyć do opuszczenia bazy, jeżeli nie blokuje ich ściana hali.

Od tego momentu, każdy z graczy, który opuści bazę, czy to dobrowolnie, czy też zmuszony z powodu zniszczenia pojazdu, nie może już powrócić do środka.

Kolejni gracze wykonują swoje tury wg zasad etapu I, z wyjątkiem, jak zaznaczono powyżej – możliwości wyjścia z bazy i niemożności powrotu do niej. Mogą także dokładać hale na plansze, jeśli jakieś posiadają, jednak nie na pole hali centralnej (puste na tym etapie).

Gracz, który otrzymał od wciskającego WCP żeton z halą centralną, wykonuje ruch podobnie jak poprzednicy, ale dodatkowo:

– na samym końcu swojej tury kontynuuje rozprzestrzenianie się destrukcji przez wybranie dowolnej hali, na której nie stoi pionek żadnego z graczy, graniczącej z pustym polem po hali centralnej i obróceniu jej na drugą stronę. Tak położony żeton oznacza halę zniszczoną. Jeśli na wybranej hali znajdował się żeton zawartości, odkładany jest na stos zakrytych niewykorzystanych żetonów.

– przekazuje halę z WCP graczowi po swojej prawej stronie.

Kolejni gracze wykonują swoje ruchy w ten sam sposób. Każdy gracz, który aktualnie posiada halę z WCP dodatkowo, na koniec swojej tury wybiera jedną z hal graniczących z polem centralnym lub z inną zniszczoną halą, na której nie stoi żaden pionek i obraca ją na drugą stronę. Ewentualny żeton odkładany jest zakryty na stos, a halę centralną otrzymuje gracz po prawej.

W czasie drugiego etapu gracze mogą dokładać nowe hale, i żetony zawartości, ale nie na pole centralne i pola hal zniszczonych.

Gracz, który opuści bazę, nie wykonuje już ruchów, nie może dokładać hal ani żetonów, ale otrzymuje od gracza po swojej lewej halę z WCP i w swojej turze dokonuje jedynie destrukcji hali, poczym przekazuje WCP graczowi po prawej.

Postępująca destrukcja może (powinna) sprawić, że część planszy lub aktywne wejście staną się nieosiągalne wg zasad ruchu. Niszczona hala musi jednak sąsiadować z wcześniej zniszczoną halą lub polem centralnym i nie może znajdować się na niej pionek któregośkolwiek z graczy.

Destrukcja, tj. obrócenie jednej z hal na stronę przedstawiająca zniszczoną halę jest nieuchronna i obowiązkowa, gdyż symbolizuje czas upływający od wciśnięcia WCP do kompletnego zniszczenia bazy. Gracz posiadający w danej turze halę z WCP musi dokonać destrukcji nawet, jeśli jest to dla niego niekorzystne, a następnie przekazać halę z WCP graczowi po swojej prawej stronie.

Hala z WCP nie wchodzi w skład żetonów, które gracz ma na ręce i gracz, który ją otrzyma nie może wyłożyć jej na planszę. Może dołożyć inny żeton hali, jeśli jakiś posiada (Uwaga! W etapie II obowiązują również zasady dokładania żetonów opisane w rozdziale: *Wyłożenie nowej hali*), a następnie na zakończenie swojej tury dokonać destrukcji i przekazania WCP zgodnie z zasadami.

Gracz, który znajduje się w bazie i nie ma już żadnej możliwości przedostania się do któregośkolwiek z wyjść, jest graczem, który na pewno przegrał. Dlatego może on wykonywać ruchy, walczyć z innymi graczami, dokładać żetony, dokonywać destrukcji, jeśli posiada WCP, etc., ale może też zrezygnować z dalszej gry (również z destrukcji, nie jest on brany wtedy pod uwagę w kolejce przekazywania w prawo hali centralnej z WCP).

ZAKOŃCZENIE GRY

Koniec gry następuje, gdy wszyscy gracze opuszczą bazę lub nie będą mieli żadnej możliwości jej opuszczenia. Zwycięzcą zostaje gracz, który opuścił bazę, a suma wartości zdobytych przez niego trofeów jest najwyższa spośród wartości trofeów zdobytych przez innych graczy, którzy opuścili bazę. Jeśli dwóch lub więcej graczy opuściło bazę i zdobyli oni trofea o takiej samej wartości łącznej, zwycięzcą zostaje ten, który bazę opuścił wcześniej. Jeśli żaden gracz nie opuścił bazy, wszyscy przegrywają.

WARIANTY GRY

Od 2 do 6 graczy, przy czym dla 2 lub 3 graczy możliwe jest rozegranie wariantu drużynowego, tzn. każdy z graczy kontroluje odpowiednio po 3 lub po 2 pionki. Zwycięża ten, czyja drużyna zdobędzie znaleziska o największej wartości, a do sumy tej wliczamy tylko trofea zdobyte przez pionki danego gracza, którym udało się opuścić bazę.