

 ALTERED CARBON™
FIGHTOROMÉ

PANAMA
ROSE™

ZASADY WALKI



WARCRADLE®
STUDIOS

**„WŁÓŻ NOWE CIAŁO JAK POŻYCZONE RĘKAWICE
I PRZYPAL ZNÓW SWOJE PALCE”**

- Richard K. Morgan, Altered Carbon

Światła na widowni przygasają, a przez tłum przebiega pomruk ekscytacji. W ciemności odbija się echem czyjś bezcielesny głos...

„Witajcie w arenie Fightdrome!”



Moi drodzy, dziś doświadczycie czegoś absolutnie niezwykłego. Dziś bowiem, na waszych oczach, stoczy walkę dwóch przerażających wojowników! Zwycięzca może być tylko jeden... lecz kto nim zostanie?”

Nagle na obu końcach areny rozbłyskują reflektory, podświetlając sylwetki dwóch gotowych do walki wojowników.

Tłum zamiera, by po chwili wybuchnąć pełnym zachwytem wrzaskiem i wivatem.

ZASADY GRY

W grze Altered Carbon: Fightdrome gracze wcielają się w role dwóch wojowników walczących o dominację. Przed rozgrywką gracze ustalają, czy rozegrają jeden pojedynek, w którym zwycięzcą będzie ostatni gracz mający jeszcze karty na ręce, czy też kilka pojedynków – wtedy zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy zdobędzie określoną liczbę punktów sławy.

ELEMENTY

Instrukcja

120 kart:

21 x cios

21 x kopnięcie

21 x chwyt

9 x blok kopnięcia

9 x blok ciosu

3 x cios neurochemiczny

3 x kopnięcie neurochemiczne

3 x chwyt neurochemiczny

3 x blok neurochemiczny

4 x unik

4 x zwód

6 x Sleeve [powłoka]

11 x Stack [stos]

2 x karta pomocy



PRZYGOTOWANIE

Potasuj oddzielnie karty powłoki [Sleeve] i stosu [Stack], a następnie rozdaj każdemu z graczy po jednej karcie każdego typu. Te dwie karty, ułożone jak na ilustracji, tworzą postać gracza na daną rozgrywkę. Pozostałe karty powłoki i stosu możesz odłożyć do pudełka – nie będą używane w tej rozgrywce. Na karcie powłoki widnieją rodzaje kart, a na karcie stosu liczba poszczególnych kart, które gracz ma otrzymać.



Podziel pozostałe karty według typów i potasuj je. Karty bloku ciosu i bloku kopnięcia należy potasować razem w jeden stos. Karty zwodu i uniku należy podzielić i odłożyć na bok. Następnie każdy z graczy buduje swoją talię – gracze otrzymują tyle kart danego typu, ile wskazuje ich postać.

Gracz z powyższą postacią otrzyma następujące karty:



x11



x9



x9



x5



x6

Każdy z graczy otrzymuje także 2 karty zwodu i 2 karty uniku. Po rozdaniu kart graczom odłóż pozostałe karty do pudełka.



x2



x2

Każdy z graczy ma teraz swoją własną talię postaci składającą się z 44 kart. Gracze tasują swoje talie i kładą je obok siebie zakryte.

Zaczyna najsilniejszy gracz. Aby to ustalić, możecie stoczyć pojedynek na rękę!

ZWYCIĘSTWO

W grze pojedynczej zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec rundy ma jeszcze jakieś karty na ręce. Oznacza to, że przeciwnik dostał takie manto, że nie jest w stanie dalej walczyć!

Jeśli gracze więcej niż jedną rundę, gracze sumują wartości kart, które zostały im na rękach na koniec rundy. Suma tych wartości to liczba punktów sławy danego gracza. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 300 lub więcej punktów sławy.

ROZGRYWKA

W Altered Carbon: Fightdrome gracze na zmianę zagrywają i dociągają karty, aż jeden z nich nie będzie mógł zagrać karty. Najpierw ustalmy podstawowe zasady:

- Jeśli możesz, **musisz** zagrać kartę. Widzowie przyszli oglądać walkę, więc walcz!
- Jeśli zagrywasz kartę, która nie jest neurochemiczna, **musisz** dobrać kartę. Chyba nie chcesz, żeby skończyły Ci się karty, nie?
- Jeśli nie możesz nic zagrać, **musisz** odrzucić kartę [zakrytą]. Zostajesz wtedy ogłuszony.
- Walka **musi** zacząć się od ataku. Dostępne karty ataku to kopnięcie, cios i chwyt.



Po przetasowaniu swoich kart każdy z graczy dobiera ze swojej talii 7 kart.

PRZECIĄŻENIE: Jeżeli po pierwszym dobraniu kart masz na ręce więcej niż 2 karty neurochemiczne lub nie masz żadnych kart ataku, pokaż rękę przeciwnikowi, wtasuj ją w swoją talię, a następnie dobierz nowe 7 kart.



lub



x0

= PRZETASUJ
NA NOWO

Pierwszy gracz wybiera kartę ataku z ręki i zagrywa ją przed sobą odkrytą – rozpoczyna się walka!

Drugi gracz musi zagrać kartę z ręki lub zostaje ogłuszony. Gracze na zmianę zagrywają karty, próbując wyprowadzić lub zablokować atak, aż tylko jeden z nich będzie miał jakieś karty na ręce.

ZAGRYWANIE KART

Jak w prawdziwej walce, tylko niektóre ruchy są dozwolone - nie ma sensu blokować ciosu pięścią, gdy ktoś Cię kopie.

Gdy reagujesz na atak, musisz zagrać kartę o sile równej lub wyższej od siły tego ataku. Słabe bloki na nic się nie zdadzą w starciu z potężnymi atakami.

Niektóre karty można zagrać na



karty o dowolnej sile – opisano je dokładniej w sekcji „Typy kart”.

Jeżeli po zagranie karty Twoja talia jest pusta, przetasuj swój stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

OGŁUSZENIE

Gdy gracz nie jest w stanie odpowiedzieć na kartę zagrana przez przeciwnika, zostaje ogłuszony i musi odrzucić kartę z ręki (zakrytą). Jeśli jest to jego ostatnia karta, następuje koniec rundy, a drugi gracz zostaje jej zwycięzcą.

Jeżeli gracz wciąż ma karty na ręce, walka trwa dalej – gracz nieogłuszony normalnie zagrywa kartę ataku lub wykonuje akcję odpoczynku.

ODPOCZYNEK

Gdy gracz zostaje ogłuszony, jego przeciwnik może normalnie kontynuować walkę, zagrywając kartę ataku, lub poświęcić swoją kolejkę na dobranie karty. Następnie walkę podejmuje się od gracza ogłuszonego.

Akcji odpoczynku nie można wykonać, jeśli spowodowałoby to przekroczenie limitu 7 kart na ręce.

Jeżeli gracz ogłuszony nie jest w stanie zagrać karty ataku po



odpoczynku przeciwnika, następuje koniec rundy. Gracze podliczają swoje punkty sławy.

WALKA MUSI TRWAĆ...

Gdy walka zostaje przerwana w wyniku bloku, ogłuszenia gracza lub odpoczynku, drugi gracz musi zagrać kartę ataku. Jeżeli tego nie zrobi, sam zostaje ogłuszony. Dlatego też zalecamy dobre planowanie użycia bloków – zanim zagrasz blok, upewnij się, że masz kartę ataku, którą możesz potem odpowiedzieć, by nie stracić przewagi.

TYPY KART

KARTY ATAKU

Te karty służą do rozpoczynania walki i przyciskania przeciwnika. Gdy odpowiadasz atakiem, jego siła musi być równa lub większa od siły poprzedniego ataku.



Cios - można go zagrać na inną kartę ciosu lub kartę chwytu.



Kopnięcie - można je zagrać na inną kartę kopnięcia lub kartę chwytu.



Chwył - można go zagrać na dowolną kartę ataku.

ALTERED CARBON: FIGHTDROME

KARTY BLOKU

Te karty służą do przerywania na chwilę walki. Po takiej karcie przeciwnik musi zagrać kartę ataku (o dowolnej sile). Gdy blokujesz atak, siła bloku musi być równa lub większa od siły zagranej ataku.



Blok ciosu - można go użyć do zablokowania ciosu lub chwytu.

Blok kopnięcia - można go użyć do zablokowania kopnięcia lub chwytu.

KARTY ZWODU I UNIKU

Gracze zawsze mają takie karty w swoich taliach. Działają one podobnie do kart bloku, ale nie mają wartości siły. Po zagraniu karty zwodu lub uniku gracze normalnie dobierają kartę. Karty zwodu i uniku można zagrywać na dowolne karty ataku, które nie są neurochemiczne, niezależnie od ich siły. Karty te nie są kartami ataku ani kartami neurochemicznymi.



Unik - gracz unika ataku przeciwnika i przerywa walkę jak przy użyciu zwykłej karty bloku.

Zwód - gracz wykonuje fałszywy atak, a następnie zagrywa drugą kartę ataku. Gracz, który zagrał tę kartę, musi natychmiast zagrać kartę ataku o dowolnej sile, lub zostaje ogłuszony.

KARTY NEUROCHEMICZNE

To właściwie najsilniejsze karty danego typu – wygrywają z każdą normalną kartą bloku lub ataku. Różnica polega na tym, że po zagraniu karty neurochemicznej nie dobiera się nowej karty. Gracze mogą odpowiedzieć na te ataki tylko za pomocą własnych kart neurochemicznych. Ostatnia zagrana karta neurochemiczna jest traktowana jako karta o najwyższej sile.



Cios neurochemiczny - można go zagrać na dowolną kartę ciosu lub chwytu. Jest uznawany za kartę ataku.

Kopnięcie neurochemiczne - można je zagrać na dowolną kartę kopnięcia lub chwytu. Jest uznawane za kartę ataku.

Chwył neurochemiczny - można go zagrać na dowolną kartę ataku. Jest uznawany za kartę ataku.

Blok neurochemiczny - można go zagrać na dowolną kartę ataku. Przerywa walkę jak zwykła karta bloku.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gdy jeden z graczy zostaje ogłuszony i nie ma już więcej kart na ręce, jego przeciwnik zostaje zwycięzcą pojedynku. Zwycięzca sumuje wartości swoich pozostałych kart i dodaje wynik do swojej łącznej liczby punktów sławy. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 300 lub więcej punktów sławy.

WARTOŚCI KART



Karty ataku - takie karty są warte tyle punktów sławy, ile wynosi ich siła.

Karty bloku - każda taka karta jest warta 25 punktów sławy.



Karty neurochemiczne - każda taka karta jest warta 50 punktów sławy.

Pozostałe karty - takie karty są warte zero punktów sławy.



Jeżeli gracze więcej niż jedną rundę, zachowujecie tę samą talię postaci przez wszystkie kolejne rundy rozgrywki. Przed rozpoczęciem następnej rundy gracze wtasowują w swoje talie wszystkie odrzucone przez siebie karty.

Aby skrócić czas przygotowania, zalecamy przed spakowaniem gry podzielić karty według typów.

PRZYKŁADOWA TURA

Alicja i Szymon stoczą walkę, by wyłonić najlepszego wojownika. Siłują się na rękę. Alicja szybko wygrywa i zostaje pierwszym graczem. Dobiera 7 kart początkowych i widzi, że ma kilka opcji na zagranie pierwszego ataku.

RĘKA ALICJI:



Alicja ma kilka wysokich kart, które lepiej na razie zachować. Zaczyna więc od zagrania kopnięcia o sile 30 i trzyma na podorędziu kopnięcie o sile 60. Alicja woli zagrywać najpierw niższe karty – co prawda łatwiej je sparować, ale wyższe karty są warte więcej punktów na koniec rozgrywki. Po zagraniu karty Alicja dobiera nową kartę.

ALTERED CARBON: FIGHTDROME



Szymon decyduje się zagrać kopnięcie o sile 50 (a następnie dobiera kartę), by wyrzucić presję na przeciwniczkę, ale Alicja ma już przygotowane kopnięcie o sile 60. Zagrywa je. Teraz Szymon musi odpowiedzieć kartą o sile równej lub wyższej albo zablokować atak.



Szymon spogląda w swoje karty – nie ma już więcej kopnięć, ale ma kilka ciosów. Decyduje się zagrać blok kopnięcia o sile 80. To wysoka karta, ale Szymon musi przerwać walkę, bo jest trochę przytłoczony. Po cichu Szymon liczy, że Alicja zagra teraz kartę ciosu. Szymon ma na ręce cios o sile 80 – nie będzie łatwo na niego odpowiedzieć!

Nadzieje Szymona się spełniają – Alicja podejmuje walkę od ciosu o sile 20. Szymon zagrywa w odpowiedzi cios o sile 80. Alicja widzi na swojej ręce tylko jedną opcję: musi zagrać cios neurochemiczny. Co prawda nie będzie łatwo go przebić, ale Alicja nie będzie mogła dobrać nowej karty. Alicja zagrywa swoją kartę neurochemiczną, a na jej twarz wstępuje triumfalny uśmiech – Szymon przyznaje, że nie może odpowiedzieć na tak potężną kartę. Szymon nie może zagrać karty, więc zostaje ogłuszony. Odrzuca jedną ze swoich kart, odkładając ją zakrytą przed sobą.



Oboje mają teraz po 6 kart na ręce. Walka toczy się dalej, a Alicja nie odpuszcza z atakami...

ZASADY ALTERNATYWNE

Gra jest dla Ciebie za trudna? Możesz zmodyfikować zasady na kilka sposobów, by wydłużyć pojedynczą rozgrywkę i dać słabszemu graczowi większą szansę na stawienie oporu! Możesz włączyć dowolne – albo wszystkie – z tych zasad do swoich rozgrywek. Możesz nawet wymyślić swoje własne zasady!

CHWIŁA ODDECHU:

Jeżeli gracz atakujący wykonuje akcję odpoczynku, gracz ogłuszony też może wykonać akcję odpoczynku. Gracze mogą wykonywać na zmianę akcje odpoczynku tak długo, aż jeden z nich nie będzie już mógł tego zrobić. Może to sprawić, że jeden lub oboje z graczy będą znów mieli 7 kart na ręce. Wtedy należy normalnie kontynuować walkę. Widownia nie jest zainteresowana oglądaniem beczynnie stojących wojowników.

OSTATNIE TCHNIENIE:

Gracz, któremu została na ręce tylko karta neurochemiczna, może po zagranju jej dobrać nową kartę. Jest to sprzeczne z normalnymi zasadami zagrywania kart neurochemicznych.

LICZY SIĘ SŁAWA:

Masz mało czasu, ale chcesz rozegrać kilka rundek? Zmniejsz liczbę punktów sławy potrzebnych do zwycięstwa do 150 – to powinno wystarczyć na dwie czy trzy szybkie partyjki.

WIELKI TURNIEJ

Jeśli chcesz rozegrać dłuższą serię gier, możesz stworzyć drużynę wojowników. W takiej sytuacji gracze normalnie dostają na początku gry 1 kartę stosu [Stack], ale 3 karty powłoki [Sleeve]. Karty powłoki tworzą Twoją drużynę. Gra toczy się normalnie w trybie jeden na jeden, ale gdy któryś wojownik zostaje wyeliminowany, gracz wybiera nową powłokę i tworzy nową talię postaci przy użyciu tego samego stosu i nowej powłoki. Gra trwa do momentu, gdy jeden z graczy straci wszystkie swoje powłoki.



TWÓRCY

Twórca Altered Carbon: Richard K. Morgan

Projekt gry: Jim Radford

Development: Chris Pond

Kierownictwo artystyczne: Roberto Cirillo

Projekt graficzny: Jon Cartwright, James Ginn i Neil Googe

Menedżer studia: Stuart Mackaness

Dyrektor zarządzający: Richard Lawford

Tłumaczenie: Małgorzata Boryczka

Podziękowania Jima: Natasha, Alice, Holly, Max i Bailey – dzięki za wytrzymywanie ze mną w kwarantannie.

Postacie i ilustracje zostały zaadaptowane z książek Altered Carbon, Broken Angels i Woken Furies autorstwa Richarda K. Morgana, pierwszy wydawca: Gollancz, marka wydawnicza The Orion Publishing Group Ltd, Londyn. Copyright © Richard K. Morgan, 2002, 2003, 2005. Wszelkie prawa zastrzeżone. Warcradle Studios to nazwa handlowa Wayland Games Limited. Ilustracje i design: copyright © 2020 Wayland Games Limited.