

KOSMICEZNA
ESKADRA

REGULY GRY



KOSMICZNA ESKADRA

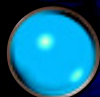
to błyskawiczna, pełna emocji gra, w której eskadry statków kosmicznych ścierają się w potyczce na orbicie bogatej w zasoby asteroidy. Rozgrywka jest szybka - każda runda zajmuje nie więcej niż minutę!

W PUDEŁKU ZNAJDUJĄ SIĘ:

- 40 kart statków (4 eskadry po 10 kart) **(A)**
 - 4 plansze baz **(B)**
 - 24 znaczniki zniszczeń (po 6 na eskadrę) **(C)**
 - 12 znaczników rudy **(D)**
 - 1 żeton asteroidy **(E)**
 - 2 karty małych asteroid **(F)**
 - 1 plansza punktacji **(G)**
 - 4 znaczniki punktacji (po 1 na eskadrę) **(H)**
- oraz niniejsza instrukcja



PRZED ROZGRYWKĄ



By zagrać w Kosmiczną eskadrę, potrzebny jest duży stół (lub inna płaska powierzchnia) - im większy, tym lepszy. Najlepiej przykryć go obrusem, by karty nie ślizgały się po powierzchni.

Warto przygotować też linijkę, nić lub coś podobnego - będzie to przydatne do rozstrzygnięcia spornych sytuacji ze strzałami laserów i pomoże wyznaczyć dla nich proste linie.

Rys. 2: Krótki przykład rozgrywki
Ważka strzela jako pierwsza, zdobywając 2 znaczniki rudy z asteroidy i trafiając niebieskiego Ducha za 1 punkt zniszczeń. Następnie Szerzeń strzela i niszczy niebieskiego Ducha. Jeden z laserowych strzałów Gromu zatrzymuje tarcza czerwonego Ducha, drugi zaś leci w przestrzeń nie napotykając celu. Niebieski Duch został zniszczony, zanim nadeszła jego kolej, ale czerwony Duch strzela. Trafia w tarczę Gromu oraz trafia Pogromcę. Na koniec Pogromca zdobywa 2 znaczniki rudy z Asteroidy.



Rys. 1: Przykładowa karta



Rys. 3: Baza

PRZYGOTOWANIE



Żeton asteroidy należy położyć na środku stołu. Następnie należy położyć na niej 12 znaczników rudy.

Planszę punktacji należy położyć z boku, jako że nie bierze ona bezpośredniego udziału w rozgrywce. Na niej należy ustawić znaczniki punktacji eskadr biorących udział w rozgrywce na pozycji 0.

Każdy gracz otrzymuje planszę bazy w wybranym kolorze oraz 6 znaczników zniszczeń w tym kolorze. Bazę należy położyć z dala od asteroidy, jako że nie bierze ona bezpośredniego udziału w rozgrywce.

Każdy gracz otrzymuje 10 kart eskadry wybranego koloru i przetasowuje je dokładnie.

Przystępując do rozgrywki, należy trzymać zestaw kart rewersem do góry w jednej ręce, tak by móc zagrywać je pojedynczo drugą.

BŁYSKAWICZNA RUNDA



Wszyscy gracze zaczynają jednocześnie. Gracz ciągnie jedną kartę z góry trzymanej w ręce talii i układa awersem do góry na stole, wskazując określony kierunek strzału. Kartę należy położyć przy tym tak, by nie dotykała, nie zasłaniała i nie zmieniała pozycji kart leżących już na stole.

Każdą pociągniętą kartę należy zagrać na stół, zanim sięgnie się po następną. Nie można odłożyć pociągniętej karty poza stół.

Po położeniu karty na stół nie wolno jej już dotykać. Kartę można dowolnie układać dopóty, dopóki trzyma się ją w ręku - po puszczeniu karty jej pozycja nie może już być zmieniona.

Gdy któryś z graczy zagra swoją ostatnią kartę, natychmiast mówi "Stop!". Pozostali gracze powinni w tym momencie albo upuścić trzymaną przez siebie kartę dokładnie tam, gdzie się znajduje, albo nie zagrywać jej wcale. Wszystkie karty statków, których gracz nie zdążył zagrać, należy odłożyć do hangaru na planszy bazy gracza.

W tym miejscu błyskawiczna runda się kończy. Należy sprawdzić, czy wszystkie statki są ułożone legalnie (żaden nie zakrywa innego). Wszystkie nielegalnie ustawione statki zdejmujemy się ze stołu i kładzie w hangarze (karty te nie liczą się w podliczaniu punktów). Następnie rozpoczyna się podliczanie punktów.

Uwaga: W grze znajduje się po 6 znaczników zniszczeń dla każdego z graczy. W rzadkich przypadkach może zdarzyć się, że potrzebnych będzie ich więcej dla zaznaczenia wszystkich zniszczeń statków. Należy wówczas znaleźć znaczniki zastępcze do czasu, aż zwolnią się któreś z sześciu podstawowych.

PODLICZANIE PUNKTÓW



Wszystkie statki począwszy od najszybszych odpalają lasery. Gdy laser trafia asteroidę, pozyskuje z niej rudę (zdobywa znaczniki rudy). Kiedy laser trafia statek, powoduje zniszczenia lub niszczy go. Zniszczone statki trafiają do puli trofeów lub puli strat albo są usuwane z gry (patrz: punktowanie).

Punkty zlicza się dopiero na koniec rundy, po rozpatrzeniu wszystkich strzałów.

PRĘDKOŚĆ



Numer w rogu karty oznacza prędkość statku. Im mniejszy numer, tym szybciej strzeli dany statek. Statki o tej samej prędkości strzelają w tym samym czasie. Np. wszystkie Ważki (Prędkość 1) strzelają jednocześnie, po nich wszystkie Szerszenie (Prędkość 2), i tak dalej. Często zdarza się, że wolniejsze statki zostaną zniszczone zanim zdążą wystrzelić.

STRZELANIE



Statki mogą mieć trzy rodzaje laserów. Słaby, biały laser przy trafieniu powoduje 1 punkt zniszczeń, średni, czerwony laser powoduje dwa punkty zniszczeń, a potężny, zielonobiały laser powoduje trzy punkty zniszczeń. Wartości te określają, ile punktów zniszczeń laser spowoduje w trafionych statkach oraz ile znaczników rudy uda się pozyskać z asteroidy.

Przy oddaniu strzału należy przedłużyć linię lasera, by sprawdzić, czy trafia on w jakąkolwiek część innej karty. Wszystkie statki i asteroida traktowane są, jak gdyby zajmowały całą powierzchnię karty (włączając w to białe obramowanie kart i przestrzeń kosmiczną na żetonie asteroidy).

Gdy laser trafia w asteroidę, należy usunąć z niej odpowiednią ilość znaczników rudy (1,2 lub 3 w zależności od typu lasera) i położyć je na statku, który w nią trafił. W ten sposób pozyskuje się punkty z asteroidy.

Gdy laser eskadry danego gracza trafia w statek, gracz ten kładzie znaczniki zniszczeń w swoim kolorze (1,2 lub 3 znaczniki w zależności od typu lasera) na trafionym statku. Należy to zrobić także wtedy, gdy trafiony został statek własnej eskadry.



WYTRZYMAŁOŚĆ

Punkty wytrzymałości przedstawione są przez czerwone kropki na kartach. Gdy statek otrzymuje tyle samo lub więcej zniszczeń, ile ma punktów wytrzymałości, eksploduje (zostaje zniszczony). Eksplozja następuje po tym, jak rozpatrzone zostały strzały wszystkich stat-

ków o danej prędkości. Oznacza to, że statek zniszczony przez inny statek o tej samej prędkości (na przykład Szerszeń zniszczony przez Szerszenia) również strzela, zanim eksploduje.

By rozegrać to właściwie, należy rozpatrywać najpierw strzały wszystkich statków o danej prędkości, a następnie sprawdzać wszystkie statki w poszukiwaniu takich, które zostały zniszczone (otrzymały wystarczająco dużo znaczników zniszczeń). Zniszczone statki należy usunąć ze stołu i położyć w puli trofeów lub w puli strat (na planszy bazy) lub usunąć z gry (patrz: Punktowanie). Wszystkie pozyskane znaczniki rudy leżące na zniszczonym statku należy usunąć.

Przykład zniszczenia statku: Czerwone Żądło ma 3 punkty wytrzymałości. Znajdują się na nim dwa niebieskie znaczniki zniszczeń (wcześniej uszkodziły go statki niebieskiej eskadry). Teraz zielony Niszczyciel trafia go za 3 punkty i niszczy go. Żądło trafia do puli trofeów zielonej eskadry, jako że spowodowała ona więcej zniszczeń (choć do samego zniszczenia Żądła potrzebny był 1 znacznik zniszczeń, zielony miał ich w sumie trzy w porównaniu do dwóch niebieskiego).

ZNISZCZENIE ASTEROIDY



Po pozyskaniu ostatniego znacznika rudy żeton asteroidy zdejmuje się ze stołu.

Jeśli wiele statków strzela do asteroidy, tak że powinny pozyskać z niej więcej znaczników rudy niż na niej leży, należy zastosować poniższe zasady:

Najpierw każdy trafiający w asteroidę laser (niezależnie od jego wartości) pozyskuje jeden znacznik rudy. Jeśli jednak nie ma wystarczającej ilości znaczników rudy na asteroidzie, należy usunąć te, które na niej pozostają. Następnie strzelają ponownie zielone i czerwone lasery, pozyskując po kolejnym znaczniku. I znów - jeśli znaczników rudy na asteroidzie nie starczy dla wszystkich, którzy powinni je otrzymać, należy je usunąć. W następnej kolejności powinny pozyskać trzeci znacznik zielone lasery, skoro jednak brakuje dla nich znaczników, wszystkie pozostałe znaczniki z asteroidy należy usunąć.

Żeton asteroidy pozostaje na stole tak długo, aż wystrzelą wszystkie mierzące w niego w danej prędkości lasery (nawet jeśli nie wszystkie pozyskają z niej punkty). Pustą asteroidę zdejmuje się ze stołu przed przystąpieniem do rozpatrywania strzałów statków o kolejnej prędkości.



TARCZE

Niektóre statki wyposażone są w tarcze. Choć tarcza nie jest wydrukowana na białym obramowaniu karty, należy traktować ją tak, jakby została przedłużona po prostej do samej krawędzi.

Gdy laser trafia w tarczę, nie powoduje żadnych zniszczeń.

PUNKTOWANIE



Gdy statek otrzymuje liczbę zniszczeń wystarczającą do jego zniszczenia, zabiera go ze stołu i kładzie w puli trofeów na swojej planszy bazy ten gracz, którego znaczników zniszczeń jest najwięcej na tym statku.

Ilość punktów za dany statek równa się ilości punktów wytrzymałości tego statku.

W przypadku gdy statek został zniszczony przez własną eskadrę (gdy jest na nim najwięcej znaczników w jego kolorze), statek ten trafia do puli strat eskadry na planszy bazy gracza. Wartość statków z puli strat należy na koniec odjąć od sumy zdobytych punktów.

W przypadku remisu w ilości znaczników zniszczeń różnych graczy, statek nie trafia do puli trofeów żadnego gracza - należy go usunąć z gry. Jednakże jeśli w remisie są znaczniki zniszczeń gracza, który uszkodził statek własnej eskadry, zniszczony statek należy położyć w jego puli strat.

Każdy statek, który pozyskał znaczniki rudy z asteroidy i przetrwał do końca rundy, dodaje do wyniku swojej eskadry jeden punkt za każdy znacznik rudy. Jeśli jednak statek ze znacznikami rudy został zniszczony, punkty te przepadają.

PODSUMOWANIE

$$\text{LICZBA PUNKTÓW} = \text{WYTRZYMAŁOŚĆ STATKÓW W PULI TROFEÓW} + \text{ZNACZNIKI RUDY NA OCALAŁYCH STATKACH ESKADRY} - \text{WYTRZYMAŁOŚĆ STATKÓW W PULI STRAT}$$

Przykład punktowania: Jeśli w puli trofeów gracza znajduje się Ważka i Szerszeń, otrzymuje on 3 punkty (za w sumie 3 punkty wytrzymałości tych statków). Jeśli do tego gracz ten pozyskał 5 znaczników rudy, jego wynik to razem 8 punktów. Jeśli jednak w puli strat tego gracza znajduje się jego Szerszeń, od wyniku odejmuje się 2 punkty. Wynik gracza w tej rundzie to łącznie 6 punktów.

KONIEC GRY



Zwycięzca rundy przesuwą swój znacznik na planszy punktacji o jeden w górę. Gra toczy się do trzech zwycięstw, tzn. kończy się, gdy któryś z graczy wygra trzy rundy. Gracz ten wygrywa partię Kosmicznej Eskadry.

W przypadku remisu graczy z największą liczbą punktów w rundzie nie przesuwają się znacznika punktacji żadnego z nich. Należy rozpocząć kolejną rundę.

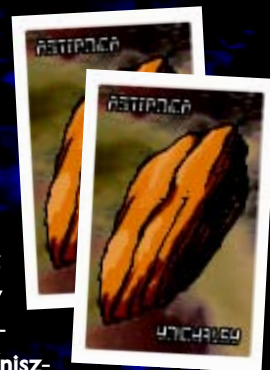
REGUŁY OPCJONALNE



DWIE ASTEROIDY - W grze znajdują się 2 karty małych asteroid, które można wykorzystać zamiast żetonu asteroidy. Gracze mogą podczas przygotowań do rundy ustawić na stole obydwie w odległości kilku, kilkunastu centymetrów od siebie. Następnie należy rozdysonować pomiędzy nimi znaczniki rudy.



KORSARZE - Wariant ten umożliwia kradzież znaczników rudy z trafionych statków. Przy zniszczeniu statku ze znacznikami rudy jednocześnie pozyskuje się tę rudę. W przypadku gdy więcej statków pozyskuje w ten sposób rudę, należy użyć stosownych reguł (patrz: Zniszczenie asteroidy).



AUTORZY GRY:

Tom Jolly, James Ernest

ILUSTRACJE:

Eduardo Mueller

OPRACOWANIE WERSJI POLSKIEJ:

Rafał Szyma

PROJEKT OKŁADKI I PLANSZ:

Michał Oracz

WYDAWCA:

Wydawnictwo Portal, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

tel./fax (+48 032) 334 85 38

<http://wydawnictwoportal.pl>

e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

Light Speed copyright 2003 by James Ernest and Cheapass Games

Kosmiczna Eskadra copyright 2009 by Wydawnictwo Portal

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez pisemnej zgody wydawcy.