

ASY PRZESTWORZY



INSTRUKCJA

Gra dla 2 graczy w wieku 8-108 lat


FOXGAMES

ELEMENTY GRY



20 kart samolotów Ententy



20 kart samolotów Państw Centralnych



15 kart zwycięstwa

WSTĘP

Gra *Asy przestworzy* osadzona jest w realiach walk powietrznych z czasów pierwszej wojny światowej. Celem gry jest pokonanie przeciwnika. Wygra gracz, który podczas serii pojedynków zdobędzie więcej kart zwycięstwa.

Każdy gracz dysponuje talią 20 kart samolotów. Na każdej z nich przedstawiony jest inny samolot myśliwski z okresu Wielkiej Wojny. Każdy samolot posiada 5 cech charakterystycznych: **prędkość**, **manewrowość**, **zasięg**, **siłę ognia** oraz **pułap**. Każda z cech może mieć wartość **od 1 do 5**.

Jeden z graczy wciela się w dowódcę sił Ententy (Wielka Brytania, Francja, Rosja), a drugi reprezentuje koalicję Państw Centralnych (Niemcy, Austro-Węgry).

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze ustalają, którą stronę będzie reprezentował każdy z nich (Ententa lub Państwa Centralne).

- A** Każdy gracz otrzymuje talię **20 kart samolotów** sił, które wybrał. Gracze tasują swoje talie i układają w stos rewersem do góry.
- B** Każdy gracz bierze do ręki po **5 kart samolotów** z wierzchu swojego stosu.
- C** **15 kart zwycięstwa** należy podzielić na **5 stosów** według pięciu cech samolotów:
 - prędkość,
 - manewrowość,
 - zasięg,
 - siła ognia,
 - pułap.

5 stosów kart zwycięstwa należy położyć na środku stołu w zasięgu graczy. Karty zwycięstwa muszą leżeć awersem do góry.

Gracz 1



A



B

C



Gracz 2



A



B

PRZEBIEG GRY

Podczas gry gracze toczyć będą pojedynki o karty zwycięstwa.

PIERWSZY POJEDYNEK

Gra rozpoczyna się pojedynkiem o kartę zwycięstwa „Pułap”.

- Każdy gracz wybiera spośród kart trzymany na ręku **jedną kartę samolotu** i kładzie ją zakrytą (rewersiem do góry) przed sobą.
- Następnie obie wyłożone karty samolotów są odkrywane. Zwycięzcą pojedynku jest samolot, który posiada cechę „Pułap” o wyższej wartości.
- W wypadku **remisu** każdy gracz wyklada kolejną kartę samolotu, aż do momentu wyłonienia zwycięzcy. Jeżeli gracze pozbędą się wszystkich swoich kart, a wynik nadal nie będzie rozstrzygnięty, wówczas biorą do ręki kolejnych **5 kart samolotów** ze swoich stosów i kontynuują rozgrywkę.
- **Zwycięzca** zabiera kartę „Pułap”, o którą toczył się pojedynek oraz **przejmuje inicjatywę**, co oznacza, że to on zadecyduje, o którą kartę zwycięstwa będzie się toczył kolejny pojedynek.
- Na koniec pojedynku gracze dobierają karty samolotów ze swoich talii, tak aby znowu mieć ich **5 w ręku**.

Uwaga! Zwycięzca pierwszego pojedynku musi od razu wykorzystać zdobytą kartę „Pułap”, aby móc rozpocząć następną rundę. Każdą wykorzystaną kartę zwycięstwa należy obrócić awersiem do dołu, na znak, że została użyta.

KOLEJNE POJEDYNKI

Gracz posiadający inicjatywę (czyli zwycięzca poprzedniego pojedynku) wybiera **kartę zwycięstwa**, o którą będzie toczył się kolejny pojedynek. **Uwaga!** Gracz nie może wybrać karty z taką samą cechą, o którą toczyła się walka w poprzednim pojedynku.

Przykład: Łukasz wygrał pierwszy pojedynek, który toczył się o kartę zwycięstwa „Pułap”. Przed drugim pojedynkiem musi zdecydować, o jaką kartę zwycięstwa będzie się on toczył. Nie może wybrać karty z cechą „Pułap”, musi wybrać którąś z pozostałych czterech cech samolotów. Łukasz decyduje się na „Przyspieszenie”.

Wszystkie kolejne pojedynki toczą się na poniższych zasadach:

- Gracz, który wyłożył kartę samolotu z cechą o wyższej wartości, zabiera kartę zwycięstwa i przejmuje inicjatywę.
- W wypadku **remisu** nikt nie zdobywa karty zwycięstwa, a inicjatywa przechodzi do drugiego gracza.
- Na koniec pojedynku gracze dobierają tylko **po jednej karcie samolotu** (nie dopełniają do pięciu, jak to miało miejsce w pierwszym pojedynku).

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- **Jeden z graczy nie posiada już kart samolotów** (nie ma ich ani w talii, ani w ręku).

W tym wypadku podlicza się posiadane karty zwycięstwa. Wygrywa gracz, który zdobył ich więcej. W wypadku remisu wygrywa gracz, który posiada więcej niewykorzystanych kart zwycięstwa „Siła ognia”. Jeżeli i tu jest równa liczba, gra kończy się remisem.

- **Jeden z graczy zebrał 8 kart zwycięstwa.**

W tym wypadku wygrywa gracz, któremu udało się zebrać 8 kart zwycięstwa.

KARTY ZWYCIĘSTWA

Gdy gracz zdobędzie kartę zwycięstwa, trzyma ją przed sobą, awersem do góry. Karta ta może być wykorzystana podczas rozgrywki.



Prędkość

- **Kiedy można wykorzystać kartę:** przed wyłożeniem swojej karty samolotu.
- **Działanie karty:** odrzuć jeden samolot z kart trzymanych w ręku, dobrać kolejny ze swojego stosu kart.
- **Po wykorzystaniu karty:** odwróć kartę rewersem do góry.



Manewrowość

- **Kiedy można wykorzystać kartę:** gdy obydwaj gracze wybiorą samoloty do pojedynku, lecz jeszcze ich nie zdążyli ujawnić.
- **Działanie karty:** samolot biorący udział w pojedynku dostaje +1 do cechy, o którą toczy się pojedynek. Wartość cechy po zsumowaniu nie może przekroczyć 5.
- **Po wykorzystaniu karty:** odwróć kartę rewersem do góry.



Zasięg

- **Kiedy można wykorzystać kartę:** natychmiast po jej zdobyciu.
- **Działanie karty:** przeciwnik musi odrzucić z ręki jedną losową kartę. Utrata karty w ten sposób jest równoznaczna ze zmniejszeniem liczby kart samolotów trzymanyh w ręku o 1 do końca gry.
- **Po wykorzystaniu karty:** odwróć kartę rewersem do góry.



Siła ognia

- **Kiedy można wykorzystać kartę:** w przypadku remisu.
- **Działanie karty:** gracz wygrywa pojedynek.
- **Po wykorzystaniu karty:** odwróć kartę rewersem do góry.



Pułap

- **Kiedy można wykorzystać kartę:** zanim przeciwnik posiadający inicjatywę zadeklaruje, o którą kartę zwycięstwa toczyć się będzie następny pojedynek.
- **Działanie karty:** gracz przejmuje inicjatywę i prawo wyboru karty zwycięstwa.
- **Po wykorzystaniu karty:** odwróć kartę rewersem do góry.
- **Uwaga!** Tylko jedna karta tego typu może być użyta podczas rundy, co uniemożliwi przeciwnikowi użycie karty „Pułap”, by odzyskać na powrót inicjatywę.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2013 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basałyga
Współpraca merytoryczna: Łukasz Kubacki
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Susfał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autor: Martin Wallace
Ilustracje: Harry Dempsey i Anna Mitchell



© 2013 Sophisticated Games Ltd
www.sophisticated-games.com