

IF – PIERWSZY FRONT

Karciana Gra Wojenna

INSTRUKCJA



OGÓLNY OPIS GRY

Gra przeznaczona jest dla 2 osób. Toczy się przez 8 miesięcy (rund), w których gracze muszą powiększać swoje armie i formować z jednostek wojennych oddziały na 3 frontach. Trzeba to robić na tyle umiejętnie, aby móc przeprowadzić skuteczny atak i jednocześnie móc się obronić przed niespodziewanym natarciem wroga. Tym bardziej, że nigdy nie wiadomo którym frontem on zaatakuje.

Do dyspozycji gracze mają karty akcji, które mogą zakupić i zagrać w swojej turze. Trzeba jednak brać pod uwagę, że mają ograniczoną ilość złota w skarbcu. Z zagranieniem karty czasami lepiej jest poczekać na ruch przeciwnika.

O powodzeniu w walce na frontach często decydują karty wyposażenia, dające dodatkowe atuty podczas walki.

Gdy gracz chce wywołać bitwę, musi być w posiadaniu amunicji, a atakujący front musi posiadać gotowość bojową. W bitwie gracz może sobie pomóc używając kart bitewnych. Musi jednak być uważny, aby wybrać odpowiedni moment na atak, biorąc pod uwagę sytuację na frontach wroga.

Niestety, jak to podczas wojny bywa, nie wszystko zależy od głównodowodzących. Karty wydarzeń losowych mogą wpłynąć na przebieg rozgrywki.

RODZAJE KART

Karty różniamy po kolorze tła, ale są również odpowiednio podpisane.

KART AKCJI:



Karty aktywacji (po prawej z białą obwódką - karta startowa) – zagrywamy na stół, chyba że na karcie pisze, aby natychmiast położyć kartę na stole. Wtedy karta nie liczy się jako karta zagrywana (Rozbudowa Skarbcza, Konwój).



Karty bitewne – zagrywamy podczas bitwy i natychmiast po wykorzystaniu usuwamy z gry.



Karty Natychmiastowe – natychmiast po zakupie wykorzystujemy i usuwamy z gry.



Karty Wyposażenia – natychmiast po zakupie kładziemy na wolne pole Wyposażenie Armii. Jeżeli nie ma wolnego, można jedną kartę z niego usunąć.

KARTY JEDNOSTEK:



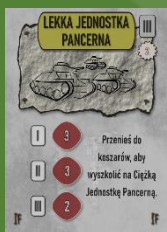
Dowódcy



Piechota



Artyleria



Jednostki pancerne



Jednostki lotnicze



Karty ostrzału

Szkolenie jednostki

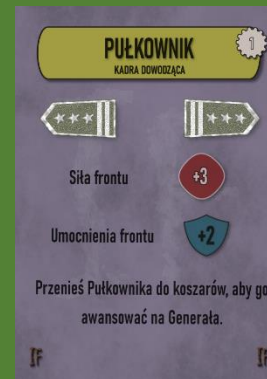
Zagrywając kartę Koszary możemy podnieść jakość wyszkolenia jednostki. Jednostka zdobywa w ten sposób dodatkowe 2 punkty siły. Wtedy na takiej jednostce kładziemy znacznik Siła +2.

+2

Degradacja jednostki

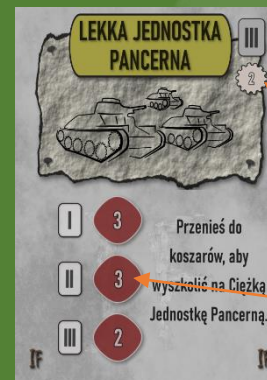
Jeżeli zdarzy się, że musimy zdegradować jednostkę (np. po ostrzale lub po zagranu karty Dezinformacja) oznacza to że należy odrzucić z niej znacznik Siła +2.

Oznaczenia na kartach jednostek



Posiadając tę kartę dowódcy na froncie, zwiększa ona siłę frontu o 3 oraz umocnienia o 2.

UWAGA! Wartość siły jest zwiększana tylko wówczas, gdy na froncie jest min. 1 jednostka wojskowa.



Numer frontu na którym pojawia się jednostka za każdym razem gdy pojawia się na planszy (również wychodząc z więzienia)

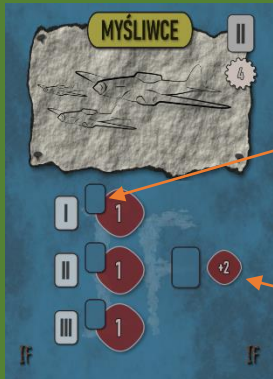
Zasięg ruchu podczas manewru jednostki

Wartość siły na danym froncie



Oznaczenie, że Oddział Rozpoznawczy wspiera wszystkie jednostki na kartach zielonych (wybrane jednostki piechoty) oraz na kartach żółtych (jednostki artylerii) na froncie, na którym się znajduje.

W efekcie każda taka karta zielona i żółta ma wartość siły +1.



Oznaczenie, że jednostka lotnicza ma określoną wartości siły na danym froncie, ale tylko w walce z jednostkami lotniczymi wroga (niebieskimi kartami).

W efekcie siły Myśliwców liczy się tylko gdy na froncie wroga jest min. 1 jednostka lotnicza.

UWAGA! Nawet gdy na froncie wroga nie ma jednostek lotniczych, Myśliwce mogą wspierać inne swoje jednostki latające.



Zapis X/8 oznacza prawdopodobieństwo sukcesu ostrzału w rzucie kostką K8. X oznacza ilość jednostek wroga na danym froncie.

Przykład: Gracz atakuje front II. Wróg ma tam 4 jednostki. Prawdopodobieństwo sukcesu ostrzału wynosi więc 4/8. Oznacza to, że gracz musi wyrzucić na kości 1,2,3 lub 4 aby ostrzał zakończyć sukcesem.

Oznaczenia na kartach akcji:



Koszt karty

Opis akcji karty.

Zapis „3/6 – SUKCES” oznacza prawdopodobieństwo sukcesu w rzucie kością K6. W tym przypadku wynosi ono 3/6 i oznacza, że trzeba wyrzucić wartość 1,2 lub 3.

ZESTAWIENIE ZNACZNIKÓW



Znacznik złota



Znacznik jakości umocnień frontu



Znacznik szpitala polowego



Znacznik morale



Znacznik punktów zwycięstwa



Znacznik czasu wojny



Znacznik amunicji



Znacznik maskowania jednostki



Znaczniki siły armii



Znacznik siły +1



Znacznik zaminowania pola



Znacznik siły +2




Znaczniki gotowości bojowej frontów





Znaczniki pierwszego gracza


PRZYGOTOWANIE GRY


1. **PLANSZA GŁÓWNA** - na środku kładziemy planszę, na której umieszczamy:

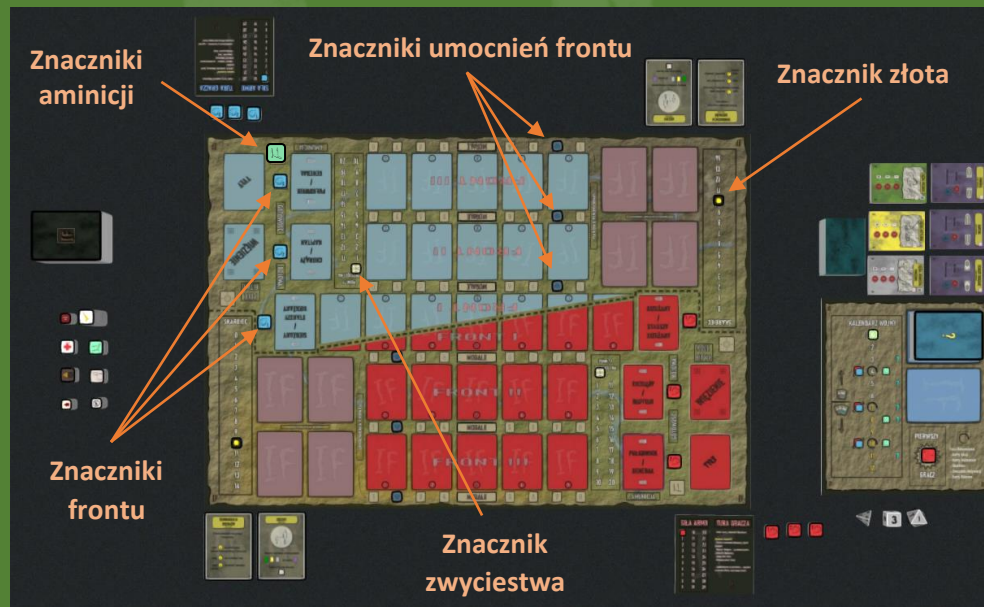
- znaczniki jakości umocnień na polu „2” na każdym froncie 

- 4 znaczniki amunicji 


- znacznik złota na polu „10” w skarbcu 


- znacznik punktów zwycięstwa w obszarze obok punktów zwycięstwa 

- znaczniki gotowości bojowej frontu 

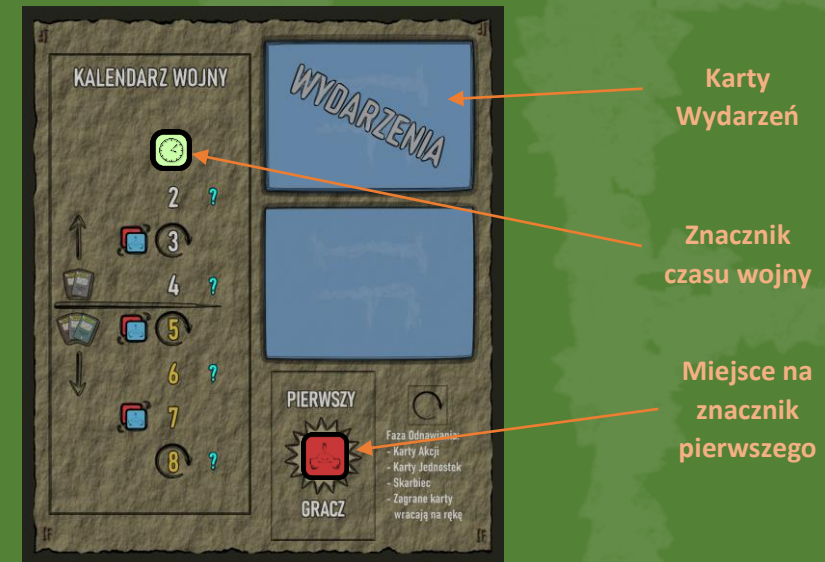



2. **PLANSZETKA KALENDARZ WOJNY** - obok planszy kładziemy planszетkę Kalendarz Wojny, na której umieszczamy:


- zakryty stos kart wydarzeń 

- znacznik czasu wojny kładziemy na polu „1” (pierwszy miesiąc) 

Gdy gracze zagrają swoje tury kończy się runda (miesiąc wojny). Wtedy należy przesunąć znacznik czasu wojny na następne pole. Gdy przy polu znajdują się poniższe oznaczenia, wykonujemy opisane działania.



 **WYDARZENIE LOSOWE** – należy dociągnąć i rozpatrzyć kartę wydarzenia losowego. Zagrana kartę należy położyć odkrytą na polu obok stosu.

 **ODNAWIANIE** – W fazie odnawiania należy:

- dociągnąć 5 nowych kart akcji kładąc je na dotychczasowych
- usunąć dostępną kartę jednostki i dociągnąć 3 nowe
- odnowić wartość złota w skarbcach do 10 (chyba, że mamy kartę Rozbudowa Skarbcu)
- zagrane karty akcji wracają na rękę



ZMIANA PIERWSZEGO GRACZA – Odwracamy znacznik gracza pierwszego na polu Pierwszy Gracz



Informacja o maksymalnej ilości kart, jaką gracze mogą aktywować w jednej turze w pierwszych 6 miesiącach wojny i później (chyba że posiadają kartę Konwój)

3. PIERWSZY GRACZ - należy wylosować gracza zaczynającego i umieścić jego znacznik na planszecie Kalendarz Wojenny na polu Pierwszy Gracz.



Gracz ten rozgrywa turę jako pierwszy każdego miesiąca wojny aż do zmiany pierwszego gracza.

4. JEDNOSTKI STARTOWE - należy potasować talię kart jednostek i rozłożyć 6 kart odkrytych. Począwszy od gracza pierwszego gracze dobierają karty jednostek startowych i kładą na swoich frontach zgodnie z oznaczeniem na nich, aż będą mieli w swojej armii po 3 jednostki lub dowódców. Z tą armią gracze będą rozpoczynać grę.

Talia kart jednostek

Karty jednostek



Karty gracze dobierają wg schematu:

- I gracz – 1 karta
- II gracz – 2 karty
- I gracz – 2 karty
- II gracz – 1 karta

5. KARTY I ZNACZNIKI STARTOWE - Każdy gracz otrzymuje startowe karty akcji oraz znaczniki:

- 1 kartę akcji Koszary
- 1 kartę akcji Reorganizacja Oddziałów
- 3 znaczniki gotowości bojowej frontów



Karty gracze biorą do ręki, a znaczniki kładą na stole.

6. **STOS KART AKCJI** - należy utworzyć stos kart akcji odkrywając i układając obok planszy 5 wierzchnich kart.



7. **STOS KART JEDNOSTEK** - Należy utworzyć stos kart jednostek odkrywając i układając obok planszy 3 wierzchnie karty.



8. **PLANSZETKA SIŁA ARMII** - Gracze układają na stole planszетки Siła Armii.

Znacznik siły armii

SIŁA ARMII		TURA GRACZA	
1	10	21	- Dobranie karty Jednostki Wojskowej
2	11	22	Dowolna kolejność: - Zakup Kart Akcji
3	12	23	- Zagranie Kart Akcji
4	13	24	- Wykonanie 2 manewrów wojskowych
5	14	25	- Ostrzelanie Jednostką Wojskową
6	15	26	- Wywołanie bitwy
7	16	27	
8	17	28	
9	18	29	
10	19	30	
	20		

ROZGRYWKA

Gra jest podzielona na 8 miesięcy (rund). W każdej rundzie każdy gracz rozgrywa swoją turę. Rundy zaznaczamy znacznikiem czasu wojny na planszecie Kalendarz Wojny.

1. TURA GRACZA.

Każda tura gracza składa się z następujących czynności:

- dobranie karty jednostki (zawsze na początku tury)

Dowolna kolejność:

- zakup kart akcji

- zagranie kart akcji

- wykonanie 2 manewrów wojennych

- ostrzelenie jednostką wojskową (jeżeli posiada odpowiednią)

- zaatakowanie przeciwnika poprzez wywołanie bitwy

Jeżeli po turze gracza następuje koniec miesiąca (obydwa gracze rozegrali swoje tury), a któryś z graczy wywołał bitwę, rozpatrujemy bitwę. Jeżeli nikt nie wywołał bitwy, przechodzimy do kolejnego miesiąca wojny (patrz TURA GRACZA).

DOBRANIE KARTY JEDNOSTKI

Gracz wybiera 1 z 3 dostępnych kart jednostek i kładzie ją natychmiast na odpowiednim froncie wg opisu na karcie. **Po dobraniu nie kładziemy następnej karty na jej miejsce.**

ZAKUP KART AKCJI

Gracz może kupić za odpowiednią ilość złota ze skarbca dowolną ilość kart akcji. **Po zakupie karty natychmiast kładziemy następną na jej miejsce.** Gracz nie może kupić karty spod spodu, która nie jest na wierzchu kart odkrytych.

ZAGRYWANIE KART AKCJI

Gracz może zagrać kartę akcji z ręki, aby użyć jej funkcji z opisu. W tym celu kładzie ją na stole przed sobą i zostaje tam aż do fazy odnawiania (chyba, że opis na niej mówi inaczej), po której wraca na rękę.

W pierwszych 4 miesiącach wojny można aktywować max. 2 karty, a w kolejnych max. 3 karty w każdej turze (chyba że gracze posiadają kartę Konwój). Niektórych kart nie trzeba zagrywać, aby korzystać z ich funkcji (np. karta akcji Rozbudowa Skarbca, Konwój).

UMOCNIENIA FRONTU

Za każdym razem, gdy umocnienia frontu mają spaść poniżej 1 gracz musi usunąć wybraną przez siebie jednostkę z tego frontu, a przeciwnik otrzymuje 1 pkt zwycięstwa.

MANEWR WOJENNY

Jest to przesunięcie jednostki wojskowej lub dowódcy o ilość pól zgodną z zasięgiem ruchu danej jednostki. Kartę jednostki wojskowej możemy przesunąć w pionie, w poziomie i po skosie, natomiast kartę dowódcy tylko w pionie. Dozwolona jest również roszada, czyli zamiana miejsc 2 kart i jest liczona jako 1 manewr.

Przesunięcie karty z pola Tyły na front uważane jest jako manewr.

WYWOŁANIE BITWY



Gracz w swojej turze może zdecydować się na atak przeciwnika. Jest to możliwe **TYLKO** wówczas, gdy jest w posiadaniu znacznika amunicji.



Gracz atakujący wybiera front, którym atakuje i kładzie odpowiedni znacznik gotowości bojowej frontu na polu Pole Bitwy. Kładzie go zakrytego, aby przeciwnik do końca nie wiedział który front będzie atakowany.

UWAGA! Gracz może wybrać tylko taki front, przy którym znacznik gotowości jest położony awerssem w górę (front posiada gotowość bojową).

2. BITWA.

Bitwa toczy się na wybranym przez atakującego froncie wg schematu:

- front 1 atakuje front 1
- front 2 atakuje front 2
- front 3 atakuje front 3

Bitwę wygrywa gracz posiadający większą wartość siły danego frontu po bitwie.

Bitwę przeprowadzamy wg następującego schematu:

1. Podliczenie siły frontów
2. Zagrywanie kart bitewnych (opcjonalnie)
3. Rzut kością K4 (dodającą element przypadkowy do bitwy)

Ad. 1. Na siłę frontu składają się:

- siła na kartach jednostek (wraz z dodatkowymi znacznikami)
- siła na kartach wyposażenia
- jakość umocnień frontu

+1

+2

Do zaznaczania siły frontu w danej bitwie służy planszетка Siła Armii.

Ad. 2. Zagrywanie kart bitewnych:



Gracze mogą zagrywać karty bitewne. Robią to na przemian. Jako pierwszy zagrywa dowolną ilość takich kart gracz atakujący (który wywołał bitwę). Po zagranie karty bitewnej należy ją położyć na stole i rozpatrzyć jej efekt. Jeżeli na zagranych kartach bitewnych są dodatkowe punkty siły, należy je dodać do aktualnej wartości siły frontu.

Po zagranie i rozpatrzeniu efektu, kartę bitewną należy usunąć z gry.

Jeżeli gracz zrezygnuje z zagrania karty bitewnej (mówiąc „pas”), traci już możliwość zagrywania ich w tej bitwie.

Ad. 3. Rzut kością K4:

Gracze rzucają kością i do dotychczasowych punktów siły dodają wyrzuconą wartość.

ROZSTRZYGNIĘCIE BITWY



Bitwę wygrywa gracz z większą wartością siły. Otrzymuje on tyle punktów zwycięstwa, ile ostatecznie wynosi różnica między siłą jego frontu i siłą frontu przeciwnika. Ilość punktów zaznacza na planszy znacznikiem punktów zwycięstwa.



Przeegrany gracz zmniejsza wartość umocnień frontu biorącego udział w bitwie o 1. Jeżeli nie może jej już bardziej zmniejszyć, bo umocnienia frontu mają wartość 1, musi usunąć wybraną przez siebie jednostkę z tego frontu, a przeciwnik otrzymuje 1 pkt zwycięstwa.



Dodatkowo, jeżeli przegra gracz atakujący, morale jego frontu spadają (kładzie znacznik morale przy danym froncie). Jeżeli na polu Morale jest już znacznik, gracz musi usunąć wybraną przez siebie jednostkę z tego frontu, a przeciwnik otrzymuje 1 pkt zwycięstwa. Gracz usuwa również wszystkie znaczniki morale z tego frontu.

CZYNNOŚCI PO ZAKOŃCZENIU BITWY

- gracz usuwa z gry wykorzystany znacznik amunicji
- jeżeli gracz posiada odwrócony znacznik gotowości bojowej przy którymś froncie, odwraca go awerssem do góry (przywraca zdolność bojową frontu)
- gracz odwraca znacznik gotowości bojowej frontu, którym atakował w tej turze rewersem w górę (front ten traci gotowość bojową)

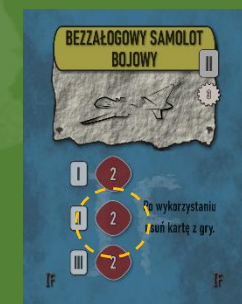
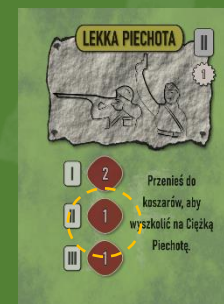
UWAGA! Może się zdarzyć, że w jednej rundzie obydwaj graczy wywołali bitwę. W takiej sytuacji jako pierwszą rozpatrujemy bitwę wywołaną przez gracza pierwszego.

Przykład podliczania wartości siły frontu:



Gracz czerwony wywołał bitwę i zaatakował frontem II. Jego siła to:

Wartości siły z kart jednostek na II froncie:



A więc: 1+2+2

Dodatkowo jednostka artylerii ma +1 od znacznika siły, który na niej leży

+1

oraz +1 od karty wyposażenia Haubice



Karta Pułkownik dodaje do siły całego frontu wartość 2 a wartość umocnień II frontu wynosi 3.

Ostatecznie sumuje powyższe wartości:

$$1+2+2 +1 +1 +2 +3 = 12$$

Suma siły frontu gracza czerwonego – 12

Gracz niebieski posiada na froncie lekką artylerię o sile 2 oraz chorążego dodającego 1 do siły frontu.

Gracz czerwony zagrał jednak kartę bitewną Sabotaż obniżającą wartość siły gracza niebieskiego o 2.

$$2+1 -2 = 1$$

Suma siły gracza niebieskiego – 1

Wartości te można zaznaczyć na planszach Siła Armii. Przewaga siły gracza czerwonego wynosi 11. Do tego należy dodać wartości rzutu kością K4, aby mieć ostateczny wynik bitwy.

Zakładając, że gracz czerwony wyrzucił kością 1, a gracz niebieski 4 otrzymujemy wynik bitwy.

Czerwony: 12+1 = 13 **Niebieski: 1+4 = 5** **WYNIK: 13 - 5 = 8**

Gracz czerwony wygrał bitwę i zaznacza 8 punktów na planszy w polu Punkty Zwycięstwa,

a gracz niebieski musi obniżyć poziom umocnień frontu II o 1 punkt.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po rozegraniu 8 rund (miesiące wojny). Wygrywa gracz, który ma więcej punktów zwycięstwa. Jeżeli gracze mają ich po tyle samo, w następnej kolejności należy porównać:

- ilość złota w skarbcu
- ilość jednostek na I froncie.
- ilość jednostek na II froncie
- ilość jednostek na III froncie.