

MAG·BLAST

INSTRUKCJA

TRZECIA EDYCJA

WITAMY W

Niech wszyscy w kosmosie

Mag•Blast jest szybką niczym promień lasera grą, przedstawiającą międzygwiazdne działania wojenne. Gracze używając okrętów, broni pokładowej, innych technologii oraz własnych głów, starają się obronić swój okręt dowodzenia, usiłując równocześnie zamienić swoich wrogów w gwiazdny pył. Dyplomacja zawiodła, a wszelka nadzieja na trwały pokój została podarta na kawałki i wrzucona do galaktycznej śmietniczki. Czas rozmów przeminął, a salwy z dział plazmowych przemawiają głośniejsz od słów!

WPROWADZENIE

WPROWADZENIE

W **Mag•Blast** gracze wcielają się w dowódców międzygwiazdnych flot wojennych. Każdą z nich zbudowała i pilotuje inna rasa - niektóre wydają się znajome, inne są całkiem obce. Z pokładu stosunkowo bezpiecznego okrętu dowodzenia gracz dowodzi innymi okrętami swojej floty. Flota służy zarówno do ataku, jak obrony. Ponadto, każdy z okrętów dowodzenia dysponuje specjalną umiejętnością, która odzwierciedla mocne strony danej rasy, a każdy okręt floty posiada inne charakterystyki. Jednakże statki są niewiele warte bez amunicji i możliwości manewru. Dlatego warto mieć szczęśliwą rękę podczas dobierania kart, aby móc odpowiednio zaopatrzyć swoją flotę! Jeśli nie pozostało nic innego, można wykorzystać własne zapasy i przy użyciu uzyskanych surowców wybudować nowe okręty. Tak długo, jak będą istniały okręty floty, które staną na linii ognia, aby przyjąć atak wymierzony w okręt dowodzenia, będziesz żył... jeszcze jedną turę.

CEL GRY

Celem gry jest zniszczenie wrogich okrętów dowodzenia. Jeśli w grze pozostał już tylko jeden okręt dowodzenia, jego właściciel wygrywa!

MAG-BLAST!

usłyszą Twój krzyk!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

10 kart okrętów dowodzenia

54 karty okrętów floty

12 ścigaczy

12 krążowników

10 niszczycieli

8 lotniskowców

6 pancerników

3 niszczyciele min

3 kanonierki

101 kart akcji

50 salw

18 salw laserowych

22 salw jonowych

10 salw plazmowych

22 karty specjalne

13 eskadr

8 trafień bezpośrednich

8 efektów trafień bezpośrednich

WPROWADZENIE

AUTORZY

Projekt oryginalny: Anders M. Petersen and Christian T. Petersen

Rozwój 3. edycji: Robert Vaughn

Rysunki na okładce i kartach: John Kovalic

Opracowanie graficzne: Brian Schomburg and Scott Nicely

Kierownik produkcji: Darrell Hardy

Kierownik projektu: Greg Benage

Wydawca: Christian T. Petersen

Testerzy: Mike Zebrowski (główny tester); Pete Bodle, Adrianna Busick, Matt Dimmic, Dawn Evans, Michael Evans, Rob Fosnaugh, Jon McDunn, Jay Moore, Michael Silbey, Chris Stafford

OKRĘTY DOWODZENIA

Na początku gry, każdy z graczy losuje kartę okrętu dowodzenia. Na jego pokładzie znajdują się najlepsi dowódcy gwiazdnego imperium, które znalazło się na wojennej ścieżce. Na każdej karcie zaznaczono wytrzymałość kadłuba okrętu, cztery strefy oznaczone kolorem oraz umiejętność dowódczą. Jeśli w regułach lub opisie kart pojawia się określenie „okręt”, odnosi się to zarówno do okrętu dowodzenia, jak i okrętów floty.



1. Wytrzymałość kadłuba:

Ta liczba określa wartość uszkodzeń, jakie może otrzymać okręt dowodzenia. Jeśli pod okrętem znajdują się karty, których suma wartości będzie równa, bądź większa od wytrzymałości kadłuba jednostki, okręt ulegnie zniszczeniu. Gracz odpadnie z gry, a jego cała cywilizacja zostanie starta na proch. Luzik.

2. Strefy: Okręt dowodzenia stanowi centrum floty, a wokół niego znajdują się cztery strefy

oznaczone kolorami. W tych strefach gracze rozmieszczają okręty floty. Większość okrętów floty może przemieszczać się pomiędzy strefami, przeprowadzając śmiałe ataki lub wykonując manewry obronne.

3. Umiejętność dowódcza: Każda nowa cywilizacja sięgająca gwiazd, posiada unikalne zdolności. Zgadza się, wiele z tych umiejętności to podłe oszustwa... ale skoro wszyscy mogą oszukiwać, to jest to uczciwe, no nie?

Aktywować tajną broń! Że co? Gzemu nie!?

Niektóre umiejętności dowódcze mogą być użyte tylko trzy razy podczas gry. Można to zaznaczyć, umieszczając na karcie okrętu dowodzenia monety, kości lub inne znaczniki, za każdym razem, gdy używa się umiejętności.

OKRĘTY FLOTY

Okręty floty to potężne jednostki wojenne, które mają za zadanie bronić okrętu dowodzenia, a jednocześnie razić wrogów śmiertelnym ogniem z dział pokładowych. Każdy z graczy rozpoczyna grę posiadając cztery okręty floty, po jednym w każdej strefie. Każdy z okrętów floty posiada określoną prędkość, wytrzymałość kadłuba oraz jedno lub więcej dział. Niektóre z nich mają również specjalne umiejętności. Jeśli w regułach lub opisie kart pojawia się określenie „okręt”, to odnosi się zarówno do okrętów floty, jak i okrętu dowodzenia.

1. Prędkość: Określa ilość stref, o jakie może przemieścić się okręt floty podczas fazy ruchu.

2. Wytrzymałość kadłuba: Przedstawia wartość uszkodzeń, jakie może otrzymać okręt. Okręty tego samego typu mają zazwyczaj tę samą wytrzymałość kadłuba, jednak zdarza się, że jeden pancernik posiada wytrzymałość 10, podczas gdy inny ma kadłuba o wartości



12. Jeśli pod okrętem leżą karty, których suma wartości jest równa, bądź większa od wytrzymałości kadłuba jednostki, okręt zostaje zniszczony. Nie należy się tym przejmować. Załoga, bez względu na rasę, z radością odda swoje życie dla dobra międzygalaktycznego imperium.

3. Działa: Działa określają, które salwy może oddać okręt.

4. Typ okrętu: Określa klasę okrętu, a w przypadku lotniskowców i niszczycieli min opisuje również jego umiejętność specjalną.

KARTY AKCJI

Kartami akcji mogą być salwy (których używa się podczas ataku na wrogie floty), karty uzupełnień, manewry unikowe, lub jeden z efektów specjalnych. Wiele kart w lewym górnym rogu posiada **symbole surowców**.

Większości kart akcji można użyć tylko podczas fazy ataku własnej tury. Jednak, jeśli opis karty jest poprzedzony słowami „**DOWOLNA TURA:**”, karta może być użyta podczas dowolnej fazy w turze innego gracza.



SALWY




Salwy zagrywane przeciwko wrogim okrętom przedstawiają strzały oddane z okrętów własnej floty. Oprócz symboli surowców, na karcie znajduje się także symbol **wymaganego działa** oraz wartość powodowanych **uszkodzeń**.

1. Wymagane działanie: Salwa może być oddana z takiego okrętu floty, który posiada działko odpowiedniego koloru i rozmiaru.

2. Uszkodzenia: Przedstawia wartość uszkodzeń powodowanych przez salwę.

SYMBOLE SUROWCÓW

Surowce mogą być wykorzystane do budowy nowych okrętów dla własnej floty (zostało to opisane w dalszej części instrukcji). Trzy symbole to:

-  **Gwiazda:** Przedstawia źródło zasilania statku.
-  **Koło:** Symbolizuje walutę użytą w celu zapłaty technikom, robotnikom oraz reszcie personelu.
-  **Diament:** Przedstawia materiały używane w technologii kosmicznej (tworzywa, przewody, itp.)

potrzebne do budowy statku.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Należy oddzielnie potasować karty okrętów dowodzenia, karty okrętów floty oraz karty akcji, a następnie umieścić powstałe talie w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.



2. Każdy z graczy otrzymuje losową kartę okrętu dowodzenia (oznaczoną 1 na poniższym rysunku), którą kładzie odkrytą przed sobą.

3. Każdy z graczy otrzymuje sześć zakrytych kart ze stosu okrętów floty. Gracze oglądają otrzymane karty, a następnie wybierają cztery z nich i rozmieszczają zakryte, po jednej w każdej ze stref wokół okrętu dowodzenia. Dwie niewykorzystane karty okrętów floty są odrzucane. Kiedy

wszystkie karty okrętów floty (oznaczone 2 na rysunku) zostaną rozmieszczone, gracze odkrywają je, pozostawiając w tych samych strefach.

4. Każdy z graczy otrzymuje pięć kart akcji z zakrytego stosu. Gracze mogą oglądać własne karty, jednak nie pokazują ich przeciwnikom.

5. Każdy z graczy sumuje wartości wytrzymałości kadłubów swoich okrętów floty. Gracz posiadający statki o najniższej sumie rozpoczyna grę.

Uwaga: Podczas swojej pierwszej tury wszyscy gracze pomijają fazę 1 i 2, tak jak opisano poniżej, rozpoczynając działania od **fazy 3: Uzupełnienia**.

KOLEJNOŚĆ TURY

W **Mag•Blast** tura została podzielona na pięć faz, z których każda kolejna jest bardziej emocjonująca i zwariowana niż poprzednia!

1. Odrzucanie
2. Dobieranie
3. Uzupelnienia
4. Ruch
5. Atak

Po tym, jak gracz wykona czynności w swoich pięciu fazach, kolejka przechodzi na osobę siedzącą po jego lewej stronie. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do czasu aż pozostanie tylko jeden sprawny okręt dowodzenia!

FAZA 1: ODRZUCANIE

Podczas tej fazy można odrzucić dowolną ilość kart z ręki. Im więcej niechcianych kart odrzuci się w tej fazie, tym więcej będzie można dobrać w następnej. Zazwyczaj odrzuca się salwy, do których nie posiada się odpowiednich działań, jak również eskadry, jeśli we flocie brakuje lotniskowca. Jednakże karty należy odrzucać z rozważą, wiele może być przydatnych później, po dokonaniu uzupełnień (**Faza 3: Uzupelnienia**, poniżej).

Wszyscy gracze pomijają tę fazę podczas swojej pierwszej tury gry.

FAZA 2: DOBIERANIE

Podczas tej fazy można dobierać karty ze stosu akcji, aż na ręku znajdzie się 5 kart. Jeśli gracz posiada już 5 lub więcej kart, pomija tę fazę. Chociaż nie można dobierać kart, jeśli posiada się ich 5 lub więcej, ilość kart na ręku nie jest ograniczona. W dowolnym momencie można posiadać 6, 10 lub nawet 20 kart akcji. Jeśli stos kart akcji wyczerpie się, należy potasować odrzucone karty akcji, aby utworzyły nowy stos.

Wszyscy gracze pomijają tę fazę podczas swojej pierwszej tury gry.

FAZA 3: UZUPEŁNIENIA

Żadna flota nie zwycięży samym skomplikowanym uzbrojeniem czy finezyjnymi manewrami. Podstawą przeżycia jest możliwość zastąpienia utraconych w boju okrętów. To właśnie odpowiedni czas, aby tego dokonać. Podczas tej fazy (i tylko wtedy), można oddać **surowce**, znajdujące się na posiadanych kartach akcji, aby dobrać okręt floty ze stosu.

SUROWCE

Niektóre karty akcji (włączając w to salwy), posiadają w lewym górnym rogu jeden lub więcej symboli surowców. W grze występują trzy różne symbole, przedstawiające trzy różne rodzaje surowców: gwiazda, koło i diament. Chcąc dobrać kartę okrętu floty ze stosu należy odrzucić z ręki:

Trzy surowce tego samego rodzaju

(np. 3 gwiazdy lub 3 koła)

lub

Po jednym surowcu każdego rodzaju

(1 gwiazda, 1 koło, 1 diament)

Ponieważ na jednej karcie może znajdować się kilka symboli, istnieje możliwość dobrania nowego okrętu floty po odrzuceniu jedynie dwóch kart.

Można dobrać kilka kart okrętów floty w tej samej turze, jeśli odrzuci się odpowiednią ilość surowców.



Zaraz po dobraniu karty, należy umieścić ją w dowolnie wybranej strefie. **UWAGA:** nowego okrętu floty nie można umieścić w strefie, zajętej już przez 3 jednostki.

FAZA 4: RUCH

Najmniejszy ścigacz może dzięki swoim manewrom prześlizgnąć się przez obronę, której nie pokonałby najpotężniejszy pancernik. To właśnie manewry są istotą tej fazy.

Każdy z okrętów gracza może przemieścić się o tyle stref, ile wynosi jego prędkość. Prędkość o wartości 1 pozwoli na przemieszczenie statku z jednej strefy, powiedzmy żółtej (znajdującej się na wprost okrętu dowodzenia) do strefy sąsiedniej - w tym przypadku zielonej lub niebieskiej (znajdujących się po bokach okrętu dowodzenia).

UWAGA: Chociaż podczas wykonywania ruchu, w strefie może znajdować się dowolna ilość okrętów, nie można zakończyć fazy posiadając więcej niż trzy okręty w jednej strefie.

Ponieważ okręt dowodzenia znajduje się w środku floty, nie porusza się. Oto kilka strategicznych porad:

Okręt dowodzenia może zostać zaatakowany jedynie przez jedną z pustych stref. Zatem rozsądnie jest grać w taki sposób, aby chociaż jeden okręt znajdował się w każdej ze stref lub przynajmniej w tej strefie, z której najprawdopodobniej nastąpi atak.

Niektóre okręty, takie jak pancerniki, posiadają prędkość o wartości 0. Oznacza to, że nie mogą być przemieszczone ze strefy, w której zostały umieszczone. Zatem należy je rozmieszczać z rozwagą, wybierając strefę, na której chce się skoncentrować własny atak lub strefę, z której spodziewa się silnego ostrzału.

Na poniższych rysunkach Jan decyduje, że chciałby skupić swój ogień na czerwonej strefie przeciwnika. Dlatego przemieszcza swojego ścigacza (2), umieszczając go w swojej strefie czerwonej, obok pancernika (3). Nie jest zadowolony, ponieważ w ten sposób pozostawił żółtą strefę bez osłony. Wobec

tego przemieszcza swój niszczyciel (5), zajmując miejsce po ścigaczu. Teraz okręt dowodzenia (1) jest narażony na ataki z odsłoniętej strefy niebieskiej, ale jego przeciwnik ma tam jedynie nędzny niszczyciel min, więc Jan nie martwi się tym zbyt.



FAZA 5: ATAK

Chociaż atak jest najbardziej emocjonującą i satysfakcjonującą rzeczą, jakiej można dokonać w tej fazie, gracze mają również inne możliwości. W tej fazie można zagrywać (choć zapewne nie

wiele swoich kart akcji będą to akcje obronne, które są używane przede wszystkim podczas fazy przeciwnika). Najpowszechniejsze karty akcji to salwy.

STRZELANIE SALWAMI

Chcąc użyć karty salwy, należy „odpalić” ją z okrętu floty. Podczas ostrzału obowiązują trzy kroki.

1. Wybór strzelającego okrętu: Należy wybrać okręt własnej floty, który przeprowadzi atak. Wybrany okręt musi posiadać symbol dział, który odpowiada symbolowi znajdującemu się na karcie salwy. Każdy okręt może strzelać tylko raz podczas tury.

BLAM! BLAM! KLIN! KLIN! KLIN!

W celu zapamiętania, który z okrętów oddał już strzał w bieżącej turze, po przeprowadzeniu ostrzału można obracać odpowiednie karty o 180 stopni (tak, aby górna część karty była skierowana do strefy czerwonej zamiast żółtej).

2. Oddanie salwy: Po określeniu okrętu, który odda strzał, należy wybrać kartę salwy z ręki i umieścić ją na karcie okrętu będącego celem. Należy pamiętać, że można strzelać do wrogich okrętów znajdujących się tylko w tej samej strefie, co okręt atakujący. Aby ostrzelać wrogi okręt dowodzenia, odpowiadająca strefa floty przeciwnika musi być pusta.

Ponadto, ponieważ jest to gra „z efektami dźwiękowymi”, istnieje jeszcze jedna podstawowa reguła dotycząca strzelania. Kiedy gracz oddaje salwę, musi wydać dowolny rodzaj efektu dźwiękowego (przykładowo „bzzet!” lub „plii!” albo „zzzzZOT!”). Jeśli gracz zapomni wydać dźwięk, salwa pudłuje i jest odrzucana nie czyniąc szkód.

3. Zaznaczenie uszkodzenia: Jeśli salwa nie została unieważniona, a atakujący wydał z siebie odpowiedni dźwięk, należy wsunąć kartę salwy pod kartę celu, tak, aby była widoczna wartość uszkodzeń zaznaczona w prawym dolnym rogu karty. Jeśli pod okrętem leżą karty, których suma wartości jest równa, bądź większa od wytrzymałości kadłuba jednostki, okręt zostaje zniszczony. Jeśli zniszczeniu uległ okręt floty, jego karta jest odkładana na stos odrzuconych okrętów floty, a gra toczy się dalej. Jeśli zniszczony zostaje okręt dowodzenia, jego właściciel odpada z gry i odrzuca wszystkie okręty swojej floty oraz karty posiadane na rękę.

START ESKADR

Eskadry, czy to myśliwskie czy bombowe, w pewien sposób są podobne do salw. Używa się ich przeciwko okrętom wroga, a w przypadku udanego trafienia powodują uszkodzenia. Jednak liczba eskadr, których można użyć podczas tury nie jest ograniczona. Ponadto, pod koniec

2. Karta akcji „Manewry unikowe” anuluje uszkodzenia zadane przez jedną eskadrę, ale karta powróci na rękę przeciwnika pod koniec tury.

3. Floty posiadające lotniskowce, mogą bronić się przed atakami wrogich eskadr, wysyłając myśliwce do obrony dowolnej strefy. Jeśli myśliwce zostały zagrane przeciwko bombowcom, uszkodzenia są unieważniane, a karta wrogich bombowców odrzucana. Myśliwce wrócą do gracza pod koniec tury. Jeśli zostały zagrane przeciwko eskadrze myśliwców, uszkodzenia są unieważniane, a obie karty są natychmiast odrzucane.

TRAFIENIA BEZPOŚREDNIE

„Trafienie bezpośrednie” i „Efekt trafienia bezpośredniego” to karty akcji, które są używane w połączeniu z salwami. Stanowią część łańcucha, który może siać ogromne spustoszenie, powodując natychmiastowe zniszczenie okrętu lub jego przejście! Zagrywanie tych kart jest proste:

1. Oddanie salwy: Najpierw należy przeprowadzić skuteczny atak na wrogi okręt, używając dowolnej karty salwy. Przeciwnik ma możliwość unieważnienia salwy przy pomocy karty akcji lub specjalnej umiejętności okrętu dowodzenia. Jeśli salwa została unieważniona, nie można użyć karty „Trafienie bezpośrednie”.

2. Zagranie karty „Trafienie bezpośrednie”: Następnie, zanim użyje się innych kart, należy zagrać kartę „Trafienie bezpośrednie” na statek, który został właśnie ostrzelany. Przeciwnik ponownie ma możliwość zapobiec katastrofie, używając karty akcji lub zdolności specjalnej. Jeśli karta „Trafienie bezpośrednie” zostanie unieważniona, nie można użyć karty „Efekt trafienia bezpośredniego”.

Zagranie karty "Efekt trafienia bezpośredniego" lub ponowny strzał: Zaraz po zagranie karty „Trafienie bezpośrednie” można użyć karty „Efekt trafienia bezpośredniego” (należy postępować według opisu znajdującego się na karcie) lub oddać kolejną salwę z tego

samego okrętu, do tego samego celu.

KONIEC TURY

Po zakończeniu wszystkich pięciu faz, gracz oznajmia zakończenie swojej tury. Kolejka przechodzi na gracza siedzącego po jego lewej stronie.

ELIMINACJA

Kiedy okręt dowodzenia zostaje zniszczony, jego właściciel odpada z gry. Gracze, którzy odpadli wciąż mogą brać udział w rozgrywce dopingując lub dręcząc innych graczy, ale przede wszystkim powinni pilnować, aby ci, którzy wciąż grają, wydawali odpowiednie dźwięki podczas ostrzału. Jeśli w grze pozostał tylko jeden okręt dowodzenia, jego właściciel zostaje zwycięzcą.

INNE TRYBY GRY

RZEŹ POD KONTROLĄ

Zasady przedstawione powyżej opisują tryb „Każdy na każdego”, w którym można atakować na dowolny sposób. „Rzeź pod kontrolą” jest odpowiednia do początkowych gier, kiedy w rozgrywce bierze udział więcej niż trzech graczy. Ten tryb wprowadza ograniczenie ataków, jakich można dokonać przeciw wrogim flotom. W ten sposób zmniejsza się ilość zmiennych, jakie gracze muszą brać pod uwagę. „Każdy na każdego” to tryb szybkiej i brutalnej rozgrywki.

Zasady „Rzezi pod kontrolą” są proste: Używając salw i eskadr można atakować tylko floty sąsiadów siedzących po lewej lub prawej stronie (podczas rozgrywki dla dwóch lub trzech graczy oznacza to wszystkie floty będące w grze). Kart akcji wciąż można używać przeciwko lub na korzyść innych graczy. Również zdolność okrętu dowodzenia można wykorzystać przeciwko dowolnej flocie. Aby w grze dla czterech osób zaatakować gracza siedzącego naprzeciwko, trzeba najpierw oczyścić sobie drogę z jednej sąsiedniej floty.

ŚCIANA OGNIA

Ten tryb jest odpowiedni do zakończenia rozgrywki, w której pozostało już tylko dwóch graczy. Jeśli grający zdecydują, że już czas na rozpoczęcie nowej gry (lub, jeśli wyeliminowani gracze zaczynają narzekać na nudę), mogą przejść w tryb „Ściana ognia”.

Podczas tego trybu, okręty nie są ograniczone zasadą jednej salwy na turę. Zamiast tego, każde działo na statku może oddać tylko jeden strzał w turze. Oznacza to, że niszczyciele i pancerniki mogą oddać po dwie salwy podczas fazy ataku, a kanonierki sięją prawdziwy popłoch!

Tryb „Ściana ognia” powinien rozpocząć się od gracza posiadającego niższą sumę wytrzymałości kadłubów okrętów floty (uzyskaną po odjęciu wszelkich uszkodzeń od salw).

BITEWNY ZGIEŁEK

Zasady określające jak szybko należy wydać dźwięk salwy nie są określone. Jeśli gracz zagra kolejną kartę lub oznajmi koniec tury po zagraniu karty salwy, nie wydawszy dźwięku, z dużą pewnością można przypuszczać, że o tym zapomniał, a jego salwa chybia. Tryb "Bitewnego zgiełku" jest przeznaczony dla tych, którzy wolą większą dokładność.

W tym trybie, jeśli karta salwy dotknie stołu zanim gracz wyda dźwięk, strzał chybia, a wiązka energii mknie w głęboką przestrzeń, nie powodując uszkodzeń. Prawdziwi śmiałkowie wciąż mogą nonszalancko rzucać swoje salwy na karty wrogich okrętów, jednak lepiej żeby szybko wydawali dźwięki!