

KINGPIN

WSTĘP

Kingpin to gra taktyczna, przeznaczona dla 2 graczy, w wieku od 18 lat. Przewidywany czas jednej rozgrywki to 15 - 30 minut.

CEL GRY

Każdy gracz wciela się w rolę tytułowego kingpina - szefa mafii. Celem gry jest pokonanie wrogiej mafii, prowadzonej przez przeciwnika.

ELEMENTY GRY

Gra składa się z następujących elementów:

- dwustronna plansza,
- 24 żetony gangsterów,
- 3 znaczniki akcji,
- 12 znaczników ostrzału,
- instrukcja.

PLANSZA

Dwustronna plansza przedstawia sporne terytorium, o które konkurują mafie. Gra rozgrywana jest na wybranej stronie. Plansza podzielona jest na pola, obok pól przedstawiony jest tor akcji.

STREFA WPŁYWÓW

6 pól - po 3 dla każdej ze stron, ułożone na przeciwległych bokach planszy. Na polach po swojej stronie planszy gracz może wystawiać swoje żetony gangsterów (patrz „Przebieg gry”).

ZIEMIA NICZYJA

Pola na planszy oznaczone kolorem czerwonym. Zajęcie ziemi niczyjej to jeden ze sposobów wygrania gry (patrz „Zakończenie gry”).

ŻETONY GANGSTERÓW

24 żetony w 3 kolorach - po 8 w każdym kolorze. Każdy żeton reprezentuje gangstera, należącego do jednej z mafii:

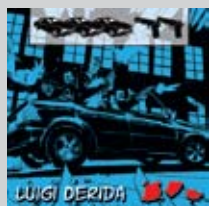
- niebiescy to mafia włoska,
- zieloni to Yakuza,
- pomarańczowi to mafia rosyjska.

Każdy gangster jest w kolorze mafii, do której należy.

Na dole żetonu ma imię i nazwisko

oraz **wytrzymałość**, a na pozostałych bokach informację o **atakach**, **wsparciu**, **obstawie** lub też jest **snajperem** (patrz „Przebieg gry”).

Dodatkowo 3 żetony z każdej mafii to **żetony startowe** oznaczone białym kolorem rewersu (patrz „Przygotowanie”).



Gangster włoski



Gangster Yakuzy



Gangster rosyjski



ZNACZNIKI AKCJI

3 znaczniki używane na torze akcji, po jednym dla każdej mafii.

ZNACZNIKI OSTRZAŁU

12 znaczników używanych do oznaczania pól ostrzeliwanych przez snajpera. 3 dla mafii włoskiej, 3 dla rosyjskiej i 6 dla Yakuzy.

PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry należy:

1. Wyjąć elementy gry z pudełka.
2. Planszę ułożyć pomiędzy graczami wybraną stroną do góry.
3. W dowolny sposób wylosować gracza, który zacznie grę.
4. Gracz startowy musi wybrać gang, którym będzie grał, potem robi to jego przeciwnik. Każdy gracz wybiera z żetonów gangu 3 startowe i kładzie je odkryte przed sobą – tak by on i jego przeciwnik widzieli treść żetonów. Resztę żetonów swojej armii każdy gracz tasuje i układa przed sobą rewersem do góry.
5. Każdy z graczy kładzie obok siebie znaczniki snajperów w kolorze swojego gangu.
6. Znaczniki akcji należy położyć na torze akcji na polu 25.
7. Teraz można zacząć grę.

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na następujące po sobie tury. W każdej turze gracze wykonują po jednej akcji. Akcje dzielą się na dwa rodzaje: **ruch** i **atak**.

RUCH

Wykonując akcję, gracz może:

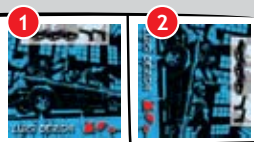
- wystawić żeton,
- obrócić żeton,
- przesunąć żeton,
- wykonać roszadę.

Po wykonaniu **ruchu** gracz startowy **przesuwa znacznik akcji** w kolorze gracza, który właśnie wykonał akcję o jedno pole w dół.

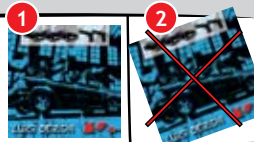
WYSTAWIENIE ŻETONU

Gracz może wystawić jeden z odkrytych żetonów swojej mafii leżących przed nim na stole. Kładzie żeton na **wolnym polu** swojej strefy wpływów. Żeton może być obrócony w dowolną stronę.

Po wystawieniu żetonu gracz - dopóki ma żetony w swojej talii - **dociąga jeden** i kładzie odkryty przed sobą.



Żeton obrócony poprawnie



Niedozwolony obrót o inny kąt

OBROĆCIE ŻETONU

Gracz może obrócić jeden ze swoich żetonów o 90, 180 lub 270 stopni w dowolnym kierunku.

PORUSZENIE ŻETONU

Gracz może poruszyć jeden ze swoich żetonów o jedno sąsiadujące pole w dowolnym kierunku. Pola sąsiadujące stykają się tylko bokami.

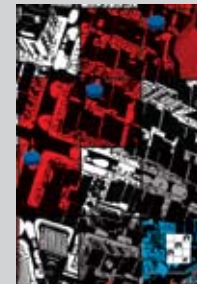
Pole, na które wchodzi żeton, **musi być puste** – nigdy dwa żetony nie mogą zajmować tego samego pola.

Po wykonaniu ruchu gracz **może** (lecz nie musi) obrócić ów żeton o 90, 180 lub 270 stopni w dowolnym kierunku.

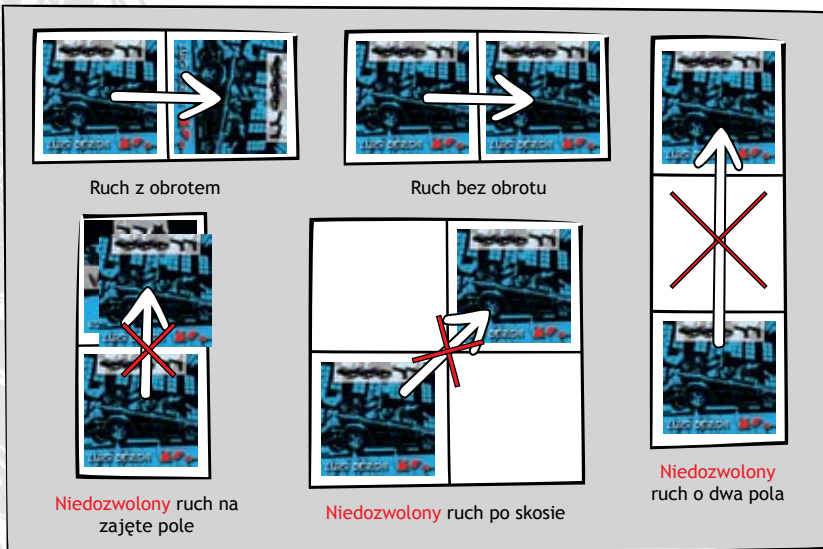


Snajper

Gracz, który wystawi żeton snajpera powinien od razu oznaczyć znacznikami ostrzału pola, które są przez niego ostrzeliwane.



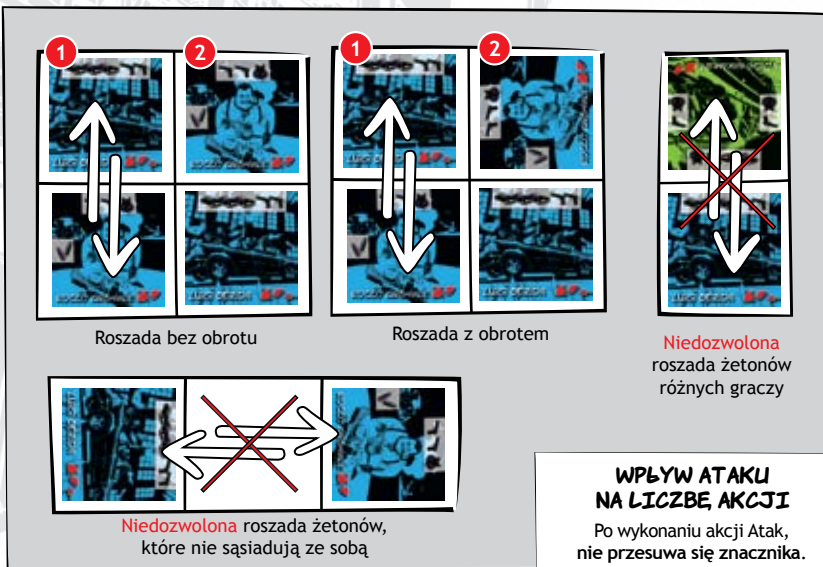
Jeżeli snajper przejdzie na inne pole, znaczniki należy odpowiednio przesunąć.



ROSZADA

Gracz może zamienić miejscami dwa ze swoich żetonów, które sąsiadują ze sobą, czyli stykają się bokami.

Po wykonaniu roszady gracz może (lecz nie musi) obrócić jeden z biorących w niej udział żetonów o 90, 180 lub 270 stopni w dowolnym kierunku.



WPŁYW ATAKU NA LICZBĘ AKCJI
Po wykonaniu akcji Atak, nie przesuwają się znacznika.

ATAK

Atak jest przeprowadzany celem likwidacji gangsterów konkurencyjnej mafii. Podczas tej akcji gracz może zainicjować strzelaninę lub podjazd.



Niedozwolona strzelanina. Żeton zaczynający atak (niebieski) nie celuje żadnym w przeciwnika (pomarańczowy).

Atak może być wykonany tylko jeżeli jego następstwem jest likwidacja co najmniej 1 żetonu przeciwnika (patrz niżej).

STRZELANINA

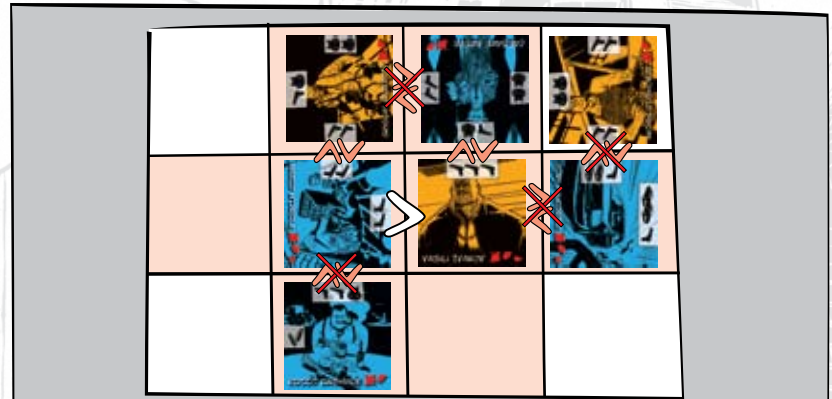
Gangster, który atakuje, musi być obrońcą tak, by na jednym z boków mieć przynajmniej 1 wycelowany w żeton przeciwnika. Żeton przeciwnika musi być na sąsiednim polu.

Gracz, który zaczyna strzelaninę, wskazuje swojego gangstera, oraz gangstera przeciwnika, który zostaje zaatakowany.

W zaczętej strzelaninie bezpośredni udział bierze tych dwóch gangsterów, a wszystkie żetony, które z nimi sąsiadują biorą udział pośredni.

Gangsterzy walczący bezpośrednio wymieniają ogień między sobą oraz z każdym wrogiem żetonem, który z nimi sąsiaduje, zależnie od skierowanych. Każdy zaatakowany przeciwnik również strzela do atakującego.

Gangsterzy biorący pośredni udział w strzelaninie nie wymieniają ognia między sobą, nawet jeżeli mają skierowane w swoje strony.



Przykład wymiany ognia: Strzelaninę zaczął włoski gangster Marco M'Oniola.

Bezpośredni udział bierze on oraz jego przeciwnik Vasilij Ivanov.

Pośredni udział biorą Grigori Skuvayev i Caesare Breve.

Gangsterzy, którzy wymieniają ogień w tej strzelaninie:

- Marco M'Oniola strzela do Vasilija Ivanova. Vasilij nie wymienia ognia z Marco – jego są skierowane w inną stronę.
 - Marco M'Oniola z Grigoriem Skuvayevem – obaj mają skierowane w swoje strony.
 - Vasilij Ivanov z Caesarem Breve – obaj mają skierowane w swoje strony.
- Gangsterzy, którzy nie wymieniają ognia w tej strzelaninie:**
- Rocco Cinghiale, mimo iż sąsiaduje z Marco, który zaczął strzelaninę, nie wymienia z nim ognia, gdyż należą do tej samej mafii.
 - Caesare Breve z Grigoriem Skuvayevem nie wymieniają ognia ponieważ biorą pośredni udział w strzelaninie.
 - Tony Falconieri, mimo iż sąsiaduje z Vasilijem Ivanovem – który bierze bezpośredni udział w strzelaninie – nie wymienia ognia, gdyż nie ma skierowanych stronę Vasilija.
 - Michail Pushonov nie wymienia ognia z Tonym Falconierem, gdyż nie sąsiaduje z gangsterami biorącymi bezpośredni udział w strzelaninie.

Uwaga! Wszystkie wymiany ognia zachodzą jednocześnie!

Podczas wymiany ognia gracze określają siły ataków skierowane w stronę każdego z gangsterów i porównują je odpowiednio z ich wytrzymałością.

Siła ataku na gangstera to suma wszystkich wrogich skierowanych w jego stronę – również od innych, sąsiadujących z nim wrogich jednostek biorących udział w strzelaninie.

Wytrzymałość to suma na żetonie.

Jeżeli siła ataku gangstera zaczynającego strzelaninę i innych, które ostrzeliwiają zaatakowanego jest mniejsza niż wytrzymałość zaatakowanego wówczas atak nie zachodzi. Nie można wykonać takiej akcji.

Jeżeli w którymkolwiek przypadku siła ataku jest co najmniej równa wytrzymałości przeciwnika, wówczas jest on zlikwidowany – należy zdjąć jego żeton z planszy i odłożyć do pudełka.

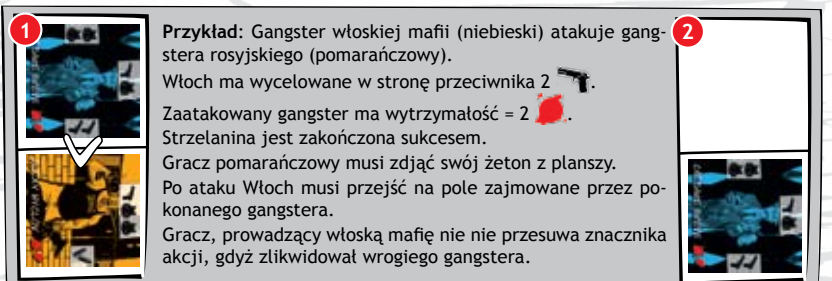
Gangster po zlikwidowaniu przeciwnika, którego wskazał do ataku musi od razu – w tej samej akcji – wejść na pole, które zajmował pokonany bez możliwości obrotu. Może zdarzyć się tak, że gangster jednym atakiem zlikwiduje wielu przeciwników, jednak musi zawsze wejść na to pole, które było określone w deklaracji ataku.

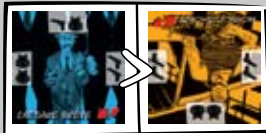
Uwaga! Wszystkie wymiany ognia pomiędzy gangsterami w strzelaninie zachodzą jednocześnie!

Dopiero po rozpatrzeniu wszystkich wymiany ognia poległych gangsterów ściąga się z planszy i ew. zwycięski gangster przenosi się na nowe pole.

Uwaga! Gangsterzy, którzy nie biorą udziału bezpośredniego ani pośredniego nie są brani pod uwagę w strzelaninie.

Uwaga! Gangster nie może zaatakować innego gangstera z tej samej mafii.





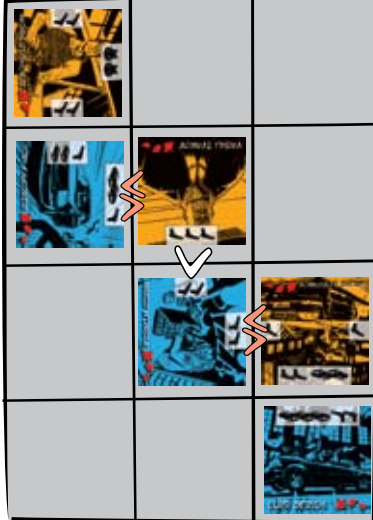
Przykład: Gangster włoskiej mafii (niebieski) atakuje gangstera rosyjskiego (pomarańczowy). Włoch ma wycelowane w stronę przeciwnika 2.

Zaatakowany gangster ma wytrzymałość = 2.

W tej samej wymianie ognia gangster rosyjski strzela w odpowiedzi do Włocha, gdyż ma wycelowane w niego 2.

Włoski gangster ma wytrzymałość = 2.

W efekcie strzelaniny obaj gangsterzy giną – należy zdjąć ich żetony z planszy. Gracz, prowadzący włoską mafię nie przesuwa znacznika akcji, gdyż zlikwidował wrogiego gangstera.



Przykład: Gangster rosyjski Vasilij Ivanov (pomarańczowy) zaczyna strzelaninę atakując Włocha Marco M'Oniolo (niebieski).

W bezpośredniej wymianie ognia wycelowane w Marco 3. Boris Stiepanov, biorący pośredni udział również celuje do Marco swoim 1.

Siła ataku na Marco wynosi 4, co jest większe niż jego wytrzymałość = 3, więc Marco ginie.

W tej samej wymianie ognia Tony strzela do Vasilija, gdyż ma wycelowane 2 w jego stronę. Tony Falconieri, biorący pośredni udział również celuje do Vasilija swoim 1.

Siła ataku na Vasilija wynosi 3, co jest równe jego wytrzymałości = 3, więc Iwan ginie.

Podczas wymiany ognia pomiędzy Vasilijem Ivanovem, a Tonym Falconieri Vasilij nie strzela do Tony'ego, gdyż nie ma wycelowanych w stronę przeciwnika.

Z wymiany ognia pomiędzy Marco M'Oniolo, a Borisem Stiepanovem Boris wychodzi nietknięty, ponieważ 2 Marco mają mniejszą siłę ataku niż wytrzymałość Borisa = 3.

W strzelaninie nie biorą udziału Michail Pushonov i Luigi Derida, mimo iż mają wycelowane w swoich wrogów.



Przykład: Gangster Yakuzy Yamada Hanushi (zielony) zaczyna strzelaninę atakując gangstera rosyjskiego (pomarańczowy).

Yamada ma wycelowane w stronę przeciwnika 2.

Zaatakowany gangster ma wytrzymałość = 3.

Takeshi Sato – inny gangster Yakuzy – bierze pośredni udział w strzelaninie mając wycelowany dodatkowy 1 w stronę Rosjanina.

Siła ataku na Vasilija, czyli suma Yamady i Takeshiego jest równa wytrzymałości przeciwnika, który ginie.

W tej samej wymianie ognia gangster rosyjski strzela do atakującego Yamady i go zabija, gdyż jego 3 są równe wytrzymałości Japończyka = 3.

Oba żetony są zdejmowane z planszy. Takeshi Sato pozostaje na miejscu, gdyż nikt do niego nie strzelał.

Gracz prowadzący Yakuzę nie przesuwa znacznika akcji, gdyż zlikwidował wrogiego gangstera.

Gdyby atak został zaczęty przez Takeshiego Sato, strzelanina przebiegła by identycznie, z tym że na koniec, po zdjęciu żetonów z planszy Takeshi zająłby miejsce Vasilija Ivanova.

Przykład: Gangster włoski Marco M'Oniolo (niebieski) zaczyna strzelaninę atakując gangstera rosyjskiego Borisa Stiepanova (pomarańczowy).

W bezpośredniej wymianie ognia Marco ma wycelowane w Borisa 2. Luigi Derida, biorący pośredni udział, również celuje do Borisa swoimi 2. Siła ataku na Borisa wynosi 4, co jest większe niż jego wytrzymałość = 3, więc Boris ginie. W tej samej wymianie ognia Boris strzela do Marco, gdyż ma wycelowany 1 w jego stronę.

Vasilij Ivanov, biorący pośredni udział, celuje do Marco swoimi 3. Siła ataku na Marco wynosi 4, co jest większe niż jego wytrzymałość = 2, więc Marco też ginie.

Z wymiany ognia pomiędzy Borisem Stiepanovem a Luigim Deridą Luigi wychodzi nietknięty, ponieważ 2 Borisa dają mniejszą siłę ataku niż wytrzymałość Luigiego = 3.

Z wymiany ognia pomiędzy Marco M'Oniolo a Vasilijem Ivanovem Vasilij wychodzi nietknięty, ponieważ 2 Marco dają mniejszą siłę ataku niż wytrzymałość Vasilija = 3.

W strzelaninie nie biorą udziału Tony Falconieri i Michail Pushonov, mimo iż mają wycelowane w swoich wrogów.



PODJAZD

W celu wykonania podjazdu gangster musi być obrócony tak, by na jednym z boków mieć przynajmniej 1 wycelowany w żeton przeciwnika.

Żeton przeciwnika musi być oddalony w prostej linii o 1 wolne – niezajęte przez innego gangstera – pole od krawędzi żetonu z

Gracz przesuwa żeton atakującego gangstera o jedno pole do przodu bez możliwości wykonania obrotu, a następnie rozliczane są ataki tak jak w przypadku strzelaniny, przy

czym przy określeniu siły atakującego w kierunku podjazdu zamiast należy zliczyć z odpowiedniego boku

Wszystkie inne boki tego żetonu liczone są tak jak w przypadku zwykłej strzelaniny i używa się w tym celu

Do określenia siły ataku zlicza się tylko gdy żeton wykonuje podjazd.

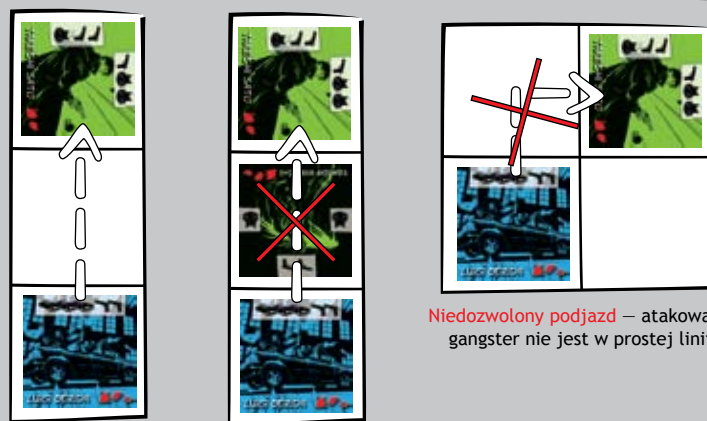
Jeżeli zaatakowany żeton ma, nie bierze się ich pod uwagę, tylko



Przykład niedozwolonego ataku: Gangster włoskiej mafii (niebieski) atakuje gangstera rosyjskiego (pomarańczowy). Włoch ma wycelowane w stronę przeciwnika 2.

Zaatakowany gangster ma wytrzymałość = 3.

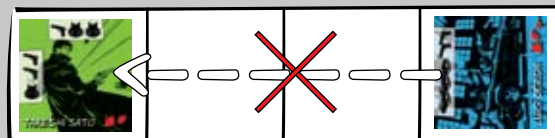
Strzelanina byłaby nieskuteczna – akcja nie może być wykonana!



Podjazd zainicjowany poprawnie

Niedozwolony podjazd – pomiędzy atakowanym gangsterem i atakującym jest inny gangster

Niedozwolony podjazd – atakowany gangster nie jest w prostej linii



Niedozwolony podjazd – atakowany gangster jest dalej niż 1 pole

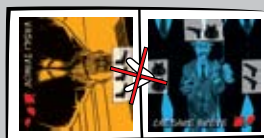
Uwaga! Podczas wymiany ognia nie wspomagają kompanów z tej samej mafii.

Uwaga! Gangster nie może wykonać podwójnego ruchu! Przesunięcie o jedno pole do przodu może nastąpić tylko gdy atakowany jest gangster przeciwnika na kolejnym polu w linii!

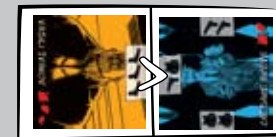
OBSTAWA

zmniejsza siłę ataku lub dochodzącego z krawędzi, na której jest obstawa.

Siła ataku zmniejszana jest o 1 za każdą

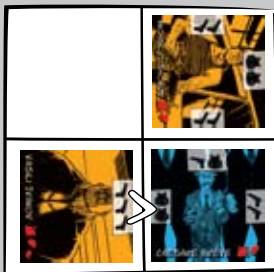


Rosjanin (pomarańczowy) ma wycelowane w stronę przeciwnika 3. Włoch (niebieski) ma wytrzymałość = 2, ale 2 niwelują siłę ataku do 1. Obstawa ustawiona na lewym boku włoskiego gangstera skutecznie broni przed atakiem ze strony Rosjanina.



Rosjanin ma wycelowane w stronę przeciwnika 3.

Włoch (niebieski) ma wytrzymałość = 2. 1 niweluje siłę ataku do 2 co i tak wystarczy do zlikwidowania włoskiego gangstera.



Przykład: Gangster rosyjski (pomarańczowy) Vasili Ivanov może zacząć strzelaninę atakując włoskiego gangstera (niebieski).
 Vasili ma wycelowane w stronę przeciwnika 3 .
 Wytrzymałość Caesare = 2 , ale 2 niwelują siłę ataku Vasilija do 1 .
 Atak jest możliwy, gdyż Vasilijowi pomaga kompan z mafii, Michail Pushonov, który podczas tej akcji bierze pośredni udział mając wycelowane dodatkowe 2 w stronę Caesare. Na górnym boku Włocha jest 1 , która zmniejsza siłę ataku Michaila do 1 , ale razem z 1 Vasilija wystarcza

by zlikwidować Caesare.
 Gdyby strzelanina została zainicjowana przez Michaila, sytuacja wyglądałaby identycznie.

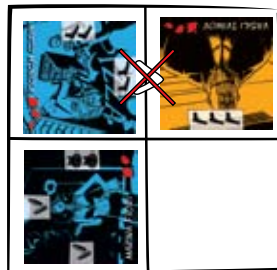
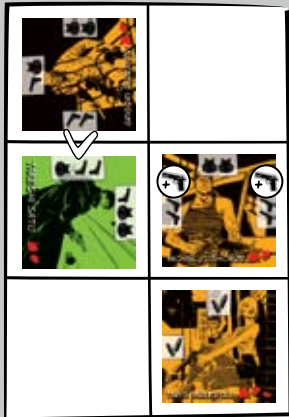
WSPARCIE

Podczas wymiany ognia, gangsterzy mogą być wspierani przez swoich kompanów.

Jeżeli gangster sąsiaduje ze swoim kompanem, który jest obrócony w jego stronę, wówczas otrzymuje +1 na każdej krawędzi, gdzie ma przynajmniej 1 . Zeton wspierający nie musi brać udziału w strzelaninie!



Gangster wspierany przez kompana ma 1 dodatkowy , na każdym boku, gdzie ma już .



Przykład: Gangster włoski (niebieski) Marco M'Oniola **nie może zacząć strzelaniny**. Marco nie otrzymuje wsparcia od Mariny, gdyż ta jest obrócona w złą stronę.

Przykład: Gangster rosyjski (pomarańczowy) Grigori Skuvayev zaczyna strzelaninę atakując gangstera Yakuzy (zielony) Takeshiego Sato.

W bezpośredniej wymianie ognia Grigori ma wycelowane w Takeshiego 2 . Michail Pushonov, biorący pośredni udział, również celuje do Takeshiego swoimi 2 , wspartymi dodatkowo o 1 od Tanii Danilevskiej, która nie musi w ogóle brać udziału w strzelaninie - ważne, że odpowiednio sąsiaduje z Michaiłem.

Siła ataku na Takeshiego wynosi 5 , ale zostaje zmniejszona o 3 znajdujące się na obu atakowanych stronach Takeshiego. Mimo to, wynik = 2 jest równy jego wytrzymałości = 2 , więc Takeshi ginie.

W tej samej wymianie ognia Takeshi strzela do Grigoriego, gdyż ma wycelowane 2 w jego stronę, co jest równe jego wytrzymałości = 2 , więc Grigori też ginie.

Takeshi strzela też do Michaila, ale 1 nie wystarcza by go zlikwidować.

Tanya Danilevska nie bierze udziału w strzelaninie, choć wspiera Michaila dodatkowym .

Wsparcie może dotyczyć też , aczkolwiek tylko wtedy, gdy wspierane jest pole przez które przejeżdża gangster wykonujący podjazd.



Przykład: Gangster włoski (niebieski) Tony Falconieri może zainicjować podjazd atakując rosyjskiego gangstera (pomarańczowy). Odpowiednio wspierany przez Marinę ma 1 dodatkowy , co daje mu razem 3 . Zaatakowany Vasili Ivanov ma wytrzymałość = 3 . W efekcie podjazdu Vasili Ivanov zostałby zlikwidowany.

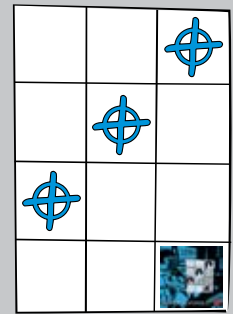
SNAJPER

Część gangsterów to snajperzy, którzy działają inaczej niż reszta mafii. Snajper nie może zainicjować ataku, natomiast ostrzeliwuje pola oznaczone na żetonie.

Każdy żeton przeciwnika, który znajdzie się na polu ostrzeliwanym (oznaczonym znaczkiem ostrzału) przez snajpera, w trakcie strzelaniny lub podjazdu będzie miał o 1 mniejszą wytrzymałość. Jeżeli dwóch snajperów ostrzeliwuje jedno pole, wówczas żeton przeciwnika będzie miał wytrzymałość mniejszą o 2.

Przed ostrzałem snajpera nie chroni .

Snajper nie może być wspierany .

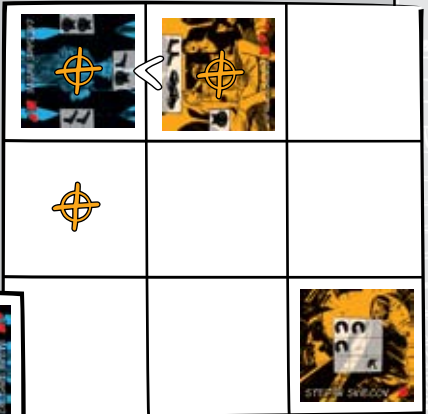


Przykład ostrzału, zgodnie z oznaczeniem na żetonie.

Przykład: Gangster rosyjski (pomarańczowy) Rafail Chomonov może zainicjować strzelaninę atakując włoskiego gangstera (niebieski).

Rafail ma wycelowane w stronę przeciwnika 2 . Caesare ma wytrzymałość = 2 , ale 1 niweluje siłę ataku Rafaila do 1 .

Atak mimo to jest możliwy, gdyż rosyjski snajper podczas strzelaniny obniża wytrzymałość Włocha o 1. W efekcie strzelaniny Caesare Breve zostałby zlikwidowany.



Przykład: Gangster japoński (zielony) może zainicjować podjazd atakując włoskiego gangstera (niebieski).

Żołnierz Yakuzy ma wycelowane w stronę przeciwnika 2 .

Włoch ma wytrzymałość = 2 , ale 2 niwelują siłę ataku Yakuzy do 0.

Atak mimo to jest możliwy, gdyż dwaj snajperzy Yakuzy ostrzeliwując pole, na którym stoi włoski gangster, podczas ataku obniżają wytrzymałość Włocha o 2.

W efekcie podjazdu Włoch zostałby zlikwidowany.

Uwaga! Snajperzy sami nie wykonują ataku. Nawet jeżeli dwóch wrogich snajperów ostrzeliwuje się wzajemnie to nic się nie dzieje. Snajper obniża wytrzymałość wroga dopiero podczas ataku.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy spełni którykolwiek z warunków zwycięstwa, lub gdy jednemu z graczy skończą się akcje.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

W celu pokonania przeciwnika gracz musi albo:

- Zlikwidować wrogiego kingpina, czyli przeprowadzić swój jeden dowolny żeton poza przeciwną strefę wpływów przez pole oznaczone , albo
- Zająć ziemię niczyją, czyli umieścić na niej 3 swoje żetony, gdy przeciwnik nie ma na ziemi niczyjej żadnego swojego żetonu, albo
- Zlikwidować przeciwnikowi wszystkie żetony.

PRZEGRANA

Gracz, któremu skończą się akcje – czyli zjedzie poniżej 1 na torze akcji – przegrywa, a jego przeciwnik jest zwycięzcą.

Uwaga! W grze „Kingpin” nie ma remisów - zawsze jeden z graczy wygra, a drugi przegra.



Przykład: Gangster rosyjski przechodzi przez przeciwną strefę wpływów. Gracz grający mafią rosyjską wygrywa.



Przykład: 3 gangsterów rosyjskich stoi na ziemi niczyjej. Żaden gangster Yakuzy nie stoi na ziemi niczyjej. Gracz grający mafią rosyjską wygrywa.

ZASADY OPCJONALNE

Gracze mogą zdecydować się na użycie jednej lub wielu z poniższych zasad opcjonalnych.

CHŁOPCY Z FERAJNY

Przed grą, gracze nie oddzielają żetonów startowych od reszty, tylko wszystkich gangsterów ze swojej mafii kładą przed sobą odkrytych i od pierwszej akcji mogą wystawiać dowolnego z dostępnych gangsterów.

BARDZO DŁUGA NOC

Gracze nie używają licznika akcji. Gra kończy się w momencie gdy jeden z graczy spełni którykolwiek z warunków zwycięstwa.

POSŁOWIE

Po pierwsze szczerze dziękujemy za zakup naszej gry. Mamy nadzieję, że będziecie mieli przy niej tyle samo zabawy, co my przy jej tworzeniu. A wierzyć nam, było to bardzo wiele dni i godzin intensywnego myślenia i dobrej zabawy. Wierzyć się nie chce, że pomysł na grę wziął się, gdy... wymyślaliśmy wariant rozgrywki do Magic: the Gathering – do gry na trzech torach i mniej zależny od idących kart. Przez to pierwsza wersja gry była do bólu klasycznie fantastyczna. Ślady tego jeszcze trochę widać np. w tym, że podjazd działa, jak działa. Również wsparcie, którego udzielały sobie walczące orki i krasnale wydawało się bardziej intuicyjne niż rozdawanie amunicji (zwłaszcza gdy chodzi o wspieranie podjazdu).

Dopiero potem, gdy zobaczyliśmy, że gra ma potencjał, stwierdziliśmy, że potrzebuje świeżej konwencji... i wtedy nas naszło: Sin City, Max Payne, GTA, Godfather, Scarface – to było to. Nie domyślilibyście się gdybyśmy tego nie napisali, co nie?

Oryginalnie gra też nie miała „zegara” i nie losowało się żetonów. I tak nam (twórcom) grało się najlepiej, więc kiedy już opanujecie dobrze zasady, to polecamy całym sercem taki tryb rozgrywki.

Po drugie, garść rad taktycznych: doberz armię, którą będzie ci się dobrze grać. Pierwszy typ to zawsze Ruscy, bo mają największą bezpośrednią siłę ognia, i dobrze się nimi walczy o ziemię niczyją. Jeżeli lubisz mieć mobilną armię to definitywnie weź Włochów, ale gra nimi wymaga już więcej wyczucia zasad gry. Yakuzą z kolei gra się zupełnie inaczej, bo walczysz nie tyle o strefę wpływów, co o przejście – musisz być szybki i sprytny, atakować zanim przeciwnik się okopie. Skracaj dystans do samochodów przeciwnika, nie pozwalaj przeciwnikowi skracać go do swoich. Nie utknij w defensywie, nie bój się iść na wymiany i poświęcać gangsterów.



www.kuzniagier.com

PRZYKŁAD ZAAWANSOWANEGO ATAKU

Przykład: Włoski gangster Tony Falconieri zaczyna atak wykonując podjazd na gangstera Yakuzy Yamadę Hanushiego.

W bezpośredniej wymianie ognia Tony ma wycelowane 3 : swoje 2 oraz 1 z wsparcia od Mariny.

Ceasare Breve, biorący pośredni udział, także celuje do Yamady 2 : swój 1 oraz 1 z wsparcia od Mariny.

Siła ataku na Yamadę wynosi 5, ale zostaje zmniejszona o 1 znajdującą się od strony Tonego.

Wytrzymałość Yamady, zmniejszona o 1 z ostrzału włoskiego snajpera Moniki = 2 .

W wyniku podjazdu, Yamada Hanushi zostaje zlikwidowany.

W tym samym czasie, Yamada strzela do Ceasare, ale ma zbyt mało by przebić się przez jego obstawę.

W tej samej strzelaninie ma miejsce jeszcze jedna wymiana ognia między Tonym Falconieri a Yoichim Nakamura.

Tony celuje do Yoichi 2 : swój 1 oraz 1 z wsparcia od Mariny.

Siła ataku wynosi 2, ale zostaje zmniejszona o 1 znajdującą się od strony ataku Tony'ego.

Wytrzymałość Yoichiego, zmniejszona o 1 z ostrzału włoskiego snajpera = 1 .

w wyniku ataku Yoichi Nakamura zostaje zlikwidowany.

Podczas tej samej wymiany ognia Yoichi celuje 1 w stronę Tonego, więc jego siła ataku wynosi 1.

Wytrzymałość Tony'ego, zmniejszona o 2 z ostrzału obu snajperów Yakuzy, Ryo i Masaru = 1 .

Tony Falconieri zostaje zlikwidowany.

Keiko Tanaka nie bierze udziału w strzelaninie.

KINGPIN

Autorzy: Rafał Cywicky, Krzysztof Cywicky, Krzysztof Hanusz.

Przygotowanie wersji finalnej: K. Cywicky, R. Cywicky, K. Hanusz, M. Stachyra i M. Zasowski.

Pomoc: Krzysztof 'szafa' Szafranski, Jarosław Szeremet.

Oprawa graficzna: Robert Adler.

Skład: Maciej 'Sqva' Zasowski.

Tutorial/wersja flash: Krzysztof Cywicky

Producenci: Michał 'Puszon' Stachyra i Maciej 'Sqva' Zasowski.

© 2009 Rafał Cywicky, Krzysztof Cywicky, Krzysztof Hanusz © 2009 Kuźnia Gier