

INSTRUKCJA



WITAJ NA FRONCIE!

Zbierz swoje siły i wyślij je do walki w powietrzu, na lądzie i morzu. W tej konfrontacji zwycięży gracz, któremu uda się przechrztyć i ograć przeciwnika.

ELEMENTY GRY

- 1 instrukcja
- 3 karty obszarów:
 - powietrzny (A)
 - lądowy (B)
 - morski (C)
- 18 kart walki:
 - 6 x powietrzna (D)
 - 6 x lądowa (E)
 - 6 x morska (F)
- 2 karty Naczelnego Wodza (G i H)
- 14 kart punktów:
 - 2 x „6” (I)
 - 6 x „3” (J)
 - 6 x „1” (K)
- 3 karty pomocy

A**B****C**

1 2 3 4 5 6

D



1 2 3 4 5 6

E



1 2 3 4 5 6

F



1. GRACZ	
4-6	2
3-3	2
2	1
1	0

G

2. GRACZ	
5-6	2
3-4	1
2	1
1	0

H**I****J****K**

▲ Rewers
karty walki

▲ Rewers karty
Naczelnego Wodza

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieść **3 karty obszarów** (w losowej kolejności) w rzędzie.
2. Rozdaj losowo po **1 karcie Naczelnego Wodza** każdemu graczowi. Gracz, który wylosował białą kartę, zostaje pierwszym graczem.
3. Potasuj **18 kart walki** i rozdaj każdemu graczowi po **6 kart** tworzących jego startową rękę. Nie pokazujcie przeciwnikowi swoich kart walki.
4. Resztę kart walki umieść w zakrytym stosie obok obszaru gry.
5. Umieść **karty punktów** w stosie po drugiej stronie obszaru gry.



PRZEBIEG GRY

„Zwierzęcy front” rozgrywany jest w rundach zwanych bitwami. Aby wygrać bitwę, musisz:

kontrolować więcej obszarów od przeciwnika po tym, jak obaj zagrają wszystkie swoje karty

ALBO

zmusić przeciwnika do odwrotu.

Gdy wygrasz bitwę, zdobywasz punkty zwycięstwa przedstawione na kartach punktów. Pierwszy gracz, który zdobędzie 12 punktów zwycięstwa, wygrywa grę!

STRUKTURA BITWY

W czasie bitwy będziecie naprzemiennie zagrywać karty walki, starając się przejąć kontrolę nad większą liczbą obszarów od przeciwnika.



W czasie trwania bitwy nie dobierasz kart (chyba że pozwalają na to karty walki). Upewnij się więc, aby zrobić jak najlepszy użytek z 6 otrzymanych kart walki!

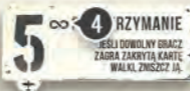
OBSZARY

Każda z 3 kart obszarów (lądowy, powietrzny, morski) tworzy kolumnę między graczami zwaną **obszarem**. Karty walki zagrywane są zawsze na któryś z tych 3 obszarów. Karty walki leżące na obszarze po twojej stronie należą do ciebie. W czasie swojej tury możesz zagrać kartę walki **jedynie** na swoją stronę obszaru.

Obszary znajdujące się obok siebie nazywane są **sąsiednimi obszarami**.

KARTY WALKI

Siła: Duża cyfra na każdej karcie walki to jej siła (1). Jeśli suma punktów siły na wszystkich kartach na danym obszarze po twojej stronie jest większa od sumy punktów siły na wszystkich kartach w tym samym obszarze po stronie przeciwnika, **kontrolujesz** dany obszar.



Zdolność taktyczna: Większość kart walki ma zdolność (2) opisaną obok wartości siły. Działa ona zaraz po zagranie odkrytej karty lub w momencie odkrycia wcześniej zagranej zakrytej karty. Zdolność może być albo **natychmiastowa** (3), albo **trwała** (4) (patrz strona 7).

Rodzaj: Są 3 rodzaje kart walki, różniące się między sobą kolorem i symbolem: białe (✈) dla obszaru powietrznego, zielone (🚚) dla lądowego oraz niebieskie (🚢) dla morskiego.

Odkryte karty: Karty awerssem do góry. Możesz zagrać kartę walki odkrytą tylko na pasujący do niej obszar: kartę walki lądowej na obszar lądowy itd.



Zakryte karty: Karty awerssem do dołu. Możesz zagrać kartę walki zakrytą jako „dzokera” na **dowolny** obszar. Zakryte karty mają zawsze 2 punkty siły i nie mają zdolności taktycznej. Możesz w dowolnym momencie podejrzeć swoje zakryte karty (ale nie przeciwnika).

Przykryte karty: Kiedy zagrywasz kartę walki na obszar, na którym jest już jakaś twoja karta lub karty, umieszczasz ją na wierzchu, przykrywając częściowo karty znajdujące się pod spodem (górną część kart z siłą i zdolnością musi pozostać widoczna). Karta walki znajdująca się na wierzchu nazywana jest **nieprzykrytą**.

Przykład: Na obrazku z prawej karta „Eskalacja” jest przykryta, a karta „Dyslokacja” nieprzykryta.



ROZGRYWANIE BITWY

Napremiennie wykonujecie swoje tury, rozpoczynając od gracza z białą kartą Naczelnego Wodza.

1. GRACZ

W swojej turze wykonujesz 1 z 3 akcji:

rozmieszczenie, improwizacja lub odwrót.

Rozmieszczenie: Zagraj 1 kartę walki z ręki **odkrytą** (awersem do góry) na **pasujący** obszar.

- Możesz zagrać kartę jedynie na swoją stronę obszaru.
- Odkryta karta musi pasować do obszaru, na który jest zagrywana (karta walki powietrznej na obszar powietrzny itd.).
- Jeśli na danym obszarze po twojej stronie są już jakieś karty, nowa karta musi przykryć (częściowo) te zagrane wcześniej.



Kiedy zagrywasz odkrytą kartę, od razu rozpatrujesz jej zdolność taktyczną (patrz strona 7).



Przykład: Zagrywasz kartę walki morskiej o sile 3 (1) na obszar morski. Są tam już 2 twoje karty, więc nową umieszczasz na ich wierzchu. Teraz możesz skorzystać ze zdolności taktycznej właśnie zagranej karty, która pozwala ci na odwrócenie 1 karty na sąsiednim obszarze (3).

Improwizacja: Zagraj 1 kartę z ręki **zakrytą** (awersem do dołu) na **dowolny** obszar. Zakryte karty są „dzokerami” i nie muszą pasować do obszaru, na który są zagrywane.

Przykład: Chcesz zwiększyć swoją siłę na obszarze powietrznym, ale nie masz żadnej pasującej karty. Zagrywasz więc zakrytą kartę walki lądowej o sile 5 – jako dzokera. W takim wypadku nie działa jej zdolność taktyczna, a jej siła wynosi tylko 2 (zamiast 5).



Odwrót: Gdy wydaje ci się, że twoje szanse na wygranie bitwy są niewielkie, możesz przeprowadzić odwrót. Jeśli to zrobisz, przeciwnik wygrywa bitwę (patrz strona 9).



Wskazówka: Czasem lepiej jest wykonać odwrót, aby przeciwnik zdobył mniej punktów zwycięstwa!

Po tym, jak wykonasz swoją akcję, do gry przystępuje twój przeciwnik. Rozgrywanie naprzemiennie tury, aż jeden z graczy wykona odwrót albo oboje zagrają wszystkie karty z ręki (patrz strona 9).



! Nie dobierasz kart w czasie bitwy (chyba że pozwala ci na to zdolność zagranej karty).



ZDOLNOŚCI TAKTYCZNE

Większość kart ma opisaną na nich zdolność taktyczną. Działa ona zaraz po zagraneniu odkrytej karty lub po odwróceniu wcześniej zagranej zakrytej. Zdolność może być **natychmiastowa** lub **trwała**.



Natychmiastowa zdolność: Działa od razu po zagranieniu odkrytej karty lub odwróceniu zakrytej. Jest jednorazowa, chyba że w jakiś sposób karta zostanie ponownie odkryta lub zagrana.

Przykład: Zdolność taktyczna karty „Transport” pozwala na przesunięcie dowolnej zagranej przez ciebie karty na inny obszar zaraz po zagranieniu lub odwróceniu karty „Transport” awerssem do góry.



Dzięki odwracaniu zakrytych kart możesz aktywować nawet kilka natychmiastowych zdolności w tej samej turze. Rozpatruj karty pojedynczo w kolejności ich odkrywania. Każdą zdolność musisz rozpatrzyć do końca, zanim przejdziesz do kolejnej.



Kartę ze zdolnością natychmiastową musisz zawsze rozpatrzyć do końca, nawet jeśli w trakcie rozpatrywania zostanie ona odwrócona.



Trwała zdolność: Działa przez cały czas, dopóki karta jest odkryta (awerssem do góry). Jeśli karta z trwałą zdolnością zostanie zakryta (awerssem do dołu), przestaje działać, aż znowu zostanie odwrócona.

Przykład: Zdolność taktyczna „Eskalacji” zwiększa siłę wszystkich twoich zakrytych kart do 4 tak długo, jak „Eskalacja” jest odkryta. Kiedy zdolność innej zagranej karty spowoduje odwrócenie „Eskalacji”, wszystkie zakryte karty będą miały ponownie siłę 2.



Zawsze **musisz** rozpatrzyć zdolność taktyczną (jeśli tylko masz taką możliwość), chyba że tekst na karcie zawiera słowo „możesz”.

ZDOLNOŚCI TAKTYCZNE – KLUCZOWE POJĘCIA

Niepasujący obszar: W wyniku działania pewnych zdolności taktycznych karta może znaleźć się na niepasującym obszarze do jej rodzaju. Nie ma żadnych konsekwencji przebywanie karty na „niewłaściwym” obszarze – zostaje ona tam, gdzie jest, licząc się do siły gracza.

Odwróć: Oznacza to zarówno odkrycie karty, jak i zakrycie w zależności od wyjściowego położenia karty.

Jeśli tekst nie wskazuje, o czyją kartę chodzi, możesz odwrócić swoją kartę albo przeciwnika.

Przykład: Na karcie „Manewr” jest tekst: „Odwróć nieprzykrytą kartę na sąsiednim obszarze”. Opis nie wskazuje, czyją kartę masz odwrócić, więc może to być twoja karta albo przeciwnika.

Przesuń: Niektóre zdolności taktyczne pozwalają przesunąć kartę na inny obszar. Kiedy karta zostaje przesunięta, pozostaje po tej samej stronie i nadal należy do tego samego gracza. Taką kartę należy zawsze umieścić na wierzchu innych leżących na danym obszarze kart, przykrywając je zgodnie z zasadami.

Przykryta / nieprzykryta: Niektóre zdolności taktyczne działają tylko na przykryte karty lub nieprzykryte (patrz strona 4). Jeśli zdolność nie wskazuje czy dana karta ma być przykryta, czy nieprzykryta (na przykład „Transport” lub „Dyslokacja”), możesz wybrać dowolną.

Zagraj: Niektóre zdolności taktyczne nakazują ci zagrać kartę lub działają jedynie w odpowiedzi na zagranie karty. Słowo „zagraj” oznacza umieszczenie karty z ręki na obszarze. Jeśli tekst na karcie nie wskazuje inaczej, obowiązują podstawowe zasady zagrywania karty.

Zajęty: Niektóre zdolności taktyczne (np. „Blokada”) działają tylko wtedy, gdy na danym obszarze jest określona liczba kart. Stanowi ona sumę kart **obu** graczy na tym obszarze.

Zniszcz: Jeśli karta zostanie zniszczona, umieść ją zakrytą na spodzie talii. Kiedy karta zostaje zniszczona natychmiast po jej zagranii (na przykład za pomocą karty „Blokada”), jej zdolność taktyczna nie zostaje użyta.



Uwaga: Przesunięcie karty nie jest równoznaczne z jej zagranieniem (np. przesunięta karta nie jest niszczone „Blokadą”).

KONIEC BITWY

Bitwa może zakończyć się na 2 sposoby:

Jeden z graczy wykona odwrót.

Jeśli wykonasz odwrót, twój przeciwnik wygrywa bitwę i vice versa.

- lub -

Obaj gracze zagrają wszystkie posiadane na ręce karty.

Bitwę wygrywa gracz kontrolujący więcej obszarów.

Aby kontrolować dany obszar, musisz mieć więcej punktów siły na tym obszarze niż przeciwnik.

Jeśli liczba punktów siły obu graczy jest równa, obszar kontroluje pierwszy gracz (posiadacz białej karty Naczelnego Wodza).

Jeśli na danym obszarze nie ma żadnej karty, obszar jest kontrolowany przez pierwszego gracza (chyba że zagrana została karta „Wsparcie”).



Przykład: Pierwszy gracz kontroluje obszar powietrzny, bo ma więcej punktów siły na tym obszarze od przeciwnika (6 do 3). Drugi gracz kontroluje obszar lądowy dzięki przewadze w punktach siły (4 do 1). W obszarze morskim obaj gracze mają tyle samo punktów siły (po 3). Pierwszy gracz wygrywa remis, więc kontroluje więcej obszarów i tym samym wygrywa bitwę!

★ ★ ★ PUNKTY ZWYCIĘSTWA ★ ★ ★

Zwycięzca bitwy zdobywa punkty zwycięstwa reprezentowane przez karty punktów. Ich liczba zależy od tego, czy przeciwnik wykonał odwrót i kiedy to zrobił:

Jeśli nikt nie wykonał odwrotu, a obaj gracze zegrali wszystkie posiadane na ręce karty, zwycięzca bitwy zdobywa 6 punktów zwycięstwa.

W przypadku odwrotu zwycięzca bitwy zdobywa punkty zwycięstwa wskazane na karcie Naczelnego Wodza gracza, który wykonał odwrót. Liczba punktów zwycięstwa zależy od liczby kart, które pozostały na ręce gracza wykonującego odwrót. Im dłużej czeka się z odwrótem, tym więcej punktów zwycięstwa zdobywa przeciwnik!



Po punktacji sprawdźcie, czy zwycięzca bitwy zdobył wystarczającą liczbę punktów zwycięstwa do wygrania gry (patrz strona 10). Jeśli nie, przygotujcie się do kolejnej bitwy!

PRZYGOTOWANIE KOLEJNEJ BITWY

1. Zbierz wszystkie karty i potasuj je, tworząc nową talię. Rozdaj każdemu graczowi po 6 kart, a resztę talii odłóż na bok, podobnie jak na początku rozgrywki.
2. Następnie przesunij karty obszarów zgodnie z poniższym obrazkiem:



3. Na koniec obaj gracze wymieniają się kartami Naczelnych Wodzów. Pierwszy gracz staje się graczem drugim i odwrotnie.

WYGRANA

Pierwszy gracz, który zdobędzie 12 punktów zwycięstwa, wygrywa grę.



Wskazówka: Możecie zmienić czas potrzebny na rozegranie gry, ustalając inną liczbę punktów zwycięstwa konieczną do jej wygrania. Jeśli chcecie pograć dłużej, ustawcie próg punktów zwycięstwa na 18.

WARIANT DLA POZATKUJĄCYCH

Kiedy gracie w „Zwierzęcy front” po raz pierwszy, możecie użyć uproszczonej metody punktowania.

- Zwycięzca każdej bitwy otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.
- Wygra gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 punkty zwycięstwa.

W tym wariantcie zignorujcie punkty zwycięstwa przyznawane w sytuacji wykonania odwrotu.

AUTORZY

Autor:

Jon Perry

Produkcja:

John Rogers

Kierownictwo projektu:

Stephen Gibson

Ilustracje:

Derek Laufman

Opracowanie graficzne:

Stephen Gibson

Instrukcja:

William Niebling

Szef grupy testującej:

Montana Graboyes

Autor dedykuje tę grę Meems.

Testerzy:

Torfi Asgeirsson, Ben Bengel, John D. Clair, Kavan Cleary, Alexander Cobleigh, Zach Cober, Rick Cockram, Gabe Cuzzillo, Joel Dumas, Bennett Foddy, Rob Gosselin, Tony Gullotti, Brian Henk, Alex Kibler, Jason Medina, David Mines, Frank Lantz, Nathaniel Payne, Benjamin Pope, Bryan Pope, Erik Pope, Tiffany Pope, Mike Richie, Holy Richie, John Rogers, Oke Scheel, Jon Simantov, Benoit Stordeur, Josh Wood, Chris Register, Rodzina Kendallów.

Polska edycja

Tłumaczenie:

Cezary Domański

Korekta:

Marta Kania

DTP i opracowanie graficzne:

Marek Baranowski

Redakcja:

Patryk Blok

Wydawca:

Michał Herman

Koordynacja produkcji:

Radosław Milewski

