

Gra autorstwa Paolo Morigo

MECZ STULECIA

SPASSKI KONTRA FISCHER

dla 2 graczy w wieku od 10 lat

INSTRUKCJA



Wstęp

Latem 1972 roku w Reykjavíku doszło do legendarnego starcia o tytuł szachowego mistrza świata: Amerykanin **Bobby Fischer** zmierzył się z aktualnym mistrzem **Borysem Spasskim** ze **Związku Radzieckiego**, chcąc zakończyć trwającą 24 lata dominację szachistów ZSRR na arenie międzynarodowej. Mecz, okrzyknięty przez media najważniejszym wydarzeniem sportowym okresu zimnej wojny, okazał się niepowtarzalnym widowiskiem, na którego dramaturgię miały wpływ zarówno otoczka polityczna, wysoki poziom sportowy, jak i cechy charakteru obu głównych bohaterów.

Teraz gracze mają szansę przeżyć emocje towarzyszące tej niezwykle rywalizacji, wcielając się w role Spasskiego i Fischera. Zagrywając karty podzielone na dwie asymetryczne talie, gracze będą odtwarzać przebieg pełnych napięcia partii szachów. Ten z graczy, który jako pierwszy uzyska 6 punktów (wygrane i remisy dają po 1 punkcie), zdobywa mistrzowski tytuł, stając się szachową legendą.

Elementy gry

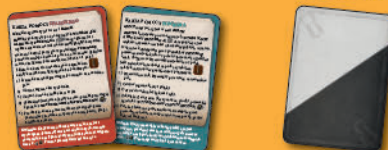
Talia 16 kart Borysa Spasskiego



Talia 16 kart Bobby'ego Fischera



2 karty pomocy



Plansza do gry



16 pionków



1 znacznik przewagi



2 króle



1 hetman

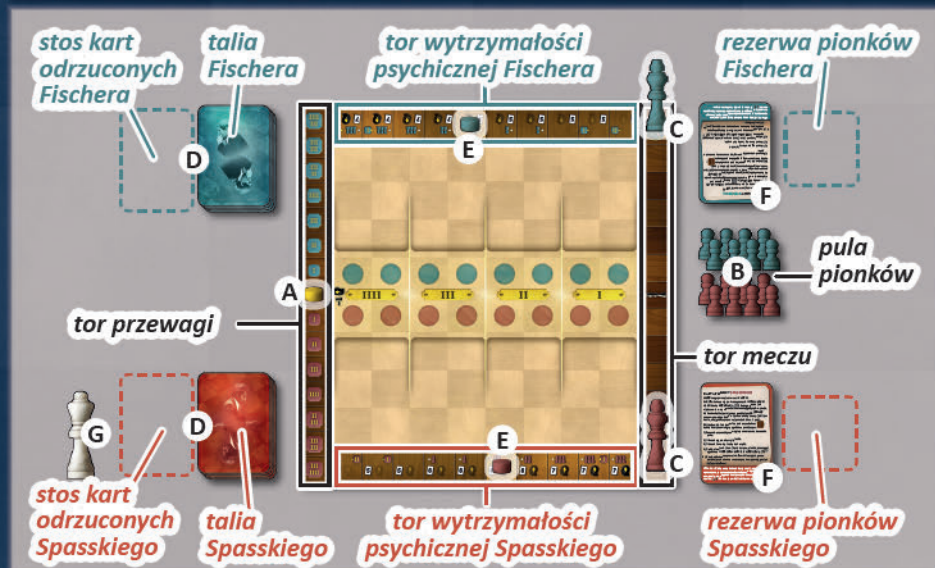


2 znaczniki stanu



Przygotowanie do gry

- 1 Ustalcie, kto będzie grał Spasskim (czerwony), a kto Fischerem (niebieski). Połóżcie **planszę** na środku stołu czerwoną stroną w kierunku Spasskiego, a niebieską – Fischera.
- 2 Połóżcie **znacznik przewagi** na polu neutralnym **A** pośrodku *toru przewagi*. Następnie umieśćcie wszystkie 16 **pienków** obok planszy, tworząc *wspólną pulę* **B**.
- 3 Każdy gracz bierze następujące elementy gry w swoim kolorze:
 1. **Króla**, którego umieszcza na *torze meczu* **C** w odpowiadającym mu kolorem miejscu.
 2. **Talię 16 kart**, którą przetasowuje i kładzie zakrytą obok planszy. Zostaw obok miejsce na swój *stos kart odrzuconych* **D**.
 3. **Znacznik stanu**, którego umieszcza na startowym (jaśniejszym) polu swojego *toru wytrzymałości psychicznej* **E**.
 4. **Kartę pomocy**, którą kładzie obok planszy **F**. Zostaw obok niej miejsce na *rezerwę pionków*, gdzie będziesz trzymać swoje pionki w trakcie gry.
- 4 Broniący tytułu mistrza świata Spasski otrzymuje białego **hetmana** **G**. Oznacza to, że Spasski będzie grał białymi w pierwszej partii meczu.



5

Zgodnie z ikonami na *startowych polach torów wytrzymałości psychicznej* każdy gracz bierze 2 pionki w swoim kolorze ze wspólnej puli i umieszcza je w swojej rezerwie.

Następnie każdy gracz dobiera początkową rękę kart ze swojej talii: Spasski dobiera 6 kart, a Fischer – 7.

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy gracz może **jednokrotnie** odrzucić dowolną liczbę kart z ręki na odkryty stos kart odrzuconych. Następnie dobiera taką samą liczbę kart na rękę.



pole startowe Fischera



pole startowe Spasskiego

Jak grać?

Mecz stulecia symuluje finałowy pojedynek o tytuł szachowego mistrza świata z roku 1972 między pretendentem Bobbym Fischerem a broniącym tytułu Borysem Spasskim. Tak jak to ma miejsce w prawdziwym meczu szachowym, gracze rozegrają serię partii.

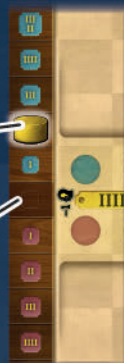
Partia i mecz

Użyty w instrukcji oraz na kartach zwrot „**partia**” odnosi się do jednej rozgrywki szachowej (przypomina częściej używany zwrot „**runda**”), podczas gdy zwrot „**mecz**” odnosi się do serii partii (czyli całej gry).

Każda partia składać się będzie z maksymalnie czterech wymian, podczas których gracz oraz jego przeciwnik będą zagrywać po jednej karcie.

W efekcie wymiany gracze będą tracić albo zyskiwać przewagę nad swoim przeciwnikiem. Przewaga ta zaznaczana jest **znacznikiem przewagi na torze przewagi**. Jeśli na koniec partii znacznik przewagi będzie po stronie jednego z graczy, wygrywa on partię i zdobywa 1 punkt, przesuwając swojego króla na **torze meczu**.

Jeśli na koniec partii znacznik przewagi będzie na polu neutralnym na środku toru, partia kończy się remisem i obaj gracze zdobywają po 1 punkcie.



Karty

Każdy gracz dysponuje własną talią 16 kart.

Każda karta reprezentuje 2 z 32 bierek szachowych i jest podzielona na dwie części: jedna pokazuje **białą bierkę**, a druga **czarną bierkę**. Każda część karty zawiera dwa kluczowe elementy:

- **Wartość** bierki (w tej grze od 0 do 5).
- **Zdolność** bierki.

Górna część zajmująca dwie trzecie powierzchni karty stanowi opis głównej bierki i jej unikalnej zdolności.

Dolna część stanowiąca resztę karty przedstawia odwróconego pionka w drugim kolorze. Pionki mają zawsze wartość 1 oraz jednakową zdolność.

Zdolności opisane są na stronach 10–12.

Uwaga: Nagłówek gazetowy na karcie służy za jej nazwę, podczas gdy tekst pod nagłówkiem stanowi kontekst związany z wydarzeniami historycznymi pojedynku albo odnosi się do nomenklatury szachowej.

Czym różnią się białe bierki od czarnych?

W czasie meczu gracze rozgrywają partie na przemian białymi i czarnymi. W pierwszej partii Spasski będzie grał białymi, a Fischer czarnymi bierkami. W następnej Fischer zagra białymi, a Spasski czarnymi i tak dalej.

W czasie zagrywania kart można używać jedynie tego koloru, którym **aktualnie dany gracz gra**, obracając karty tym kolorem ku górze.



Przykład: W pierwszej partii Fischer mógłby zagrać tę kartę tylko jako czarnego skoczka. W drugiej partii mógłby zagrać ją tylko jako białego pionka.

Przebieg gry

Każda partia składa się z maksimum czterech **wymian**. W trakcie każdej wymiany obaj gracze, zaczynając od gracza posiadającego inicjatywę, zagrywają po jednej karcie (z bierką w kolorze, którym aktualnie gra dany gracz, ku górze) na pole tej samej **sekcji wymiany** na planszy. Gracz z niższą wartością przegrywa wymianę, ale może użyć zdolności swojej karty, podczas gdy gracz wygrywający wymianę zdobywa przewagę określoną na planszy między obiema wyłożonymi kartami.

Każda **wymiana** przebiega następująco:

- 1. Ustalenie inicjatywy:** W pierwszej wymianie każdej partii (kiedy na planszy nie ma żadnych kart) grający białymi (posiadający białego hetmana) ma inicjatywę. W każdej następnej wymianie tej partii inicjatywę ma gracz, który wygrał poprzednią wymianę. Jeśli poprzednia wymiana zakończyła się remisem, inicjatywa przechodzi do gracza, który w poprzedniej wymianie jej nie miał.
- 2. Gracz z inicjatywą wybiera sekcję wymiany i zagrywa tam kartę:** Gracz z inicjatywą zagrywa jedną odkrytą kartę na wybraną **sekcję wymiany** na pole po swojej stronie planszy. Należy pamiętać, aby część karty z symbolem bierki w kolorze gracza była skierowana ku górze.

Są cztery **sekcje wymiany** z wartościami od 1 (I) do 4 (IIII). Każda sekcja ma dwa pola na karty – twoją oraz przeciwnika. Wartość sekcji wskazuje liczbę **punktów przewagi**, którą zyskuje gracz po wygraniu danej wymiany.

Po zagranie karty gracz może zwiększyć wartość zagranej bierki, dokładając ze swojej rezerwy do 2 pionków na znajdujące się nad kartą 2 **pola pionków**. Każde pole może pomieścić tylko 1 pionek, więc do karty można dołożyć nie więcej niż 2 pionki.

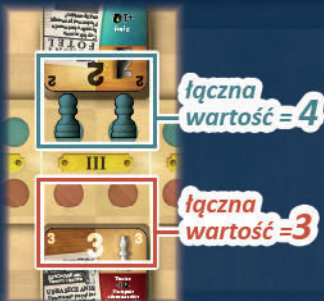


- 3. Przeciwnik zagrywa kartę na tę samą sekcję wymiany:** Drugi gracz zagrywa kartę z ręki (z bierką w kolorze, którym aktualnie gra, ku górze) i umieszcza ją odkrytą na polu wymiany po swojej stronie planszy **tej samej sekcji wymiany**. Po zagranie karty gracz może również dołożyć ze swojej rezerwy do 2 pionków na znajdujące się nad kartą 2 pola pionków.

4. **Porównanie wartości obu bierek:** Po zagraneniu obu kart porównuje się wartość bierek, dodając **1 punkt** za każdy pionek danego gracza w tej *sekcji wymiany*.

Jeśli całkowita wartość obu bierek jest różna, należy przejść do punktu 5.

W razie remisu należy przejść do punktu 7 – żaden z graczy nie zyskuje przewagi ani nie może skorzystać ze zdolności bierki.



5. **Gracz z niższą wartością może użyć zdolności swojej bierki:** Gracz, którego łączna wartość zagranej bierki jest niższa, może użyć zdolności bierki albo zdecydować, żeby z niej nie korzystać. Należy pamiętać, że w przypadku zagrania karty pionkiem ku górze można użyć tylko zdolności opisanej obok symbolu pionka. Zdolności bierek przedstawione są na stronach 10–12.

6. **Zwycięzca wymiany zdobywa przewagę:** Gracz, który zagrał bierkę o łącznej wartości większej od drugiego gracza, wygrywa wymianę. Jeśli zdolność bierki gracza, który przegrał wymianę, nie wskazuje inaczej, zwycięzca zdobywa *przewagę* w liczbie punktów wskazanej pośrodku sekcji wymiany i przesuwają znacznik przewagi na torze o tyle pól w swoją stronę.



Uwaga:

Kiedy gracz wygra wymianę pokazaną na obrazku obok, zdobywa 4 punkty przewagi, ale musi także stracić 1 punkt wytrzymałości psychicznej (wytrzymałość psychiczna została opisana na stronach 8–9).



7. **Sprawdzenie, czy obecna partia została zakończona:** Jeśli zdolność bierki gracza, który przegrał wymianę, nie wskazuje inaczej, zagrane karty oraz pionki zostają na swoich miejscach do zakończenia partii. Aby sprawdzić, czy dana partia się zakończyła, zsumujcie wartości nierozstrzygniętych sekcji wymian (bez kart). Jeśli suma ta jest **niższa** od przewagi, którą ma obecnie jeden z graczy, partia kończy się. W przeciwnym razie partia jest kontynuowana od kroku 1 kolejnej wymiany.

Przykład: Fischer ma 5 punktów przewagi na torze przewagi. Ponieważ suma przewag nierozstrzygniętych wymian (II oraz I) wynosi 3, partia kończy się.



Jeśli partia zakończyła się, gracz ze znacznikiem przewagi po swojej stronie **wygrywa** tę partię i zdobywa 1 punkt – przesuwa swojego króla o jedno pole w kierunku środka toru meczu.

Jeśli po czterech wymianach partia kończy się remisem – znacznik przewagi jest na neutralnym polu pośrodku toru przewagi – obaj gracze zdobywają 1 punkt, przesuając swojego króla o jedno pole.



Poddanie partii

Jeśli w swoim ruchu gracz nie chce bądź nie może zagrać karty, musi poddać partię. Oznacza to, że przeciwnik wygrywa partię i przesuwa swojego króla o jedno pole.


Po zakończeniu partii należy sprawdzić, czy któryś król dotarł do środkowego pola na torze meczu. Jeśli tak, mecz kończy się (*patrz strona 10*). W przeciwnym wypadku należy rozpocząć nową partię.

Rozpoczęcie nowej partii


1. Ustaw znacznik przewagi na polu neutralnym toru przewagi.
2. Odrzuć zagrane karty i pionki. Każda karta trafia na stos odkrytych kart odrzuconych. Odrzucone pionki trafiają do wspólnej puli.
3. Każdy gracz może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart na stos odkrytych kart odrzuconych.
4. Obaj gracze aktualizują swój stan w zależności od położenia swojego znacznika stanu na torze wytrzymałości psychicznej (*aktualizacja stanu opisana jest na następnej stronie*).
5. Na koniec hetman przekazywany jest przeciwnikowi. Będzie on teraz grał białymi i rozpocznie pierwszą wymianę kolejnej partii.

Wytrzymałość psychiczna

Każdy gracz ma tor wytrzymałości psychicznej po swojej stronie planszy, który odzwierciedla jego skupienie oraz poziom zmęczenia meczem.

Kiedy gracz **zyskuje wytrzymałość psychiczną** (+ ) , przesuwa znacznik na torze wytrzymałości psychicznej w prawo o tyle pól, ile wynosi cyfra obok symbolu. Znacznik nie może przesunąć się poza tor. Jeśli jest już na najdalej wysuniętym na prawo polu, każde dodatkowe zwiększenie wytrzymałości psychicznej jest ignorowane.






Kiedy gracz traci **wytrzymałość psychiczną** (= ), przesuwając znacznik na *torze wytrzymałości psychicznej* w lewą stronę o tyle pól, ile wynosi cyfra obok symbolu. Znacznik nie może przesunąć się poza tor. Jeśli jest już na najdalej wysuniętym na lewo polu, każda dodatkowa utrata wytrzymałości psychicznej jest ignorowana.



Wytrzymałość psychiczna określa **limit kart na ręce** (  ).

Limit kart na ręce

 = 5 kart  = 6 kart  = 7 kart

Jeśli w jakimś momencie gracz **przekroczy** limit kart na ręce (bo dobierał dodatkowe karty lub znacznik stanu został przesunięty na pole z mniejszym limitem), należy dokończyć aktualną czynność. Następnie gracz odrzuca wybrane przez siebie karty z ręki na stos odkrytych kart odrzuconych aż do osiągnięcia limitu.

Przetasowanie talii gracza

Kiedy gracz musi dobrać kartę z talii, a ta jest wyczerpana, przetasowuje stos odkrytych kart odrzuconych, tworząc nową talię, a następnie kontynuuje dobieranie. Kiedy gracz skończy dobierać karty, **traci 1 punkt wytrzymałości psychicznej**. Następnie, jeśli nastąpiła zmiana limitu kart na ręce, odrzuca karty do poziomu nowego limitu.

Aktualizacja stanu gracza

Oprócz tego limitu wszystkie ikony wytrzymałości psychicznej mają znaczenie tylko przy aktualizacji stanu podczas kroku 4 (rozpoczęcie nowej partii). Aby zaktualizować stan, należy zrobić poniższe:

1. Uzupelnienie ręki

Gracz dobiera karty ze swojej talii, tak by mieć ich na ręce tyle, ile wynosi jego aktualny limit. Gracz może dobrać mniej kart, niż wynosi limit.

2. Dobranie pionków

 +  +1 pionek  +  +2 pionki  +  +3 pionki

Jeśli znacznik stanu gracza jest na polu oznaczonym jedną z powyższych ikon, bierze on tyle samo pionków ze wspólnej puli i umieszcza w swojej rezerwie. Można brać jedynie pionki we własnym kolorze. Jeśli wspólna pula nie zawiera pionków w kolorze gracza, nie może on dobierać kolejnych pionków.

3. Modyfikacja początkowej przewagi



przewaga +1



przewaga +2



przewaga -1



przewaga -2

Jeśli znacznik stanu danego gracza jest na polu z jednym z powyższych symboli modyfikacji przewagi, należy przesunąć znacznik przewagi na *torze przewagi*: Jeśli gracz zyskuje przewagę, przesuwa znacznik w swoją stronę, jeśli traci przewagę, przesuwa znacznik w kierunku przeciwnika.

Modyfikatory obu graczy są kumulatywne. Oznacza to, że jeśli obaj gracze mają modyfikator przewagi +2, znacznik przewagi umieszcza się na polu neutralnym *toru przewagi*. Jeśli Spasski ma modyfikator przewagi +2, a Fischer -1, znacznik przewagi umieszcza się na polu 3 (III) *toru przewagi* po stronie Spasskiego.

Koniec meczu

Kiedy król danego gracza dotrze do centralnego pola *toru meczu*, gracz ten zdobywa 6 punktów i wygrywa mecz.

Jeśli króle obu graczy dotrą do centralnego pola w tym samym momencie, mecz wygrywa Borys Spasski, zatrzymując tytuł szachowego mistrza świata (w prawdziwym meczu o mistrzostwo świata w tamtych czasach przy remisie 12:12 tytuł zostawał przy dotychczasowym mistrzu, czyli Spasskim).

Zdolności kart

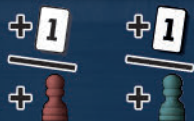
Większość zdolności bierek opisanych na kartach powinna być jasna po zapoznaniu się z poniższymi ikonami i zwrotami. Zdolności wymagające dalszego doprecyzowania opisane są na ostatniej stronie instrukcji.



Dobierz na rękę tyle kart ze swojej talii. Możesz dobrać mniej kart. Jak zwykle przestrzegaj zasad związanych z limitem kart oraz przetasowaniem kart odrzuconych (patrz strona 9).



Dodaj tyle pionków ze wspólnej puli do swojej rezerwy. Jeśli pionków w twoim kolorze nie ma w puli, nie możesz dobrać kolejnych.



Możesz dobrać 1 kartę z talii **ALBO** dobrać 1 pionek w swoim kolorze ze wspólnej puli do swojej rezerwy.



Przesuń znacznik stanu na torze wytrzymałości psychicznej o wskazaną liczbę pól w lewo albo prawo (patrz strony 8 i 9 instrukcji).



Przesuń znacznik przewagi na torze przewagi o 1 pole w kierunku Spasskiego.



Przesuń znacznik przewagi na torze przewagi o 2 pola w kierunku Spasskiego.



Przesuń znacznik przewagi na torze przewagi o 1 pole w kierunku Fischera.



Przesuń znacznik przewagi na torze przewagi o 2 pola w kierunku Fischera.

„Przewaga nie zostaje uwzględniona” – oznacza to, że zwycięzca aktualnej wymiany nie zdobywa punktów przewagi, ale wygrywa tę wymianę i dlatego będzie miał inicjatywę w następnej wymianie aktualnej partii.

„Nierozstrzygnięta wymiana” – oznacza sekcję wymiany na planszy, gdzie nie ma żadnych kart.

„Odrzuć” – najczęściej oznacza to konieczność odrzucenia przez siebie karty na swój stos odkrytych kart odrzuconych. Jeśli odrzucane są pionki, wracają one do wspólnej puli.

„Poddanie partii” – oznacza, że przeciwnik wygrywa aktualną partię i przesuwa swojego króla o 1 pole na torze meczu.

„Dobierz kartę” – oznacza dobranie górnej karty z twojej talii i umieszczenie jej na ręce. Dobieranie kart nie jest obowiązkowe. Jak zwykle przestrzegaj zasad związanych z limitem kart oraz przetasowaniem kart odrzuconych (patrz strona 9).

„Uzupełnij karty na ręce” – oznacza dobranie na rękę kart z talii aż do osiągnięcia limitu danego gracza. Możesz dobrać mniej kart.



Tracisz:
-1 ♣
Następnie odrzucasz obie karty i wszystkie pionki w tej sekcji wymiany. Nikt nie zdobywa przewagi.

Oznacza to, że musisz odrzucić tę kartę i kartę zagraną przez Fischera oraz wszystkie pionki, które znajdują się w tej sekcji wymiany. Ponieważ następuje to przed rozstrzygnięciem kroku 6 aktualnej wymiany, Fischer nie zyskuje przewagi wynikającej z tej sekcji, ale będzie miał inicjatywę w następnej wymianie w tej partii. Ponieważ sekcja wymiany jest teraz pusta, może być ponownie wybrana w kolejnej wymianie tej partii.



Wylosuj 1 kartę z ręki Fischera. Wybierz, czy Fischer ma ją odrzucić, czy zagrać w następnej wymianie.

Nie możesz zdecydować, aby Fischer zagrał wybraną kartę, jeśli jest to ostatnia wymiana obecnej partii, bo jej zdolność nie może być użyta w kolejnej partii.



JEDNO Z DWÓCH:
Fischer wybiera stracenie:
-2 ♣
ALBO przewaga w tej wymianie nie zostaje uwzględniona.

To Fischer decyduje, czy rozstrzygnąć pierwszą, czy drugą opcję zdolności tej karty.



Aż do końca tej partii Fischer przy zagrywaniu kart nie może dodawać pionków do sekcji wymiany.

Nie wpływa to na zdolność karty Fischera „Promocja”.



Spasski musi wybrać, co straci:
JEDNO Z DWÓCH:
-2 ♣
ALBO
-1 ♠

To Spasski decyduje, czy rozstrzygnąć pierwszą, czy drugą opcję zdolności tej karty.



Odrzuć z ręki 1 kartę. Dobierz do tyłu kart na rękę, ile wynosi wartość odrzuconej karty (białej lub czarnej strony).

Wybierz wartość białej albo czarnej bierki na odrzuconej karcie (kolor, którym aktualnie grasz, nie ma znaczenia). Dobierz na rękę tyle kart ze swojej talii. Możesz dobrać mniej kart. Jak zwykle przestrzegaj zasad związanych z limitem kart oraz przetasowaniem kart odrzuconych (patrz strona 9).

Chcielibyśmy podziękować następującym osobom: Francesco Sirocchi, Simone Berti, Andrea Bortolotti, Nicolò Merusi, Daniele Molinari oraz wszystkim innym testerom za ich wartościowe uwagi. Specjalne podziękowania należą się Ernestowi Strouhalowi.

Autor gry: Paolo Mori | **Grafika:** atelier 198
Rozwój gry: Matthias Nagy, Moritz Bornkast, Viktor Kobilke, Peter Eggert
Instrukcja: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke
Korekta: Neil Crowley

Edycja polska

Tłumaczenie: Cezary Domalski
Konsultacja merytoryczna: Maciej Kowalec
Korekta: Marta Kania | **Redakcja:** Patryk Błok
Skład i grafika: Marek Baranowski
Wydawca: Michał Herman



© 2023 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Niemcy
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.deep-print-games.com



© 2023 Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Kraków, Polska
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.luckyduckgames.com