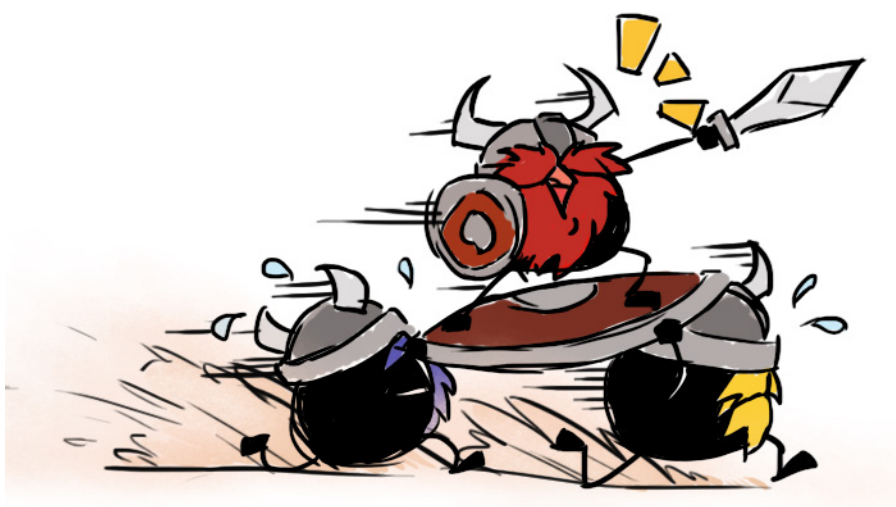


WIKIPON

INSTRUKCJA



WIKIPON

INSTRUKCJA

1. Cel gry

Gracze wcielają się w dwie strony odwiecznego konfliktu na skandynawskim łądzie - Bogów Asgaardu i Lodowych Gigantów. Gracze wysyłają do walki VikiPonów z czterech klanów. VikiPony wstawiają się w walce na polu bitwy na kilka sposobów, aby ostatecznie uzyskać chwałę w oczach frakcji kierowanej przez gracza i wygrać grę!



UWAGA: Ta gra może wykorzystywać dodatkową aplikację na telefony z systemem operacyjnym Android dostępną pod nazwą VikiPon w Google Play Store. Aplikacja ta urozmaica rozgrywkę i wprowadza nowe funkcjonalności do gry. Za każdym razem gdy zobaczysz taką ramkę, zasada w niej zawarta odnosić się będzie do funkcji dostępnych jedynie w aplikacji.

Gracze zdobywają punkty poprzez wykonywanie celów na polu bitwy. Grę wygrywa gracz z największą liczbą punktów na koniec gry. Gra kończy się w momencie:

- gdy gracz nie może dociągnąć żadnych kart ze stosu kart akcji ORAZ
- gdy żaden z graczy nie może wykonać już akcji

Gracze mogą zyskać punkty w następujące sposoby:

- 1 pkt. za dojdzie do węzła w wierszu, w którym znajduje się obelisk przeciwnika (węzły po stronie przeciwnika oznaczone na żółto) - punkt ten można uzyskać tylko raz.
- 2 pkt. za dojdzie do węzła, na którym stoi obelisk przeciwnika (węzeł po stronie przeciwnika oznaczony na czerwono) - punkt ten można uzyskać tylko raz. Obelisk dodaje tylko 1 pkt., jeśli gracz odwiedził już inny węzeł po stronie przeciwnika oznaczony na żółto.
- 1 pkt. za pokonanie w walce wręcz aktywnego VikiPona przeciwnika (patrz rozdział 6.). W ten sposób można zdobyć wiele punktów w trakcie gry.
- **APLIKACJA:** aplikacja losowo wygeneruje dla Twojej gry dodatkowe cele! Podczas gry na ekranie telefonu zobaczysz węzły, na których stoją skrzynie ze skarbami. Zdobędziesz 1 pkt. za dojdzie do wę-

zła , na którym stoi skrzynia ze skarbami. Raz zdobyta skrzynia znika z pola bitwy.

2. Zaczynamy!

Każdy z graczy pobiera 5 kart, następnie zachowuje 1 z nich, a pozostałe oddaje przeciwnikowi. W ten sposób gracz otrzymuje od swojego przeciwnika 4 karty, spośród których ponownie wybiera 1, a pozostałe oddaje przeciwnikowi i tak do czasu, aż każdy z graczy będzie posiadał na ręce 5 wybranych karty. Grę zaczyna gracz, który ostatnio odwiedził góry.

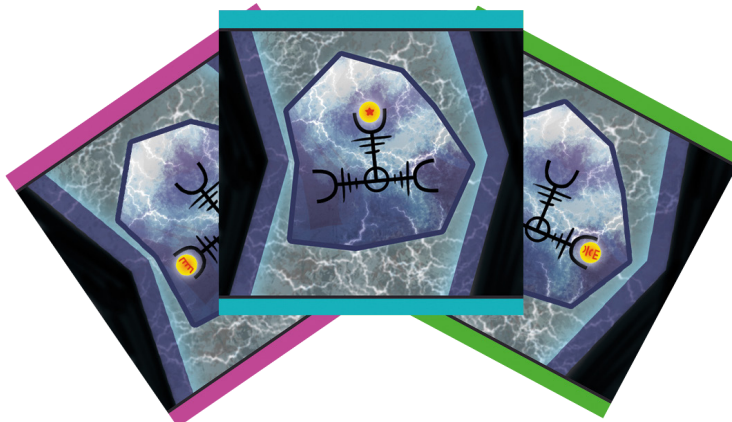
3. Elementy gry

Karty akcji w grze są wspólne dla obu graczy i dzielą się na 3 typy:



- Karty VikiPonów (24 karty)

Dzielą się na cztery klany wyróżnione oddzielnymi kolorami – niebieskim, fioletowym, czerwonym, żółtym. Każdy kolor występuje w 6 egzemplarzach. **APLIKACJA: Zeskanuj kartę swojego VikiPona i przywitaj się :)**



- Karty runy kierunku (24 karty)

Dzielą się na trzy kierunki – w lewo (6 kart), prawo (6 kart) oraz prosto (12 kart). Karta runy kierunku, za pomocą kuli w runie, oznacza kierunek, w którym poruszają się VikiPony gracza po zebraniu pełnego kompletu kart.



- Karty siły (24 karty)

Dzieli się na trzy wartości liczbowe – 1 (12 kart), 2 (9 kart) oraz 3 (3 karty). Oznaczają liczbę VikiPonów jaka ruszy do walki po zebraniu pełnego kompletu kart.

Wszystkie odrzucone karty trafiają do oddzielnego stosu kart odrzuconych i nie biorą udziału w grze do końca partii.

Plansza gracza przedstawia pole bitwy pomiędzy klanami sterowanymi przez bogów Asgaardu i Lodowych tytanów. Na planszy znajduje się 70 węzłów, które mogą zostać zajęte przez oddziały któregoś z czterech klanów. Rzędy węzłów przy krótszych krawędziach wyróżnione są na żółto, ponieważ skrywają punkt, na który będzie chciał zapolować przeciwnik gracza. Czerwony węzeł to miejsce wirtualnie zajmowane przez obelisk gracza, dlatego jego zajęcie warte jest aż 2 punkty.

APLIKACJA: Zeskanuj planszę do gry i zobacz jak wygląda z szerszej perspektywy. W każdym momencie gry możesz tu podejrzeć, które z kostek na planszy to Twój ślad w bitwie.

Elementy umieszczane na planszy to:

- Kostki w kolorach odpowiadających kolorom kart VikiPonów – niebieskim, fioletowym, czerwonym, żółtym. Na planszy reprezentują posterunki VikiPonów z odpowiednich klanów.
- Cylindry w kolorach odpowiadających kolorom kart VikiPonów – niebieskim, fioletowym, czerwonym, żółtym. Na planszy reprezentują aktualne miejsce stacjonowania armii gracza. Jest to także węzeł, z którego nowe VikiPony ruszają na pole bitwy po wysłaniu do walki.
- Cylindry spłaszczone w kolorach odpowiadających kolorom kart VikiPonów – niebieskim, fioletowym, czerwonym, żółtym. W rzadkich przypadkach reprezentują aktywne wojsko, które zostało pokonane w walce dystansowej. Wskazują one jedynie na fakt tymczasowego pokonania. Oprócz tego pełnią funkcję identyczną, co standardowy cylinder.

4. Tura gracza

Gracze rozgrywają tury na zmianę. Tura gracza składa się z wyboru i wykonania jednej z dostępnych akcji:

Wyłożenie na stół jednej karty z ręki - gracze będą wykładali karty VikiPonów, karty runów kierunku oraz karty siły według jednego określonego schematu, ale tylko jedną kartę podczas jednej akcji. Gracz najpierw musi wystawić kartę VikiPona, aby w kolejnej turze dołączyć do niej kartę runu kierunku, a dopiero w dalszej kolejności kartę siły. Oznacza to, że gracz nie może wystawiać kart runu kierunku, jeśli nie ma jeszcze wystawionej karty VikiPona, a w dodatku karta ta musi mieć wolne miejsce z prawej strony na kartę runu kierunku.

Podobnie gracz nie może wystawić karty siły jeśli we wcześniejszych turach nie wystawił zestawu

karty VikiPona i dołączonej do niej karty kierunku wiatru. Pod krawędzią swojej strony planszy gracz posiada miejsce jedynie na trzy zestawy. Jeśli gracz posiada już trzy rozpoczęte zestawy kart, to nie może dołożyć kolejnej karty VikiPona, by rozpocząć nowy zestaw. Dodatkowo pośród trzech dostępnych zestawów gracz nie może posiadać dwóch identycznych kart VikiPonów.

- Wysłanie do walki oddziału VikiPonów - gracz może wystawić swoje wojska do walki jedynie w sytuacji, w której pod krawędzią jego strony planszy znajduje się choć jeden kompletny zestaw składający się z karty VikiPona, karty runu kierunku oraz karty siły. Aby wysłać swój zestaw do walki na pole bitwy gracz wskazuje na jeden z kompletnych zestawów, przekłada go na stos kart odrzuconych, a następnie przenosi swoje wojska na planszę.

- ◇ Podczas wystawiania pierwszego oddziału VikiPonów na pole bitwy, gracz nie posiada jeszcze aktualnego miejsca stacjonowania armii gracza (cylindra w jednym z czterech kolorów), dlatego jego wojska powinny rozpoczynać swój marsz od jednego z trzech pól przylegających do obelisku gracza (czerwonego węzła po stronie gracza)

- ◇ Podczas wystawiania kolejnych oddziałów VikiPonów na pole bitwy, zaczynają one swój bieg od aktualnego miejsca stacjonowania armii gracza (cylindra w jednym z czterech kolorów)

APLIKACJA: W przypadku użycia aplikacji należy przenieść wybrany zestaw na osobne pole, aby doprowadzić do zeskanowania jedynie trzech wybranych kart. Przy poprawnym zeskanowaniu odtworzy się animacja oraz pojawi się przycisk pozwalający wysłać oddział do walki na pole bitwy.

Oddział VikiPonów w wybranym kolorze należy ustawić na planszy w liczbie i w kierunku przedstawionym na kartach. Każdy VikiPon wystawiony do bitwy zajmuje jeden węzeł i przedstawiony jest w postaci kolorowej kostki. Ostatni z wystawionych VikiPonów staje się aktualnym miejscem stacjonowania armii gracza i przedstawiony jest w formie cylindra o odpowiadającym kolorze.

W przypadku zderzenia z kostkami lub cylindrem innego koloru niż obecnie wystawiany, oddział gracza zatrzymują się niezależnie od siły wystawianej armii.

W przypadku zderzenia z kostkami tego samego koloru, co obecnie wystawiany, wojska tego samego klanu dogadują się i pozwalają przejść swoim pobratymcom. Gracz nie tylko ma możliwość kontynuowania ruchu, ale kostki tego samego koloru dodają się do siły oddziału, a więc są niejako „przeskakiwane” i nie liczone do pierwotnego zestawu. Gracz powinien pamiętać, aby w miarę możliwości wykorzystać całą siłę swojej armii niezależnie od pomocy ze strony przyjaznego klanu.

Jeśli wybrany zestaw kart pozwoli wykonać ruch tylko częściowo, to gracz może taki ruch wykonać. Gracz nie może wykonać tej akcji jeśli wybrany zestaw kart i warunki na planszy nie pozwalają na ruch chociażby jednego VikiPona.

- Odrzucenie jednej karty i dobranie następnej - gracz ma możliwość odrzucić jedną z posiadanych na ręce kart, a następnie dobrać nową ze stosu kart akcji. Gracz nie może wykonać tej akcji jeśli w stosie kart akcji nie ma już żadnych kart.

5. Walka

W trakcie gry może dojść do dwóch rodzajów starć między graczami. Dzieli się je na:

- Walkę dystansową – odbywa się ona wówczas, gdy aktywny gracz wystawia do walki VikiPony w takim samym kolorze w jakim obecnie jest armia (cylinder) przeciwnika. Powoduje to trzy efekty:
 - ◇ Przeciwnik zamienia swój cylinder na spłaszczony cylinder, aby zaznaczyć przegraną walkę. Aktywny gracz normalnie zaznacza swoje aktualne miejsce stacjonowania armii cylindrem udostępnionym przez przeciwnika.
 - ◇ Aktywny gracz w sposób losowy odrzuca jedną z kart znajdujących się na ręce przeciwnika.
 - ◇ Przeciwnik traci jedną turę, a aktywny gracz może w tym czasie wykonać dodatkową akcję.
- Walkę wręcz – odbywa się ona wówczas, gdy aktywny gracz wystawia do walki VikiPony w takim samym kolorze w jakim obecnie jest armia (cylinder) przeciwnika, ALE jednocześnie armia gracza

przesuwa się na węzeł zajmowany przez cylinder przeciwnika. Powoduje to trzy efekty:

- ◇ Aktywny gracz zyskuje punkt za wygraną walkę wręcz.
- ◇ Aktywny gracz zajmuje miejsce przeciwnika lub miejsce wynikające z opisu w punkcie 4, jeśli następne kostki za cylindrem przeciwnika również są w tym samym kolorze.
- ◇ Cylinder przeciwnika zostaje przesunięty i zajmuje miejsce oraz kolor następnej kostki w linii prostej w kierunku przeciwnym do ruchu aktywnego gracza LUB
- ◇ Cylinder przeciwnika zostaje przesunięty i zajmuje węzeł przy granicy planszy jeśli przy przesunięciu cylindra przeciwnika, jak w poprzednim punkcie, nie napotkano żadnej innej kostki.

6. Koniec tury gracza

Po wykonaniu jednej z opisanych powyżej akcji gracz dobiera tyle kart, aby mieć ich na ręku 5. Następnie drugi gracz wykonuje swoją akcję. Gracze wykonują swoje akcje na przemian do czasu spełnienia warunku końca gry. Gdy gra się skończy, gracze podliczają punkty, jakie udało im się zdobyć podczas partii. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego aktualne miejsce stacjonowania armii (cylinder) znajduje się najbliżej obelisku przeciwnika. Jeśli to nie rozwiązuje pojedynku to grę wygrywa gracz z największą liczbą niewykorzystanych kart w grze.



Gra zrealizowana w ramach Łódzkiego Game Jama 5
przez zespół CIABEJ, w którego skład wchodzi:

Mateusz Miągowski - designer, muzyk

Adam Wiśniewski - programista

Adrianna Bielak - programistka

Paula Pszczoła - grafik 2D

Konrad Nojman - grafik 3D, animator