

LUGPolWars

Szybka Walka - zasady



Specjalnie dla graczy, którzy nie mają siły, czasu ani ochoty aby przedzierać się przez "gąszcz zasad" z pełnej wersji BrikWars, został stworzony uproszczony zbiór reguł pozwalających na szybkie rozpoczęcie gry i zawładnięcie światem klocków. Oparty na QuickWars, został zmodyfikowany delikatnie i wzbogacony o kosztorysy, umożliwiające budowę jednakowych armii. Oczywiście nie ma przymusu korzystania z nich. Odpowiedź na wszelkie pytania, a także możliwość kontaktu z innymi graczami z Polski, jest możliwa poprzez serwisy: <http://lugpol.pl/forum>, <http://lego.netla.pl>

BrikWars is copyright ©1995-2006 Mike Rayhawk.

For more information and the complete rules, please visit <http://www.brikwars.com>.

Przeгляд gry

LUPolWars, to gra podczas której gracze wysyłają swoje armie na pole bitwy zbudowane z klocków celem stoczenia potyczki. Gracze tworzą swoje armie w dowolny sposób. Ci bardziej zainteresowani "sprawiedliwą grą", mogą wystawić naprzeciw siebie po prostu dwie armie w identycznym składzie, różniące się jedynie kolorami, jednak chaotycznie dobrane armie sprawdzają się równie dobrze.

Po określeniu rozpoczynającego gracza (np. rzutem kostką), walka trwa tak długo, dopóki na stole nie pozostaną przedstawiciele tylko jednej armii - jeńców nie bierzemy, chyba że przewiduje to scenariusz.

Każda tura gracza składa się z fazy ruchu i fazy walki. *W fazie ruchu może on przemieścić dowolną ilość swoich jednostek, oraz podnosić i upuszczać przedmioty, które jednostki noszą. W fazie walki może atakować jednostki przeciwnika i budować konstrukcje.* Każda taka czynność, to jedna akcja, Na każdego minifiga w danej fazie przypada jedna akcja, czyli możemy np. tylko podnieść klocek w fazie ruchu, albo tylko się poruszyć, zaś w fazie walki np. tylko złączyć klocek albo tylko zaatakować przeciwnika.

Kostka

W grze LUGPolWars, stosowana jest kostka sześcienna, jaką możemy bez problemu kupić w sklepie lub pożyczyć z innej gry planszowej. Ilekroć podczas rzutu kostką wypadnie nam 6 oczek, robimy tzw. dorzut. Dorzut może być wielokrotny, czyli ponowne wyrzucenie 6 oczek, powoduje kolejny dorzut itd... Zastosowana w instrukcji notacja 2d6 oznacza 2 kostki (dice) sześcienne i analogicznie 1d6, 3d6 etc.

Odległości

Ponieważ system macierzysty był opracowany na rynek anglojęzyczny, wszelkie odległości podawane są w calach, niemniej jest prosty sposób aby mierzyć je również klockami LEGO - **1 cal to około 3 study (oczka na klocku)**, tak więc najczęściej występująca miara 5 cali to 15 studów. Dla potrzeb gry, warto przygotować sobie dwie miarki - 5 i 10 calową. Jeśli nie dysponujemy miarką calową może być to "listewka z klocków LEGO o długości odpowiednio 15 i 30 studów.

UWAGA: Dobrze do tego celu nadają się długie belki technic – 15 studowe, ponieważ posiadają nieparzystą ilość studów, odpowiadającą w sam raz 5 calom.

Budowa Armii

Minifigurki

W LUGPolWars każda figurka ma dwa takie same współczynniki:

- **Ruch** - opisujący, jak daleko w danej turze można ją przesunąć, domyślnie jest to **5 cali** ruchu po płaskiej powierzchni, wspinaczki po drabinie etc. Maksymalny "podskok" figurki lub dystans jaki może przepłynąć podczas pojedynczego ruchu to **2 cale** (i nadal może wykorzystać pozostałe 3 cale na ruch, przed lub po pływaniu).

- **Obrona** - opisująca możliwość obrony minifiga podczas ataku i podawana w ilości kostek (np. **2 oznacza dwie kostki sześciennie - 2d6**). Gdy figurka jest atakowana, wykonuje się rzut dwiema kostkami i jeśli wynik jest wyższy lub równy od zadanych obrażeń, figurka przetrwała atak. W przeciwnym wypadku pozostaje jako klocki na polu chwały.

Pozostałe cechy to:

- **Obrażenia:** umieszczanie są w polu Skill i są zależne od broni jaką w danej chwili używa minifig (może się ona zmieniać w trakcie walki)
- **Umiejętności:** W zasadzie dotyczą one bohaterów (patrz niżej) i opisują dodatkowe możliwości minifiga.

Typ minifiga	Ruch	Podstawowa Obrona	Koszt
najemnik	5"	1d6	4
bohater	5"	1d6	8

Bohaterowie

Każda armia potrzebuje swoich bohaterów – w LUGPolWars bohaterowie są również niezbędni. Powinna być to wyróżniająca się ubiorem lub ekwipunkiem figurka. *W „LUGPolWars” bohaterowie mają takie same statystyki jak zwykle figurki ale posiadają możliwość wykonania dwóch ataków na rundę (które mogą być połączone w jeden atak o podwójnej sile).* Bohater ma też możliwość wykorzystania **jednej niezwyklej mocy** w każdej swojej turze, **zamiast jednego ze swoich ataków.**

Niezwykłe moce, są tymi wszystkimi możliwościami jakie posiadają bohaterowie komiksów i filmów akcji, a jakich osiągnięcie w realnym życiu jest niemożliwe. Podnoszenie samochodów, przechodzenie przez ściany, unikanie pocisków, wskrzeszanie towarzyszy etc...

Aby użyć takiej mocy, gracz deklaruje jej wykonanie i rzuca kostką. Jego przeciwnik, wykonuje również rzut kostką. *Jeśli wynik pierwszego rzutu jest wyższy lub równy drugiemu, użycie mocy się powiodło ale...* jeśli jest niższy, bohater nie tylko nie użył mocy, lecz również musi ponieść konsekwencje niepowodzenia, które powinny zależeć od mocy i mogą mieć rozmaite skutki.

Broń i Zbroja

Każdy minifig może w rękach trzymać adekwatną do swojej roli broń, za pomocą której będzie zadawał obrażenia przeciwnikom (zarówno bezpośrednie jak i dystansowe). Jeśli drugą rękę ma wolną (i użycie broni jej nie wymaga), może w niej trzymać również tarczę. Założenie tarczy oraz elementów zbroi, pozwala na zwiększenie obrony minifiga. Ma to znaczenie tym bardziej, że jeśli więcej niż jeden minifig może zaatakować danego minifiga przeciwnika, ataki wszystkich mogą zostać połączone w jeden ogromny atak zadający naprawdę duże obrażenia. Poniżej przedstawione są podstawowe rodzaje broni:

Typ	Obrażenia/Obrona	Zasięg	Koszt
Broń krótka 1-ręczna	1d6+2	bezpośredni	2
Broń ciężka 1-ręczna i dwuręczna	2d6	bezpośredni	3
Broń zasięgowa krótka i długa	1d6	10"	3
Materiały wybuchowe	2d6-1	(1d6+2)"	1 / sztukę
Tarcze i Zbroje	+1d6	wyparownie obrażeń	1
Puste ręce	-	można jedynie się przepychać	
Broń improwizowana	1d6-2	bezpośredni	-
Broń ciężka - montowana na pojazdach lub na stałe	2d6 (+1d6)*	10" (+5")*	5

*) Każdy dodatkowy minifig powiększa zasięg broni ciężkiej o 5" i obrażenia o 1d6. Maksymalna granica to 3 minifigi w obsłudze (4d6 / 20")

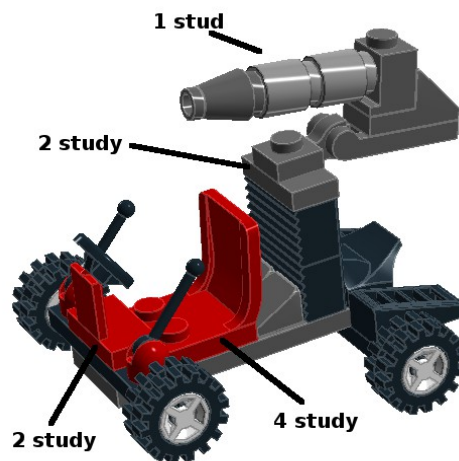
Wierzchowce

Ruchome konstrukcje zbudowane z wielu klocków są określane jako pojazdy, natomiast proste pojazdy (motocykle, deski surfingowe) i zwierzęta zbudowane z jednego lub dosłownie paru klocków, są określane jako wierzchowce. Jeśli minifig dosiadający wierzchowca zsiądzie z niego lub zostanie zabity, dowolny inny minifig (z dowolnej drużyny) może wierzchowca zająć i używać. Wierzchowce mają domyślnie następujące parametry: **Szybkość: 10 cali, Obrona: 3d6**

Konstrukcje

Wszystko, co jest zbudowane z większej ilości klocków jest określane mianem konstrukcji, niezależnie czy jest to baza wojskowa, pojazd, fragment terenu czy ściana. Wszystkie konstrukcje są traktowane w ten sam sposób. Aby uszkodzić konstrukcję, minifig musi zaatakować jej konkretny element (klocek z którego jest zbudowana). Jeśli obrażenia zadane są większe niż ilość studów łączących element atakowany z główną konstrukcją, klocek zostaje od głównej konstrukcji oderwany i przesunięty w odpowiednim do sytuacji kierunku. Jeśli więcej niż jeden minifig atakuje konstrukcję i obrażenia są naprawdę duże, można w ten sposób rozdzielać kolejne klocki... dopóki wystarczy ilości obrażeń.

Prawda, że łatwe? - A co łatwo rozwalić, to i łatwo odbudować, przynajmniej w świecie LEGO. Aby zreperować konstrukcję, wystarczy, że minifig podniesie odpowiedni klocek i w swojej turze ataku umieści go na właściwym (bądź nowym) miejscu. W swojej turze minifig może w ten sposób położyć tylko jeden klocek, tracąc akcję ataku.



Kontrolki i sterowanie

Jeśli pojazd posiada działko, napęd (jakoś musi jeździć), lub jakąś inną automatykę, powinien również mieć odpowiednią do niej kontrolkę. Kontrolki są reprezentowane przez kierownice, konsole komputerowe, przyciski, wajchy, pipsztyki etc... Każda z kontrolki jest przymocowana do konstrukcji **NA STAŁE** i pozwala na dostęp do wszystkich jej elementów.

Jeśli więcej niż jeden gracz ma dostęp do konstrukcji, może w swojej turze wykorzystać ją zgodnie ze swoją wolą.

Pojazdy

Każda konstrukcja może zostać przekształcona w pojazd poprzez dodanie do niej jakiejś formy napędu. Taki napęd działa jedynie jeśli pojazd porusza się po odpowiednim dla niego terenie. W wersji LUGPolWars pojazdy mogą mieć na pokładzie maksymalnie 1 minifiga. Jeśli jakiś dodatkowy minifig się dostanie na pokład pojazdu, ten musi stanąć (lub wylądować), ponieważ jest przeładowany.

Szybkość pojazdów to 5 cali / jeden moduł napędowy, z ograniczeniem maksymalnym do 15 cali.

Pojazdy mogą na początku swojego ruchu obrócić się w dowolnym kierunku a następnie ruszyć aż do swojego maksymalnego dystansu, przy czym muszą poruszać się w linii prostej. Jeśli pilot pojazdu zostanie zabity lub Kontrolka zostanie zniszczona, pojazd porusza się w wybranym uprzednio kierunku z taką samą prędkością w każdej turze, dopóki ponownie nie zostanie odzyskana nad nim kontrola (lub się nie rozbije).

Jeśli pojazd uderzy w przeszkodę, zarówno pojazd jak i przeszkoda otrzymują obrażenia w wysokości 1d6 na każdy napęd jaki jest w pojeździe używany w tym czasie.

W pojazdach mogą być używane następujące **moduły napędowe** napędy w przeliczeniu na ich jednostki:

- **1 para kół / nóg / płóz:** poruszanie po twardym terenie
- **1 żagiel / 1 para wiosel:** poruszanie po otwartej wodzie
- **1 śmigło:** poruszanie się w powietrzu
- **1 para silników odrzutowych:** dowolny teren

Pojazdy - z ograniczeniem z LUGPolWars

- **Dopuszczalna wielkość pojazdu:** dowolna - mierzona w calach po najdłuższej linii.
- **Dopuszczalny poziom pojazdu:** max 1
- **Maksymalna ilość minifigów w obsłudze:** 1
- **Koszt:** wielkość pojazdu x 1 + koszt napędów, obrony i uzbrojenia
 - **Napęd ziemny/wodny/podwodny:** 1 punkt / 2" szybkości (max 15")
 - **Napęd powietrzny:** 2 punkty+poziom pojazdu (0 lub 1) / 2" szybkości (max 15")
 - **Dopuszczalne uzbrojenie:** dowolne, możliwe do obsługi - koszt zgodny z tabelą Broni i zbroi, powyżej.

Zwycięstwo

Zwycięza oczywiście ten gracz, który pierwszy pokona wszystkie jednostki przeciwnika.

Podsumowanie

Do rozegrania szybkiej potyczki w LUGPolWars, nie jest potrzebna duża ilość figurek, tak po prawdzie, to wystarczy w zasadzie jeden z mniejszych zestawów np. z serii LEGO Star Wars - 75000 Clone Trooper vs. Droidekas (około 40-60 zł), aby można było rozpocząć szybką potyczkę, tak więc zdecydowanie jest to jeden z najtańszych dostępnych na rynku systemów bitewnych. Poniżej zaprezentowana jest przykładowa drużyna wraz z uzbrojeniem.



- **Bohater – Egil Graybeard**, posiada tarczę, zbroję i miecz więc jego obrona to 3d6 (2+1) a potencjalne obrażenia od każdego ataku 2d6. Jako bohater, posiada możliwość dwukrotnego ataku w swojej turze oraz wykorzystania heroicznej zdolności
- **Topornik**, posiada tarczę i zbroję oraz topór. Jego obrona to 3d6 (2+1) a potencjalne obrażenia 2d6
- **Uzbrojony we włócznię minifig**, posiada jedynie zbroję, więc jego obrona to 2d6, podobnie jak zadawane obrażenia.
- **Łucznik** posiada zbroję i łuk, pozwalający na strzelanie. Jego obrona to 2d6 a zadawane obrażenia 1d6, w zamian może razić swoich wrogów z daleka.

UWAGA: Notacja 2+1 w wypadku zbroi i tarczy, wynika z tego, że tarczę może minifig np. zgubić lub stracić. Wtedy jego obrona spada do 2d6