

Szybka Walka - QuickWars

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 zawiadnięcie światem klocków.



Przegląd gry

"Szybka Walka" (QuickWars), 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. Tak długo jak walka będzie krwawa i brutalna - wszyscy będą szczęśliwi ;-).

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

Każda tura gracza składa się z fazy ruchu i walki. W fazie ruchu może 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.

Kostka

W grze BrikWars stosowana jest głównie 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...

Odległości

Ponieważ system jest 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.

Budowa Armii - Minifigurki

W "Szybkiej Walce" każda figurka ma 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. **domyślna 2 oznacza dwie kostki sześcienne - 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.



Budowa Armii - Bohaterowie

Każda armia potrzebuje swoich bohaterów - BrikWarsowe nie są inne. Powinna być to wyróżniająca się ubiorem lub ekwipunkiem figurka. W "Szybkiej Walce" 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 **niezwykłej mocy**, w każdej swojej turze.

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 skali użytej mocy i mogą mieć rozmaite skutki.



Budowa Armii - Broń i Zbroja

Każdy minifig może w swoich 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:

- **Puste ręce:** Atak - brak. W BrickWars nie jest przewidziany atak gołymi dłońmi. Jeśli minifig nic w nich nie ma... powinien się zaopatrzyć w jakąś jej wersję.
- **Broń ręczna (miecze, topory, włócznie etc.):** Atak - 2d6, Zasięg - bezpośredni dotyk bronią (tak tak, długość włóczni ma w tym wypadku znaczenie).
- **Broń zasięgowa (łuki, kusze, proce, pistolety, karabiny laserowe etc.):** Atak - 1d6, Zasięg - 10 cali, tak długo jak długo cel pozostaje na widoku.
- **Zbroja / Tarcza:** Obrona - 1d6. Minifig otrzymuje dodatkową kostkę obrony jeśli trzyma tarczę lub ma na sobie element zbroi (np. hełm)
- **Kłoczek:** Atak - 1d6, Zasięg - do 5 cali. Czasami minifigi z nieokreślonych przyczyn noszą w rączkach klocki (np. aby coś zbudować). W chwili bezpośredniego zagrożenia i desperacji, mogą go użyć jako broni improwizowanej, zarówno zasięgowej krótkiego dystansu jak i bezpośrednio. Dzięki temu nie ma problemu aby np. rozegrać bitwę w karczmie na kufle, stoły i ławy. Niesiony klocek może zostać również użyty do dołączenia do czegoś - np. aby zbudować umocnienia, zreperować pojazd lub stworzyć coś z klocków.
- **Broń ciężka:** Atak - 2d6, Zasięg podstawowy - 10 cali. Broń ciężka to sprzęt, który z racji wagi musi być zamontowany na pojazdach lub ustawiony na ziemi aby mógł być użytkowany. Atak z jego pomocą można wykonać tylko raz w ciągu tury i aby to zrobić przynajmniej jeden minifig musi być w jego bezpośredniej bliskości. Potężniejsze bronie ciężkie można tworzyć wzmacniając ich obsługę. *Za każdego dodatkowego minifiga, taka broń uzyskuje dodatkowe 1d6 obrażeń i dodatkowe 5 cali zasięgu.* Jak widać armata polowa z trzyosobową obsługą zamieni się może w naprawdę morderczą maszynę miotającą pociski na 20 cali i zadającą 4d6 obrażeń.

Budowa Armii - 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. 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.

Konstrukcje - kontrolki

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.

Konstrukcje - 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 "Szybkiej Walki" pojazdy mogą mieć na pokładzie 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 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

Zwycięstwo

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