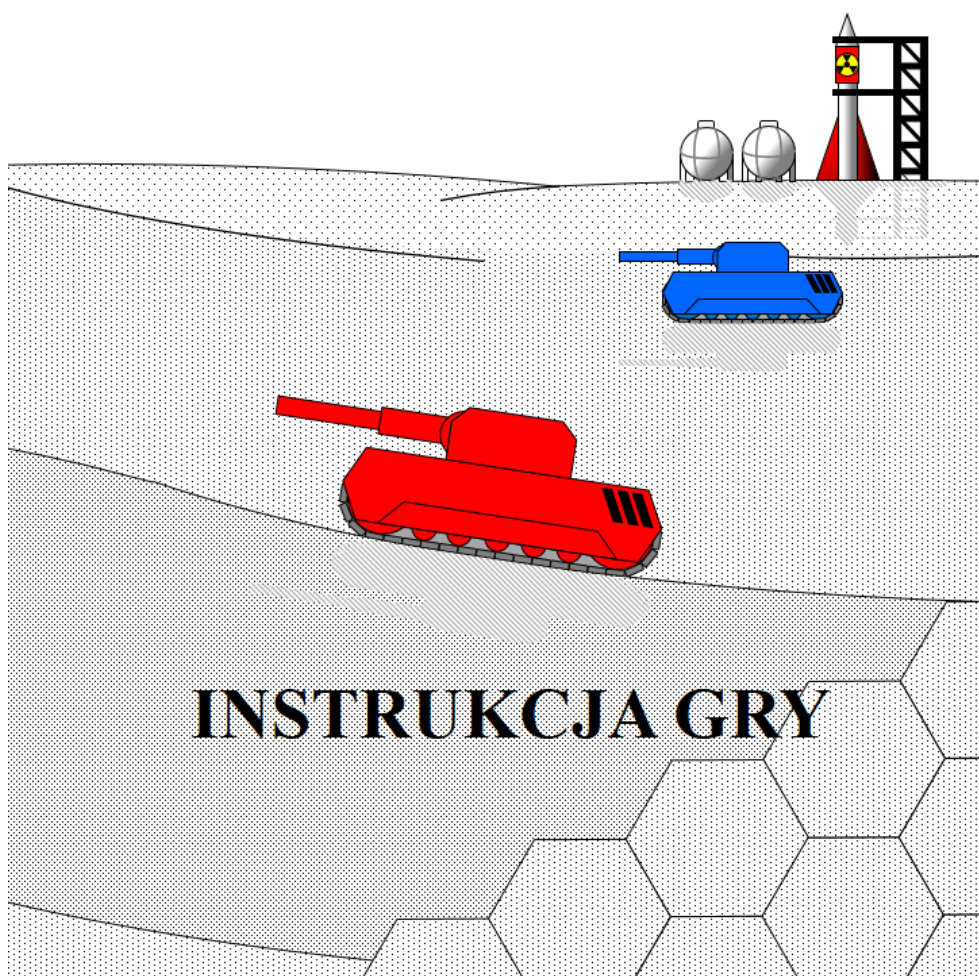


TANIX



Edytowano 2023.02.08

Spis treści

Strona	
06	GRA NA MISJE
09	GRA W DEATHMATCH
11	TURA
11	- Ruch
12	- Atak
12	OBRONA
13	POZOSTAŁE
14	KARTY

Czym jest **TANX**?

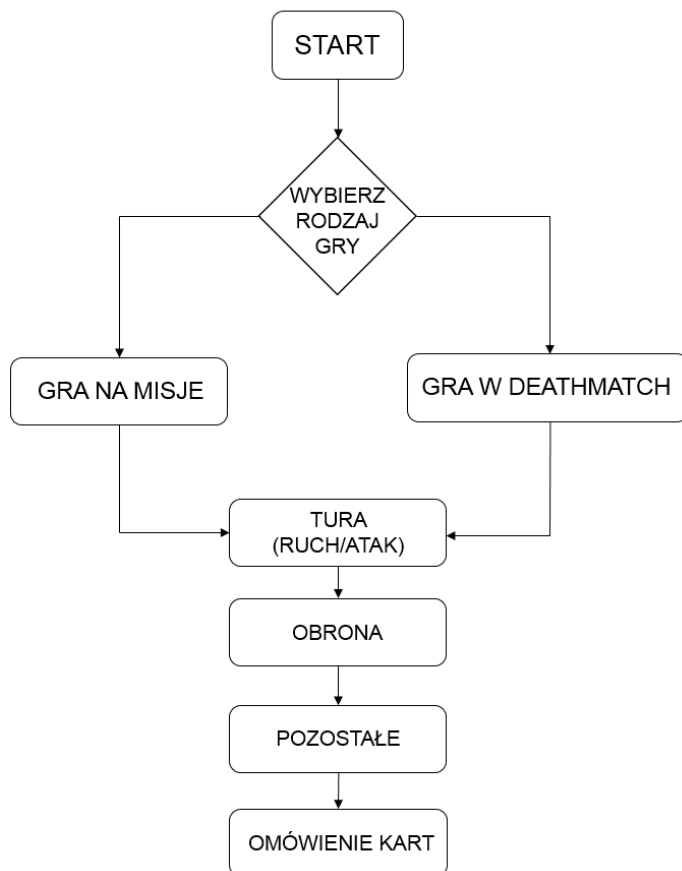
Tanx jest przeniesieniem na postać gry planszowej strategii czasu rzeczywistego z komputerów PC. Bezpośrednie inspiracje czerpie z gier Dune 2 oraz KKnD z uproszczoną mechaniką wydobywania zasobów i walki, lecz bez konstrukcji budynków i jednostek.

Rozgrywka w Tanx sprowadza się do zarządzania swoimi zasobami i prowadzenia działań wojennych.

Struktura instrukcji:

W TANX można **GRAĆ NA MISJE** lub w **DEATHMATCH**.

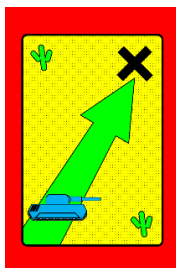
Gra na misje różni się od gry w Deathmatch kilkoma założeniami oraz różnym ekwipunkiem. Te różnice są omówione w niniejszej instrukcji. Następnie instrukcja omawia ogólne mechaniki gry, ważne dla obu typów rozgrywki. Na końcu omówione są karty.



This page intentionally left blank
Tę stronę celowo pozostawiono pustą

= GRA NA MISJE ===== 1

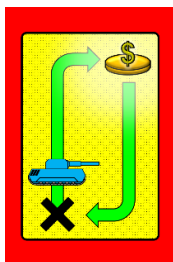
Gra na Misje polega na wypełnieniu swojego zadania przy blokowaniu zwycięstwa przeciwnikom. Gracz, który pierwszy osiągnął swój cel, wygrywa (wyjątek: patrz misja Czarny Koń). Dostępne misje:



KONWÓJ

Przeprowadź jeden swój czołg ze swojego miejsca startowego na miejsce startowe gracza po Twojej przekątnej.

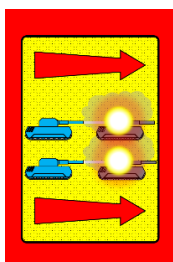
W puli są dwie misje Konwój.



GOLDEN RETRIEVER

Przyprowadź białą monetę ze środka planszy (wejdź na nią) na swoje miejsce startowe.

W puli jest jedna misja Golden Retriever.



NISZCZYCIEL

Zniszcz wszystkie czołgi gracza po swojej prawej stronie.

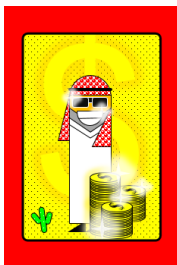
W puli są dwie misje Niszczyciel.



CZARNY KOŃ

Twoją misją jest ochronić gracza po Twojej przekątnej i pomóc mu wygrać. Kiedy to zrobi, ujawniasz się. Twoją misją jest go zniszczyć a jego – zniszczyć Ciebie. Pozostali gracze nie biorą udziału w tej walce a ich karty trafiają do tali kart żółtych.

W puli jest jedna misja Czarny Koń.



SZEJK

Uzbieraj majątek wielkości \$20

W puli jest jedna misja Szejka.

ROZDANIE

- Przetasuj karty żółte i czerwone osobno. Każdorazowo, gdy karty się kończą przetasuj stos odrzuconych żółtych kart i dodaj go na spód stosu kart do rozegrania.
- Każdy gracz na start otrzymuje:
 - a) 5 kart z żółtej talii,
 - b) Monetę \$5,
 - c) Kartę Życia,
 - d) 1 pionek zielony,
 - e) 1 pionek niebieski,
 - f) 2 pionki czerwone.
- Następnie każdy gracz ustawia jeden swój czołg na najbliższym mu pomarańczowym polu (narożnik planszy), a drugi na dowolnym polu przylegającym do pomarańczowego pola.
- Następnie każdy gracz losuje jedną kartę misji z talii czerwonej, sprawdza ją i odkłada koło siebie grzbietem do góry. Misje są tajne.

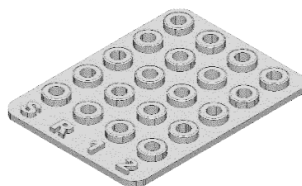
Po wybraniu misji każdy z graczy ustawia swój ekwipunek na Karcie Życia. Karta definiuje następujące parametry i jest widoczna dla wszystkich graczy:

(S) – Ruch każdym czołgiem na początku tury Gracza

(R) – zasięg strzału

(1) – Ilość punktów życia czołgu nr 1

(2) – Ilość punktów życia czołgu nr 2

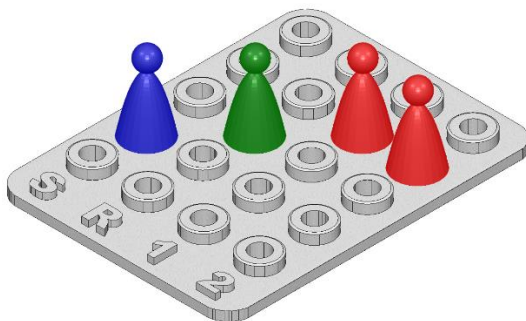


Wylosowana misja warunkuje ile maksymalnie punktów na Karcie Życia dostępne ma Gracz (możesz sobie przyznać mniej punktów, żeby zmylić przeciwników). Kolumny **(S)** lub **(R)** mogą mieć wartość 0, żeby zwiększyć pozostałe parametry. Kolumny **(1)** i **(2)** muszą być większe od 0.

Maksymalna ilość punktów, dla każdego gracza wygląda następująco:

Misja	Punkty
GOLDEN RETRIEVER	10
KONWÓJ	10
NISZCZYCIEL	13
CZARNY KOŃ	10
SZEJK	10

Przykład wypełnionej karty życia



Gracz mający misję *NISZCZYCIEL* ustawił na swojej Karcie Życia następujące parametry:

Parametr:	(S) - 2
	(R) - 3
	(1) - 4
	(2) - 4

Suma : 13 (S+R+1+2)

Wg powyższego przykładu:

- (S) Na starcie swojej tury każdy z jego czołgów może poruszyć się o 2 pola.
- (R) Jego zasięg ostrzału to 3 pola.
- (1) Pierwszy czołg Gracza ma 4 punkty zdrowia
- (2) Drugi czołg Gracza ma 4 punkty zdrowia.

Grę zaczyna gracz najmłodszy, lub następna osoba po gracz, który ostatnio wygrał.

= GRA W DEATHMATCH ===== 2

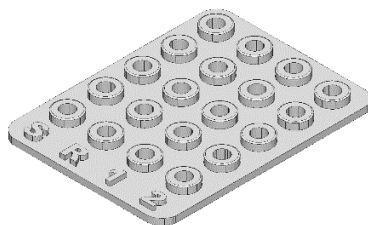
Gra w Deathmatch polega na pozostaniu ostatnim żyjącym graczem na polu bitwy. W grze bierze udział tylko jeden czołg każdego gracza. Odrzuć wszystkie karty misji (czerwone karty).

ROZDANIE

- Przetasuj żółte karty
Każdorazowo, gdy karty się kończą przetasuj stos odrzuconych żółtych kart i dodaj go na spód stosu kart do rozegrania.
- Każdy gracz na start otrzymuje:
 - a) 6 kart z żółtej talii,
 - b) Monetę \$5,
 - c) Kartę Życia,
 - d) 1 pionek zielony,
 - e) 1 pionek niebieski,
 - f) 1 pionek czerwony.
- Następnie każdy gracz ustawia jeden swój czołg na najbliższym mu pomarańczowym polu (narożnik planszy).

Następnie każdy z graczy ustawia swój ekwipunek na Karcie Życia. Karta definiuje następujące parametry i jest widoczna dla wszystkich graczy:

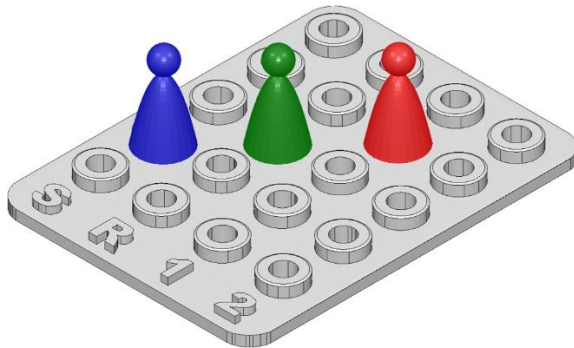
- (S) – Ruch każdym czołgiem na początku tury Gracza
- (R) – zasięg strzału
- (1) – Ilość punktów życia czołgu nr 1
- (2) – nieużywane



Do rozdysponowania każdego Gracza jest **9 punktów** na Karcie Życia tzn., że suma zaznaczonych oczek nie może przekroczyć 9.

Kolumny (S) lub (R) mogą mieć wartość 0, żeby zwiększyć pozostałe parametry. Kolumna (1) i (2) musi być większa od 0.

Przykład wypełnionej karty życia



Gracz ustawił na swojej Karcie Życia następujące parametry:

Parametr:	(S) -	2	
	(R) -	3	
	(1) -	4	
Suma :		9	(S+R+1)

Wg powyższego przykładu:

- (S) Na starcie swojej tury Gracz może poruszyć się o 2 pola.
- (R) Jego Zasięg ostrzału wynosi 3 pola.
- (1) Czołg gracza ma 4 punkty życia.

Grę zaczyna gracz najmłodszy, lub następna osoba po graczu, który ostatnio wygrał.

= TURA ===== 3

Zasady wspólne dla obu trybów gry

0. *Jeżeli w momencie rozpoczęcia Twojej tury ktoś wyrzuci przeciwko Tobie kartę HS (Henio Sabotażysta), to nie dobierasz kart, nie otrzymujesz pieniędzy i nie wykonujesz żadnej czynności z rozdziału TURA.*

1. JAKO GRACZ ROZGRYWAJĄCY DOBIERZ KARTY WG WZORU:

Tryb gry	Akcja	Uwagi
GRA NA MISJE	Dobierz 2 karty z żółtej talii	Jeżeli został Ci tylko jeden czołg – dobierz 3 karty
DEATHMATCH	Dobierz 3 karty z żółtej talii	---

2. [Jeżeli możesz] POBIERZ PIENIĄDZE ZA POSIADANY MAJĄTEK WG WZORU:

Tryb gry	Za każdy posiadany silos	Za posiadaną monetę „\$”
GRA NA MISJE	+\$2	---
DEATHMATCH	+\$2	+\$1

3. [Jeżeli chcesz] DOKUP MAKSYMALNIE 3 KARTY (możesz je kupić w każdym momencie swojej tury. Możesz kupić np. 2 karty, wykonać akcje i później dokupić jedną kartę). Każda karta kosztuje \$1.

4. [Jeżeli chcesz] WYKONAJ DOWOLNE AKCJE POSIADANYMI KARTAMI (możesz je wykonać w dowolnym momencie swojej tury):

4.1 **RUCH**

RUCH KARTĄ ŻYCIA – raz w swojej turze możesz przesunąć każdy swój czołg o ilość pól, która została zdefiniowana na Karcie Życia w sekcji (**S**).

- Ruchu Kartą Życia nie można podzielić na etapy, tj., np. jeżeli na Karcie Życia masz 5 pól, to nie możesz ich wykorzystać w trybie: np. 3 pola → atak → 2 pola.

- Nie musisz używać ruchu z Karty Życia na początku. Możesz najpierw wykonać inne akcje, jeśli jest to bardziej opłacalne.

RUCH KARTĄ GO – możesz poruszać się, jeżeli w ręce masz kartę GO. Karta definiuje o ile pól możesz się przesunąć jednym dowolnym czołgiem. Wyrzuć tę kartę i przemieść się maksymalnie o tyle pól, ile masz belek na karcie GO.

- Ruch kartą GO może zostać użyty do Szarzy (patrz: atak kartą GO).

- Ruchu kartą GO, jak przy Karcie Życia, nie można podzielić na etapy.

4.2 **ATAK**

ATAK KARTĄ FF – zasięg ostrzału tyle oczek, ile ustawiłeś na Karcie Życia w sekcji **(R)**.

- Nie musisz strzelać w linii prostej, ale nie możesz strzelać poprzez obiekty (np. ściany).
- Karty możesz mnożyć, tzn. 2 karty FF = zasięg **(R)** z Karty Życia x2

ATAK KARTĄ AT – Artyleria znajduje się poza planszą i ma nieograniczony zasięg. Możesz ostrzelać dowolny silos lub czołg znajdujący się gdziekolwiek na mapie.

ATAK KARTĄ GO (SZARŻA) – jeżeli w zasięgu Twojego ruchu jest obcy czołg lub inny obiekt, to możesz wykonać na niego szarżę.

- Jeżeli najechany przeciwnik się obroni konwencjonalnie (kartami DF/HS), to wracasz na miejsce, z którego wykonałeś szarżę.
- Jeżeli najechany przeciwnik się nie obroni, to stajesz na polu sąsiadującym z ostrzelanym czołgiem
- Jeżeli najechany przeciwnik obroni się ucieczką (kartą GO) to zajmujesz miejsce, na którym on stał.

ATAK KARTĄ ŻYCIA (SZARŻA) – jeżeli rozpoczynasz swoją turę blisko przeciwnika (który jest w zasięgu Twojej sekcji **(S)**), to możesz punkty ze swojej Karty Życia wykorzystać na szarżę na niego. Wykonujesz wtedy atak tak samo jak w/w atak kartą go (szarżą).

4.3 [Jeżeli chcesz] WYKONAJ POZOSTAŁE AKCJE POSIADANYMI KARTAMI (Patrz rozdział 6: KARTY, możesz je wykonać w dowolnym momencie swojej tury).

5. ODRZUĆ NADMIAR KART. Na koniec swojej tury możesz mieć maksymalnie:

Tryb gry	Ilość kart w ręce	Uwagi
GRA NA MISJE	5	Jeżeli został Ci jeden czołg – 6 kart
DEATHMATCH	6	---

= **OBRONA** ===== 4

Jeżeli zostałeś zaatakowany przez gracza rozgrywającego, możesz się bronić nie w swojej turze w następujący sposób:

OBRONA

OBRONA KARTĄ DF – jeżeli jesteś atakowany, to wyrzuć tę kartę przed siebie. Obroniłeś się.

OBRONA KARTĄ GO – jeżeli jesteś atakowany, to wyrzuć tę kartę i przemieść swój czołg maksymalnie o tyle oczek, na ile pozwala karta GO (uciekasz z miejsca ostrzału) ciągłym ruchem w dowolną stronę (nie można wykonać kroku w tył, a potem w przód). Nie możesz też w tym momencie wykonać (kontr)ataku kartą GO.

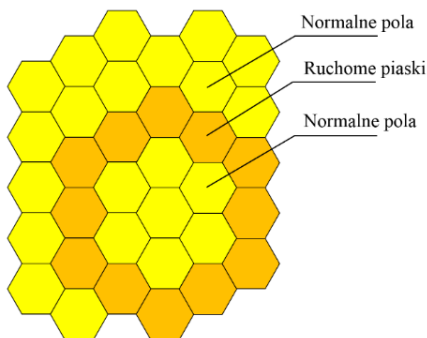
OBRONA KARTĄ HS – jeżeli jesteś atakowany, to wyrzuć tę kartę. Tura przeciwnika została zakończona a Ty się obroniłeś.

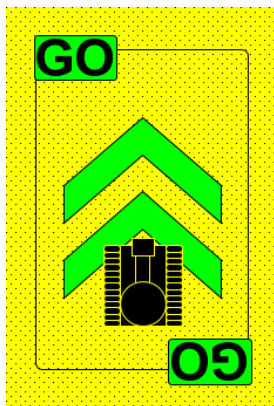
KUPOWANIE KART – jeżeli nie masz w/w kart, lub nie chcesz ich użyć właśnie w tym momencie, to możesz dokupywać karty w cenie \$1 za sztukę.

Odkrywasz kartę z żółtej talii. Jeżeli jest to karta DF / GO / HS to użyj tej karty natychmiast zgodnie z jej przeznaczeniem. Wszystkie inne odkryte karty trafiają do talii kart zużytych. Jedynym limitem na zakupy kart są Twoje pieniądze.

= POZOSTAŁE ======

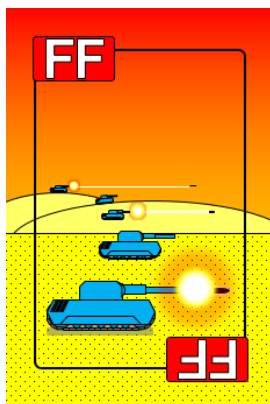
1. Za zniszczenie czołgu gracz atakujący otrzymuje \$5.
2. Gracz, któremu zniszczono czołg otrzymuje \$2 z ubezpieczalni.
3. Gracz, który umyślnie zniszczył swój czołg otrzymuje \$2 z ubezpieczalni.
4. Za każdy silos w posiadaniu gracza, z którym zaczyna on turę, otrzymuje \$2.
5. Zniszczony silos trafia z powrotem do talii.
6. Ściana – umieszczasz w dowolnym miejscu na planszy, jednakże nie może zajmować pola startowego innego gracza. Nie może też zablokować środkowego pola planszy z *Monetą* \$. Zniszczone ściany trafiają z powrotem do talii.
7. Wygrana gracza poza swoją turą – może się zdarzyć, że gracz atakowany wykona ucieczkę kartą GO i w ten sposób zakończy grę nie w swojej turze.
8. Pomarańczowa strefa otaczająca środek mapy to ruchome piaski (patrz rysunek obok). Jeżeli gracz porusza się, a na drodze ma ruchome piaski, to jego ruch zostaje na nich zatrzymany. Żeby wyjść z ruchomych piasków, gracz musi użyć karty GO lub swojego ruchu z Karty Życia, jeżeli nie wykorzystał go na początku. Ruchome piaski nie ograniczają ostrzału i można na nich umieszczać ściany.





-GO-

Wykonaj ruch dowolnym swoim czołgiem maksymalnie o ilość belek na karcie jednym, nieprzerwanym ruchem.

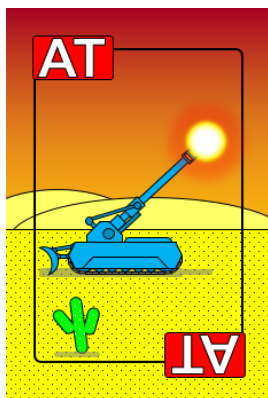


-FF-

Wykonaj ostrzał na maksymalną odległość z Karty Życia sekcja (R).

Rzucając dwie karty FF wykonaj ostrzał wroga na maksymalną odległość 2x Karta Życia sekcja (R). Analogicznie trzy i więcej kart FF.

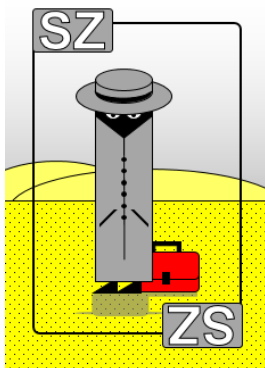
Karta nie pozwala strzelać na wprost przez obiekty.



-AT- (Artyleria)

Artyleria znajduje się poza planszą i ma nieograniczony zasięg.

Wybierz obiekt (czołg, siłos lub ścianę), który ma zostać ostrzelany.



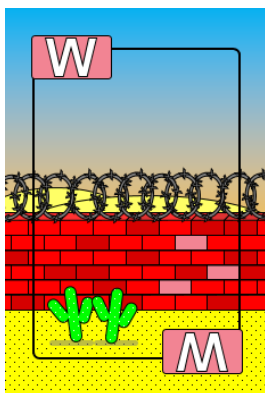
-SZ- (szpieg)

Użyj jednej karty SZ przeciwko dowolnemu graczowi w swojej turze:

- ukradnij \$1 lub
- ukradnij jedną kartę z ręki

Użyj dwóch kart SZ by ukraść dowolnemu graczowi:

- kartę i szyb WO (możesz zmienić położenie silosu na bardziej korzystne dla Ciebie)
- kartę Omega (bomba)

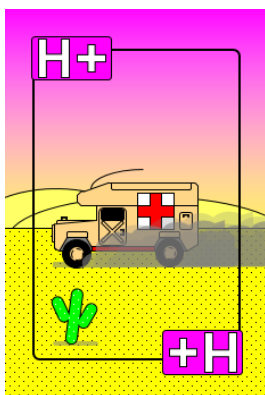


-W- (ściana)

Umieść ścianę na mapie w dowolnym miejscu, ale tak, by nie zasłaniała żadnego pola startowego gracza, ani środkowego pola mapy.

Kartę możesz zachować i wyrzucić w dowolnej swojej turze.

- Każda ściana może zostać zniszczona pojedynczym strzałem lub szarżą.
- Każdorazowa szarża na ścianę kończy się zatrzymaniem czołgu w miejscu, w którym stała ściana.
- Jeżeli wszystkie ściany są na planszy, to mając tę kartę możesz jedną ścianę przestawić w inne miejsce.



-H+

Możesz zwiększyć dowolny parametr na Karcie Życia o jeden punkt.

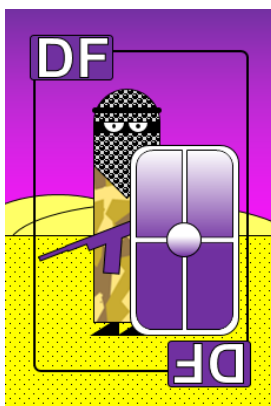


-HS- (Henio Sabotażysta)

Henio Sabotażysta odbiera smak życia Twojemu wrogowi sypiąc piasek w tryby jego Machiny Wojennej®.

Wyrzucić tę kartę przeciwko graczowi rozgrywającemu w dowolnym momencie, by zakończyć jego turę. Jego ostatnia akcja zostaje odwołana, przy czym traci on karty, które wykorzystał do swojej ostatniej akcji.

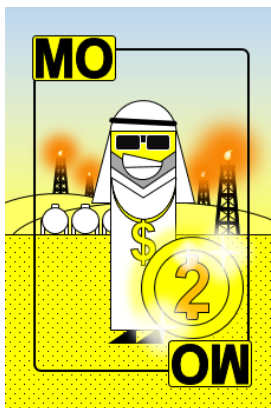
Gracz zaatakowany kartą HS musi też odrzucić nadmiar kart z ręki.



-DF-

Podstawowa karta obrony.

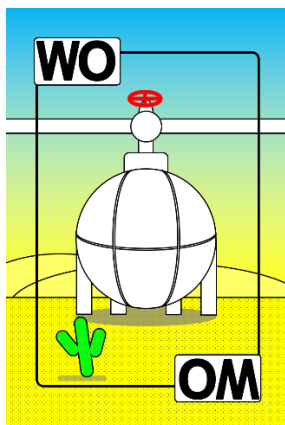
Wyrzucić tę kartę, gdy ktoś Cię atakuje kartami FF / AT / GO / Omega (bomba).



-MO-

Bogaty Szejk obdarowuje Cię bogactwem w wysokości \$2.

Przyjmij pieniądze, a kartę odrzucić do talii kart odrzuconych.



-WO- (Silos)

Kartę wyłóż na stół, jest ona widoczna dla wszystkich graczy, a silos połóż w dowolnym punkcie na planszy, które nie jest polem startowym ani środkiem planszy.

Za każdą rozpoczętą turę z tą kartą otrzymujesz +\$2.

Swojego silosu bronisz jak czołgu (z wykluczeniem obrony kartą GO - silos nie może się ruszać).

Zniszczony silos trafia z powrotem do talii.



-Ω- OMEGA (bomba)

Pierwszą swoją kartę OMEGA połóż na stół.

Czekaj, aż dobierzesz drugą kartę OMEGA. Drugą kartę możesz trzymać w ręce aż do jej wykorzystania. Wyrzuć ją, kiedy będziesz gotów, lub kiedy warunki będą sprzyjające.

Kartę możesz użyć dopiero, kiedy wszyscy gracze rozegrali raz swoją turę.

Nie można wyrzucić dwóch kart OMEGA w tym samym momencie.

Wyrzucając drugą kartę wystrzelujesz bombę przeciwko wszystkim graczom na planszy (włącznie z graczem rozgrywającym). Każdy gracz broni się TYLKO I WYŁĄCZNIE jedną kartą DF (broni swoich czołgów i silosów), jeżeli ma ją w ręku.

W przypadku braku karty DF u jakiegoś gracza, traci on po 1 punkcie zdrowia na każdym swoim czołgu, a wszystkie silosy takiego gracza zostają zniszczone.

Jeżeli w skutek użycia karty bomby zostały zniszczone jakieś czołgi, to należy postępować zgodnie z rozdziałem 5: POZOSTAŁE, pkt. 1, 2, 3.

Podziękowania

Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim osobom, które przyczyniły się do ostatecznego wyglądu gry.

Przede wszystkim największe podziękowania dla mojej żony Hani za wspieranie mnie podczas wszystkich etapów tworzenia gry. Zwłaszcza wtedy, kiedy gra potrafiła utknąć na dłużej w procesie kreatywnym.

Dla Radka i Pauliny za testowanie i modyfikacje. Zwłaszcza za pomysł z Kartą Życia i liczbą kart oraz notoryczne psucie gry w testach.

Dla Marty i Łukasza Grobelnych za pomoc z projektem pudełka oraz testowanie.

Dla Pauliny i Macieja Baczyńskich za prace edytorską przy kolejnych etapach produkcji.

Dla testerów:

Mileny i Bartłomieja Goćwińskich,

Arniki Błahut i Pawła Müllera,

Tomasza Urbanowskiego (Brygadzysta elektryczności) z zespołem,

oraz pozostałych osób, które chociaż raz zagrały w wersje rozwojowe gry.

Dziękuję.

Ciekawostki

Wzory kart, pudełka i planszy zostały wyrysowane w Powerpoincie.

Wszystkie elementy przestrzenne gry zostały wymodelowane w Autodesk Tinkercad i wydrukowane na drukarce Creality Ender-3. Materiał to poliaktyd (PLA).

Karty do gry to wizytówki z zaokrąglonymi rogami. Papier 350 gram, kreda.

W pierwszej wersji gry każdy gracz miał 3 czołgi a jedynym trybem rozgrywki był Deathmatch. Rozgrywka potrafiła trwać do 1.5h. Czołgi zrobione były z kartonu i oklejone kolorowym papierem. Zamiast silosów były szyby naftowe zrobione z zapalek i wykałaczek. O ruchu decydowała kostka.



TANX
HLDA