

MAGIA CZARNEGO SPORTU

GRA KARCIANA

ZASADY GRY

MCS



WWW.MCSGRA.COM

MCS
GRA

10+

2-4

30
mins

ZGRANI
WYDAWNICTWO
GIER BEZ PRĄDU



WSTĘP

MCS - Magia Czarnego Sportu to gra karciana, dzięki której 2 do 4 graczy może rozegrać między sobą klasyczne zawody żużlowe.

CEL GRY

Celem gry jest pokonanie przeciwnika poprzez uzyskanie większej zdobyczy punktowej w klasycznym meczu żużlowym (wersja dla 2 graczy) lub w tzw. czwórmecczu (4 graczy).

ELEMENTY GRY



20 **kart zawodników** ponumerowanych od 1 do 20 (po 5 dla każdego koloru kasku – czerwony, niebieski, żółty, biały)



48 **kart walki** zawierających symbole wykorzystywane do walki na **prostej** (górną część) i **wirażu** (dolną część)



40 **kart okrążeń** podzielonych na 4 grupy (okrążenia 1, 2, 3 i 4)

2 **karty trenera** zawierające skrótkowe wyjaśnienia **efektów walki na wirażu**



Rozdzielić między graczy **karty zawodników**. Jeden z graczy będzie określany mianem **gospodarza** meczu (otrzymuje kaski czerwony i niebieski), drugi mianem **gościa** (kaski żółty i biały). Karty z przynależnymi kolorami kasków należy trzymać pod ręką tak, by nie widział ich przeciwnik.

START DO WYŚCIGU

Cały mecz składa się z rozgrywanych po sobie 15 wyścigów. Przed każdym z nich gracze **dociągają** tyle **kart walki** aby zawsze rozpoczynać wyścig mając ich 5 na rękę. Gracze nie mogą mieć wglądu w karty rywala.

Start - gracze przeglądają swoje **karty zawodników** i wykładają zakryte 2 z nich (po jednej z każdego koloru). **Gospodarz** wyklada dowolną kartę czerwoną i niebieską, **gość** – żółtą i białą.

Roztrzygnięcie kolejności - Gracze odkrywają **karty zawodników** i porównują ich wartości w celu określenia zajmowanych pozycji po **starcie** (im wyższa wartość karty, tym wyższa pozycja). W tym celu należy ułożyć **karty zawodników** w widocznym miejscu od najwyższej do najniższej wartości. Tak uzyskany układ określa aktualną kolejność zawodników w biegu.

Prowadzi czerwony, na drugim miejscu jedzie zawodnik w kasku białym, trzeci jes niebieski, żółty zaś zamyka stawkę.



ROZGRYWANIE KOLEJNYCH OKRĄŻEŃ

Po tym jak w wyniku **startu** została ustalona kolejność zawodników, dowolny gracz odkrywa wierzchnią **kartę I okrążenia**. W zależności od jej symbolu, zawodnicy walczą na **prostej** lub **wirażu**. **Finisz** oznacza, że ten wyścig ułożył się już na starcie i zawodnicy w tej kolejności dojadą do mety.

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Przed rozpoczęciem rozgrywki dla 2 osób, należy wykonać następujące czynności:

Potasować talię **kart walki** i umieścić ją (obrazkami do dołu) tak, by obaj gracze mieli do niej swobodny dostęp.

Podzielić **karty okrążeń** na 4 oddzielne talie (okrążenie 1, 2, 3 i 4), potasować każdą z nich i ułożyć kolejno (obrazkami do dołu) jedna obok drugiej (od 1 do 4).



Prosta - zawodnicy podejmują próby **wyprzedzenia** rywala.



Wiraż - stawka może ulec **pełnej zmianie**. Możliwe są również **upadki i defekty**.



Finisz - zawodnicy mijają linię mety na **zajmowanych pozycjach**.

GOSPODARZ



GOŚĆ



WALKA NA PROSTEJ

Podczas **walki na prostej** zawodnicy mogą próbować wyprzedzać rywali. Próbę wyprzedzenia może podjąć wyłącznie zawodnik, który:

- znajduje się bezpośrednio za rywalem,
- podczas tego okrążenia nie podejmował jeszcze próby wyprzedzania,
- nie został już podczas tego okrążenia wyprzedzony.

Wyprzedzanie należy przeprowadzić począwszy od zawodników znajdujących się na wyższej pozycji

Próbie wyprzedzania przeprowadza się w następujący sposób:

Gracz **atakujący** wyklada (zakrytą) **kartę walki** posiadającą w górnej części dowolną kombinację **czzerwonych** literek A, B, C, D, oznaczających ścieżki toru. Jeśli gracz nie posiada takiej karty, nie może wykonać ataku.



Gracz **broniący się** wyklada (zakrytą) **kartę walki** posiadającą w górnej części dowolną kombinację **zielonych** literek A, B, C, D. Jeśli gracz nie posiada takiej karty, zostanie automatycznie wyprzedzony pod warunkiem, że rywal wyłoży swoją kartę ataku.



Po wyłożeniu **kart walki** służących do **ataku** i **obrony** gracze odwracają je i przykładają do siebie górnymi krawędziami tak, aby utworzyć wycinek toru i sprawdzają rezultat:

Atak jest udany jeśli choćby jedna z **czzerwonych** literek atakującego nie pokryła się z literkami na karcie rywala. Gracz który przeprowadził skuteczny atak dociąga darmową **kartę walki** i przesuwa swojego zawodnika przed rywala.



Obrona przed atakiem jest skuteczna wtedy gdy **zielone** literki broniącego pokryły się z literkami rywala. Gracz, który obronił się przed atakiem dociąga darmową **kartę walki**, a zawodnicy pozostają na swoich miejscach.



Bez względu na wynik próby wyprzedzenia, obie **karty walki** należy odrzucić na stos kart już wykorzystanych.

Po rozstrzygnięciu próby wyprzedzenia należy rozegrać kolejne wyprzedzanie (jeśli takowe jest możliwe). W przeciwnym razie należy wyciągnąć kartę kolejnego okrążenia i zastosować się do jej symbolu (walka na prostej, na wirażu, finisz).

PRZYKŁAD:

Czerwony prowadzi a więc prawo ataku ma biały. Gość wyklada kartę ataku a gospodarz kartę obrony:



Atak jest udany.

Biały obejmuje prowadzenie a gość zdobywa dodatkową kartę walki. Następnie żółty atakuje niebieskiego.

WALKA NA WIRAŻU

Podczas **walki na wirażu** gracze przy pomocy **kart walki** próbują wywalczyć dla swoich zawodników, jak najkorzystniejszą pozycję. Służyć będą do tego 4 kolory znajdujące się wzdłuż lewej krawędzi **kart walki**, a także symbole **efektów** zawarte w dolnej części karty (tylne koło motocykla).



Walkę na wirażu przeprowadza się w następujący sposób:

Gracz, którego zawodnik w danym momencie przewodzi stawce, ma prawo wyłożyć dowolną **kartę walki** z ręki na stół (odkrytą) z **efektem**, który chciałby spowodować. Jeśli zrezygnuje on z wyłożenia karty, przywilej ten przechodzi na przeciwnika. Gdyby i on zrezygnował, **walka na wirażu** zostaje zakończona bez efektu. Należy wyciągnąć kartę następnego okrążenia.

Jeśli któryś z graczy zdecyduje się zagrać **kartę walki**, przeciwnik ma możliwość zastąpienia jej swoją **kartą walki** (niwelując tym samym **efekt** rywala i narzucając zagrany przez siebie **efekt**). Działanie to określa się mianem **przebijania**.

Przebijanie odbywa się na dwa sposoby:

Dopasowanie koloru – właśnie wyłożoną kartę rywala, gracz może przebić (zastąpić) swoją kartą, pod warunkiem, że będzie ona miała ten sam kolor. Kolory znajdują się na lewej krawędzi **karty walki**.

Dopasowanie efektu – właśnie wyłożoną kartę rywala, gracz może przebić (zastąpić) swoją kartą, pod warunkiem, że będzie miała ten sam **efekt**. Symbol **efektu** znajduje się na tylnym kole motocykla na **karcie walki**.

Walka na wirażu trwa do momentu, w którym jeden z graczy zdecyduje się nie przebijać karty rywala. Należy wówczas zastosować się do **efektu** z ostatniej rzuconej **karty walki** (opis ich działania znajduje się na następnej stronie). Tym sposobem **walka na wirażu** dobiega końca. Należy wyciągnąć kartę kolejnego okrążenia i zastosować się do jej symbolu.

Wszystkie **karty walki** wykorzystane w **walce na wirażu** należy odrzucić na stos kart wykorzystanych.

PRZYKŁAD:

Biały prowadzi a zatem prawo wyłożenia karty ma gość (może również oddać inicjatywę przeciwnikowi)



Gość wyklada kartę "d" skutkującą defektem wybranego zawodnika z ekipy gospodarza.

Gospodarz przebija kolorem i wyklada efekt "4:2". Anuluje to poprzednią kartę i pozwala jego zawodnikom przejść na 1 i 3 pozycję.

Gość również przebija kolorem i wyklada efekt "5:1".

Gospodarz tym razem przebija efektem kładąc kartę "5:1" skutkującą na jego korzyść. Gość może odpowiedzieć inną kartą tego koloru lub kolejnym efektem "5:1".

Gość już nie przebija karty gospodarza a zatem efekt karty nabiera mocy. Czerwony i niebieski przechodzą na 1 i 2 pozycję.



EFEKTY WALKI NA WIRAŻU

3

3 - zawodnik znajdujący się na 1 pozycji ukończy wyścig z 3 punktami. Do końca biegu nie będzie można w żaden sposób spowodować, by spadł na dalsze miejsce, chyba że spotka go **defekt** lub **upadek**.

0

0 - zawodnik znajdujący się na ostatniej pozycji ukończy wyścig bez punktów. Do końca biegu nie będzie można w żaden sposób spowodować, by awansował na wyższe miejsce, chyba że któregoś z przeciwników spotka **defekt** lub **upadek**.

5:1

5:1 - gracz, który wygrał przy pomocy tej karty **walkę na wirażu**, przesuwa swoich zawodników tak, by ci zajmowali 1 i 2 pozycje.

4:2

4:2 - gracz, który wygrał przy pomocy tej karty **walkę na wirażu**, przesuwa swoich zawodników tak, by ci zajmowali 1 i 3 pozycje.

3:3

3:3 - gracz, który wygrał przy pomocy tej karty **walkę na wirażu**, przesuwa swoich zawodników tak, by ci zajmowali 1 i 4 lub 2 i 3 pozycje.

>

wyprzedzenie - dowolny, wybrany przez gracza zawodnik może wyprzedzić swojego rywala bez konieczności rozgrywania **walki na prostej**.

UWAGA: Jeśli na poprzednich okrążeniach któryś z zawodników otrzymał efekt **3** lub **0** i uniemożliwiłoby to na kolejnych okrążeniach właściwe zastosowanie kart **5:1**, **4:2**, **3:3**, lub **wyprzedzenie**, karty te po prostu niczym nie skutkują.

z

zagrane taktyczne - gracz, który wygrał przy pomocy tej karty **walkę na wirażu**, zabiera z ręki przeciwnika losowo wybraną kartę (i bierze ją na swoją rękę).

u

upadek - o skutkach tego **efektu** decyduje rodzaj karty wyciągniętej na kolejnym okrążeniu.

Jeśli będzie to:

wiraż - rywal spada na 4 miejsce;
prosta - rywal utrzymuje pozycję;
finisz - rywal upada i nie zdobywa punktów.

Bez względu na konsekwencje, należy rozegrać wyciągniętą **kartę okrążenia**.

d

defekt - o skutkach tego **efektu** decyduje rodzaj karty wyciągniętej na kolejnym okrążeniu.

Jeśli będzie to:

wiraż - rywalowi defektuje motor i nie uczestniczy już w wyścigu;
prosta - podczas rozgrywania tej prostej, wskazany zawodnik nie może korzystać z **karty walki**;
finisz - rywal kończy bieg na zajmowanej pozycji.

Bez względu na konsekwencje, należy rozegrać wyciągniętą **kartę okrążenia**.

p

prosta - na kolejnym okrążeniu rozgrywana będzie **walka na prostej** (nie losuje się już **karty okrążenia**). Dodatkowo gracz dociąga na rękę darmową **kartę walki**. Na 4 okrążeniu efekt skutkuje koniecznością rozegrania kolejnej (ostatniej) **walki na prostej**.

w

wiraż - na kolejnym okrążeniu rozgrywana będzie **walka na wirażu** (nie losuje się już **karty okrążenia**). Dodatkowo gracz dociąga na rękę darmową **kartę walki**. Na 4 okrążeniu efekt skutkuje koniecznością rozegrania kolejnej (ostatniej) **walki na wirażu**.

f

finisz - w tym wyścigu nie będzie już żadnych zmian. Rozgrywanie wyścigu dobiega końca.

FINISZ I ZAKOŃCZENIE WYŚCIGU

Wyciągnięcie **karty okrążenia** symbolizującej **finisz** oznacza, że wyścig dobiega końca (nie losuje się już dalszych kart okrążeń). Począwszy od pierwszego miejsca, zawodnicy otrzymują kolejno 3, 2, 1 i 0 pkt. Wyłączając wyjątkowe sytuacje (dwóch lub więcej zawodników nie ukończyło wyścigu w wyniku **defektu** bądź **upadku**) każdy zespół może zdobyć od 1 do 5 punktów.

UWAGA: Jeśli kartę **finisz** wylosowano na 1 okrążeniu, gracze mogą wymienić dowolną ilość **karty walki** na rękę na nowe.

Po zakończeniu wyścigu obaj gracze:

Sumują punkty swoich zawodników i wpisują na konto zespołów.

Odkładają na bok (osobny stos kart wykorzystanych) **karty zawodników** biorące udział w tym wyścigu.

Dociągają **karty walki** tak, by mieć ich 5 na rękę (jeśli w którymś momencie gry skończy się talia **karty walki** należy utworzyć ją na nowo z kart wykorzystanych).

Rozgrywają kolejny wyścig wystawiając zawodników spośród tych **karty zawodników** które pozostały w puli każdego gracza

Po rozegraniu 15 wyścigów należy podliczyć punkty i wyłonić zwycięzcę meczu. Możliwe są remisy.

ROZGRYWKA 4-OSOBOWA

W wariacie 4-osobowym możliwe jest rozgrywanie klasycznego meczu z podziałem na pary gospodarzy i gości lub czwórmeccu, w którym każdy gracz będzie zbierał punkty na własne konto. Należy wówczas wprowadzić następujące zmiany:

Każdy trener otrzymuje tylko 5 **karty zawodników** w wybranym lub wylosowanym kolorze kasku. Będzie to jego kolor na cały mecz.

Na **starcie**, każdy gracz wyklada tylko 1 **kartę zawodnika** (tak, by w każdym biegu startowało zawsze czterech zawodników).

Przed rozpoczęciem każdego wyścigu gracze dobierają na rękę **karty walki** tak by mieć ich 4 na rękę.

Przebijanie podczas **walki na wirażu** odbywa się według kolejności, jaką zajmują zawodnicy w danym momencie, przy czym gracze mogą pomijać swoją kolejkę, żeby później przebić kartę rywala. Dopiero gdy nikt nie wyrazi chęci przebicia ostatniej rzuconej **karty walki**, należy zastosować się do umieszczonego na niej **efektu**.

Ponadto w przypadku rozgrywania czwórmeccu:

Efekt zagrane taktyczne pozwala zabrać losową **kartę walki** z ręki dowolnego rywala.

Efekty kart **5:1**, **4:2** i **3:3** działają identycznie jak w przypadku meczu. Jeśli gracz żółty wykorzysta **efekt 4:2** ustawi swojego zawodnika na 1 pozycji a rywala białego na 3 (lub odwrotnie). Analogicznie w przypadku **efektu 5:1** zagrane przez niebieskiego, rywal czerwony musi być ustawiony na 2 pozycji (lub odwrotnie). Dzięki **efektowi 3:3** należy zająć pozycje 1 i 4 lub 2 i 3.

Każdy gracz zbiera punkty na swoje indywidualne konto. W razie remisu należy rozegrać rozstrzygający bieg pomiędzy graczami posiadającymi tą samą ilość punktów. (**karty zawodników** przy **starcie** muszą zostać wylosowane)

Czwórmeccu składa się z 20 biegów. Po rozegraniu 15 wyścigów należy raz jeszcze potasować **karty okrążeń**.

3