



WORLD OF TANKS

RUSH

DRUGI FRONT



Instrukcja

Zawartość pudełka

30 KART POJAZDÓW WIELKIEJ BRYTANII



5 KART POJAZDÓW NIEMIEC



5 KART POJAZDÓW FRANCJI



5 KART POJAZDÓW ZSRR



5 KART POJAZDÓW USA



1 KARTA RUIN



ZESTAW 9 KART STARTOWYCH DLA SZÓSTEGO GRACZA



6 KART KWATER GŁÓWNYCH



12 KART BRYTYJSKICH MEDALI



6 DWUSTRONNYCH KART POMOCY



2 PUSTE KARTY OSIĄGNIĘĆ



12 KART OSIĄGNIĘĆ



Wprowadzenie

Oto **World of Tanks: Rush – Drugi Front**, pierwsze rozszerzenie do gry karcianej **World of Tanks: Rush** opartej na popularnej grze sieciowej **World of Tanks**. Do gry z tym rozszerzeniem wymagany jest podstawowy zestaw **World of Tanks: Rush**.

Przed lekturą tej instrukcji powinniście przypomnieć sobie podstawowe zasady **World of Tanks: Rush**. **Drugi Front** wprowadza do gry nowe karty i reguły oraz zmienia część zasad z gry podstawowej. Jeśli nie graliście nigdy w **World of Tanks: Rush**, zacznijcie od rozegrania kilku partii w grę podstawową. Dopiero gdy poczujecie się pewnie, dodajcie elementy z **Drugiego Frontu**.

Główne zmiany

Drugi Front nie jest samodzielną grą, a jedynie rozszerzeniem do **World of Tanks: Rush**. Przed pierwszą rozgrywką wtasujcie nowe karty z tego rozszerzenia do odpowiednich talii z gry podstawowej. Karty z **Drugiego Frontu** wyróżniono specjalnym symbolem (II), tak abyście mogli z łatwością rozpoznać je wśród kart z gry podstawowej.

GŁÓWNE ELEMENTY TEGO ROZSZERZENIA

1. Do gry wprowadzono nowy kraj – **Wielką Brytanię**.
2. W rozgrywce może teraz uczestniczyć **sześciu graczy**.
3. Zwiększono liczbę Pojazdów przypadających na każdy kraj (z 25 do 30)
4. Każdy z graczy będzie posiadać **Kwaterę Główną**, czwartą Bazę, którą należy zniszczyć jako ostatnią (tj. kiedy gracz straci pozostałe trzy zwykłe Bazy).
5. Do gry wprowadzono nową strefę – **Tylną Straż** – która będzie się mieścić pod kartą Kwatery Głównej.
6. **Rezerwa będzie teraz liczyć 5 kart** (w grze podstawowej liczyła 4 karty). Rezerwę uzupełnia się teraz na początku tury gracza (zamiast na końcu jego tury) i tylko wtedy, gdy gracz sobie tego życzy.
7. **Nowa zasada:** kiedy gracz zaatakuje jakiś Pojazd lub Bazę, musi następnie bronić jednej ze swoich Baz jednym z Pojazdów,

którym atakował.

8. Dodano też kilka innych zmian i zasad, w tym zasadę opcjonalną, która stanowi, że na koniec rozgrywki gracz zdobywa Medale za Bazy, które nie zostały zniszczone.
9. Dodano kilka nowych zdolności i Osiągnięć.

NOWE OSIĄGNIĘCIA

Drugi Front wprowadza do gry 12 nowych kart Osiągnięć i 2 puste karty Osiągnięć. Możecie wykorzystać te 2 puste karty, żeby stworzyć własne projekty, które potem dodacie do talii Osiągnięć. Poniżej znajdują się opisy nowych Osiągnięć.



1. **Medale brytyjskie.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale najwięcej Krzyżów Wiktorii.



2. **Dowolne Medale.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale najwięcej Medali (bez względu na kraj ich pochodzenia).



3. **Medale różnych krajów.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale Medale największej liczby krajów.



4. **Pojazdy pozbawione zdolności.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale najwięcej kart Pojazdów pozbawionych symboli zdolności.



5. **Piechota.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale najwięcej kart Koszar i niezmechanizowanych jednostek pomocniczych (wartości siły ognia i opancerzenie takich jednostek wynoszą 0).



6. **Najwięcej kart ze zdolnością Rekrutacji** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale najwięcej kart ze zdolnością Rekrutacji.
7. **Suma Posiłków.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada największą sumę wartości Posiłków (uzyskaną poprzez dodanie wartości Posiłków wszystkich posiadanych kart).
8. **Suma Badań.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada największą sumę wartości Badań (uzyskaną poprzez dodanie wartości Badań wszystkich posiadanych kart).
9. **Suma kosztów.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada największą sumę kosztów (uzyskaną poprzez dodanie kosztów wszystkich posiadanych kart).
10. **Posiadane Bazy.** Otrzymuje je gracz, któremu na koniec gry pozostało najwięcej Baz.
11. **Komu potrzebne Koszary.** Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale najmniej kart Koszar.
12. **Decydujący ostrzał.** Otrzymuje je gracz, który zapoczątkuje koniec gry (zabierając ostatnią kartę ze stosu Medali lub niszcząc Kwaterę Główną jednego z przeciwników).

Powyższe Osiągnięcia możecie wykorzystać podczas rozrywek w grze podstawowej, nawet jeśli nie korzystacie z pozostałych elementów z tego rozszerzenia.

Jedna z nowych zdolności - **Planowanie** - pozwala graczowi odrzucić jedno z dostępnych Osiągnięć i zastąpić je nowym Osiągnięciem z talii Osiągnięć (nowe Osiągnięcie należy umieścić na miejscu odrzuconego).

Stos odrzuconych Osiągnięć zakryjcie kartą Ruin. Dzięki tej karcie łatwiej będzie wam odróżnić stos odrzuconych kart Osiągnięć od talii Osiągnięć. Jeśli gracz otrzyma polecenie dobrania nowej karty Osiągnięcia, a w talii Osiągnięć zabraknie kart, należy potasować stos odrzuconych Osiągnięć i utworzyć z niego nową talię Osiągnięć.



NOWE KARTY POJAZDÓW I MEDALI

W tym rozszerzeniu znajduje się 50 kart Pojazdów:

- 30 kart Pojazdów Wielkiej Brytanii,
- 20 kart Pojazdów pozostałych 4 krajów (po 5 kart na kraj).





Nowe karty należy wstawić do zwykłej talii Pojazdów (w związku z tym talia będzie teraz liczyć 150 kart).

Podczas przygotowania do gry z 12 kart brytyjskich Medali (9 z jednym Medalem i 3 z dwoma Medalami) należy utworzyć osobny stos, który następnie należy umieścić obok pozostałych stosów Medali.



NOWE ZDOLNOŚCI

Niektóre z Pojazdów w tym rozszerzeniu posiadają nowe zdolności.



Dyspozycja. Przesuń do Tylnej Straży jedną ze swoich kart Pojazdów broniących Bazy lub Kwatery Głównej.



Planowanie. Odrzuć dowolne z dostępnych Osiągnięć i zastąp je wierzchnią kartą z talii Osiągnięć.

W tym rozszerzeniu jedna ze zdolności z gry podstawowej - **Niezniszczalność** - działa odrobinę inaczej.



Niezniszczalność. Weź kartę z jednym Medalem ze stosu dowolnego kraju (wybranego przez Ciebie) i umieść ją w swoim magazynie.

Nowe Zasady

KWATERY GŁÓWNE

Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje specjalną, czwartą Bazę - Kwaterę Główną. Ta Baza podlega wszystkim zasadom dotyczącym Baz opisanym w instrukcji do gry podstawowej **World of Tanks: Rush**. Innymi słowy, można jej bronić Pojazdami, można ją atakować i zniszczyć (dwoma atakami zwykłych Pojazdów lub jednym atakiem ciężkiego czołgu), a gracz, który ją zniszczy, otrzyma 3 Medale. Pod tym względem Kwatera Główna nie różni się niczym od zwykłej Bazy.

Kwatera Główna posiada jednak specjalną zdolność. Może zostać zaatakowana tylko wtedy, gdy wszystkie pozostałe bazy danego gracza zostały już zniszczone. To oznacza, że Kwatera Główna zawsze będzie niszczona jako ostatnia. Zgodnie z zasadami zniszczenie ostatniej Bazy (czyli Kwatery Głównej) zapoczątkuje koniec gry.



Bazy



Kwatera Główna

Tu połóż
kartę
**Tylnej
Straży.**

Tylna Straż

Pod Kwaterą Główną każdego z graczy znajduje się nowa osobna strefa - **Tylna Straż**.

TYLNA STRAŻ

Na koniec tury gracz może umieścić w Tylnej Straży jedną niezagrana kartę z ręki. Gracz może też przesunąć do Tylnej Straży kartę Pojazdu z Bazy dzięki zdolności Dyspozycji.

W dowolnym momencie gry w Tylnej Straży może się znajdować tylko jedna karta. Jeśli gracz przesunie jakąś kartę do Tylnej Straży, karta, która wcześniej się tam znajdowała, trafia z powrotem do magazynu.

Podczas swojej tury gracz może zagrać kartę z Tylnej Straży tak, jakby znajdowała się ona na jego ręce.

Uwaga! Zdolność Sabotażu zmusza gracza do odrzucania kart z ręki, ale nie z Tylnej Straży.

POWIEKSZONA REZERWA

I UZUPEŁNIANIE REZERWY

Rozszerzenie **Drugi front** zwiększa wspólną Rezerwę Pojazdów o jedną kartę. Od tej pory Rezerwa będzie liczyć 5 kart (zamiast 4).

W grze podstawowej trzecią fazą tury gracza było „uzupełnienie Rezerwy i dobranie nowych kart na rękę”. W **Drugim froncie** Rezerwy nie uzupełnia się na koniec tury. Podczas trzeciej fazy gracz jedynie dobiera na rękę nowe karty.

Podczas pierwszej fazy swojej tury, po naprawie uszkodzeń i ujawnieniu kart z ręki, gracz podejmuje decyzję o uzupełnieniu Rezerwy. Jeśli gracz zdecyduje się uzupełnić Rezerwę, należy ją uzupełnić zgodnie z normalnymi zasadami: najdalszą kartę z Rezerwy należy odrzucić, pozostałe karty odsunąć od talii, a wierzchnią kartę z talii umieścić odkrytą na nowo powstałym pustym miejscu.

W **Drugim froncie** tura gracza przebiega w następujący sposób:

- I. **Naprawa uszkodzeń, ujawnienie kart z ręki i uzupełnienie Rezerwy (akcja opcjonalna).**
- II. **Zagrywanie kart z ręki (karta z Tylnej Straży może zostać zagrana tak, jakby znajdowała się na ręce gracza).**
- III. **Umieszczenie w Tylnej Straży niezagranej karty z ręki (akcja opcjonalna) i dobranie nowych kart na rękę.**

WYSYŁANIE POJAZDU

DO OBRONY BAZY PO WYKONANIU ATAKU

Po przeprowadzeniu ataku na Pojazd lub Bazę przeciwnika gracz musi wybrać 1 ze swoich Pojazdów uczestniczących w tym ataku, posiadający przynajmniej 1 punkt opancerzenia, i odesłać go do obrony swojej Bazy.

W podstawowej grze **World of Tanks: Rush** gracz mógł odesłać Pojazd do obrony Bazy tylko wtedy, gdy aktywował jego zdolność lub jeśli nie zagrał karty, ale chciałby użyć jej do obrony Bazy.

JEDNORAZOWE UŻYCIE KONKRETNEJ KARTY

W podstawowej grze **World of Tanks: Rush** obowiązuje zasada: „Podczas danej tury gracz może zagrać tylko jedną kopię konkretnej karty Pojazdu. Innymi słowy, jeśli gracz zagra kartę Pojazdu, która trafi później (z dowolnego powodu) do magazynu, zostanie wtasowana do Garażu lub wróci na rękę tego gracza, nie będzie mógł już zagrać tej karty podczas danej tury. W przeciwnym razie gracz mógłby stworzyć niekończący się cykl zagrywania kart, który wydłużyłby w nieskończoność jego turę”.

W **Drugim froncie** pierwsze zdanie tej zasady powinno brzmieć:

„Podczas danej tury gracz może zagrać tylko jedną kopię konkretnej karty Pojazdu z ręki i jedną kopię z Tylnej Straży(...)”.

Ta modyfikacja pozwoli graczom wykorzystać zdolność Dyspozycji do tworzenia nowych specjalnych kombinacji. Na przykład gracz mógłby zagrać czołg ze zdolnością Posiłków 1, aby dobrać kartę z Garażu, następnie zagrać kartę ze zdolnością Dyspozycji, aby przesunąć ten czołg do Tylnej Straży, a następnie ponownie zagrać czołg ze zdolnością Posiłków 1 (tym razem z Tylnej Straży), aby dobrać kolejną kartę. Powyższe ograniczenie uniemożliwi graczom zagrywanie tej samej karty raz po raz – daną kartę można zagrać tylko raz z ręki i raz z Tylnej Straży.

INNE ZASADY

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Wskazówki od autora gry

- Umieszczenie w Tylnej Straży karty, która może się przydać podczas następnej tury, jest generalnie bardzo dobrym pomysłem. Powiedzmy, że masz na ręce ciężarówkę pełną dóbr narodowych, natomiast w Rezerwie nie ma żadnych kart odpowiedniej narodowości. W takim wypadku przesuwasz tę ciężarówkę do Tylnej Straży – może podczas kolejnej tury w Rezerwie pojawi się pożądana karta?
- Zdolność Dyspozycji pozwala graczom tworzyć ciekawe kombinacje wykorzystujące tę samą kartę dwa razy podczas danej tury. Powiedzmy, że dostępnym Osiągnięciem są „Medale różnych krajów”, a Ty masz na ręku czołg ze zdolnością Niezniszczalności. Jeśli posiadałbyś kartę Dyspozycji, mógłbyś zagrać ten czołg dwukrotnie, zdobywając Medale z dwóch różnych, wybranych przez siebie krajów. Co więcej, czołg z Niezniszczalnością trafiłby później do obrony twojej Bazy, a ty mógłbyś przesunąć go do Tylnej Straży kolejną kartę Dyspozycji.
- Zdolność planowania pozwala graczowi pozbawić przeciwnika 5 Medali za Osiągnięcie, które planował zdobyć.
- Nowe Osiągnięcia nadają wartość kolejnym rodzajom kart. Gracze powinni zwracać uwagę na dostępne w danym momencie karty Osiągnięć (zwłaszcza że mogą je teraz wymieniać podczas rozgrywki!).
- Na sześciu nowych kartach pomocy opisano dwie nowe zdolności z tego rozszerzenia, a także uaktualniono opis Niezniszczalności. Gracze powinni pamiętać, aby podczas rozgrywki korzystać z tych właśnie kart.
- **World of Tanks: Rush** należy do Was. Możecie tworzyć i wprowadzać do gry nowe zasady, usuwać karty i Osiągnięcia, których nie lubicie, a nawet samemu tworzyć nowe karty (właśnie dlatego w tym rozszerzeniu znajdują się 2 puste karty Osiągnięć). Możecie wykorzystywać ulubione zasady z tego rozszerzenia podczas rozgrywek w podstawową wersję gry – na przykład zwiększając Rezerwę do 5 kart albo stosując się do zasady wysyłającej atakujący czołg do obrony Bazy.
- Jeśli macie jakieś sugestie jak udoskonalić naszą grę, przyslijcie je na worldoftanks@hobbyworld.ru.

AUTORZY

Projekt gry: **Nikołaj Pegazow**
Ilustracje: **WARGAMING.NET, UILDRIM, SIERGIEJ DULIN**
Opracowanie graficzne: **SIERGIEJ DULIN**

Wydawca: **REBEL Sp. z o.o.**
Producenci: **MICHAŁ AKULOW I IWAN POPOW**
Kierownik: **WŁADIMIR SIERGIEJEW**
Redakcja: **ALEKSANDER KISIELEW**
Układ graficzny: **IWAN SUCHOWIEJ**
Korekta: **OLGA PORTUGALOWA**

Tłumaczenie na język polski: **MARCIN WEŁNICKI**
Skład polskiej edycji: **ŁUKASZ S. KOWAL**

Jeśli masz pytania dotyczące naszych gier,
napisz do nas na adres: wydawnictwo@rebel.pl

Specjalne podziękowania dla **ILJI KARPIŃSKIEGO**.

Kopiowanie oraz publikacja zasad, elementów
i ilustracji pochodzących z gry bez zezwolenia
jest **ZABRONIONE**.

INSTRUKCJA: WERSJA 2.0



[HTTP://WYDAWNICTWO.REBEL.PL](http://wydawnictwo.rebel.pl)

World of Tanks ® i ™ są własnością Wargaming.net LLP.

Wydanie i dystrybucja w Polsce: **REBEL Sp z o.o.**,
ul. Budowlanych 64C, 80-298 Gdańsk

World of Tanks oraz logo WOT są znakami towarowymi
lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Wargaming.net
LLP i mogą być używane tylko na podstawie licencji.



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

© 2014 **HOBBY WORLD LLC**.
© 2014 **REBEL Sp. z o.o.**
© 2014 **WARGAMING.NET LLP (ART)**.