Final Fantasy – Arena

Nie spodobał ci się poranny wyraz twarzy Zella? Quistis jak zwykle oszukiwała w karty? Sephiroth jest jeszcze bardziej nadęty, niż zwykle? Chwyć za broń, poszukaj inspiracji do walki i wklep im kilka treningowych ciosów, po których nabiorą nieco ogłady.

Gra Final Fantasy – Arena to starcia pomiędzy postaciami z serii Final Fantasy. Ot, taka planszowo-karciana Dissidia. Niniejszy zestaw przygotowany został w oparciu o postacie bohaterów Final Fantasy VII oraz jej dodatków wszelkiej maści i proweniencji (głównie Crisis Core i Dirge Of Cerberus), filmu Advent Children, a także Final Fantasy VIII. Wydawnictwo Vilk Card Corp. nie wyklucza rozwinięcia serii o dalsze części, na ewentualne postulaty graczy, poparte wymiernymi ilościami wysokogatunkowych słodyczy. Ogromnymi ilościami :P

Zapraszamy do środka.

Typy kart:

W Final Fantasy – Arena występują dwa rodzaje kart:

Karty wojowników. Wojownicy nie mogą być wykorzystywani jako karty wsparcia.

Karty wsparcia – których są cztery rodzaje:

Karty inspiracji, karty broni, karty obrony i karty specjalne.

Zdolności kart

Każda karta ma unikalną zdolność/zdolności, która instruuje gracza o swoim wpływie na rozgrywkę.

PRZYKŁAD: **Na Krańce Wszechświata** (*) **– Akcja**(**)**:** Rusz się o jedno pole po skosie.(***)

(*) **Nazwa zdolności:** Nie ma wpływu na grę. Zazwyczaj jest to wyraz lub wyrażenie, kojarzące się z daną postacią lub jej cechą charakterystyczną i służy budowaniu klimatu gry.

(**)**Rodzaj zdolności:**

Są trzy różne rodzaje zdolności:

a) Zdolność poprzedzona słowem kluczowym **Akcja** może być użyta jako jedna lub więcej akcji danego wojownika podczas trwania jego tury.

PRZYKŁAD: **Refleks – Akcja:** Dodaj +1 Szybkości na swoją następną turę.

b) Zdolność, wraz z użytym po niej słowem **Priorytet**, ma wpływ na grę jak tylko karta zostanie odwrócona tekstem do góry, zanim którykolwiek z wojowników podejmie jakąkolwiek akcję.

PRZYKŁAD: **Strumień Życia – Priorytet:** Zyskujesz +1 Żywotności.

c) Zdolność bez obu powyższych słów kluczowych będzie mieć tekst, opisujący jak i kiedy może być ona użyta.

PRZYKŁAD: **Radź Sobie Sam:** Twój pierwszy rzut ataku w każdej rundzie zyskuje +1.

(***)**Tekst karty:** Wszystko, co jest napisane po dwukropku wyjaśnia, co się dzieje z chwilą użycia zdolności.

Karta wojownika

Każdy z graczy kieruje jednym wojownikiem. Wojownicy mają mocne i słabe strony, które obaj gracze wykorzystują dla osiągnięcia zwycięstwa.

Na górze karty widnieje siatka ataku wręcz (patrz niżej). W prawym górnym rogu umieszczony jest symbol żywiołu. Jeżeli na kostce żywiołów (patrz niżej) wypadnie taki sam symbol, jak na karcie danego wojownika, może on raz na rundę dodać/odjąć 1 do/od swojego dowolnego rzutu (również patrz niżej).

Dalej następuje imię i nazwisko wojownika oraz jego wizerunek.

W lewym dolnym rogu karty wyszczególnione są cechy postaci. Od najwyższej są to:

Żywotność (serduszko) – jeżeli żywotność twojego wojownika spadnie do 0, przegrywasz grę

Szybkość (skrzydło) – określa ilość akcji do wykorzystania w każdej turze gracza

Doświadczenie (kamienna tablica) – przydaje się w rozstrzyganiu remisów

Obrażenia Zadawane w Ataku Wręcz (kolczasta kula) – ilość ran zadawanych przeciwnikowi w ataku wręcz

Karta inspiracji

Inspiracja reprezentuje dążenia każdej z postaci, jej marzenia, motywację do działania.

W lewym górnym rogu umieszczona jest wartość inicjatywy danej karty. Przydaje się przy określaniu kolejności tur w danej rundzie.

W prawym górnym rogu widnieje symbol żywiołu. Działanie analogiczne jak w przypadku karty wojownika.

Dalej tytuł karty, jej wizerunek oraz opis działania.

Karta broni

Karty broni to nic innego, jak wszelkie niebezpieczne narzędzia, ułatwiające walkę.

W lewym górnym rogu jest wartość inicjatywy. W prawym górnym ilość ran zadawanych podczas udanego ataku tą bronią.

Na środku górnej części widnieje siatka ataku broni, jak na karcie wojownika.

Następnie tytuł, wizerunek karty oraz opis jej działania.

Karta obrony

Obrazująca zdolności defensywne postaci i zapewniająca mu większe możliwości obrony.

Znana już wartość inicjatywy w górnym lewym rogu. Następnie tytuł karty, jej wizerunek oraz opis działania.

Karta specjalna

Zdolność, unikalny przedmiot, taktyka, miejsce… słowem, coś specjalnego, zwykle wiążącego się z daną postacią i mogącego przeważyć szalę.

Wygląd i charakterystyki, jak na karcie obrony.

Żywioły

Zaznaczone w prawym górnym rogu każdej karty wojownika i inspiracji. Element gry, symbolizujący siły nadprzyrodzone, materię, strumień życia, los, jakkolwiek to nazwiemy. Jeżeli na kostce żywiołów, rzucanej na początku każdej rundy wypadnie jeden z symboli obecnych na karcie wojownika lub jego inspiracji (jeżeli jest odkryta), wojownik ten może raz na rundę dodać lub odjąć 1 do/od dowolnego, ze swoich rzutów.

Żywiołami są:

Eter, Metal, Ogień, Powietrze, Woda, Ziemia

Zasady Gry

JAK GRAĆ

Ażeby zagrać w Final Fantasy Arena, wybierz wojownika, wraz z jego kartami inspiracji, broni, obrony i specjalną.

CEL GRY

Do zwycięstwa prowadzą dwie drogi:

a) Zredukować Żywotność przeciwnika do 0 lub mniej.

b) Mieć większą Żywotność od przeciwnika po zakończeniu piątej rundy.

ZŁOTE ZASADY

a) Tekst na kartach zawsze ma pierwszeństwo przed tekstem instrukcji.

b) Zakryte karty wsparcia nie mają wpływu na grę.

c) Zdolność karty, która zabrania wykonania jakiejś akcji lub zaistnienia jakiejś sytuacji ma pierwszeństwo przed zdolnością, która na to zezwala.

PRZYGOTOWANIE

a) Potrzebujesz wojownika, jego kart wsparcia i dwóch sześciościennych kostek.

b) Rozłóż kafelki areny tak, by utworzyły kwadrat 4 na 4 pola. Granatowe ułóż w rzędzie najbliższym ciebie i w rzędzie najbliższym twojemu przeciwnikowi. To wasze rzędy startowe.

c) Kto wyrzuci więcej na 2K6, zaczyna. Remisy należy przerzucić.

d) Gracz, który wyrzucił mniej, odsłania swego wojownika i kładzie go na jednym z pól swego rzędu startowego. Po nim, to samo czyni przeciwnik.

e) Obaj gracze układają swoje cztery zakryte karty wsparcia od lewej do prawej pod polami rzędu startowego. Wybierają przy tym kolejność układanych, a tym samym później odkrywanych kart. Jest to o tyle ważne, że determinuje taktykę w dalszej części gry, jak również dlatego, że nie będzie można później zmieniać kolejności raz ułożonych kart.

ROZGRYWKA

Gra Final Fantasy – Arena jest podzielona na pięć rund. Podczas każdej rundy każdy z graczy rozgrywa swoją turę.

a) Na początku każdej rundy gracze równocześnie odkrywają kartę wsparcia – tę leżącą najdalej na lewo w rzędzie kart wsparcia.

b) Gracze sprawdzają legalność właśnie odkrytych kart. Może się zdarzyć, że z powodu wzajemnych zależności pomiędzy kartami, niektóre nie będą mogły znaleźć się na stole i trzeba je będzie od razu odrzucić.

c) Jeżeli którykolwiek gracz odkrył kartę ze zdolnością **Priorytet**, właśnie teraz rozpatruje się jej działanie. Jeżeli zrobią to obaj gracze, o kolejności rozpatrywania kart decyduje wysokość inicjatywy.

d) Jakiekolwiek efekty, określone słowami **na początku rundy**, wprowadza się w życie po rozpatrzeniu kart ze zdolnością **Priorytet**. Tu również decyduje inicjatywa.

e) Gracz, który odsłonił kartę z wyższym współczynnikiem inicjatywy, rzuca kostką żywiołów, po czym odkłada ją na bok wynikiem do góry do ewentualnego wykorzystania przez któregoś z graczy w czasie trwania rundy. Następnie zaczyna swoją turę w rundzie.

PORZĄDEK TURY

Podczas swojej tury gracz może wykonać liczbę akcji, określoną współczynnikiem Szybkość na karcie jego wojownika. Zdolności kart mogą wpływać na ilość rozgrywanych akcji.

Wojownik może wykorzystać przysługującą mu ilość akcji na następujące działania (w dowolnej kolejności)

a) Ruch

b) Atak

c) Użycie zdolności, określonej słowem **Akcja**

d) Spasowanie

Gracz może użyć powyższych akcji w dowolnym porządku czy też kombinacji, dopóki ma na to wystarczającą Szybkość.

Po wykorzystaniu dozwolonej liczby akcji, tura danego gracza się kończy.

Kiedy obaj gracze zakończyli swoje tury, kończy się runda i zaczyna się następna.

RUCH

Gracz może zużyć akcję, żeby obrócić w miejscu swojego wojownika w dowolnym kierunku.

Gracz może zużyć akcję, żeby poruszyć swojego wojownika o jedno pole wzdłuż rzędu lub kolumny. Po ruchu na nowe pole może obrócić swojego wojownika w dowolnym kierunku bez wydawania na to dodatkowej akcji.

Wojownicy nie mogą poruszać się po skosie, ani ukierunkowywać na skos, chyba że zezwala im na to specyficzna zdolność karty.

Wojownik nie może ruszyć się na pole, zajmowane przez innego wojownika, ani przejść przez takie pole, chyba że zezwala mu na to zdolność karty.

Jeżeli zdolność karty pozwala wojownikowi się ruszyć, może on również się obrócić bez zużywania dodatkowych akcji.

Jeżeli jakaś karta zezwala graczowi poruszyć wojownika przeciwnika, nie może on wówczas zmieniać ukierunkowania tego wojownika.

ATAK

Broń może być użyta do ataku tylko raz w każdej turze, chyba że konkretne karty pozwalają inaczej.

Atak bez użycia broni zwany jest atakiem wręcz. Ilość ataków wręcz w czasie jednej tury nie jest limitowana.

SIATKI ATAKU

Siatki ataku umieszczone są u góry kart wojownika i broni. Pokazują miejsca na arenie, w których wojownik może zaatakować przeciwnika. Wskazują również modyfikatory do rzutów kostkami, kiedy atakuje się przeciwnika w tych miejscach.

Czerwony trójkąt na siatce ataku pokazuje kierunek, w którym zwrócony jest wojownik na arenie.

Jeśli wojownik zmienia ukierunkowanie, siatka ataku również zmienia kierunek razem z nim.

Atak może być wykonany tylko wtedy, gdy wojownik przeciwnika zajmuje jedno z pól wskazanych w siatce ataku atakującego.

Do ataków wręcz używa się siatki ataku na karcie wojownika. Do ataków przy pomocy broni, siatki ataku tejże broni.

Siatki ataku nie mogą być wymieniane, ani scalane ze sobą.

RZUTY ATAKU

Gracze atakujący i broniący równocześnie rzucają 2K6 każdy.

Jeżeli zdolność karty zezwala graczowi przerzucić lub zmodyfikować jakikolwiek wynik na którejś z kostek, gracze muszą najpierw wykonać rzuty, a potem decydować o ewentualnych modyfikacjach.

Następnie każdy z graczy uwzględnia wszelkie modyfikatory do swoich rzutów, uwzględnione na swoich siatkach ataku i w zdolnościach kart.

Dopiero końcowy rezultat(po wszystkich modyfikacjach) wskazuje czy atak się powiódł czy też nie. Kiedy wszystkie modyfikatory zostały już rozpatrzone, zdolności kart nie mogą dalej wpływać na rezultaty rzutów.

Jeżeli atakujący wyrzucił więcej od obrońcy, atak trafił. Jeżeli rzuty ataku i obronny wskazują remis, patrz niżej w sekcji **REMISY**.

Ataki bronią zadają bazowe obrażenia równe liczbie, znajdującej się na ikonce obrażeń, w prawym górnym rogu karty broni.

Ataki wręcz zadają bazowe obrażenia równe liczbie, znajdującej się na ikonce obrażeń, w lewym dolnym rogu karty wojownika.

Jeżeli atak trafi, a na kostkach atakującego wypadł dublet, rezultatem jest trafienie krytyczne. Bazowe obrażenia zostają podwojone. Dopiero potem uwzględnia się wszelkie inne modyfikatory do obrażeń.

ZDOLNOŚCI RÓWNOCZESNE

Jeżeli obaj gracze chcą użyć zdolności karty, odnoszącej się do tego samego zdarzenia (np. obaj gracze mogą przerzucić jedną z kostek obrońcy), gracz, którego tura jest aktualnie rozgrywana (gracz aktywny), ma pierwszeństwo w tej kwestii. Dopiero jak wykorzysta swoją zdolność lub spasuje, możliwość działania przechodzi na przeciwnika.

Jeżeli obaj spasują, żadna zdolność nie jest rozpatrywana.

Jeżeli aktywny gracz użyje zdolności karty, drugi może zaczekać, aż nastąpi rozpatrzenie tej zdolności i dopiero od jej rezultatu uzależnić wykorzystanie (lub nie) swojej zdolności.

Jeżeli aktywny gracz spasuje, a drugi użyje swej zdolności, aktywny gracz może zaczekać, aż nastąpi rozpatrzenie tej zdolności i ewentualnie zdecydować się użyć swojej.

Gracz nie może spasować, jeżeli zdolność jego karty nie jest opcjonalna i musi zaistnieć w określonej sytuacji.

Zdolność karty, która określa, że gracz nie może wykonać danej akcji jest nadrzędna wobec standardowej mechaniki gry oraz karty, która na taką akcję zezwala.

REMISY

Jeżeli wartości inicjatywy lub rzuty kostkami obu graczy są remisowe, wówczas wojownik z wyższym Doświadczeniem wygrywa taki remis.

Jeśli remis występuje również w wartościach Doświadczenia, obaj gracze rzucają 2K6. Rzuty takie nie podlegają żadnym modyfikacjom, ani manipulacjom. Wyższy wynik wygrywa. Gracze rzucają do skutku.

PIĄTA RUNDA

Jeżeli żaden z wojowników nie został pokonany po czterech rundach, gra toczy się jeszcze przez jedną, finałową piątą rundę.

W piątej rundzie, ponieważ wszystkie karty wsparcia zostały już wcześniej odkryte, wartości inicjatywy wynoszą 0 i o kolejności działań decyduje Doświadczenie wojowników i, ewentualnie, rzuty kostkami.

Jeżeli obaj wojownicy wciąż są niepokonani na końcu piątej rundy, wygrywa ten z większą Żywotnością.

Jeżeli nadal jest remis, decyduje wartość Doświadczenia.

Jeżeli i to nie rozstrzygnie pojedynku, uznaje się, że zakończył się on remisem.

REGUŁY ZAAWANSOWANE

Porażka wojownika a akcje w toku

Gra kończy się z chwilą, kiedy jeden z wojowników straci wszystkie punkty Żywotności. Zdolności kart, które mogłyby zaistnieć po akcji, która pokonała wojownika nie są już rozpatrywane.

Jakiekolwiek zdolności kart, które zostały aktywowane przed porażką wojownika lub akcje w toku (np. atak) są uznawane za zakończone z chwilą porażki wojownika.

Dodatkowe ataki

Niektóre zdolności kart pozwalają na więcej niż jeden atak bronią w turze lub nawet na atak bronią poza swoją turą.

a) Zdolności kart, które zezwalają na dodatkowy atak i uściślają go, jako atak bronią lub wręcz, pozwalają tylko na ten rodzaj ataku, jaki określają.

b) Jeżeli zdolność karty „tworzy” specyficzny atak bronią, ten atak nie łamie zasady „jeden atak bronią na turę”.

c) Zdolności kart, które „tworzą” natychmiastowy atak, nie wymagają użycia dodatkowej akcji.

d) Zdolności kart, które „tworzą” atak „z modyfikatorem +X”, mogą być wykonane niezależnie od pozycji na arenie atakującego i obrońcy. Żadne inne modyfikacje nie mogą być zastosowane do rzutu ataku.

e) Zdolności kart, które „tworzą” atak na zasadzie „jeśli to możliwe”, ograniczają taki wolny atak do spełnienia wymagań określonej siatki ataku i dopuszczają normalne modyfikatory ataku, wynikające z siatki.

Czas działania kart

Efekty wielu kart mają określony czas działania. Zwroty takie, jak „na tę rundę” lub „do końca twojej tury” czy „twój następny atak” określają czas trwania efektu.

Jeżeli karta, z tak określonym czasem działania opuści grę przed upływem tego czasu, efekt trwa dalej, do oznaczonego czasu.

Jeżeli efekt działania karty nie ma określonego czasu działania, z chwilą, kiedy karta opuszcza stół, działanie tego efektu jest przerywane.

Wartości Żywotności i Doświadczenia wojowników mogą często zmieniać się w czasie gry. Jeżeli nie ma określonego czasu trwania takiej zmiany, uznaje się ją za stałą.

Kumulatywne zdolności

Wiele zdolności kart może być kumulatywnych i działać w połączeniu ze zdolnościami innych kart, np. dwie różne karty pozwalają ci modyfikować rzuty ataku o +1 każda.



Życzy, jak zawsze, dobrej zabawy.

Credits

Pomysł gry

Vilcus

Mechanika

TriKing Games

Vilcus

Design kart

TriKing Games

Vilcus

Projekt pudełka

Vilcus

Natka

Wykonanie pudełka

Vilcus

Natka

Instrukcja

Vilcus

Konsultacja merytoryczna

Pleiades (dziękuję!)

Wsparcie logistyczne

Natka

Kamex Sp. J.

Kasia Tasia

„Chomik" materiały biurowe

„Kacperek" pielęgnacja obuwia

„Tuluz" materiały dla plastyków

„Bard" Centrum Gier

„Obi" market budowlany

„Drewlandia"

F. H. U. „Copy-Mark"

Nieustanne wkurzanie

Czarnuch i Buras

Catering

Kuchnia staropolska „U Babci Maliny"

Taco Mexicano El Pueblo

„Aviko" Sp. z o.o.

„Lidl"

OŚWIADCZENIE KOŃCOWE

Gra Final Fantasy – Arena powstała w oparciu o mechanikę gry karcianej Anachronism, firmy TriKing Games. Zaadaptowałem przepisy gry i częściowo design kart (ramki, symbole), modyfikując niektóre aspekty, stosownie do potrzeb i własnych wizji. Zgodnie z posiadanymi przeze mnie informacjami firma TriKing Games już nie istnieje i nie wiem czy ktokolwiek inny posiada prawa do jej produktów. Niezależnie od tego oświadczam, że zarówno w odniesieniu do jej produktów, jak i do wszelkich praw związanych z istnieniem serii Final Fantasy, nie czerpię żadnych korzyści materialnych w związku z opracowaniem gry Final Fantasy – Arena i nie zamierzam robić tego w przyszłości. Moja inicjatywa ma charakter wyłącznie fanowski.