

# Gra karciana Kryształ Czasu

Gra Kryształ Czasu (KC) jest grą karcianą opartą w znacznym stopniu o system gry fabularnej RPG o tym samym tytule. Nie stanowi ona jednak żadnego dodatku do systemu, a jest ona oddzielnym tworem. Najwięcej z KC podobieństw będzie pochodziło z ogólnej wiedzy o tym uniwersum.

Gra ta opiera się również w znacznym stopniu o zasady podobne do gry karcianej Doom Trooper (głównie mechanika) oraz w części wykorzystuje techniki zapożyczone z gry karcianej Magic The Gathering oraz planszowej Magii i Miecza oraz wielu innych gier, z którymi miałem styczność.

Gra nie jest produktem komercyjnym, a jej twórca nie czerpie żadnych korzyści materialnych (przynajmniej na razie;-) w wyniku rozpowszechnienia tej gry.

Grafika, ze względu na braki twórcy, jest w całości zaczerpnięta z internetu z różnych stron. Jeśli ktokolwiek czułby się pokrzywdzony z powodu wykorzystania jego pracy proszę o kontakt [czegoj@krysztalyczasu.pl](mailto:czegoj@krysztalyczasu.pl) Postaram się uczynić wszystko, żeby ten stan rzeczy zmienić.

Karty projektowane są za pomocą programu *Magic Set Editor 2*. Niestety do tej chwili nie udało mi się go zmusić do użycia polskich czcionek w tytułach kart. Wiem, że jest to możliwe i postaram się to zrobić.

## Zasady uproszczone

W zasadach uproszczonych gra jest formą rozgrywki karciano-żetonowej, w której głównym celem jest zwycięstwo nad przeciwnikiem. W tym typie rozgrywki gra przeznaczona jest głównie dla dwóch lub więcej graczy, grających jedną talią w liczbie kart min. 60 (20 kart awanturników lub potworów, 20 kart specjalnych oraz 20 kart ekwipunku). Celem gry jest zdobycie 25 punktów zwycięstwa lub doprowadzenia do zakończenia talii (w tym momencie wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa).

## Przed pierwszą grą

Na początku należy wydrukować dostępne karty w takiej liczbie, aby odpowiednio odpowiadała rozgrywce (2 graczy – 60 kart, 3-90, 4-120 itd.). Za każdego nowego gracza w grze powinno dobrać się do talii 10 kart awanturników lub potworów, 10 kart specjalnych, 10 kart ekwipunku. Należy pamiętać, aby w grze nie pojawiło się więcej niż 5 kart tego samego typu np. 5 toporów bojowych, inaczej gra może stać się mało atrakcyjna lub zwyczajnie nudna. Jeśli do gry jest chętnych więcej osób niż jest dostępnych kart, należy podzielić graczy na dwie grupy lub więcej i wydrukować osobne talie. Potem najlepiej karty powkładać do protektorów i dopiero wtedy przygotować je do rozgrywki.

## Przygotowanie do gry

W celu rozpoczęcia gry należy przygotować i potasować 60 kart z talii podstawowej (będzie ona pełniła rolę talii głównej, z której korzystać będą wszyscy gracze). Należy zaopatrzyć się w dwa rodzaje żetonów, które będą pełniły funkcję znaczników punktów magii i/lub punktów zwycięstwa (mogą to być np. zapałki). Należy również posiadać kostkę 10-ścienną, która będzie pełniła rolę czynnika losowego. Każdy gracz wyciąga po 7 kart z talii i bierze je do ręki (nie pokazuje przeciwnikom) oraz pobiera do swej puli 5 punktów magii (5 znaczników). Potem należy ustalić, który z graczy rozpoczyna grę np. poprzez rzut kostką (ten, który wyrzuci więcej oczek rozpoczyna rozgrywkę). Może przydać się również długopis i kartka, na której będzie zapisywało się aktualny wynik, w przypadku gdyby chciało się rozegrać więcej niż jedną partię.

## Opis Karty postaci

### Karta Awanturnika lub potwora



**Nazwa karty** – co tu wyjaśniać?

**Koszt wystawienia** – liczba Punktów Magii (PM), którą należy wydać, żeby dana karta mogła wejść do gry (pojawić się na stole, żeby mogła zostać zagrana)

**Charakter postaci** – w zasadach uproszczonych ma marginalne znaczenie. Potrzebny przy zastosowaniu niektórych kart specjalnych.

**Wiara** - w zasadach uproszczonych ma marginalne znaczenie. Potrzebna przy zastosowaniu niektórych kart specjalnych.

**Rodzaj postaci - awanturnik lub potwór.** Różnica polega na możliwości wykonywania ataków (awanturnik - 3, potwór - 1).

**Profesja i rasa** - w zasadach uproszczonych ma marginalne znaczenie. Potrzebne przy zastosowaniu niektórych kart specjalnych.

**Współczynniki** – **WW** – opisują możliwości bojowe postaci przy walce w zwarciu.

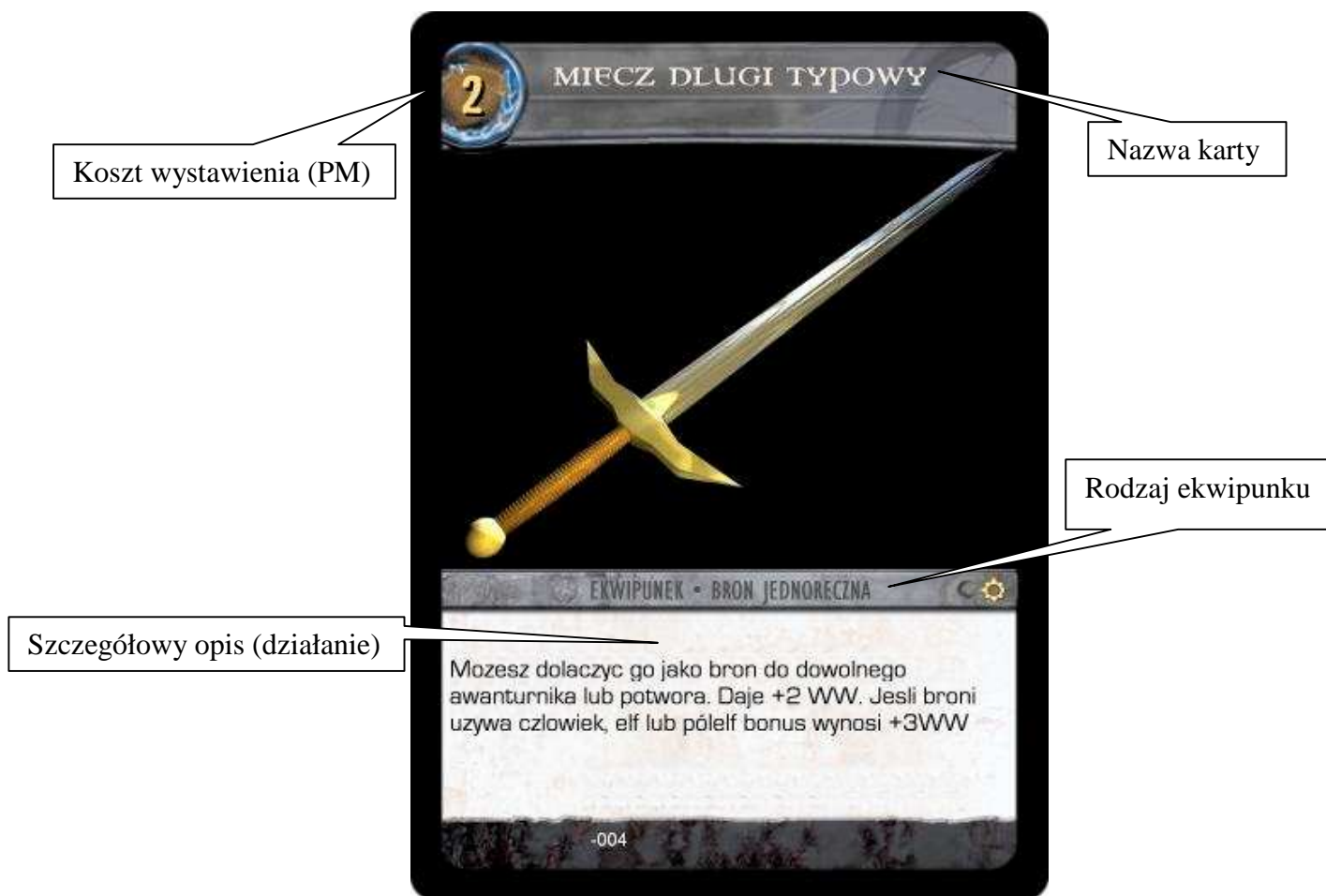
**WD** – możliwości bojowe postaci przy walce na odległość.

**M** - w zasadach uproszczonych ma marginalne znaczenie. Potrzebna przy zastosowaniu niektórych kart specjalnych i kart ekwipunku.

**P** – współczynnik wyparowań, inaczej mówiąc ile ran postać jest w stanie znieść, żeby zostać najpierw ranna, a potem zabita.

**Szczegółowy opis** – wyjaśnienie, jakie działanie dodatkowe ma określona karta po jej zagraniu.

## Opis Karty Ekwipunku



**Nazwa karty** – co tu wyjaśniać?

**Koszt wystawienia** – liczba Punktów Magii (PM), którą należy wydać, żeby dana karta mogła wejść do gry (pojawić się na stole, żeby mogła zostać zagrana)

**Rodzaj ekwipunku** – występuje kilka odmian wyposażenia, które może posiadać ze sobą postać.

**Przedmiot** – najbardziej standardowe wyposażenia, zazwyczaj wpływające na postać, ale nie ma potrzeby wyposażania jej w ten ekwipunek. Najczęściej znajduje się w ekwipunku podręcznym.

**Przedmiot magiczny** – Ekwipunek dla postaci głównie czarujących (zwłaszcza w zasadach uproszczonych). Zazwyczaj wpływa na postać i czasami trzeba się w niego wyposażać. Zwłaszcza, gdy są to jakiegoś rodzaju magiczne zbroje, tarcze lub bronie.

**Broń jednoręczna** – Broń przeznaczona do używania w jednej ręce. Trzeba się w nią wyposażać i pamiętać, że w jednej ręce trzyma się tylko jedną broń i tylko z jednej można dodać bonus. Bronie możesz wymieniać, jeśli oczywiście masz je w ekwipunku podręcznym.

**Broń dwuręczna** – Broń przeznaczona do używania oburącz. Trzeba się w nią wyposażać i pamiętać, że tylko z jednej można dodać bonus. Bronie możesz wymieniać, jeśli oczywiście masz je w ekwipunku podręcznym.

**Zbroja** – Wyposażenie, w które możesz uzbroić postać. Tylko z jednej zbroi można dodać bonus, chyba, że dana karta stanowi inaczej. Pozostałe oczywiście możesz mieć w ekwipunku podręcznym w razie potrzeby wymienić lub przekazać.

**Tarcza** – Wyposażenie, w które możesz uzbroić postać. Tylko z jednej tarczy można dodać bonus, chyba, że dana karta stanowi inaczej. Pozostałe oczywiście możesz mieć w ekwipunku podręcznym w razie potrzeby wymienić lub przekazać. Tarcza zajmuje jedną wolną rękę.

**Szczegółowy opis** – wyjaśnienie, jakie działanie dodatkowe ma określona karta po jej zagraniu.

## Opis Karty Specjalnej



**Nazwa karty** – co tu wyjaśniać?

**Koszt zagrania** – liczba Punktów Magii (PM), którą należy wydać, żeby dana karta mogła zostać zagrana. Karty specjalne wpływają na przebieg gry, jednak ich działanie bardzo często bywa czasowe oraz niesie ze sobą element zaskoczenia, ujawniany innym graczom dopiero w momencie zagrania karty.

**Rodzaj karty specjalnej** – występują właściwie dwa rodzaj kart specjalnych.

**Walka** – ten rodzaj kart należy zagrywać wyłącznie podczas walki. Opis zazwyczaj wyjaśnia w jakim momencie dokładnie powinno się to zrobić.

**Dowolna** – te karty należy zagrywać stosując się do opisu. On wyjaśnia w jakim momencie należy ją zagrać i jakich efektów można się spodziewać po jej zagraniu.

**Szczegółowy opis** – wyjaśnienie, jakie działanie dodatkowe ma określona karta po jej zagraniu.



## Tura

Tury następują po sobie. Rozpoczyna ten z graczy, który np. wygrał rzut kostką lub w jakikolwiek inny sposób został wyłoniony jako rozpoczynający rozgrywkę. Każda tura składa się z trzech kroków. Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zdobędzie 25 PZ (Punktów Zwycięstwa) lub gdy zostanie wyciągnięta ostatnia karta z talii (turę, w której to nastąpiło należy dokończyć) w tym momencie wygrywa ten z graczy, który posiada więcej PZ. W przypadku większej liczby graczy, za każdego powyżej dwóch należy dodać 15 PZ, które należy zdobyć, żeby wygrać daną rozgrywkę (2 graczy – 25 PZ, 3-40, 4-55 itd.)

Krok 1: Dobieranie kart z talii, tak aby w dłoni znajdowało się ich 7. Należy również pobrać 3 punkty magii. Pamiętaj, że przed pierwszą turą bierzesz się ich 5.

Krok 2: Wykonanie trzech czynności.

Krok 3: Odłożenie kart do stosu kart zagranych bądź niewykorzystanych, jeśli w ręku posiada się więcej kart niż 7. Jeśli posiada się mniej lub równo siedem kart, można odrzucić jedną w celu zrobienia miejsca dla kolejnych kart w następnej rundzie.

### Szczegółowy opis kolejnych kroków tury

*Krok 1: Dobieranie kart i PM (punktów magii).* Krok ten jest krokiem obowiązkowym i trzeba go odbyć zawsze na początku tury. Gracz, którego tura właśnie nastąpiła dobiera karty tak, aby w ręku posiadać ich 7. Jeśli gracz w poprzedniej turze nie zagrał lub nie odrzucił żadnej karty, albo w jakiś sposób (np. poprzez działanie innych kart) wszedł w posiadanie większej liczby kart niż 7 nie może dobrać kolejnych do momentu pozbycia się kart - do standardowych 7 (musi pominąć ten etap, oczywiście przysługuje mu dobieranie PM). Jeśli w talii zabraknie kart, należy dograć turę do końca przy czym, jeśli ta ostatnia tura nie przyniesie rozstrzygnięcia (zdobycie 25 PZ) wygrywa gracz, który pod jej koniec posiada największą liczbę PZ.

Jedna uwaga. Jeśli zdarzy się sytuacja podczas rozdania kart, że któryś z graczy uczestniczących w rozgrywce nie posiada wśród swoich kart ani jednej karty wojownika lub potwora, gracz ma prawo do wyciągnięcia z talii jeszcze raz 7 kart. Jego karty należy włożyć do talii i karty potasować. Oczywiście gracz może opuścić ten przywilej.

Po dobraniu kart następuje faza dobierania PM. Na początku gry (przed pierwszą turą) należy wziąć ich 5. Potem przy rozpoczęciu każdej następnej tury już tylko po 3.

*Krok 2: Wykonanie trzech czynności.* W tym kroku każdy ma prawo do wykonania trzech czynności związanych głównie z pojawianiem się nowych kart w grze (na stole). Należy pamiętać, iż ostatnią czynnością w tej fazie jest zawsze atak. Po nim nie można już wykonywać żadnych czynności tzn., że jeśli gracz będzie 2 razy atakował i raz medytował, to najpierw musi się odbyć medytacja, dopiero potem 2 ataki.

Możesz przeprowadzić następujące czynności:

**Wystawienie wojownika lub potwora.** Jeśli posiadasz wśród kart (na ręku) - kartę wojownika lub potwora możesz starać się ją wprowadzić do gry. Można to uczynić, jeśli w puli PM jest wystarczająca liczba znaczników. Wartość potrzebna do zagrania danej karty widnieje na niej. Jeśli warunek jest spełniony możesz wystawić daną kartę wojownika oraz z własnej puli odjąć (odrzucić) liczbę znaczników podaną na karcie.

**Medytacja** – ta czynność służy dodatkowemu pozyskiwaniu punktów magii. Za jedną tego typu czynność pozyskujesz 1 PM. Sytuacja zmienia się, gdy robisz to więcej niż raz w ciągu, tzn. jeśli medytujesz dwa lub trzy razy w danej turze. Wtedy otrzymujesz adekwatnie za pierwszą medytację 1PM, za drugą 2PM, za 3PM. W jednej turze w wyniku medytacji możesz otrzymać 6PM (przy pomocy normalnej medytacji bez użycia kart), jednak wtedy nie będziesz w stanie już nic zrobić po za tą czynnością.

**Dokładanie lub przenoszenie ekwipunku** – kiedy pojawi się na stole postać, możesz starać się ją wyposażyć w określony przedmiot. Robisz to, podobnie jak w przypadku wystawiania postaci, poprzez odjęcie z własnej puli magii kosztu wystawienia danego przedmiotu. Należy tu

oczywiście pamiętać, przede wszystkim o zdrowym rozsądku, tzn. nie można wyposażać postaci, która ma dwie ręce, w trzy topory i dwie tarcze licząc, że doda się wszystkie bonusy pochodzące z tych kart. Dana postać może posiadać 1 broń dwuręczną lub broń jednoręczną i tarczę, jedną zbroję i trzy przedmioty w ekwipunku podręcznym. Należy wyraźnie zadeklarować przed rozpoczęciem ataku, co dana postać używa, a co stanowi jej ekwipunek. Przedmioty używane, znaczy zbroja, broń, tarcza dodają swój bonus do współczynników postaci, pozostałe raczej nie (raczej, ponieważ niektóre przedmioty magiczne mogą znajdować się w ekwipunku, a bezpośrednio wpływać na postać, np. *eliksir leczący* czy *różdżka magicznej tarczy*). Wynika z tego, że postać może posiadać 3 zbroje, jednak tylko jedna będzie dawała jej bonus, pozostałe będą przez nią niesione, np. w celu przekazania innej postaci, ale nie wpływają na jej charakterystyki. Mogą występować wyjątki od tych reguł, które jednak są już zaznaczone na karcie np. puklerz, który jest tarczą, ale jest mocowany do ramienia i postać może używać puklerza i np. dwuręcznej broni, ale już nie jednoręcznej broni, puklerza i drugiej tarczy. Ekwipunek można dowolnie zmieniać między własnymi postaciami (ustalać czego używa, a co niesie), jednak tylko do momentu rozpoczęcia ataku. W nieswojej turze nie można zmieniać ekwipunku. Oczywiście zmiana ekwipunku między postaciami to jedna czynność za jedną rzecz (już bez płacenia PM), czyli przeniesienie 3 przedmiotów z jednej postaci do drugiej będzie wymagało możliwości wykonania trzech czynności. Natomiast przeniesienie 3 przedmiotów z ekwipunku do ekwipunku używanego przy tej samej postaci nie będzie wymagało użycia żadnej czynności. W ramach tej samej postaci przedmioty można przenosić z ekwipunku do ekwipunku używanego i odwrotnie bez ponoszenia kosztów wykonywania czynności.

Tutaj jeszcze jedna uwaga – dana postać oprócz ekwipunku, w który jest wyposażona może nieść przy sobie maksymalnie 3 przedmioty.

**Atak** – kluczowa akcja dla tego kroku. Należy pamiętać, że tę czynność zawsze zostawiamy na koniec tego kroku.

Atak może mieć miejsce w dwóch przypadkach. Obaj gracze posiadają postać na stole lub atakujący posiada postać, a broniący – nie. Łatwiej będzie omówić najpierw ten drugi przypadek. Zakładamy, że atakujący ma wolną czynność, ma postać na stole, nie jest to pierwsza runda (w pierwszej rundzie nie wolno atakować) i chce (może) zaatakować przeciwnika. W takim przypadku atakujący zdobywa PZ, które są równe wartości jego współczynnika, którym atakuje (WW lub WD) bez żadnych dodatków z przedmiotów i kart specjalnych. Atak ten jest tzw. atakiem w gracza i nie czyni krzywdy broniącemu, natomiast przybliża do zwycięstwa atakującego. Oczywiście, jeśli atakujący ma więcej wolnych czynności może ten atak powtórzyć tyle razy ile ma wolnych czynności. Tutaj ma duże znaczenie, czy atak wykonuje potwór, czy awanturnik. Awanturnik może przeprowadzić 3 ataki, jeśli ma wolne czynności, potwór tylko jeden nawet, jeśli ma wolne czynności.

Teraz zajmiemy się pierwszym przypadkiem poruszonym wcześniej. Obaj gracze mają aktywne postacie na stole.

1. **Wyznaczenie agresora i obrońcy.** Należy wskazać, która postać będzie dokonywać ataku i która będzie jej celem. Właściwie nic po za kartami specjalnymi o raz tym, że dana postać nie może być dwa razy celem ataku w jednej turze, nic nie ogranicza tego wyboru. Ważna tutaj jest zasada nie atakowania dwa razy tej samej postaci, tzn. jeśli nie wykonałeś żadnych czynności w tej turze i wszystkie zamierzasz poświęcić na atak, a przeciwnik ma tylko jedną zdrową postać na stole, to fizycznie nie powinieneś móc przeprowadzić tych ataków, dlatego że jeden atak idzie w postać i dwa pozostałe nie mogą iść w nią, ani w gracza, ponieważ ma on broniącą postać na stole. Oczywiście, jeśli zranisz postać i np. przy pomocy karty specjalnej ją dobijesz to dwa pozostałe ataki możesz przeprowadzić normalnie w gracza, otrzymując tym samym PZ. Możesz to uczynić przy pomocy tej samej postaci, która przed chwilą walczyła (jeśli jest awanturnikiem) lub przy pomocy innych postaci na stole (jeśli takie znajdują się w grze).

2. **Ustalenie taktyki walki.** Wybór między taktyką Walki Wręcz (WW) lub Walką Dystansową (WD). Wybór zależy zazwyczaj od tego, który współczynnik jest wyższy u danej postaci. Jednak wpływ na to, jaką taktykę należy wybrać mogą mieć inne karty – ekwipunek, karty specjalne itp.
3. **Określanie wyniku wstępnego walki.** Tutaj będą miały znaczenie trzy rzeczy. Współczynnik postaci, ekwipunek oraz zagrane karty specjalne. Współczynniki postaci oraz karty ekwipunku nie wymagają specjalnego tłumaczenia. Jeśli zaś chodzi o karty specjalne – zawsze pierwszy zagrywa je agresor, potem obrońca, chyba, że w instrukcji danej karty jest zapisany inny warunek.
4. **Obliczenie ostatecznego wyniku walki.** Tutaj najistotniejszy jest element losowy. Do wcześniejszych modyfikacji należy dodać rzut kostką k10. Rzut kostką jest ostatnią wartością, która wpływa na wynik trafienia w walce. Po podliczeniu wyniku końcowego będziemy wiedzieć, która z postaci wygrała walkę, czyli trafiła przeciwnika (ta, która będzie miała wyższy wynik). W przypadku remis, żadna z postaci nie była w stanie trafić przeciwnika. Jednak tutaj nie kończy się walka. Wygrywający musi się przebić przez pancerz osoby, która przegrała. Należy to zrobić poprzez rzut kostką k10. Wynik wyższy od wartości liczbowej pancerza przeciwnika oznacza zadanie ran ofierze. Żeby zabić postać w normalnej walce, należy wygrać z nią dwie walki i dwa razy przebić się przez jej pancerz. Postać po odniesieniu pierwszej rany należy przekręcić o 90 stopni, dając tym samym do zrozumienia wszystkim grającym, iż jest to postać ranna.  
**Tutaj jeszcze kilka uwag.** Należy pamiętać, że awanturnicy mogą atakować 3 razy w rundzie, potwory tylko raz. Za każdym razem trzeba poświęcić jedną czynność.

Kolejna sprawa to fakt, że dana postać nie może być atakowana więcej niż raz w ciągu rundy. Oznacza to, że bez pomocy kart specjalnych lub innych zdolności opisanych na karcie nie można zabić postaci podczas jednej rundy.

Następna sprawa to przypadek, gdy zadeklarowaliśmy już atak i nie doprowadziliśmy do śmierci jedynej postaci przeciwnika gracza. W tej sytuacji nie możemy atakować bezpośrednio gracza, ponieważ dalej ma on postać broniącą. W tym przypadku ataki przepadają. Chyba, że gra więcej niż dwóch graczy.

Ostatnia kwestia. W fazie testów okazało się, że zdarzają się przypadki, kiedy dana postać nie ma fizycznych szans trafić swojego przeciwnika lub nie jest w stanie przebić jego pancerza. Jako, że w świecie fantasy, w którym osadzona jest gra takie sytuacje są raczej niedopuszczalne zaleca się wprowadzenie zasady dorzucania kostki w przypadku nadzwyczajnego rzutu. Dzieje się tak w przypadku rzucania na trafienie oraz przy rzucaniu i sprawdzaniu, czy przebiło się pancerz przeciwnika. W przypadku wyrzucenia 10 na k10 należy rzucić jeszcze raz i sumować wynik (należy to robić, za każdym razem nawet jeśli wyrzuciło się np. trzy razy 10), przy czym każda wyrzucona 10 zmniejsza pancerz przeciwnika o 1 (nie może on spaść poniżej 0). Dzięki tej zasadzie postać dużo słabsza będzie miała szanse trafić dużo lepszego przeciwnika, a postać dużo lepsza zawsze będzie ponosiła pewne ryzyko zaatakowania postaci słabszej. Tak samo przy sprawdzaniu poniesionych obrażeń. Postać zakuta w najcięższą zbroję zawsze może otrzymać ranę z rąk np. nieuzbrojonego hobbita. Takie rozwiązanie jest nawiązaniem do trafień krytycznych i automatycznych rzutów znanych z Kryształów Czasu RPG. Zupełnie ostatnia dygresja. W sytuacjach, gdy dwóch graczy chce zagrać kartę w tym samym momencie decyduje refleks graczy w ostateczności rzut rozstrzygający kością.

**PRZYKŁAD:** *Postać gracza X zadaje ranę postaci gracza Y. Postać gracza Y ma przy sobie eliksir leczący, a gracz X ma na ręku kartę specjalną Cios w plecy. O tym czy dana postać wypadnie z gry decyduje refleks graczy. Jeśli po zranieniu*

*odezwie się pierwszy gracz X i zagra kartę **Cios w plecy**, postać ginie. Jeśli odwrotnie postać przeżywa. W przypadku konfliktu zawsze decydujący głos powinien mieć czynnik losowy, czyli kostka.*

5. **Przyznanie punktów zwycięstwa (PZ).** Jeśli graczowi udało się doprowadzić do sytuacji, że przeciwnik nie ma postaci broniących i zaatakuje bezpośrednio gracza otrzymuje PZ równe jego wartości współczynnika ataku (w wybranym rodzaju walki) bez żadnych dodatkowych modyfikacji (przedmioty, karty specjalne). Takie punkty należy zapisać na kartce i pamiętać, że w przypadku zdobycia ich 25 dana rozgrywka się kończy (jeśli gra dwóch graczy).

*Krok 3: Odrzucenie kart z ręki.* Jeśli w jakiś sposób pod koniec rundy masz powyżej 7 kart powinieneś jedną z nich wybraną przez siebie odrzucić. Jeśli masz ich 7 lub mniej możesz jedną z nich odrzucić (najmniej przydatną), robiąc miejsce na dociągnięcie ich w następnej turze. Ten krok kończy turę jednego z graczy i po nim następuje tura następnego gracza.

To tyle, jeśli chodzi o uproszczone zasady karcianej gry Kryształowy Czas. Mam nadzieję, że instrukcja jest napisana w miarę przejrzystie i bez problemu dacie sobie radę z wdrażaniem zasad w niej zawartych do swoich rozgrywek. W razie jakichkolwiek problemów i uwag proszę kierować wszystko na adres e-mail podany na początku tego tekstu lub zajrzeć na portal <http://www.krysztalyczasu.pl> (nick: czegoj). Gra, mam nadzieję, będzie rozwijana.

**Przyjemnej rozgrywki!!!**