

VOJNE VERJETNOSTI

Avtor: Leon Pečavar

Šolsko leto: 2023/24

UVOD

Vojne verjetnosti je moja originalna namizna igra z inspiracijo iz svetovno znanega šaha ter manj znane digitalne igre s kartami "Card wars" iz animirane TV serije Adventure time.

Vojne verjetnosti je družabna igra, za katero sta potrebna najmanj dva igralca za boljše izkušnjo pa maksimalno število štirih igralcev. Od ostalih iger se razlikuje v temu, da ni popolnoma taktična igra kot šah ampak ima za veliko potez, ki jih izvedeš predpisano verjetnost katero moraš zadeti z kocko za uspešno izvedbo poteze.

Preden pa pričnem z razlago igre bi samo še rad omenil, da je igra še v procesu izdelave saj sem pred kratkim pričel z zamenjavo kart ter plošče iz kartona(z angleškim besedilom) z 3D PLA modeli. Zaradi tega bodo v tej verziji prisotne še vedno plastificirane karte iz papirja, mnogi drugi elementi pa so že v obliki 3D modela iz PLA plastike. Prav tako pa bi rad še omenil, da je na kartah trenutno zapisana posebnost te karte v angleščini in tudi ni zelo natančna zato v tej predstavitvi ne bom šel v podrobnosti ampak le predstavil generalno mehaniko igre.

SPLOŠNA OBRAZLOŽITEV IGRE

Vsak igralec na začetku prejme svoje karte/zgradbe in mora obraniti svoje kraljestvo bolj specifično glavo stavbo oziroma bazo pred nasprotniki ter zavzeti baze ostalih igralcev. Igralec, ki zavzame kraljestva vseh ostalih igralcev postane zmagovalec.

Naprej od tu pričnem z razlago različnih delov igre, tako da lahko po želji preskočite na podnaslov "PRICETEK IGRE" in se vračate nazaj v primeru nejasnosti raznih pojmov itd.

RAZLAGA KARTE/FIGURE

Vsaka karta oziroma figura v igri ima predpisane vrednosti. Te se delijo na rdeče za katere igralci mečejo kocko in pa zelene, ki pa le predstavlja neko že določeno vrednost. Poznamo naslednje:

Napad: je označen z mečem in predstavlja verjetnost uspešnega napada v primeru da s kocko črne barve igralec zadene pobarvano številko na karti

Obramba: je označena z srčkom in predstavlja verjetnost uspešne obrambe v primeru da s kocko rdeče barve igralec zadene pobarvano številko na karti

premik: Je striček v teku in je število na karti ki nam pove maksimalno število enot za katero se karta lahko premakne v enem krogu.

domet napada: Je označena z zvezdico in je razdalja znotraj katere mora biti karta nasprotnika od tvoje karte, da lahko izvedeš napad.

Posebna sposobnost: Je posebnost značilna za baze, legendarne karte, podporne zgradbe in baze. Vsaka izmed teh kart v eni izmed omenjenih kategorij ima za sebe značilno unikatno lastnost. Ta vrednost pa predstavlja verjetnost, da to lastnost lahko uporabiš v tem krogu. Za njo mečeš kocko modre barve in moraš zadeti pobarvano številko zraven modre kroglice ki predstavlja to vrednost.



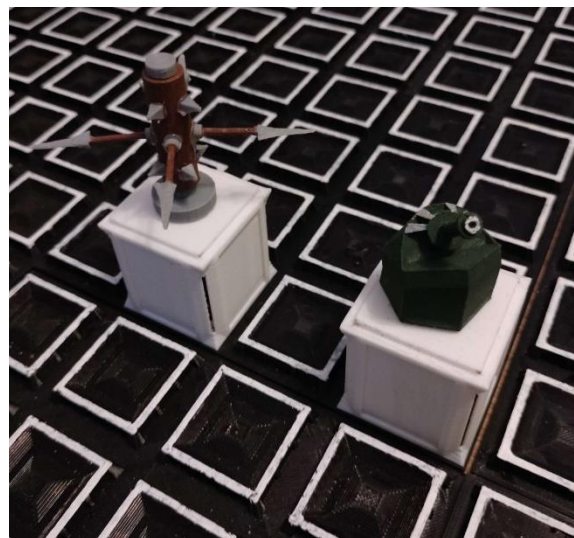
DELITEV KART

Karte oziroma figure se delijo v različne kategorije. Te so sledeče:

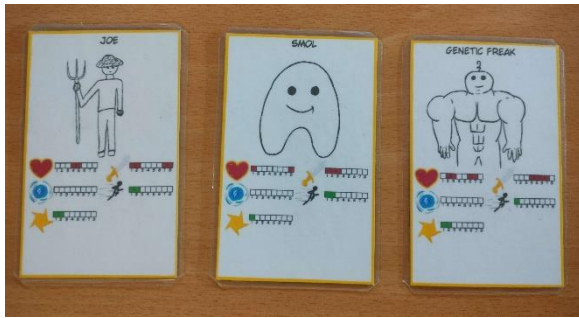
Baze: Glavna karta katero moraš obraniti pred drugimi igralci saj v primeru, da ti jo nekdo zavzame izgubiš igro. Druga vloga baze je da v razdalji ene enote od baze lahko igralci postavljajo karte na polje. Vsak igralec prejme eno. V igri poznamo naslednje baze:



Podporne zgradbe: So figure, katerih namen je obramba tvojega kraljestva. Vsak igralec prejme eno. Poznamo naslednje:



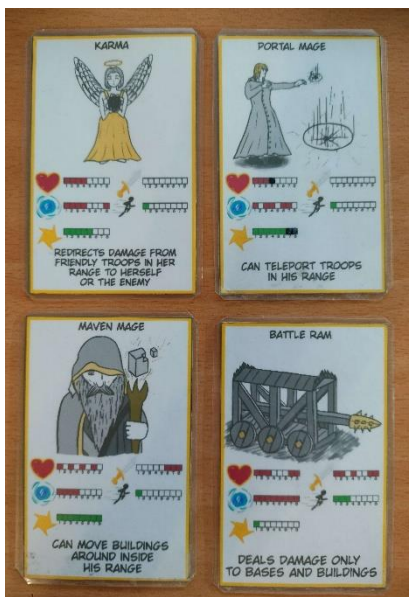
Podložniki: so karte, ki si jih delijo vsi igralci iz skupnega kupčka in se po smrti tudi vrnejo na kupček. Poznamo naslednje:



Legendarne napadalne karte: je tip karte katera je opazno močnejša od ostalih. Vsak igralec prejme eno. Poznamo naslednje:



Podporne legendarne karte: je tip karte, ki lahko zelo opomore ostalim kartam sama po sebi pa ni izjemno uporabna. Vsak igralec prejme eno. Poznamo naslednje:

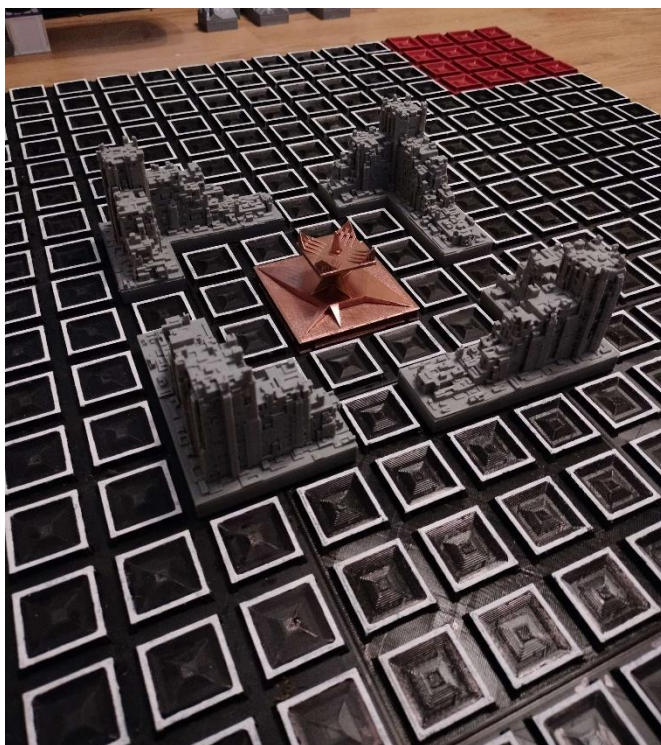


Čarovniki: so srednji razred med legendarnimi kartami in podložniki. Vsak igralec prejme enega. Poznamo naslednje:



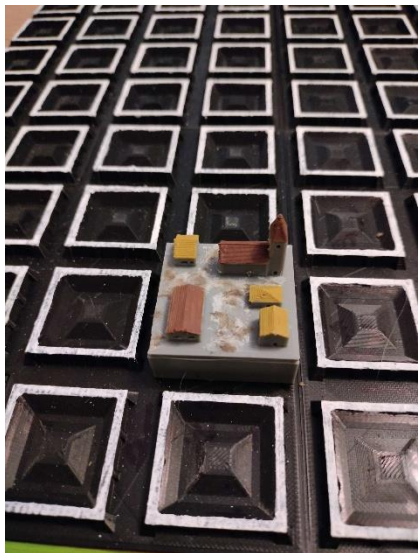
OLTAR

Je zgradba v sredini igralnega polja katere namen je žrtvovanje kart, zato da v zameno za karto prejme igralec napoj. Karta se žrtvuje, tako da se postavi na oltar in ostane na njem do tvojega naslednjega kroga, ko karto postaviš na Oltar je več ne smeš odstraniti z oltarja. Če nasprotnik napade karto postavljeno na Oltarju in jo premaga ta prejme napoj, v primeru neuspešnega napada ali napada, ki je bil obranjen pa igralec z karto na oltarju takoj prejme dva napoja. Če karto igralec pusti za več kot en krog na Oltarju jo lahko igralec ki to prvi opazi vzame z oltarja in dobi napoj namesto lastnika karte, ki je stala na oltarju. Na Oltarju je lahko le ena karta naenkrat. Oltar obkrožujejo ruševine gradu.



VASICE

So stavbe, ki jih najdemo naključno postavljene na polju. Igralec jo zavzame tako, da izvede uspešen napad. Ob temu lahko ta krog na mesto kjer je prejle stala vasica postavi še eno dodatno karto.



GORE

Gore so stacionarni predmeti, ki se postavijo naključno na polje in predstavljajo oviro delujejo pa lahko tudi zaščita.



NAPOJI

So karte, ki spremenijo potek igre in nadvladajo tudi nad posebno sposobnostjo kart. Igralec lahko vse napoje, ki jih je pridobil iz žrtvovanja kart(edini način)



SPLOŠNI POJMI

Neuspešen napad-napad v katerem ne vržeš s kocko črne barve številko, ki ni pobarvana na karti na mestu za vrednost napada(označeno z mečem).

Obranjen napad-je napad, ki je bil uspešen ampak se je nasprotnik tudi uspešno obranil z metom rdeče kocke za obrambo.

Žrtvovanje-odstranitev karte iz polja v zameno za napoj

Kraljestvo-obarvani del ploskve kjer igralec postavlja svoje karte

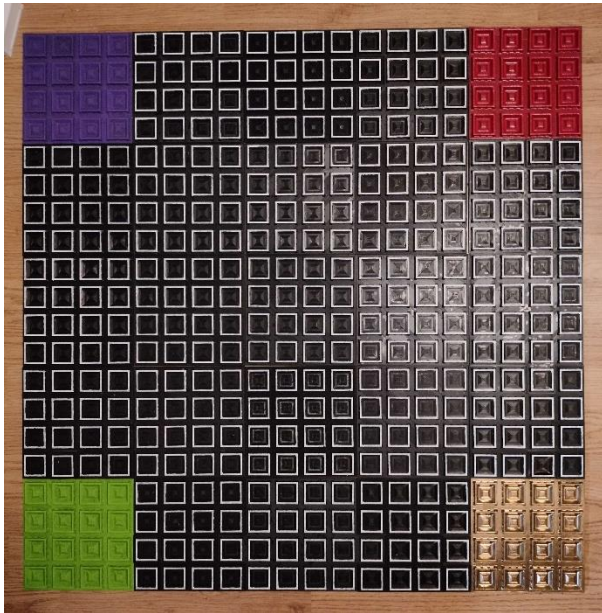
Enota-je en kvadratale izmed 400 možnih oziroma mesto na polju kjer stoji karta oziroma figura

En krog-je čas v katerem 1. igralec prične z svojimi potezami in zadnji igralec konča z potezami.

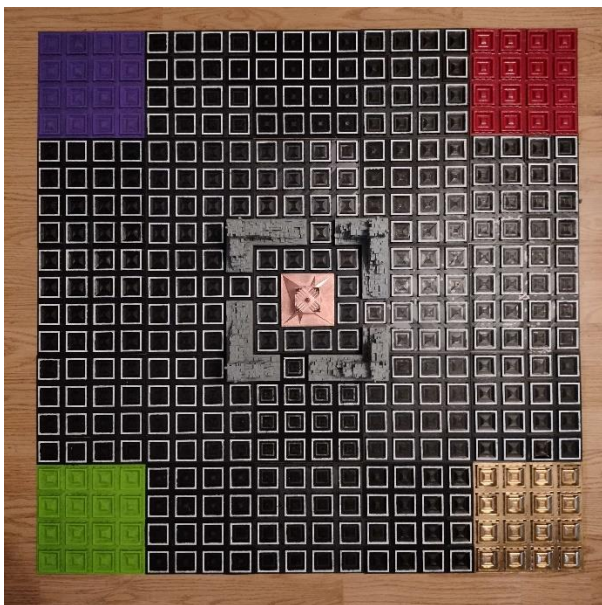
POTEK IGRE

1. Postavitev plošče

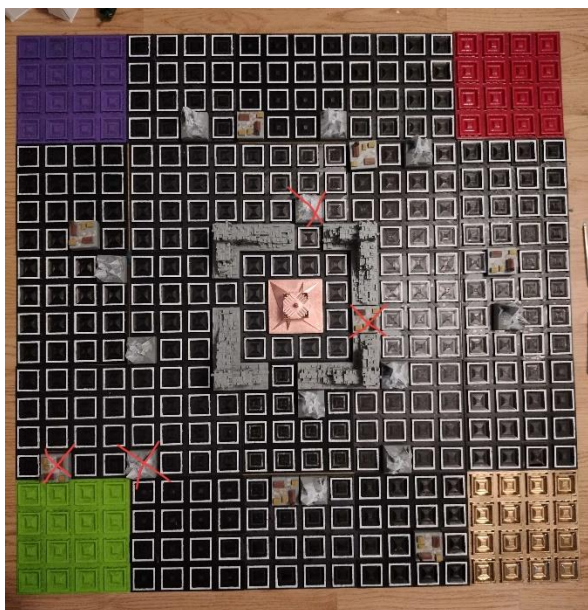
Celotno ploščo sestavlja 25 manjših plošč, ki jih je potrebno sestaviti skupaj tako, da barvne plošče stojijo v kotih ostale pa povezujejo in zapolnjujejo prostor. Samo polje je sestavljeno iz 20x20 enot na katere se postavljajo karte in ostale zgradbe. Uspešno postavljena plošča je v obliki kocke kot je prikazano na spodnji sliki:



Nato v naslednjem koraku na sredino plošče postavimo zgradbo imenovano Oltar in pa ruševine gradu okrog Oltarja kot prikazuje slika:



V zadnjem koraku še poljubno postavimo vasice in gore po polju, tako da so vse vsaj 1 enoto oddaljene od kraljestev igralcev ter 1 enoto oddaljene od vhodov do Oltarja čez ruševine gradov. Na spodnji sliki je prikaz pravilno postavljenih predmetov in pa nepravilne označene z rdečim križcem:



2. Priprava kart za igralce

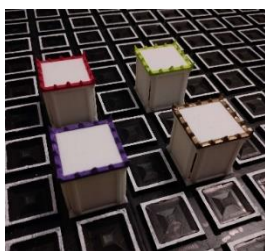
Vsak izmed igralcev naključno prejme eno bazo, eno podporno zgradbo, eno legendarno napadalno karto, eno legendarno podporno karto, enega čarovnika.

Vsak tudi dobi 3 kocke eno rdečo za obrambo, eno črno za napad in eno modro za posebno sposobnost.



Poleg tega pa ob strani naredimo še dva kupčka iz katerih lahko karte vlečejo vsi igralci enega z napoji, ki so obrnjeni tako da se ne ve kateri napoji so kje v kupčku zraven pa je še kupček podložnikov, s katerega pa lahko karto postavi na polje katerikoli igralec, ko je na vrsti.

Karte igralci med sabo lahko ločijo z kronicami, ki jih postavijo na figure in pa z barvnimi stojali za karte.



3. Postavitev prvih kart

Igralci se med sabo odločijo kdo začne igro. Ta pa jo prične tako da na polje znotraj svojega izbranega kraljestva postavi svojo bazo kot prvo karto, in s tem konča svoj del kroga. Vsakič ko igralec zaključi svoj del kroga to oznani naslednjemu igralcu. Igra pa poteka v smeri urinega kazalca. Tako v prvem krogu igre vsi igralci postavijo le bazo.



Primer pravilne postavitve.

4. Potek igre v nadaljevanju

V 2. krogu lahko igralci postavijo na polje ali podložnika iz kupčka, ki pripada vsem igralcem ali pa eno izmed svojih kart, ki so si jih pred začetkom naključno izbrali. V vsakem krogu lahko 1 igralec postavi le eno karto na krog(izjeme so vplivi vasic, napojev itd.). Vse ostale stvari ki jih igralec lahko stori s karto so pa možne šele 1 krog po postavitvi karte na polje.

Vsak igralec, ko je na vrsti mora opraviti svoje poteze v naslednjem vrstnem redu oziroma fazah svojega dela kroga:

- postavljanje nove karte na polje
- premikanje kart, ki so postavljene že vsaj 1 krog
- napadanje z kartami, ki so postavljene že vsaj 1 krog

5. Potek proti sredini igre

Igralci v temu delu igre imajo na polju postavljenih že več kart z vsako se lahko če izpolnjujejo prejle omenjene pogoje enkrat premaknejo in enkrat napadejo.

Ob tem času bodo karte že bolj razgibane po polju in pričela se bodo žrtvovanja kart ter napadanje in zavzemanje kart zato je sedaj pomembno še objasniti da vse karte se ko so premagane odstranijo s polja in se ne vrnejo v igro razen podložnikov, ki se po smrti vrnejo na dno kupčka. Zaradi te mehanike igre bo večina igralcev igralo bolj tvegano z podložniki in pa previdno z ostalimi kartami. Prav tako pa bodo za žrtvovanje uporabljali prav podložnike.

Ko igralec želi izvesti napad mora na glas izgovoriti ime karte s katero napada in pa ime karte, ki jo napada pred metom kocke. Enako velja za posebne sposobnosti in obrambo.

6. Končni del igre

V končni del igre vstopimo, ko zmanjka napojev iz kupčka napovej. S tem se konča žrtvovanje kart in dostop do Oltarja(kart se več ne postavlja na Oltar). Ko pride do tega se podložniki prenehajo vračati v kupček, kar seveda pomeni da bo pričelo primanjkovati kart.

Sedaj ko se karte več ne vračajo v igro je edino kar ostane igralcem, da se med sabo spopadejo dokler ne stoji le eno kraljestvo, ki pa postane zmagovalec. Seveda pa je to le običajen potek in igra se lahko zaključi pred tem, da sploh zmanjka napojev, saj se lahko igralci preprosto spopadejo med sabo že pred tem.

Ko igralec zavzame bazo prejme vse še žive ter še ne postavljene karte premaganega igralca in napoje.

PRIMER POTEKA IGRE

Vsa prejle omenjena pravila bom sedaj s slikami še demonstriral.



S prvo potezo igralec postavi svojo bazo. Tako kot smo že prej omenili jo mora postaviti znotraj svojega kraljestva oziroma področja plošče pobarvanega z barvo njegove izbire.



V drugem krogu igralec postavi poljubno karto v tem primeru podložnika in pa uspešno uporabi posebno sposobnost baze Moving castle, ki pa je da se lahko premika, Zato ker je ob

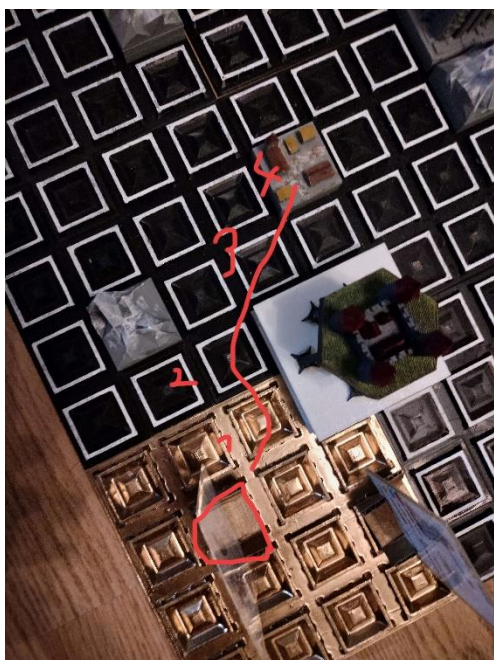
izreku uporabe posebne sposobnosti dejansko vrgel številko, ki je na parametru za posebno sposobnost na karti Moving castle tudi pobarvana (glejte baze v delitvi kart, če je prišlo do zmede). Premakne se za 1 enoto, ker je to največji premik, ki ga je zmožen.



V tretjem krogu postavi novo podporno legendarno karto Portal mage in neuspešno vrže kocko za posebno sposobnost za Moving castle, zato se ne premakne. Ampak sedaj pa po enem krogu postavitve karte se lahko premakne z podložnikom imenovanim Genetic freak za eno enoto kar je označeno kot njegova razdalja premikov enot v enem krogu.



V četrtem krogu se odloči in le postavi novo karto čarovnika imenovanega Zoos s katerim čaka še 1 krog, zato da lahko napade bližnjo vasico, ki je znotraj dometa napada 4 enot. V primeru meta vseh soda števil jo bo zavzel, ker so le te pobarvane na parametru označenim z mečem.



(Slika prikazuje napad iz ptičje perspektive za razumevanje dometa)

V primeru, da bi čarovnik napadel karto igralca, kot za primer prejle omenjen Genetic freak, se mora nasprotnik obraniti takoj z metom rdeče kocke in pred tem še izgovoriti ime karte, ki jo brani. Če zadene številko, ki je pobarvana pri parametru s simbolom srčka njegove napadene karte je obrani, če ne pa jo mora odstraniti s polja in v tem primeru, ker je podložnik vrniti nazaj na dno kupčka.