



WORLD OF TANKS

RUSH 3

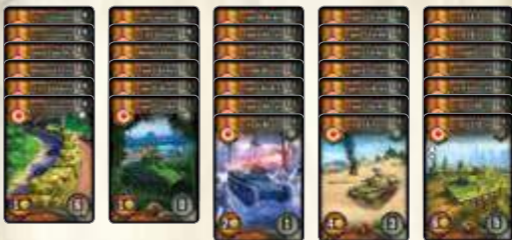
OSTATNI BASTION



Instrukcja

Zawartość pudełka

33 karty Pojazdów Japonii



4 karty Pojazdów Wielozadaniowych



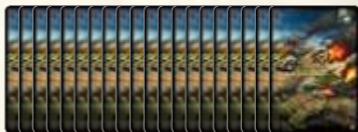
12 kart japońskich Medali



3 karty Pojazdów Wielkiej Brytanii



20 kart Zniszczenia



3 karty Pojazdów Niemiec



3 karty Pojazdów ZSRR



6 kart Operatorów



3 karty Pojazdów Francji



3 karty Pojazdów USA



6 dwustronnych kart Pomocy



2 karty Osiągnięć



Wprowadzenie


Oto *World of Tanks: Rush – Ostatni Bastion*, drugie rozszerzenie do gry karcianej *World of Tanks: Rush* opartej na popularnej grze sieciowej *World of Tanks*. Niniejsze rozszerzenie wprowadza do rozgrywki armię szóstego państwa – Japonii. Od teraz talia Pojazdów zawiera również czołgi z okresu powojennego oraz takie, które zaistniały wyłącznie w formie projektów.

Do gry z tym rozszerzeniem wymagana jest podstawowa wersja gry *World of Tanks: Rush*. Dodatkowo możliwa jest rozgrywka z użyciem *Ostatniego Bastionu* i wcześniejszego rozszerzenia – *Drugi Front*.



Przed lekturą tej instrukcji należy przypomnieć sobie podstawowe zasady gry *World of Tanks: Rush*. *Ostatni Bastion* wprowadza do gry nowe karty, elementy mechaniki oraz nowe warianty rozgrywki. Jeśli nie graliście wcześniej w *World of Tanks: Rush*, to przed wprowadzeniem nowych elementów z dodatku *Ostatni Bastion* rozpocznijcie zabawę od rozegrania kilku partii w podstawową wersję gry.

Główne zmiany

Ostatni Bastion nie jest samodzielną grą, a jedynie rozszerzeniem do gry *World of Tanks: Rush*. Przed pierwszą rozgrywką należy wstawić nowe karty z tego rozszerzenia do odpowiednich talii z podstawowej wersji gry. Karty z rozszerzenia *Ostatni Bastion* oznaczono specjalnym symbolem , aby ułatwić ich odróżnienie od kart z podstawowej wersji gry.

Główne elementy tego rozszerzenia

1. Do gry wprowadzono armię nowego państwa – **Japonii**.
2. Zwiększono liczbę kart pojazdów każdego państwa z 30 do 33.
3. Dodano 4 „złote” karty Pojazdów **Wielozadaniowych**, które nie reprezentują żadnego z państw.
4. Dodano nowe elementy mechaniki związane z **nowymi Zdolnościami** jednostek.
5. Od teraz rozgrywka może odbywać się **bez użycia kompletnego zestawu kart**. Z talii można wykluczyć jedno lub więcej państw, losowe karty lub karty z wybranymi zdolnościami.
6. Do gry wprowadzono nowy rodzaj kart Koszar – karty **Operatorów**. Nie wchodzi one w skład kart startowych, ale mogą zostać zakupione w czasie gry.
7. Do gry wprowadzono nowy rodzaj kart. Karty **Zniszczenia** mogą zostać użyte, aby „zapchać” talie przeciwników.
8. Dodano 2 nowe Zdolności oraz 2 nowe Osiągnięcia.

Nowe Osiągnięcia



1. **Japońskie Medale**. Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale najwięcej Orderów Złotej Kani.
2. **Najmniej Zniszczeń**. Otrzymuje je gracz, który na koniec gry posiada w swoim oddziale najmniej kart Zniszczenia.

Powyższe osiągnięcia mogą zostać użyte **wyłącznie** podczas rozgrywki z dodatkiem *Ostatni Bastion*.

Nowe Karty

Rozszerzenie *Ostatni Bastion* wprowadza 52 nowe karty Pojazdów:

- 33 karty Pojazdów Japonii,
- 3 karty Pojazdów dla każdego z pozostałych 5 państw,
- 4 „złote” karty Pojazdów Wielozadaniowych.





W przypadku rozgrywki z użyciem rozszerzeń *Ostatni Bastion* oraz *Drugi Front* należy wstawić wszystkie nowe karty do jednej talii Pojazdów, która teraz zawierać będzie 202 karty. Jeżeli zdecydujecie się na rozgrywkę bez rozszerzenia *Drugi Front*, nie wstawiajcie do talii Pojazdów poniższych kart z rozszerzenia *Ostatni Bastion*:



- 5 kart Pojazdów Japonii: „Type 61”, „Type 4 Ho-Ro”, „Type 93 Hokoku-Go”, „Mitsubishi PX33”, „Diversionists”;
- 3 karty Pojazdów Wielkiej Brytanii: „Avro Lancaster”, „Conqueror”, „FV215b”.



Podczas przygotowania gry należy utworzyć osobny stos z **12 kart japońskich Medal** z wizerunkiem Orderu Złotej Kani (9 z jednym Medalem i 3 z dwoma Medalami) i umieścić go obok pozostałych stosów Medal.

Następnie należy umieścić na stole stos **20 odkrytych kart Zniszczenia**.

Karty **Operatorów** w liczbie równej liczbie graczy należy ułożyć w stos i umieścić odkryte na stole.

Nowe Zdolności

Niektóre z kart Pojazdów posiadają nowe zdolności.



Zniszczenie. Każdy z przeciwników bierze 1 kartę Zniszczenia z odpowiedniego stosu i umieszcza ją na wierzchu swojej talii. W przypadku, gdy nie wystarczy kart Zniszczenia dla wszystkich przeciwników, gracz, który zagrał Zdolność Zniszczenia, wybiera dwóch z nich – otrzymają oni po jednej karcie Zniszczenia. Należy zauważyć, że Czołgi Ciężkie posiadają podwójny symbol Zniszczenia, w związku z czym efekt Zniszczenia z tych kart należy rozpatrzyć dwukrotnie.

Podczas rozgrywki karty Zniszczenia „zapychają” talie przeciwników; dodatkowo na koniec gry **każda karta Zniszczenia** w talii odejmuje 1 Medal od wyniku gracza.



Rozwój. Zdolność ta może zostać użyta wyłącznie na koniec gry, podczas wyłaniania zwycięzcy. Po pierwsze, każda karta ze zdolnością Rozwoju jest warta jeden Medal (bez określonej przynależności państwowej, jak pokazuje symbol na górnej części karty).

Po drugie, podczas przyznawania Osiągnięć każda karta ze zdolnością Rozwoju jest uważana za dowolną kartę Pojazdu. Oznacza to, że ta karta może mieć wszystkie istniejące zdolności (lub odwrotnie – nie mieć żadnej ze zdolności), może należeć do dowolnej klasy i posiadać dowolne wartości Siły Ognia i Opancerzenia (można nawet uznać tę kartę za kartę Piechoty).

Przykład

Przyznano następujące osiągnięcia: „Ciężkie Czołgi”, „Średnie Czołgi”, „Piechota”, „Komu potrzebne Koszary?” oraz „Zniszczone Bazy”. Rozpatrując kartę Ciężkiego Czołgu ze zdolnością Rozwoju, gracz musi podjąć decyzję, czy ta karta zostanie uznana za Piechotę (jednostkę pomocniczą z Siłą Ognia oraz Opancerzeniem równymi 0), za Ciężki Czołg czy za Średni Czołg (należy wybrać tylko jedną opcję!). Karty Ciężkiego Czołgu ze zdolnością Rozwoju nie można uznać za kartę Koszar ani kartę Bazy, ponieważ nie są one Pojazdami.

Podczas rozpatrywania Osiągnięć „Suma Posiłków” oraz „Suma Badań” każda karta ze zdolnością Rozwoju dodaje 1 do sumy punktów.

Niektóre ze zdolności z podstawowej wersji gry, a mianowicie Niezniszczalność oraz Oblężenie, działają inaczej w rozszerzeniu *Ostatni Bastion* (tak jak w rozszerzeniu *Drugi Front*).



Niezniszczalność. Pobierz kartę z jednym Medalem ze stosu dowolnego państwa (wedle własnego uznania) i umieść ją w swoim Magazynie.



Oblężenie. Wybierz Bazę przeciwnika lub Pojazd, który jej broni. Zniszcz wskazaną jednostkę, jeżeli wcześniej doznała uszkodzeń (jeżeli jest obrócona o 90 stopni) albo jeżeli jej obrona wynosi 1. W przeciwnym razie zadaj obrażenia wybranej jednostce i obróć ją.

Nowe zasady

Pojazdy Wielozadaniowe



W rozszerzeniu *Ostatni Bastion* można znaleźć cztery złote karty Pojazdów, które nie przynależą do żadnego z sześciu państw. Pojazdy na tych kartach zostały wyprodukowane w krajach, których armie nie biorą udziału w grze *World of Tanks: Rush*.

Podczas wykonywania akcji ataku Pojazdami można dodać dowolną liczbę złotych kart z ręki do ataku, tak jakby przynależały do kraju, którego jednostki są używane podczas atakowania. W przypadku zniszczenia wrogiego pojazdu otrzymane medale będą pochodzić z państwa, do którego przynależą główne jednostki biorące udział w ataku.

Istnieje możliwość przeprowadzenia ataku wyłącznie złotymi kartami Pojazdów, jednak taki atak nie zakończy się otrzymaniem Medalu, gdyż żadne jednostki z przynależnością państwową nie brały w nim udziału.

Operatorzy

Karty Operatorów są nowymi kartami Koszar, które nie wchodzi w skład kart startowych. Podczas przygotowania do gry należy utworzyć stos z kart Operatorów w liczbie równej liczbie graczy i umieścić go



w pobliżu obszaru Rezerwy. Gracz podczas swojej tury może nabyć jedną kartę Operatora zgodnie z ogólnymi zasadami (w tym przypadku gracz nie może nabyć więcej kart w czasie swojej tury, chyba że zagra kartę ze zdolnością Rekrutacji). Każdy z graczy może nabyć tylko jedną kartę Operatora w czasie trwania całej gry. Karta Operatora nie może zostać nabyta poprzez wykorzystanie zdolności Badań, ponieważ nie jest Pojazdem. Karta Operatora jest brana pod uwagę podczas rozstrzygnięcia osiągnięcia „Komu potrzebne Koszary?”.

Uwaga! Najwygodniejsze miejsce na stos kart Operatorów znajduje się obok obszaru Rezerwy, naprzeciwko talii. W ten sposób gracze będą pamiętali o możliwości nabycia karty Operatora. Kart Operatorów nie należy odrzucać podczas uzupełniania Rezerwy.

Zniszczenia

Karty Zniszczenia „zapycha-
ją” talie przeciwników. Gdy gracz używa zdolności Zniszczenia, jego przeciwnicy muszą pobrać po jednej karcie Zniszczenia, a następnie umieścić je na wierzchu swoich talii. Zdolność Zniszczenia staje się bezużyteczna, gdy skończą się karty na stosie kart Zniszczenia. Jeżeli gracz decyduje się na usunięcie karty Zniszczenia ze swojej talii poprzez użycie zdolności Demontażu, karta wraca na stos kart Zniszczenia (nie na Złomowisko).



Na koniec gry każda karta Zniszczenia w oddziale danego gracza odejmuje 1 Medal od wyniku tego gracza, jak wskazuje symbol na górnej części karty.

Zasady z rozszerzenia „Drugi Front”

Zasady powiększonej Rezerwy oraz wysyłania Pojazdu do obrony Bazy po wykonaniu ataku działają tak samo jak w rozszerzeniu *Drugi Front*. Jeżeli znasz te zasady, możesz pominąć tę część instrukcji.

Powiększona Rezerwa i uzupełnianie Rezerwy

Wspólna Rezerwa Pojazdów jest poszerzona o jedną kartę w porównaniu do podstawowej wersji gry. Od tej pory Rezerwa będzie się składać z 5 kart (zamiast 4).

W podstawowej wersji gry trzecią fazą tury gracza było „uzupełnienie Rezerwy i dobranie nowych kart na rękę”. Teraz Rezerwy nie uzupełnia się na końcu tury. W ramach trzeciej fazy tury gracz jedynie dobiera na rękę nowe karty.

Podczas pierwszej fazy swojej tury, po naprawie uszkodzeń i ujawnieniu kart z ręki, gracz podejmuje decyzję o ewentualnym uzupełnieniu Rezerwy. Jeśli gracz podejmie decyzję o uzupełnieniu Rezerwy, należy ją uzupełnić zgodnie z podstawowymi zasadami – najdalsza karta z Rezerwy powinna zostać odrzucona, wszystkie pozostałe karty odsunięte od talii, a wierzchnia karta z talii Pojazdów umieszczona na nowo powstałym pustym miejscu na obszarze Rezerwy.

W taki sposób przebiega tura każdego z graczy:

- I. Naprawa uszkodzeń, ujawnienie kart z ręki i uzupełnienie Rezerwy (akcja opcjonalna).
- II. Zagrywanie kart z ręki.
- III. Dobranie nowych kart na rękę.

Wysyłanie Pojazdu do obrony Bazy po wykonaniu ataku

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

W podstawowej wersji gry *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.

Pozostałe zasady

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Warianty rozgrywki

Od teraz rozgrywka może przebiegać według poniżej przedstawionych wariantów, zarówno przy użyciu rozszerzeń, jak i tylko podstawowej wersji gry.

Nie wszystkie państwa

Podczas przygotowania do gry można wtasować do talii Pojazdów karty wszystkich państw z podstawowej wersji gry i obydwu rozszerzeń. Możliwa jest też selekcja państw, których armie mają wziąć udział w rozgrywce. W takim przypadku można wybrać od trzech do sześciu państw i stworzyć talię Pojazdów przy użyciu kart przynależących wyłącznie do wybranych krajów.

Warto zauważyć, że im mniej państw bierze udział w rozgrywce, tym łatwiejsze staje się zebranie Czołgów tego samego pochodzenia w swojej talii. Dlatego też, im mniej państw uczestniczy w rozgrywce, tym agresywniejsza staje się rozgrywka, gdyż gracze będą mieli większe szanse, aby przeprowadzać częste ataki przy użyciu więcej niż jednego Czołgu i na odwrót – w rozgrywkach z jednostkami wszystkich sześciu państw graczom będzie trudniej zebrać czołgi tego samego pochodzenia, co doprowadzi do wydłużenia czasu gry.



Niesymetryczny rozkład jednostek każdego z państw

Mechanika gry *World of Tanks: Rush* nie zmusza graczy do gry przy użyciu tej samej liczby kart Pojazdów każdego z państw. Istnieje możliwość zmiany liczby kart w zestawie każdego z państw. Talia kart Pojazdów może się składać z nierównej liczby kart każdego z państw.

Dla przykładu, można spróbować następującego rozwiązania podczas przygotowywania talii kart Pojazdów. Po wybraniu dowolnego państwa należy usunąć z jego zestawu 10 losowych kart. Podobnie w przypadku kart następnego państwa z tym wyjątkiem, że teraz zostanie usuniętych 5 losowych kart. Usunięte karty nie będą stanowiły części rozgrywki.

Im mniej kart danego państwa (w porównaniu do pozostałych krajów), tym trudniejsze stanie się zebranie Pojazdów tego państwa potrzebnych do przeprowadzania ataków.

Początkową zawartość talii Pojazdów można zmieniać wedle własnego uznania. Należy jednak upewnić się, że każdy z graczy wie dokładnie, ile kart danego państwa bierze udział w rozgrywce, gdyż ta informacja może mieć wpływ na decyzje podejmowane w trakcie gry.

Nie wszystkie Zdolności

Jeżeli nie przypadła Ci do gustu którakolwiek ze Zdolności z podstawowej wersji gry lub rozszerzeń, można swobodnie odrzucić wszystkie karty z tą Zdolnością z talii Pojazdów. Dla przykładu:



Dyspozycja:

- „Commandos”
- „Morris C8”
- „A33 Excelsior”
- „Kübelwagen”
- „Telegraphisten”
- „PzKpfw B2 740(f)”
- „ГАЗ-64”
- „Наблюдатели”
- „Machine-gun Crew”
- „Willys MB”
- „Laffly V15”
- „Médecins”
- „Diversionists”
- „Mitsubishi PX33”
- „Type 61”





Planowanie:

„Humber Armoured Car”
 „A43 Black Prince”
 „Puma”
 „BA-10”
 „M8 Greyhound”
 „Panhard 178”
 „Type 93 Hokoku-Go”
 „Type 4 Ho-Ro”



Zniszczenie:

„Avro 683 Lancaster”
 „Conqueror”
 „V-2”
 „E 100”
 „BM-13 Катюша”
 „ИС-3”
 „Boeing B-29”
 „T110E5”
 „Classe Dunkerque”
 „AMX 50 B”
 „Shinano”
 „Type 95 Heavy Tank”



Chaos Wojny

Jeżeli zdecydujecie się złożyć talię kart Pojazdów ze wszystkich kart z podstawowej gry oraz obydwu dodatków, będzie się ona składać z 202 kart. Liczba ta wzrośnie, jeżeli posiadacie darmowe karty promocyjne. Stos kart Pojazdów nie powinien się wyczerpać do końca gry, dlatego też można spróbować następującego wariantu gry o nazwie „Chaos Wojny”.

W tym wariantcie należy przetasować wszystkie karty z podstawowej wersji gry i obydwu dodatków. Z powstałej w ten sposób talii należy odrzucać karty (nie oglądając ich zawartości) do momentu, aż talia kart pojazdów będzie liczyć dokładnie 100 kart.

Przed rozpoczęciem gry żaden z graczy nie będzie wiedział, które karty pozostały w talii ani ile kart każdego z państw znajduje się w talii Pojazdów.

Gra drużynowa

W grę *World of Tanks: Rush* można grać drużynowo. Gracze mogą utworzyć dwie lub trzy dwuosobowe drużyny albo dwie trzyosobowe drużyny.

Gracze z przeciwnych drużyn powinni zająć miejsca wokół obszaru gry naprzemiennie. Gracze w tej samej drużynie stają się Sojusznikami.

Rozgrywka przebiega zgodnie z podstawowymi regułami gry *World of Tanks: Rush* z następującymi wyjątkami:

- Sojusznicy nie są uważani za wrogów. Nie można zaatakować swojego Sojusznika; nie działa na nich efekt Zdolności Sabotażu, Zniszczenia oraz innych negatywnych Zdolności.
- Sojusznicy mogą się porozumiewać bez ograniczeń, pod warunkiem, że ich komunikacja nie będzie stanowić tajemnicy dla ich przeciwników. Innymi słowy, można omawiać trzymane w ręce karty, a nawet pokazać je wszystkim graczom, natomiast przekazywanie sekretnych notatek lub komunikowanie się za pomocą wiadomości SMS jest zabronione.
- Osiągnięcia otrzymywane za największą lub najmniejszą liczbę danych jednostek w oddziale (Medale, Czołgi danego typu itd.) dotyczą wszystkich członków danej drużyny. Na koniec gry należy połączyć talie wszystkich Sojuszników (z danej drużyny) w jedną, a następnie rozstrzygnąć, która drużyna powinna otrzymać dane osiągnięcie. Przy rozstrzyganiu Osiągnięcia „Posiadane Bazy” z rozszerzenia *Drugi Front* należy brać pod uwagę Bazy wszystkich Sojuszników wewnątrz jednej drużyny, które pozostały w obszarze gry.

Opcjonalny dobór Osiągnięć

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze mogą wybrać Osiągnięcia, które zostaną użyte w czasie gry. W trakcie tego procesu wszyscy gracze powinni wyrazić zgodę na wybrane Osiągnięcia. W tym przypadku jedną z możliwości jest wybranie jednego Osiągnięcia przez każdego z graczy (zaczynając od Pierwszego Gracza) oraz dodanie jednego losowego Osiągnięcia.



Często zadawane pytania



- Czy mogę nabyć Pojazd Wielozadaniowy przy pomocy Dóbr Narodowych?

- Nie. Pojazdy Wielozadaniowe nie przynależą do żadnego z krajów. Mogą jedynie zostać użyte razem z Pojazdami przynależącymi do któregośkolwiek z państw podczas przeprowadzania ataku.



- Mam na ręce kartę Zniszczenia. Co powinienem z nią zrobić?

- Według zasad z podstawowej wersji gry, jeżeli nie ma możliwości zagrania karty z ręki (lub jeżeli gracz nie chce zagrywać karty z ręki), wędruje ona do Magazynu gracza. Karty Zniszczenia z ręki należy odłożyć do Magazynu na początku tury. Takie same zasady dotyczą kart Bazy. Jeżeli gracz posiada kartę ze zdolnością Demontażu, może się on pozbyć odłożonych kart Zniszczenia w tej samej turze.



- Czy mogę umieścić kartę Zniszczenia w Tylnej Straży (wprowadzonej w rozszerzeniu *Drugi Front*)?

- Nie. Wyciągnięte karty Zniszczenia należy odłożyć na początku tury danego gracza. Karta, która może zostać umieszczona w Tylnej Straży, powinna się tam znaleźć na końcu tury.



- Czy mogę zaatakować Pojazd broniący Kwatery Głównej (wprowadzonej w rozszerzeniu *Drugi Front*) w sytuacji, gdy mój przeciwnik ma jeszcze inne bazy?

- Tak. Ograniczenia wobec atakowania Kwatery Głównej dotyczą samej Kwatery Głównej, a nie broniącego jej Pojazdu.

- Czy mogę użyć zdolności Oblężenia na Kwaterze Głównej Przeciwnika, gdy ten posiada inne Bazy?

- Nie. Chociaż zdolność Oblężenia nie jest uważana za atak, to i tak nie może zostać użyta na Kwaterze Głównej Przeciwnika tak długo, jak ten posiada jeszcze inne bazy. Kwatera Główna nie może zostać zniszczona ani uszkodzona, gdy jej posiadacz ma co najmniej jedną zwykłą Bazę w grze. Można jednak użyć zdolności Oblężenia na Pojeździe broniącym Kwatery Głównej.

AUTORZY

Projekt gry: Nikolay Pegasov

Opracowanie: Petr Tyulenev

Ilustracje: Wargaming.net

Alexander Shaldin, Sergey Dulin

Opracowanie graficzne: Sergey Dulin, Ivan Sukhovey

Producenci: Mikhail Akulov i Ivan Popov

Kierownik: Vladimir Sergeev

Redakcja: Alexander Kiselev

Korekta: Olga Portugalova

Wydawca: REBEL Sp. z o.o.

Tłumaczenie na język polski: Michał Włóczko

Skład polskiej edycji: Łukasz S. Kowal

Testerzy: Tayana Bryiksina, Nikolay Vedyaskin,
Mariya Veselkova, Elena Vornoskova, Mariya
Dokuchaeva, Anastasiya Egoshina,
Nikolay Zhukov, Arseniy Ivanov, Svetlana
Ivanova, Alexander Kolesnikov, Ilya Komarov, Morfey
de Korellon, Andrey Kusachev,
Anna Lavrinenko, Aleksey Lepehov,
Pavel Medvedev, Edvard Mirnyiy, Dmitriy Nikonov,
Daniil Nichukin, Ekaterina Peregudova, Vladimir
Pikulev, Konstantin Ponomarev, Roman Pure, Dmitriy
Saltykov, Ilya Semenov, Olga Soldatova, Ivan
Sukhovey, Georgiy Tyulenev, Mihail Chevtaev,
Elizaveta Yakimenko

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

Specjalne podziękowania dla: Ilji Karpińskiego.

Instrukcja wersja 3.0



WARGAMING.NET

LET'S BATTLE

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.



© 2016 HOBBY WORLD LLC.

© 2016 REBEL Sp. z o.o.

© 2016 WARGAMING.NET LLP (ART).