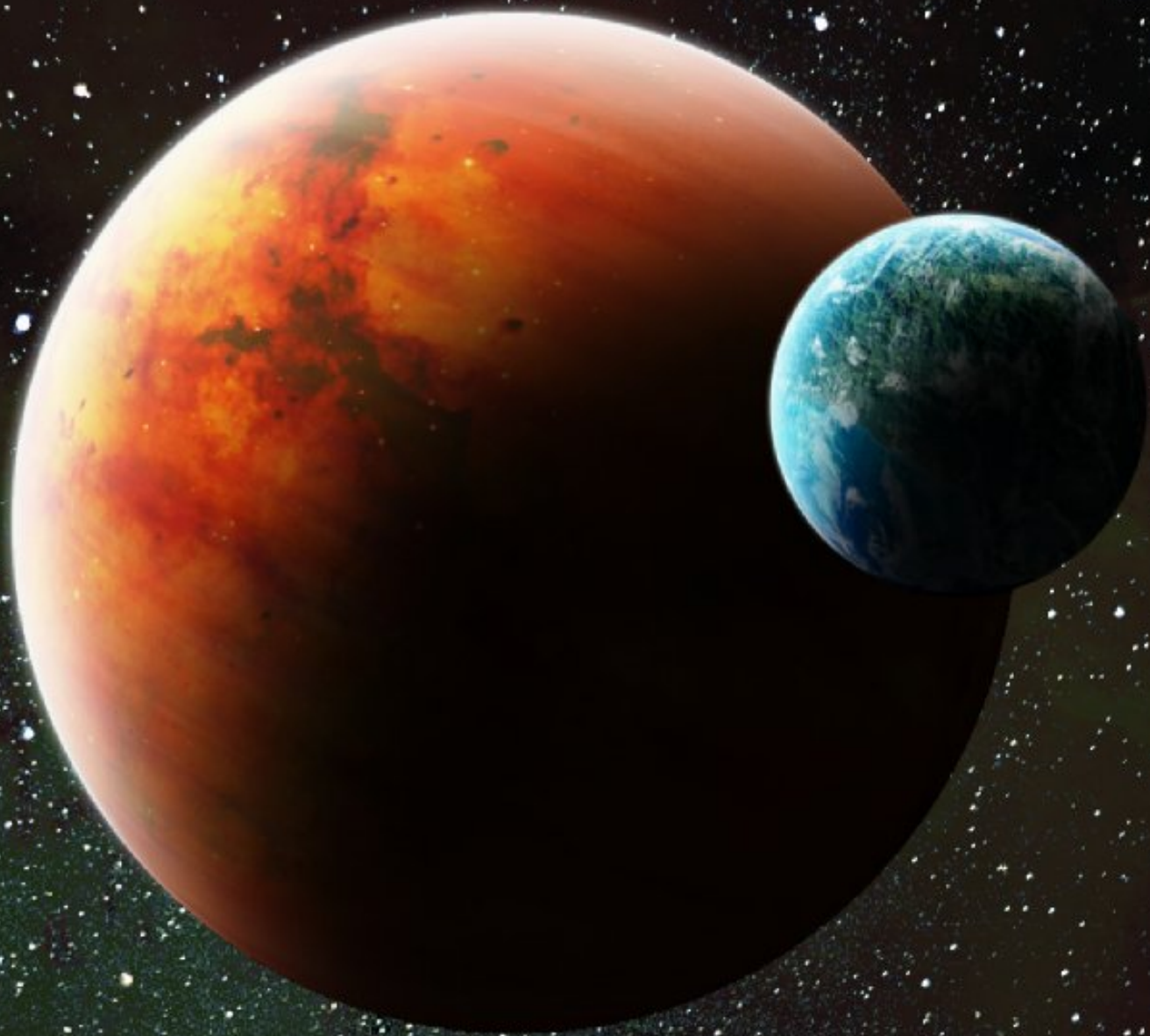


Tomasz Kucza

Planetopia



indie RPG stworzone na Nibykonkurs

Tomasz Kucza

Planetopia

wersja 1.0c

Okladka gry wykorzystuje grafikę, którą tworzyłem na potrzeby albumu z muzyką Planetology. Gra powstała na konkurs organizowany na <http://autorskie.wieza.org/>.

1. WPROWADZENIE

Planetopia to niewielka gra RPG z podgatunku indie przeznaczona dla kilku graczy, wymagająca tylko czegoś do pisania, kartek papieru oraz klasycznych kart do gry. Ilość potrzebnych kart zależy od liczby uczestników. Jedna talia (54 karty) wystarczy spokojnie dla sześciu albo nawet więcej.

Jeden z graczy pełni rolę Sędziego – odpowiednika Mistrza Gry w typowych grach fabularnych.

2. ŚWIAT GRY

Projekt Utopia powstał w 2198 roku, kiedy odkryto nadający się do zamieszkania księżyc Juto krążący wokół gazowego olbrzyma Puo w układzie słonecznym gwiazdy Barnarda. Kilka wybranych organizacji, grup naukowców i firm przedstawiło plany kolonizacji połączone ze stworzeniem na powierzchni Juto rajy na Ziemi, idealnej społeczności, Utopii. Na zwycięzcę czeka ufundowana przez Cesarza ogromna nagroda.

Księżyc został podzielony na regiony zwane osadami, w każdym cyklicznie mierzone jest morale obywateli. Aby zwyciężyć trzeba posiadać w swojej osadzie wyłącznie mieszkańców o morale 100%. Dla zapobieżenia oszustwom – czyli np. eliminowaniu niezadowolonych, czy też otepieniu społeczeństwa narkotykami – nad przebiegiem konkursu czuwa Sędzia, który może karać organizacje za nieczyste posunięcia. Poza tym wszystkie chwytaki są dozwolone.

Pomocą organizacjom służy sztuczna inteligencja Credo, która kształtuje – na podstawie dostępnych danych – proroctwa zawierające wskazówki co do przyszłych wydarzeń. Jeśli nielegalnymi drogami proroctwo wycieknie poza kapitułę konkursu, uczestnicy mogą się starać zmniejszyć skutki czekających ich nieszczęść lub spotęgować korzyści.

3. PRZEBIEG ROZGRYWKI

Najpierw każdy z graczy (poza Sędzią) tworzy własną osadę według poniższych reguł. Każdą wartość zapisuje ołówkiem na kartce papieru, która zwana będzie później Kartą Osady (KO).

Reguły tworzenia osady dla gracza:

1. Nazwa organizacji: gracz musi wymyślić nazwę organizacji, którą reprezentuje, np. Rada Naukowa Jowisza albo Konsorcjum Nasza Przyszłość.
2. Nazwa osady: nazwa regionu, którym zarządza gracz, może to być dowolna nazwa, jak Kulungia, Apo, czy Inferia.
3. Morale: morale określa się w procentach, od 0 do 100, będzie się często zmieniać, więc zostaw miejsce na poprawki, początkowe morale każdej osady wynosi zaledwie 25%.
4. Ludność: zagęszczenie ludności, określone jest także w procentach, ale może

- przekraczać 100%. Im bliżej 100% tym lepiej dla danej osady. Początkowa wartość to 50% - tylu kolonistów możesz przywieźć na powierzchnię, gdy projekt się zaczyna.
5. Fakty – każdy z graczy wpisuje na razie jeden fakt lub luksus związany ze swoją osadą (np. opisuje jakie ciekawe urządzenie posiada).

Oczywiście morale, ani ludność nigdy nie mogą być mniejsze od zera, a morale także nigdy nie może być większe niż 100%. Zarówno morale jak i zagęszczenie ludności można opisywać za pomocą **żetonów** – jeden żeton będzie wtedy warty 5%.

Na karcie zostaw także miejsce na trzy listy: faktów, luksusów i nieszczęść. Będą one wpływać na morale i określać aktualny stan twojej osady.

Kiedy każdy z graczy ma już wymyśloną osadę, należy dokładnie potasować wszystkie karty. Sędzia rozdaje karty, aby każdy z graczy, włącznie z nim miał 5 kart w ręce. Resztę kart odkłada się na stos.

Grę rozpoczyna zawsze Sędzia.

Jeśli tury kończą się za szybko lub zostaje za mało kart na stosie, Sędzia może zmienić początkową ilość kart w ręce z pięciu na większą lub mniejszą ilość.

Tura rozgrywki:

1. Każdy z graczy dobiera do **pięciu kart w ręce**.
2. Sędzia **rzuca wydarzenie** do licytacji.
3. Gracz, który wygrał licytację rzuca wydarzenie. Może:
 - rzucić go do **licytacji**,
 - **skierować** go w stronę konkretnego gracza.
4. Jeśli gracz (także jeśli jest Sędzią), który ma ruch, nie posiada już kart w ręce, musi spasować, wtedy kończy się tura.
5. Na koniec tury następuje **rozliczenie prorocтва** z przedostatniej tury.
6. Kiedy stos jest pusty, tasuje się karty ze stołu i tworzy nowy stos.
7. Gra kończy się, gdy ktoś osiągnie morale 100% przy jednoczesnym zagęszczeniu ludności w zakresie od 80 do 120%.

Rzucanie wydarzeń

Gracz lub Sędzia, który posiada ruch musi **rzucić wydarzenie** lub spasować, jeśli nie ma kart. Rzucanie wydarzeń polega na wybraniu karty lub **układu kart**, wyłożenie ich na stół, opisanie na głos wydarzenia oraz określenie czy będzie licytowane, czy też skierowane na jakiegoś gracza. W przypadku skierowania trzeba oczywiście wskazać, na kogo kierujemy. Sędzia nie może kierować wydarzeń.

Jeśli opis wydarzenia jest nieadekwatny (np. niedopasowany do koloru, siły karty, nie pasujący do fabuły lub wcześniejszych wydarzeń i faktów), Sędzia może gracza **ukarać**.

Tematykę wydarzeń określa kolor kart:

- ♠ – pik, przyroda, zjawiska naturalne,
- ♥ – **kier, ludzie, uczucia, działanie jednostek,**
- ♣ – trefl, religia, bunty, działanie tłumu,
- ♦ – **karo, maszyny, technika, wpływ z zewnątrz.**

Siłę wydarzenia określa się na podstawie typu kart:

- karty od 2 do 9 mają siłę 5%,
- karta 10 posiada siłę 10%,
- karty W, D, K oraz dzokery: 15%,
- As posiada siłę 20%.

Na podstawie siły wydarzenia i opisu Sędzieja określa rzeczywisty wpływ wydarzenia na gracza, na którego wydarzenie zostało rzucone. Krótki, nie pasujący do klimatu opis zmniejsza o 5% siłę wydarzenia. Dodatkowo zmniejszyć lub zwiększyć siłę zdarzenia o 5% może każdy fakt, luksus lub nieszczęście osady gracza.

Walety mają specjalne znaczenie. Jeśli gracz posiada waleta tego samego koloru jak rzucone na niego zdarzenie, może go wyrzucić i w ten sposób odbić zdarzenie na innego (wybranego przez siebie) gracza, w razie potrzeby zmieniając nieco opis, żeby pasował.

Przykłady:

1: Na gracza A została rzucona zaraza powodująca gorączkę krwotoczną kartą 10, czyli o sile 10%, Sędzia określa, że spowodowała spadek zagęszczenia ludności o 5% i morale o 5%.

2: Podobna zaraza została w odwecie rzucona na gracza B. Tym razem Sędzia określił, że zaraza spowodowała tylko spadek o 5% morale, ponieważ gracz B posiadał luksus: „system zapobiegania epidemiom”. Zagęszczenie nie spadło, bo szpitale znalazły szczepionkę.

Starszeństwo kart

W sytuacjach kiedy decyduje starszeństwo kart należy przyjmować następującą kolejność w kierunku malejącym: A, K, D, W, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, dżoker.

Starszeństwo kolorów w kierunku malejącym: ♠ pik, ♥ kier, ♦ karo, ♣ trefl.

Jest wybrany jest kolor atu, to automatycznie staje się najsilniejszy, pozostałe mają siłę według starszeństwa. Jeśli obowiązuje dorzucanie do koloru, starszeństwo jest następujące: kolor atu (jeśli jest określony), kolor do którego dorzucamy, pozostałe kolory (wszystkie równie słabe).

Jeśli gracz nie ma w ręce kart w momencie jakiegokolwiek licytacji, bierze do ręki ze stosu jedną kartę.

Licytacja

Gracz, który rzucił wydarzenie do licytacji rzuca jedną kartę na stół i określa czy licytuje:

– **jak najwięcej** – obowiązuje rzucanie kart tego samego koloru jak pierwsza rzucona karta, chyba że nie mamy na ręce kart tego koloru. Rzucenie karty nie do koloru, oznacza automatycznie przegraną, chyba że jest to kolor atutowy. Kolor atutowy wygrywa zawsze z innymi. Wygrywa osoba, która posiada najsilniejszą kartę.

– **jak najmniej** – nie obowiązuje dorzucanie do koloru, wygrywa osoba z najsłabszą kartą, przy czym karty innego koloru niż pierwsza są zawsze słabsze, chyba że są atutowe, atutowe są zawsze mocniejsze.

Zazwyczaj przy wydarzeniach **negatywnych (nieszczęściach)** licytuje się jak najwięcej. Przy wydarzeniach **pozytywnych (luksusach)** jak najmniej.

Jeśli licytację zaczął Sędzia, nie bierze udziału w licytacji, a dorzuca się (dla „jak najwięcej”) do koloru karty, którą Sędzia wyrzucił deklarując wydarzenie.

W przypadku remisu każdy z graczy, którzy zremisowali kontynuuje licytację.

Licytuje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, który wygrał licytację określa na kogo (może wybrać siebie) zadziałało zdarzenie. Następnie ma ruch.

Skierowanie

Gracz rzuca wydarzenie w konkretnego gracza stawiając przed nim kartę wydarzenia. Gracz zaatakowany może zadeklarować obronę, oboje uczestnicy rzucają na stół po jednej wybranej przez siebie karcie z ręki. Karty rzucają zakryte, a odkrywają dopiero kiedy obie są na stole. W razie remisu rzucają kolejne karty. Wygrywa ten, kto wyrzuci wyższą kartę,

przy czym kolor atutowy bije wszystkie pozostałe kolory.

Gracz, który wygrał ma ruch. Jeśli gracz, który rzucił wydarzenie przegrywa, nic się nie dzieje, jeśli zaś wygrywa, wydarzenie trafia na gracza, na którego zostało rzucone.

Gracz może takie **skierować zdarzenie na siebie** – jego przeciwnikiem jest wtedy Sędzia. Różnica polega na tym, że Sędzia dobiera kartę ze stosu przed rzucając na stół wybranej z ręki, a gracz nie. Jeśli gracz przegra, ruch przechodzi w ręce Sędziego. Kierować na siebie można tylko, jeśli posiada się w ręce co najmniej 3 karty.

Proroctwa

Jeśli gracz posiada króla oraz damę jednakowego koloru, może w swoim ruchu **rzucić proroctwo**. Ale jeśli tego nie zrobi za pierwszym razem, kiedy ma możliwość, traci szansę w danej turze. Rzucenie proroctwa powoduje, że kolor proroctwa staje się **kolorem atu** do końca tury – zostawia się te karty z boku na czas trwania tury, aby było widać jaki jest kolor atutowy. W czasie tury może być rzucone tylko jedno proroctwo.

Proroctwo jest rodzajem wydarzenia. Proroctwo może być skierowane na konkretnego gracza lub kilku graczy, nie może jednak wpływać na rzucającego i wszystkie opisane zdarzenia muszą być powiązane fabularnie. Gracz może opisać czego proroctwo dotyczy wyłącznie z tym kogo dotyczy, ale musi pominąć przy tym swoją osadę.

Skutki wydarzenia są wpisywane przez graczy od razu na ich karty, ale stają się aktywne dopiero gdy kończy się tura następną po turze, w której zostało rzucone proroctwo.

Siła proroctwa to 30%. Jeśli gracz opíše, że proroctwo działa na kilku graczy jednocześnie, Sędzia określa jaka część siły przypada na kogo.

Przykład proroctwa: Pola w Osadzie Gadalope wyschną, a we wszystkich pozostałych rzeki zatrzymają swój bieg, w wyniku czego bydło zemrze, a ludzie będą umierać z pragnienia.

Gracz posiadający waleta w kolorze proroctwa może przenieść skutki proroctwa, które przypadają na niego (i tylko te) na innego gracza.

Rozliczenie proroctwa dokonuje się na końcu tury, która nastąpiła po turze, w której proroctwo rzucono. Sędzia opisuje co się wydarzyło i w jaki sposób efekty proroctwa różnią się od początkowych założeń, które podał gracz proroctwo rzucający. Efekty proroctwa mogą bowiem odbiegać od pierwotnego opisu, jeśli zmieniły się jakieś fakty, luksusy, nieszczęścia, związane z tematem proroctwa (patrz przykład rozgrywki na końcu).

Kary

Jeśli opis gracza nie pasuje do koloru kart, kart lub układu specjalnego, siły kart lub fabuły i wcześniejszych zdarzeń, Sędzia może się zdecydować na wymierzenie kary. Kara polega na zmodyfikowaniu przez Sędziego opisu, aby pasował do założeń i zmniejszeniem siły zdarzenia. Decyzja Sędziego może, a nawet powinna być poddana dyskusji, żeby gracz wiedział na przyszłość jaki błąd popełnił lub gracze lepiej określili ramy, w jakich gra się będzie rozgrywać.

Efekty wydarzeń i proroctw

Wszystkie efekty wydarzeń wpisuje się w najlepiej pasujące rubryki na karcie osady – jako fakty, luksusy, nieszczęścia. Jeśli któraś z pozycji jest nieaktualna (np. zaraz się zakończyła) należy ją wykreślić z karty.

h. KARTY I UKŁADY SPECJALNE:

Należy pamiętać, że podobnie jak proroctwa układy specjalne nie dotyczą Sędziego.

Kolor (nieobowiązkowe)

Jeśli ktoś posiada kolor, czyli sześć kart jednakowego koloru, może go wyrzucić, kiedy jest jego ruch. Od tego momentu do końca tury staje się **posiadaczem koloru**. Gdy ktoś zadeklaruje zdarzenie z tego koloru, nie odbywa się licytacja. Zamiast tego posiadacz koloru decyduje na kogo zdarzenie ma trafić. W danej turze może być tylko jeden posiadacz koloru.

Walety (nieobowiązkowe)

Walety mogą zostać użyte do wybronienia się od skierowanego w naszą stronę wydarzenia. Jeśli trafiło na nas wydarzenie danego koloru, a posiadamy waleta tego samego koloru, możemy go wyrzucić i skierować wydarzenie na wybranego innego gracza. W przypadku proroctw możemy w ten sposób przekazać na innego gracza jej skutki i możemy to zrobić dopiero gdy dojdzie do rozliczania proroctw.

Trzy Króle (obowiązkowe)

Jeśli gracz posiada trzy króle, musi je wyrzucić w swoim ruchu jako wydarzenie specjalne „Spotkanie Kapituły”. Jeśli tego nie zrobi, utraci 10% morale z powodu źle zorganizowanego spotkania wszystkich organizacji.

Zdarzenie oznacza, że na terenie osady gracza dochodzi do spotkania przedstawicieli wszystkich organizacji biorących udział w tworzeniu na planecie utopijnych społeczności. Udane daje do morale maksymalnie 10%, a minimalnie -10%! Zaczyna się od 0%.

- każde nieszczęście, które jest zauważalne dla uczestników daje -1%,
- każdy zauważalny luksus daje +1%.
- morale mniejsze niż 25% daje -1%.
- liczba ludności większa niż 200% daje +1%.

Gracz może próbować wyjaśnić Sędziemu dla każdego ujemnego punktu dlaczego nie powinien go otrzymać (np. wyjaśnić dlaczego dane nieszczęście nie jest widoczne dla uczestników). Jeśli wypadnie więcej niż 10% lub mniej niż -10%, ustala się wartość zmiany morale na odpowiednio 10% lub -10%.

Dwa proroctwa (nieobowiązkowe)

Jeśli gracz posiada dwa proroctwa może rzucić jedno albo zadeklarować „dwa proroctwa”. Oznacza to, że sztuczna inteligencja Credo została przeładowana informacjami i nie potrafi sobie poradzić z napływem danych.

Gracz pokazuje pozostałym graczom karty obu proroctw, a następnie chowa je do ręki. Wszyscy pozostali gracze (włącznie z Sędzią) muszą zaś wyrzucić z ręki na stół wszystkie karty kolorów danych proroctw. Teraz gracz może wykonać swój ruch. Dwa proroctwa można zgłosić także, jeśli to nie jest nasz pierwszy ruch w turze.

Trzy Damy (nieobowiązkowe)

Gracz jeśli posiada cztery damy, może w dowolnym momencie pokazać je pozostałym graczom i jedną z dam położyć na stole z boku. Oznacza to, że do końca tury kolor owej damy jest kolorem atu. Jeśli wcześniej był już jakiś kolor atu, jest on oczywiście zastąpiony nowym.

5. WYDARZENIA SPECJALNE

Przewrót

Kiedy **morale wynosi 0%** w jakiejś osadzie, następuje przewrót. Oznacza to, że zmieniła się struktura władzy w osadzie. Gracz deklaruje wtedy jaki chce mieć nowy ustrój (np. „rządzi po dokonaniu przewrocie wódz plemienia” albo „rządy po buncie sprawuje specjalnie skonstruowany komputer”) i wpisuje to do faktów, następnie dostaje 10% morale i -10% do zagęszczenia ludności. Fakt ten może być później – jak każdy inny –

wykorzystany przez jakiegoś gracza w rzuconym wydarzeniu.

Wyludnienie

Jeśli zagęszczenie ludności osady wyniosło 0%, osada się wyludniła. Organizacja dosyła wtedy ludzi, zwiększając zagęszczenie do 20% (wpisuje się to jako fakt: „przybywają nowi koloniści” - gracz może to odpowiednio ubarwić opisem sugerując, jakiego typu to koloniści, np. byli więźniowie lub głupi rolnicy). Gracz musi wykreślić ze swojej karty wszystkie luksusy związane z ludźmi (np. jeśli posiada luksus „dobrze wykształcone społeczeństwo” będzie go musiał wykreślić).

Przeludnienie

Jeśli zagęszczenie ludności osady wyniosło 500% lub więcej, osada jest przeludniona. Traktuje się to jako fakt, którego można używać przy opisie zdarzeń, powoduje także, że automatycznie, jeśli morale jest większe niż 80%, spada do 80% i nie może wzrosnąć, dopóki nie spadnie zagęszczenie.

Pamiętaj, że zagęszczenie ludności może się zmniejszyć nie tylko przez zarazy, ale np. przez zdarzenia jak „zbudowanie podwodnego miasta”, czy „wprowadzenie kontroli urodzin” (to jednocześnie zmniejszy morale).

6. PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Zasad było sporo, najlepiej jak toczy się rozgrywka będzie widać w praktyce. Poniżej zapis przykładowej gry. Uwaga do skrótów: JC to ciemny dzoker, JJ to jasny dzoker.

Uczestnicy: Adam (A), Bartek (B), Celina (C), Sędzia (S).

Organizacje:

A: Przedstawicielstwo Aldebarana, osada Star, morale 25, ludność 50

– Luksus: system wykrywania trucizn,

B: Globopia Corp., osada Lepszy Dom, morale 25, ludność 50

– Luksus: nowoczesna placówka lecznicza

C: Uniwersytet Marsjański, osada Fobos, morale 25, ludność 50

– Luksus: uniwersytet

Pierwsza tura:

Po rozdaniu:

A: 8♥, 2♠, A♠, 4♣, 10♦

B: 8♠, 3♠, 2♥, K♥, 3♦

C: 9♦, 9♣, 4♥, JC, W♥

S: A♥, A♦, D♣, 9♦, D♦

S: Dobra, zaczynamy. Rzucam A♦, ze stolicy przywieziono nowoczesne urządzenie do zarządzania pogodą do zamontowania w jednej z osad, kto go dostanie? Licytacja, jak najmniej.

A rzuca 2♠, B rzuca 2♥, C rzuca JC, najsłabszą kartę, wygrywa.

S: C, wygrałeś. Ludzie są bardzo zadowoleni, że mają taką pogodę, jaką by chcieli, +20% do morale. Dopisz sobie luksus: „urządzenie do zarządzania pogodą”.

C ma 45% morale, jest jego ruch.

C: Rzuca 9K. Buduję zautomatyzowaną świątynię wielu wyznań w centrum wioski. Kieruję na siebie.

S dobiera kartę ze stosu, jest to 8♣. Rzuca najwyższą A♥, a C W♥. C przegrywa.

S: Rzuca D♣. W jednej z osad pojawia się charyzmatyczny kaznodzieja, który głosi, że niedługo planeta zostanie zniszczona przez straszliwy kataklizm. -15% do morale. Licytacja,

kto więcej. Dorzucanie do koloru mojej karty, czyli do K.

A rzuca 4♣, B8♠, a C 4♥. Wygrywa A, bo jako jedyny rzucił do koloru. Może wyznaczyć do kogo trafia kaznodzieja.

A: Wybieram C.

S: C, kaznodzieja sprawdził, że twoi ludzie boją się o przyszłość. Masz -15% do morale. Zostało ci 30%.

C: Mam świątynię, nie pomoże przeciw kaznodziei?

S: Nie bardzo. A, twój ruch.

A: Rzucam A♠. Dzięki ciepłemu prądowi morskemu w osadzie jest świetny klimat, wszystko rośnie jak na drożdżach, rozwija się rolnictwo. Kieruję na siebie.

S: Możesz dostać +10 do ludności, +5% do morale, opis taki sobie, na 20% trochę niezbyt imponujące, prąd morski.

S dobiera kartę ze stosu, 7♦, rzuca D♦, a A rzuca 10♦.

A: Cholera, myślałem, że to mam pewne.

Ruch należy do S.

S: Rzucam 8♦. Awaria powoduje, że w jednej osad na kilka godzin wszystko zamiera. Za -5% do morale. Licytacja, jak najwięcej, do koloru P.

A rzuca 8♥. B rzuca 3♦, a C9♦ i wygrywa. C może wybrać w kogo trafia zdarzenie, wybiera B. B dostaje -5% do morale.

Jest ruch C, ale ten nie ma już kart, koniec tury.

Stan na zakończenie tury:

A: Przedstawicielstwo Aldebarana, osada Star, morale 25, ludność 50

– Luksus: system wykrywania trucizn,

B: Globopia Corp., osada Lepszy Dom, morale 20, ludność 50

– Luksus: nowoczesna placówka lecznicza

C: Uniwersytet Marsjański, osada Fobos, morale 30, ludność 50

– Luksus: uniwersytet, urządzenie do zarządzania pogodą

B zostały karty 3♠, K♥.

Wszelkie uwagi proszę kierować na magnesus@gmail.com – w tym propozycje zmian. Zapraszam na stronę <http://wieza.org> – RPG, fantastyka, seriale.